

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE
LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA, PIURA 2023**

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

AUTORAS

Br. Córdova Campoverde, Flor de María

<https://orcid.org/0000-0002-1621-7699>

Br. Melendres Guerrero, Gasdaly

<https://orcid.org/0000-0002-1872-4889>

ASESORA

Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli

<https://orcid.org/0009-0007-0903-5727>

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO- PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli con DNI N° 46199018 como asesora del trabajo de investigación titulado “Uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Piura 2023”, desarrollado por las egresadas Br, Córdova Campoverde, Flor de María con DNI 02661367; y la egresada Br. Melendres Guerrero, Gasdaly con DNI N° 47391595, del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades.

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad



.....
Mg. Valverde Reyes Karin Araceli

DNI: 46199018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico con mucho
cariño a mi amada hija Génesis Andrezza y
a mis queridos padres.

Flor de María Córdova Campoverde

El presente trabajo se lo dedico con
mucho cariño a mis hijos y a mis
queridos padres.

Gasdaly Melendres Guerrero

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi esposo y a mis
hermanas que nunca me dejaron de
alentar para seguir adelante.

Flor de María Córdova Campoverde

Le agradezco a mi esposo y a mis padres que
siempre me dieron la fortaleza para seguir
adelante.

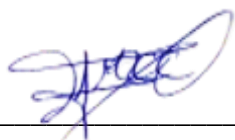
Gasdaly Melendres Guerrero

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Córdova Campoverde, Flor de María con DNI 02661367 y Melendres Guerrero, Gasdaly con DNI 47391595, egresadas del Programa de Estudios de Pregrado de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Piura 2023”, el cual consta de un total de 81 páginas, en las que se incluye 6 tablas y 7 figuras, más un total de 52 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores



CÓRDOVA CAMPOVERDE FLOR DE MARÍA
DNI 02661367



MELENDRES GUERRERO GASDALY
DNI 47391595

INDICE

PORTADA	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
INDICE	vii
INDICE DE TABLAS	ix
ÌNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II.METODOLOGÍA	34
2.1. Enfoque, tipo:	34
2.2. Diseño de investigación	34
2.3. Población, muestra y muestreo	34
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	35
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	36
2.6. Aspectos éticos en investigación	37
III. RESULTADOS	38
IV. DISCUSIÓN	48
V. CONCLUSIONES	51
VI. RECOMENDACIONES	52
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS	61

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	61
ANEXO 2: Instrumento de recolección de información	62
ANEXO 3. Ficha técnica	64
ANEXO 4: Operacionalización de variables	65
Anexo 5: Validación de juicio de expertos	68
Anexo 6: Carta de presentación	71
Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	72
Anexo 9: Sesiones/Actividades de Aprendizaje	75
Anexo 10: Captura del Turnitin	81

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la de la población	28
Tabla 2. Validación de instrumentos por expertos.....	29
Tabla 3. Nivel de motricidad fina al inicio de la investigación	31
Tabla 4. Uso del juego para mejorar la motricidad fina.....	33
Tabla 5. Nivel de la motricidad fina, después de aplicar la estrategia del juego.....	37
Tabla 6. Comparación entre el pre test y post test.....	39
Tabla 7. Mejora de la motricidad fina mediante el uso del juego	40

ÌNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de motricidad fina al inicio de la investigación	31
Tabla 4. Uso del juego para mejorar la motricidad fina.....	33
Figura 5. Nivel de la motricidad fina, después de aplicar la estrategia del juego.....	37
Figura 6. Comparación entre el pre test y post test.....	39
Figura 7. Mejora de la motricidad fina mediante el uso del juego	40

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito mejorar la motricidad fina mediante el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023. Fue de tipo aplicada, de diseño pre experimental, con una muestra de 25 estudiantes de cinco años. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se evaluó cuatro dimensiones de la motricidad fina: la coordinación viso manual, la facial, gestual y la fonética con un pre test al inicio; luego se aplicó el uso del juego como estrategia y se concluyó con la aplicación del post test; obteniendo como resultados que, de un 76% de estudiantes que se encontraron en inicio, se mejoró a un 80% al nivel logrado. Aceptando con ello la hipótesis general que, el uso del juego sí mejora la motricidad fina y reafirmando con la prueba de hipótesis, donde sus medias variaron en 12 puntos y el valor de la t de Student fue de -8.6, menor al valor crítico.

Palabras claves: El juego, facial, fonología, motricidad fina

ABSTRACT

The purpose of this research was to improve fine motor skills through the use of games in the students of the five-year-old classroom of the Initial level of an educational institution in Piura 2023. It was of an applied type, of a pre-experimental design, with a sample of 25 students of five years. Observation was used as a technique and the checklist as an instrument. Four dimensions of fine motor skills were evaluated: hand-eye coordination, facial , gestural coordination, and phonetics with a pretest at the beginning; then the use of the game as a strategy was applied and it was concluded with the application of the post test; obtaining as results that, of 76% of students who were found at the beginning, 80% improved to the level achieved. Accepting with this, the general hypothesis that the use of the game does improve fine motor skills and reaffirming it with the hypothesis test, where its means varied by 12 points and the Student's T value was -8.6 less than the critical value.

Keywords: Use of game, and phonetics, hand-eye coordination

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad fina es un problema que se enfrentan a nivel mundial y es que hoy en día es considerada como parte importante de la formación integral del estudiante, ya que “parte de las conductas motoras innatas, es decir, nacemos con una serie de movimientos y actos reflejos inscritos en nuestros genes, poco especializadas y rudimentarias para generar conductas motoras aprendidas, cada vez más complejas, especializadas” (Batalla, 2021, p.12); lo que significa que solo basta desarrollarla, afianzándola con ejercicios motrices para que se logre un mejor desarrollo tanto motriz como psíquico; es por ello, que los estudiantes entre los 3 y 5 años están obligados a asistir a escuelas iniciales o PRONOEIS, donde se les brinde las estrategias pertinentes para su logro.

Willoughby y Hudsons (2023) sostienen que el desarrollo de la motricidad debe iniciarse en la primera etapa de vida del infante, ya que es en este período donde el niño comienza a pensar, actuar, seguir instrucciones y adaptarse rápidamente a los cambios. Durante esta fase, los niños son capaces de resolver situaciones problemáticas de manera natural. El desarrollo de estas destrezas no solo es crucial para su adaptación al entorno, sino que también despierta su interés y aprendizaje en áreas como la matemática (Flores et al., 2023). En otras palabras, estas habilidades motoras son fundamentales para el crecimiento integral del niño, permitiéndole desenvolverse adecuadamente en su entorno y facilitando su desarrollo cognitivo y social (Zhang et al., 2023).

Lamentablemente, cuando un niño no logra desarrollar sus habilidades motoras adecuadamente, puede sufrir del Trastorno del Desarrollo de la Coordinación (TDC) (Tamplain y Cairney, 2024). Este trastorno puede afectar significativamente su capacidad para realizar tareas cotidianas y su rendimiento académico, así como su autoestima y relaciones sociales. Por esta razón, es esencial priorizar el desarrollo de la motricidad en el nivel inicial. La intervención temprana y el enfoque en el desarrollo de habilidades motoras pueden prevenir o mitigar los efectos del TDC, asegurando que los niños tengan las herramientas necesarias para un desarrollo holístico y exitoso. Esto subraya la importancia de un enfoque integral en la educación temprana, donde se fomente el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños, preparándolos para enfrentar y superar los desafíos futuros.

Sin embargo, dicho proceso no se logra a cabalidad, tal como lo sostiene a nivel internacional, Saraswaty (2021), al explicar que la mayoría de las escuela de infantes de indonesia no cumplen con los estándares del Ministerio de su país, siendo la educación que imparten de muy baja calidad, no ajustándose a las nuevas normativas educativas; asimismo, Brons et al., (2020), sustenta que entre el 5% y 10% de los estudiantes de Amsterdam, que ingresan a primaria presentan serias dificultades en el desarrollo de su motricidad fina y que el 70% de su investigación presentó problemas para realizar trazos simples; puesto que en el nivel preescolar no se han aplicado estrategias pertinentes para desarrollarlas.

De igual manera, Slamet et al., (2023), sostiene que su muestra de Indonesia antes de la investigación, presentaron un bajo promedio respecto al desarrollo de su motricidad fina, es decir se encontraban en un nivel de proceso con 17.25%. Incluso Sabina (2022), concluyó que la mayoría de estudiantes alemanes presentaban problemas de desarrollo motriz fino (especialmente en las actividades grafomotoras), problemas de bajo rendimiento académico. Lo que significa que el infante al egresar del nivel inicial debería haber desarrollado su coordinación motora fina a cabalidad para evitar futuros problemas en los estudiantes, puesto que el bajo rendimiento genera problemas más graves como la baja autoestima, falta de autonomía y sobre todo deserción escolar.

A nivel nacional, en el Perú, la motricidad es considerada una parte esencial del desarrollo del estudiante, especialmente en el Nivel Inicial, donde se identifica como una competencia clave en el perfil de egreso. Sin embargo, en la mayoría de las escuelas peruanas se observa un bajo nivel de desarrollo motriz. Ochoa et al. (2021) reportaron que un alto porcentaje de estudiantes, específicamente el 66.7%, se ubicó dentro del nivel más bajo en lo que respecta a la coordinación viso-manual. Este hallazgo subraya la necesidad urgente de mejorar las estrategias pedagógicas y los recursos destinados a este aspecto del desarrollo infantil.

De manera similar, Mantari (2021) basó su tesis en los obstáculos que su muestra presentó en el desarrollo de la motricidad fina. Su investigación reveló deficiencias significativas en esta área, reflejando una problemática generalizada en el sistema educativo peruano. López et al. (2020) también concluyó en su pretest que el 80% de su muestra

presentaba un bajo nivel de motricidad fina, ubicándose en el nivel de inicio en la dimensión óculo-manual. Estas conclusiones resaltan un patrón consistente de insuficiencia en el desarrollo motriz entre los niños peruanos. Asimismo, Espinoza (2022) evidenció en su investigación que en la dimensión de coordinación óculo-podal, la mediana en el pretest fue de solo 2 puntos, indicando que los estudiantes también se encontraban en el nivel de inicio en esta área. Estos resultados en conjunto demuestran una clara necesidad de intervención y mejoramiento en las prácticas educativas para fomentar un desarrollo motriz adecuado desde los primeros años de escolarización.

Y es que, en el Perú, la motricidad a pesar de ser una competencia a desarrollar no cuenta con docentes especializados en el tema, que conozcan las estrategias, los medios y materiales a utilizar; ya que es la docente del Nivel quien debe enseñarles. Se suma a este problema que, los materiales, los ambientes, los escenarios a utilizar, no son los más adecuados; se suma a esto que este servicio en muchas instituciones se brinda en espacios reducidos, o en una casa, donde el estudiante no puede ejecutar dichos ejercicios de manera correcta ni pertinente; incluso los docentes con ayuda de los padres de familia o de Organizaciones no gubernamentales buscan financiar la compra de materiales idóneos para mejorar la motricidad fina, sin dejar de lado la elaboración de los mismos con material reciclable.

A nivel local, el tema de la investigación, también es de interés para muchos, especialmente para las profesoras del Nivel inicial, ya que no se encuentran preparadas para enseñarla, además de la precariedad de los ambientes, se suma la falta de materiales necesario para dicha práctica.; tal como lo evidencia De la Cruz (2022), quien sostiene que, en una escuela de Piura, los estudiantes del nivel inicial presentan serias dificultades para coordinar sus dedos, sus ojos y sus pies, incluso no pueden realizar el ejercicio de la pinza al utilizar sus dedos pulgares y anular, y esto también trae como consecuencias problemas para trozar o rasgar y en el futuro presentarían problemas para usar un lápiz y adiestrarse en la escritura. Según Tineo (2022), los estudiantes castellanos evaluados, mostraron que se encontraban también en el nivel de inicio, respecto a su motricidad fina, obteniendo como resultados que, en un 82% se encontraba con dificultades para desarrollar la coordinación viso manual y un 77% para la coordinación viso motriz.

Asimismo, López (2020), sustenta que el 50% de su muestra presentaba un bajo nivel en las habilidades motoras; situación que trae como consecuencias que el niño tenga problemas para aprender, que no logre levantar su autoestima y sobre todo Bullying de sus compañeros. De igual manera, Fiestas (2023), evidenció que el 56% de su muestra, se encontraba en proceso y el 44% en inicio; respecto al desarrollo de su motricidad fina; los mismos que comprenden movimientos musculares pequeños como pintar y dibujar. Es decir, la mayoría de escuelas locales también presentan problemas para desarrollar la habilidad motora.

En una institución de Piura, la motricidad no se puede enseñar de manera correcta, ya que las docentes no han sido capacitadas en estrategias para enseñarla; además no cuentan con el espacio, ni con los materiales adecuados para dicho aprendizaje. Los estudiantes de esta institución deben traer de sus casas materiales reciclado como palos de escobas, mantas, pelotitas hechas de trapo, etc.; para que junto a su maestra desarrollen ejercicios que fortalezcan su motricidad y así tengan un desarrollo integral. Los alumnos presentan problemas para la coordinación visual, donde usa la vista y sus manos; para la coordinación facial (cara), para la fonética (uso de su lenguaje) y la coordinación gestual (uso de manos y cara).

Es por esto, que se ha planteado la siguiente interrogante: ¿En qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023? Teniendo como problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023?, ¿en qué medida el uso del juego en las sesiones de aprendizaje, mejora la motricidad fina de los estudiantes de 5 años del nivel inicial?, ¿cuál es el nivel de motricidad fina después de aplicar el uso del juego en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de un institución educativa de Piura 2023? y ¿en qué medida mejora la motricidad fina antes y después de aplicar el uso del juego en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de un institución educativa de Piura 2023?

Esta investigación se justificó porque permitió determinar primero cuál es el nivel de motricidad de los estudiantes de una institución de Piura, así como aplicar la estrategia del juego para que esta sea mejorada; ya que el desarrollo de la motricidad fina permite el

desarrollo integral del estudiante. La relevancia social radica en que va a contribuir a que los estudiantes de cinco años mejoren su motricidad fina. A nivel práctico se justificó en la importancia de conocer el nivel de motricidad fina en que se encuentran los estudiantes de la muestra en estudio, con la finalidad de aplicar una estrategia basada en el juego y mejorar su nivel de coordinación motora fina, ya que es vital para su desarrollo integral. Además, de observar que dificultades presenta respecto a su coordinación motora.

A nivel teórico primero, se sustentó en la investigación de Morales (2021), quien sostiene que los estudios realizados por Piaget, quien explica que el “desarrollo intelectual del niño es por etapas o estadios del desarrollo cognitivo y van de acuerdo a la edad y a la maduración del mismo” (p,17). Además, los estructura en estadios: el sensorio motriz, el pre operacional, el de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. Así mismo, este estudioso considera que la motricidad fina es la base del desarrollo intelectual del infante.

A nivel metodológico se justifica en la investigación de Saavedra (2021), quien aplica como instrumento una lista de cotejo, donde el estudiante desarrollará una batería de ejercicios relacionados a la motricidad fina, que responden a las dimensiones de la investigación: viso manual, facial, gestual y fonética. Para ello, se programó 12 sesiones de aprendizaje y se ejecutaron actividades relacionadas al desarrollo de la motricidad fina en las dimensiones ya mencionadas. En el aspecto ético se respetó los resultados, respetando la confiabilidad de los participantes. Siendo por ello, esta investigación factible ya que se pudo desarrollar en la institución en mención ya que se solicitaron los permisos pertinentes.

Los objetivos de la presente investigación son: Determinar en qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023. Los objetivos específicos: evaluar la motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023, mediante un pre test; segundo, diseñar y aplicar el uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023; tercero, evaluar la mejora de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023, después de aplicar el uso del juego mediante un post test , cuarto, comparar la

motricidad fina antes y después de aplicar el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años.

Las hipótesis planteadas en la presente investigación son: Hipótesis general: el uso del juego mejora significativamente la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023. Las hipótesis específicas: H1: La motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023 después haber aplicado el pre test es bajo. H2: El uso del juego como estrategia mejora la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023. H3: La motricidad fina de los estudiantes investigados después de la aplicación del uso del juego es alta. H4: La motricidad fina después de haber aplicado el uso del juego mejora significativamente en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.

Respecto a los antecedentes internacionales tenemos a España y Samada (2023), tuvo como objetivo principal, desarrollar un sistema de actividades que ayuden a mejorar la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de Ecuador, aplicando una metodología cuali cuantitativa de tipo descriptiva; su población fue de 65 estudiantes y su muestra de 20 niños; entre sus resultados se observa que, el 65% realiza movimientos precisos con sus manos y dedos, el 75% sigue su mirada en actividades con las manos, y el 65% logra colorear sus imágenes; concluyendo que, la es imperante el desarrollo de la motricidad fina puesto que consolida el progreso integral de los niños, en todas sus dimensiones.

Asimismo, García y Lazo (2022), en Ecuador, tuvo como objetivo esbozar una ruta con Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa “Otto Arosemena Gómez”; la investigación fue del enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo; se trabajó con una muestra de 25 estudiantes, 25 padres, una docente y un directivo; donde el 52% lograron desarrollar de manera satisfactorias sus destrezas motrices; concluyendo que, la mejora de estas destrezas ayudan al desarrollo personal, educativo y social del niño.

Martillo y Zambrano (2022), en su investigación tuvo como objetivo diseñar una ruta

para el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Mariana Cobos de Robles” del cantón Portoviejo Manabí- Ecuador. Para dicha investigación se aplicó la técnica de observación directa a 30 estudiantes y 1 docentes; su metodología fue del enfoque mixto, de tipo descriptivo. Como instrumento utilizó la entrevista y la guía de observación. Entre sus resultados tenemos, que un alto porcentaje de estudiantes mejoraron coordinación ojo mano, concluyendo que dichas estrategias mejoraron significativamente su motricidad fina.

De igual manera, Shunta (2020), tuvo como objetivo estudiar la incidencia del desarrollo de la motricidad fina en el proceso de inter aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial mexicanos, utilizando la metodología no experimental y aplicaron métodos que ayuden al desarrollo de la motricidad fina y que causen efectos positivos en el inter aprendizaje de niños de educación inicial. Entre los resultados se tuvo que, la motricidad fina ayuda en la precisión; además, de desarrollar habilidades sociales en los estudiantes e incluso a tener una mejora en cuanto a su rendimiento académico. Concluyendo que, la motricidad fina ayuda a mejorar el intelecto, la creatividad y sobre todo que el niño aprenda a socializarse.

A nivel nacional, Saavedra (2021), presentó su investigación con el propósito de conocer el nivel de motricidad fina y mejorarlo mediante juegos lúdicos y material concreto de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa de la región Tumbes 2018; su metodología el tipo de investigación fue explicativo pre experimental, su muestra fue de 25 estudiantes; utilizó como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se aplicó un Pre test y Post test a un solo grupo de estudio; entre sus resultados tenemos que, el 86% han mejorado sus actividades motrices después de aplicar la estrategia del juego, un 14% se ubicó en proceso y el 0% en inicio; concluyendo que, el uso de una estrategia basada en juego, eleva el nivel respecto a las dimensiones viso manual, gestual y fonética.

Payano (2021), en su investigación tuvo como objetivo principal determinar el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa No 30629 de Junín - 2020. Fue de tipo básico y de nivel descriptivo, trabajó con una muestra poblacional de 12 estudiantes; resultando que, el 50% de ellos, presentan un bajo nivel de motricidad fina; concluyendo que, el personal docente y directivo se deben preocupar por

aplicar estrategias que reviertan dicha realidad.

.También López et al., (2020), en su tesis con el objetivo de mostrar los efectos que producen los juegos lúdicos de motricidad fina en el desarrollo de la coordinación viso-manual en niños y niñas de cinco años de una institución educativa inicial del distrito Manantay - Perú; fue aplicada en el nivel experimental, en su variante cuasi-experimental; en una muestra de estudio de 40 niños y niñas de los cuales 20 pertenecieron al grupo experimental y 20 al grupo control, con la técnica de la observación directa; resultando que, el 85% de alumnos del grupo experimental lograron desarrollar su coordinación viso manual; concluyendo que, los juegos ayudan a incrementar la motricidad fina de manera significativa, puesto que, la prueba de hipótesis a través de la “t” de Student fue significativa, menor a 0,05.

Ponce (2020), aplicó una investigación con la finalidad de mejorar la motricidad fina mediante actividades lúdicas en niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 324 de Huánuco, 2019; en un estudio pre experimental con pre y post test, en una muestra de 20 estudiantes; resultando que, después de aplicar la estrategia, dicha variable mejoró considerablemente hasta en un 56% y que especialmente la coordinación viso motriz mejoró en un 57%; concluyendo que, en un 80% desarrollaron satisfactoriamente su motricidad fina con ayuda de las estrategias mencionadas.

Santos (2020) en su tesis tuvo como objetivo, identificar el nivel de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 192 de Túcume 2019; entre sus resultados tenemos que, con un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, con diseño no experimental y corte transversal, utilizó la guía de observación en una muestra de 15 estudiantes; resultando que, el 53,3% alcanzó el nivel de logro de la coordinación viso manual y el 80% de la coordinación facial. Concluyendo que, el mayor porcentaje de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso respecto a su motricidad fina, en las dimensiones: facial, fonética y viso manual.

A nivel local, tenemos que Espinoza (2022), que tuvo como objetivo principal determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa de la Región Piura, 2019. Utilizó el enfoque

cuantitativo, nivel explicativo y con un diseño pre experimental con un solo grupo; su muestra fue de 15 niños de cinco años, a los cuales se les aplicó la técnica de la observación, y el instrumento de la lista de cotejo. Los primeros resultados evidenciaron que la mayoría de la muestra, es decir, el 60% de los niños se encontraban en el nivel de inicio de la motricidad fina. Pero después de aplicar la estrategia basada en juego, se revirtió dicha situación y al aplicar el post test, el 67% en había logrado el nivel esperado respecto a su nivel de motricidad fina. Por lo tanto, se concluyó que, con el nivel de significancia de 0.05 y del análisis realizado, que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina.

También, Ramírez (2020), en su investigación tuvo como objetivo: determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de La I.E 304 de Morropón, Piura, 2020; quien aplicó un metodología de tipo cuantitativa, diseño pre - experimental con pretest y post test a un solo grupo, como instrumento se empleó una lista de cotejo y como técnica la guía de observación, con una muestra de 15 estudiantes de 4 años, resultando que, el 55% presentaba problemas de motricidad, pero luego de aplicar la estrategia, el 72% se encontró en el nivel alto. Concluyendo que el juego sí contribuye de manera significativa en el logro de dicho objetivo.

Domínguez (2020), presentó su investigación con el objetivo de determinar el nivel de la Psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial del colegio 14354 - Meseta andina, distrito de Frías, provincia de Ayabaca, Piura 2019; fue descriptiva con una muestra de 24 estudiantes de 4 años de educación inicial, a quienes se les aplicó el instrumento de recojo de información denominado lista de recojo; obteniendo como resultados que, el 84% se encontraba en inicio en la dimensión Viso manual, el 75% también se encontraba en inicio en la fonética; 79% en gestual y 71% en facial. Concluyendo que, la mayor parte de niños de 4 años se encuentran en un nivel de inicio en relación a la motricidad fina.

Edquén (2020), en su investigación con el objetivo de determinar el nivel de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1372 del distrito de Veintiséis de Octubre, Piura 2020; cuya muestra la constituyeron 20 estudiantes de 4 años de ambos sexos; siendo sus resultados que, el 60% de sus alumnos

presenta problemas para el desarrollo de su coordinación óculo manual; mientras que el 75% en la gestual y el 70% en la fonética; concluyendo que, la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel deficiente de su desarrollo con relación a las dimensiones: óculo manual, fonética y gestual.

Después de describir las investigaciones realizadas sobre las variables involucradas, se conceptualizará las mismas; comenzando con la variable dependiente Motricidad fina:

Pero antes es necesario comprender que esta variable está enmarcada dentro de las habilidades motoras, que son imperantes que el niño del nivel inicial desarrolle, puesto que, según García, Fernández (2020), “las habilidades motoras fundamentales son consideradas como básicas para el desarrollo motor, las mismas que nos permiten afrontar con éxito los retos motores de la vida diaria y adaptarnos a las características de un entorno cambiante” (p.1). Y es que “es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que inciden en los niños y niñas, como una unidad” (Imán, 2020, p.18); puesto que estas destrezas motoras ayudan a la madurez del cerebro; en especial, la motricidad fina.

La motricidad fina, pertenece al conjunto de habilidad motrices que el niño desarrolla de su nacimiento. Y es que según Batalla (2021), la habilidad motriz, es lucha frontal de una persona con un solo propósito, que es el de generar respuestas de su sistema motor; es decir que el movimiento de su cuerpo tiene un rol principal e irremplazable en su desarrollo. Sin embargo, Mejía (2020), nos dice que, “el desarrollo motor del niño de los 0 a los 6 años no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente” (p.6). En suma, esta destreza debe empezar su desarrollo desde casa y continuar fortaleciéndola en la escuela.

Existen dos tipos de habilidades motrices, una es la motora fina y la otra la motora gruesa. La primera la define “los movimientos de los niños o niñas, dado que están controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos” (Cayllahua, 2020, p. 22). Estos movimientos usualmente coordinan la estabilidad con los músculos grandes de los brazos y el tronco del cuerpo y con los ojos para la coordinación óculo manual. Fiestas (2023), sostiene que “es la habilidad que facilita realizar actividades que solicitan superior

precisión, en otras palabras, todas aquellas ocupaciones en las que requerimos un dominio de nuestras manos, nuestros dedos o de nuestros pies” (p.25). La motricidad fina incluso le ayuda al estudiante a aprender a contar ya sea con la coordinación viso manual (dedos) o con su mente (Atsushi y Shinichiro, 2022). También Edquén (2020), sostiene que, “la psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo manuales, como la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos” (p.19).

Asimismo, podemos afirmar que, la motricidad fina “implica movimientos finos de las manos y sus dedos; por tanto, esta motricidad se puede observar durante la ejecución de diversas técnicas como el rasgado, recortado, modelado, puntillismo, armados, entre otras” (Cevallos, 2020, p. 19). Tal y como lo confirma Tineo (2021), al sustentar que cuando “los preescolares realizan actividades de aprendizaje como dibujar, recortar, estrujar, moldear, embolilla, enhebrar, encajar, ente otros” (p. 20); ayudan al logro eficaz de desarrollo motor. Por su parte, Rebelo et al., (2020), también, sostiene que la motricidad fina es el dominio de las extremidades superiores como la mano, la misma que le ayuda a desarrollar actividades vitales para su formación. Incluso se deben relacionar con su edad cronológica, es decir, a mayor edad mejor desarrollo de su motricidad fina tiene.

Este variable dependiente Motricidad fina se fundamenta en la Teoría de Piaget (Santos, 2020), quien sostiene que el niño aprende a través de sus movimientos motores, puesto que se relaciona con su entorno, primero mediante el gateo y luego al caminar; es decir que “la conquista del universo está relacionada con el desarrollo mental de los estudiantes del pre escolar poniendo en marcha las operaciones mentales y los movimientos corporales” (p.15). Es decir que, para Piaget, el niño se desarrolla cognoscitivamente al lograr su desarrollo motriz en intelectual. En otras palabras, su desarrollo motor depende mucho de su realización intelectual. Asimismo, también se sustenta en la teoría de Vygotsky, quien explica que “las actividades de destreza motora fina implican destreza manual y a menudo requieren movimientos coordinados de las manos y los dedos con los ojos; esto se llama coordinación mano-ojo” (Santos, 2020, p.17) y que están relacionadas con su intelecto.

También, se sostiene en la teoría biosocial de Wallon (Cevallos, 2020); quién contribuye en la importancia de la motricidad fina puesto que se relaciona de manera análoga

con la “pinza digital o mano y muñeca que permite una mejor coordinación viso manual como actividad principal en la adquisición de habilidades motoras” (p. 17); donde el infante logra “manipular correctamente objetos, haciendo uso adecuado de sus movimientos finos, logra aprendizajes específicos y desarrolla áreas como el arte, la cultura y el lenguaje en sus distintas formas, así como el desarrollo de su percepción táctil” (p. 17).

Además, la motricidad fina, se representa en el enfoque de la Corporeidad (MINEDU; 2018), que “concibe al cuerpo más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer” (p. 98); es decir que para construir la personalidad es necesario empezar desde los primeros años puesto que se da mediante la interrelación del hombre con su ambiente y que dicha relación se da mediante su desarrollo motor. Y es que el niño en el nivel inicial debe aprender a relacionarse con su entorno a través de sus manos, de su cara o su lenguaje.

Esta motricidad es muy importante para el buen desarrollo académico del estudiante, tal como sostiene Sabine (2022), en su investigación al sostener que: “los niños con problemas potenciales de motricidad fina ... podrían estar en riesgo de problemas académicos debido a su menor rendimiento en la motricidad fina y la memoria de trabajo” (p. 86). Klupp (2021), sostiene que: “los análisis de regresión indicaron relaciones significativas entre las habilidades motoras finas y el coeficiente intelectual a gran escala, el razonamiento perceptivo, la memoria de trabajo y la velocidad de procesamiento” (p. 9). En el nivel inicial, especialmente en los 5 años, el alumno ya debería haber desarrollado dichas habilidades motrices finas, las mismas que le van a permitir el desarrollo integral. Por consiguiente, la motricidad fina, que es el dominio de las manos de las manos y los pies, ayudado por la vista.

Domínguez (2020), nos dice que “es importante estimular la motricidad fina en los estudiantes, porque son condiciones absolutamente necesarias para las actividades gráficas tales como la escritura, el dibujo y el coloreo” (p. 25); es por esto que desde los 0 años se debe realizar actividades relacionadas a la estimulación del infante.; puesto que son la base para el desarrollo de otras competencias; y el no desarrollo de la misma puede “desencadenar en los estudiantes pre escolar un retraso en la escritura a la vez el niño expresa un rendimiento académico bajo”(p.27).

La importancia de motricidad fina, también radica en que, según El currículo nacional del nivel inicial, el estudiante debe egresar desarrollando su nivel de motricidad a cabalidad, siendo necesario que aprenda a coordinar sus movimientos ya sea de las manos y pies, desplazándose con total seguridad y confianza; además, de aprender a expresarse con su cuerpo. Este estándar nos muestra lo importante que es para el niño de inicial desarrollar su motricidad fina, como realizar actividades cotidianas con precisión, como aprender a expresar lo que siente.

López (2020) sostiene que, para Piaget, el período sensoriomotor de un niño abarca desde los 0 hasta los 2 años, donde debe aprender a conocer y dominar su cuerpo en todas sus dimensiones, además, debe aprender a asimilar y acomodar las estructuras de su cuerpo en el mismo momento en que desarrolla su nivel cognitivo. Es decir que, hasta el límite de este período, el alumno ya debe haber aprendido a realizar movimientos con todas las partes de su cuerpo, incluso, debe saber imitar desplazamientos que observa; así como debe haber aprendido a ubicarse en el espacio y tiempo. En el segundo estadio, que es el preoperacional, continúa desarrollando su pensamiento simbólico y conceptual y en el de operaciones formales concretiza dicho desarrollo. Para Palacios (2021), “a la edad de 4 – 5 años, el niño necesita una manipulación directa con los objetos, para ir desarrollando la motricidad, la estimulación del desarrollo del pensamiento y el aprendizaje de habilidades con más complejidad” (p,19).

Es decir que, al desarrollar las funciones ejecutivas y las destrezas motoras finas, estas favorecen la aprehensión de habilidades que ayuden a mejorar su nivel académico. Es por ello, que se deben diseñar desde la primera infancia estrategias que logren dicho objetivo y especialmente para aquellos estudiantes que ya presentan dificultades motoras (Khng & Ng, 2021). Quedando claro que, si un alumno no logra dominar su psicomotricidad fina, tendrá problemas para desarrollar su motricidad gruesa y así sucesivamente podría presentar problemas hasta para desenvolverse en su entorno y desarrollar su nivel académico.

En la presente investigación la motricidad fina presenta cuatro dimensiones: la dimensión viso manual, la facial, gestual y la fonética.

La Dimensión viso manual, que a decir de Ponce (2020), “ayudará al niño a dominar sus manos y con ello podrá realizar todas las actividades que la requieran y por su puesto ayudado de la vista para la mayor efectividad” (p.59). Mantari (2021), sostiene que el dominio de la coordinación viso manual, lo “constituyen los movimientos de gran precisión coordinados entre la visión y las manos, este tipo de acciones son parte del día a día de las personas, por lo que su desarrollo es esencial durante la niñez” (p. 30). Es decir, que el niño diariamente se enfrenta actividades donde es vital el uso de su “mano, dedo, muñeca, brazo completo, por citar algunos de las acciones 30 son: pasar hojas de un libro, realizar pinzas con dedos, abotonar prendas u otros objetos, cerrar cierres, hilar, pintar, realizar presión en dedos” (p.30). Es por ello, que el niño hasta al término del nivel inicial debe haber desarrollado dichas habilidades motrices, mediante ejercicios como: punzado, ensartar hilo o ubicar la cola al burro, insertar pelotitas en un agujero pequeños, recortar, pintar, etc.

Para Cevallos (2020), esta coordinación “es indispensable para controlar y explorar objetos con una precisión cada vez mejor en la ejecución de actividades de la vida diaria y si se desarrolla eficazmente nuestra vista y manos, podemos tener un movimiento fino más coordinado y seguro” (p.21). Para Abad (2022), también es conocida como Óculo manual u ojo mano y que está referida a todas las actividades que se realizan con la mano y la vista. Lo que significa que las actividades predominantes en el nivel inicial para desarrollar la motricidad fina deben estar relacionadas con los sentidos de la vista y tacto.

Para desarrollar esta dimensión según Espinoza (2022), es necesario que el alumno aprenda las siguientes actividades: “enrosca y desenrosca tapas de botella, lanza objetos a una caja, punza, ensarta, manipula objetos pequeños, recorta y rasga” (p, 28). Para Ochoa et al., (2021), el niño debe aprender a manipular su tijera, a ensartar de manera correcta, a emboquillar botellas, a agarrar los sujetadores o ganchos que utilizamos para colgar ropa. Asimismo, para desarrollar su coordinación facial, es necesario que aprenda a “sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones, a que se enoja y sonríe, a soplar las burbujas, a golpear los labios con las manos, a mostrar expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo) (Ochoa et al., 2021, p. 2).

La Dimensión facial, es una habilidad motriz que consisten en “controlar los músculos de la cara o faciales, el mismo que tiene por finalidad la expresión de sentimientos,

tanto en niños como adultos” (Mantari, 2021, p.30). Además, esta dimensión presenta dos fases: “la primera es el control voluntario del niño de los músculos del rostro y fase dos es que a través de esas expresiones muestre sus emociones a los demás... muestra alegría, tristeza, asombro” (Mantari, 2021, p.30). Lo que significa que el estudiante debe aprender a tener control de sus emociones, así como sus expresiones. Esta dimensión la podemos evidenciar, mediante actividades diarias como el saludo, el desarrollo de habilidades como pintar, cantar, comer, etc. Ya que, en estas actividades cotidianas demuestras su estado de ánimos que se concretiza en la expresión de sus sentimientos y emociones, las mismas que se evidencian en su cara.

Esta dimensión es la más importante para que el niño logre socializarse, es decir interactuar con sus compañeros (Cevallos, 2020) y utiliza los músculos de la cara que se mantienen en coordinación con el cerebro; puesto que recibe los impulsos de sí está alegre, triste o con miedo. Para Payano (2021), puesto a que ayuda a que el estudiante aprenda a exteriorizar sus sentimientos más profundos. Se evidencia cuando el niño muestra una carita triste, o alegre o con miedo o preocupación, etc. Es decir, que el infante debe aprender de manera voluntaria a expresarse según sus estados de ánimos (Palacios, 2021). Aunque, también debe saber que carita debe mostrar según sus sentimientos.

La Dimensión Fonética, está relacionada con la forma de comunicarse y es que, según los desempeños del Currículo, en el nivel inicial, el niño debe ser capaz de lograr expresar sus ideas, necesidades e intereses a su entorno cercano (personas adultas), haciendo uso frecuente de gestos, señales, miradas y o caritas según el propósito que tengan; los mismos que pueden ser el de pedir o solicitar algo, el de convencer al locutor o el de dar gracias a alguien. La primera infancia se ha asociado siempre negativamente con las habilidades cognitivas y académicas de los niños; es decir, el niño de inicial, debe egresar dominando perfectamente la dimensión o coordinación fonéticas, lo que significa que debe haber aprendido a comunicarse no solo con sus compañeros, sino con los adultos de su entorno cercano (Pinja et al., 2022). Entre las actividades a desarrollar en esta dimensión esta la participación de contar cuentos con títeres, o después de escuchar una historia, para expresar lo que sintió.

Esta coordinación empieza desde que emite los primeros sonidos al nacer y se va

consolidando con el transcurso de los años y la madurez (López, 2020); sin embargo, no solo se trata de emitir sonidos ni interactuar; sino de aprender a utilizar su lenguaje para comunicar sus necesidades, intereses o temores durante su desarrollo, además de participar en el aula, exponer algún tema pero de manejar autónoma; es decir debe aprender a gesticular, a leer, a hablar e imitar (Saavedra, 2021). En otras palabras, el infante debe ser un participante activo durante las sesiones de clase, ya sea levantando la mano para opinar o expresando lo que necesita o le guste.

La coordinación o dimensión gestual, “es el dominio global de la mano y de los dedos y la cara. A los cinco años podrá intentar más acciones de mayor precisión como colocar ganchos en un aro o embolillar, entre otras” (Payano, 2021, p.29). Asimismo, Apaza (2021), sostiene que “se realiza en dos etapas; la primera tiene como objetivo el control voluntario de los músculos de la cara y la segunda cuando el niño tiene el control de los músculos de la cara entra al expresar sus emociones” (p.26). Es decir, que esta dimensión abarca tanto el movimiento de su cara o rostro como el de las manos cuando dice sí o no.

La gestualidad forma parte de “la comunicación no verbal facilitando una categoría científica a la habilidad de la interpretación” (Saavedra, 2021, p.50). Sin embargo, para Fiestas (2023), esta dimensión está relacionada exclusivamente con sus manos o dedos cuando por ejemplo hace movimiento que significan no o las mueve sus para decir ven o adiós. Los gestos son utilizados en todo momento por los niños, especialmente en el recreo y cuando conversan con algún compañero que no se encuentra cercano a él. Esto significa que esta coordinación hace uso de los músculos de su cara y de los de sus extremidades inferiores (Abad, 2022).

Según Batalla (2021), para enseñar habilidades motoras en las escuelas se deben tener en cuenta que la actividad a realizar debe tener un propósito, que debe tener sentido y serle útil en su vida cotidiana y sobre todo que sea fácil de lograrlo para que el infante no se sienta frustrado; además, de ajustarse al entorno del estudiante, es decir que él pueda realizar en cualquier momento en su casa para mejorarlo; asimismo, debe ser divertido para que no hay aburrimiento ni desinterés durante las sesiones. Es importante comprender que para esta etapa las indicaciones o reglas deben ser claras y deben desarrollarse en un ambiente positivo que lo motive a seguir a pesar del fracaso.

En esta investigación, la motricidad fina se evaluará mediante los indicadores de logro del Ministerio de Educación (2016), los mismos que a continuación detallo: En inicio, cuando el estudiante ha logrado entre 20 y 26 puntos; en proceso, cuando ha sido evaluado de 27 a 33 puntos y en logrado de 34 a 40 puntos. Para la Dimensión viso manual, se utilizarán los siguientes indicadores: pintar usando los dedos, punzar por las líneas, pegar dentro del recuadro, poner la cola al burro, moldear con plastilina, completar laberintos, insertar bolitas, cuentas y arma rompecabezas. Para evaluar dimensión facial, se observará si muestra carita feliz o triste o si evidencia emociones. Para la fonética, se observará si comunica sus necesidades fisiológicas, si participa, si comunica cuando lo agrade, si narra alguna historia o si participa en clase y la dimensión gestual se analizará si el alumno hace gestos con su cara o manos.

La variable el Uso del juego es muy utilizada en el nivel inicial, puesto que, según MINEDU (2016), el juego es un principio de la Educación Inicial, ya que “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones” (p.23). Es decir, que el juego es una estrategia muy efectiva para que los estudiantes de este nivel logren poner en prácticas las diferentes competencias, en especial las matemáticas.

El juego es innato en los niños, los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (Gutiérrez, 2017, p. 6). El juego es una palabra muy utilizada desde tiempos inmemoriales y es que antiguamente se enseñaba con juego. “Es posible afirmar que el juego es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear y conocer otros mundos. Como ocurre en toda ficción, el juego habilita la creación de variados universos” (Pitluk et al., 2019, p. 20). Reforzando esto, afirma que: “se trata de una experiencia en la que se aprende que existen otras formas de entender el mundo compartiendo lenguajes, emociones y acciones. Jugamos comprometiendo la multidimensionalidad del ser cuando afectividad, corporalidad, pensamiento y movimiento se integran equilibradamente para crear”

Para Cayllahua (2021), “el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño/a, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales” (p. 32); es decir, ayuda a mejorar su nivel cognitivo. Asimismo, el juego potencia y ayuda a desarrollar su pensamiento, su raciocinio, en otras palabras, su inteligencia (Saavedra, 2023). Muchos de estos ayudan a evolucionar “el pensamiento conduciendo a los infantes en la abstracción y en la creatividad” (Saavedra, 2023, p. 40); lo que significa, que el juego fortalece e incrementa el nivel intelectual de los estudiantes.

El juego en la motricidad juega un papel primordial, tal como lo concibe El MINEDU (2018), quien recomienda usar el juego simbólico en la segunda etapa de la sesión de psicomotricidad, que es de la expresión motriz, donde el estudiante debe explicar las reglas de juego. Higuera (2019) sostiene que la estrategia del juego es la única capaz de motivar al estudiante para mejorar su desarrollo motriz. Son los maestros del nivel inicial los responsables de elegir juegos que ayuden a mejorar la psicomotricidad, teniendo en cuenta el propósito de la sesión (Chifla, 2021). Y es que hay juego con diferentes propósitos desde mejorar la dimensión óculo manual, hasta la facial. Asimismo, López et al., (2020); nos dice que, el juego en inicial “es particularmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad” (p. 206); lo que significa que es innato para desarrollar la motricidad fina.

El juego también es imperativo en el nivel inicial, puesto que dichas “habilidades psicomotrices trabajadas son significativas en la vida de los niños y las niñas, no solo de manera motriz, sino también en la parte académica y en las relaciones personales” (Mejía, 2020, p. 17); lo que significa que, si se despierta la conciencia sobre la importancia del desarrollo motor, entonces, podremos evitar niños sedentarios y podemos lograr estudiantes creativos e innovadores.

Piaget, explica que existen diferentes tipos de juegos: los funcionales, que se dan desde que el niño nace y refuerza el sistema motor; luego están los de imaginación o ficticios, que fortalecen la fantasía y la creatividad; los de construcción, que ayudan en la creación,

que poder ser armar rompecabezas o inventar con legos u otro material concreto; los simbólicos, que son donde el niño aprende a representar personajes o situaciones reales y el de reglas, que es cuando aprende a jugar con normas establecidas, como por ejemplo, cuando le pone la cola al burro no debe ver nada (Chifla, 2021).

López (2020), nos dice que la variable del juego “es particularmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad” (p. 202); la misma que consta evaluada con dos dimensiones: La primera dimensión reglas y normas del juego, donde el estudiante seguirá con las indicaciones y cumplirá con reglas establecidas. En la segunda dimensión: responsabilidades en la ejecución del juego, se evaluará su participación durante los juegos, el rol que cumple dentro del juego y la actitud cooperativa durante frente a los juegos. En conclusión, los docentes del nivel inicial deben estar en la capacidad de elegir el tipo de juego a utilizar como estrategia, teniendo en cuenta el propósito de la sesión y la dimensión motriz que desean mejorar.

La variable el uso del juego, se sustenta en la teoría de Piaget, puesto que concibe al juego como un camino de la “acción a la representación” (Ramírez, 2022, p. 22); es decir, que ayuda al desarrollo motor mediante los juegos simbólicos y de imaginación. Además, también se sustenta en las teorías de Wallón, puesto que sostiene que la maduración se da a través de la kinestésia, es decir, que son producidas por el movimiento que se da en la ejecución de juegos. Dicha variable está considerada también dentro del enfoque la corporeidad (MINEDU, 2016), puesto que el infante aprende a expresarse corpóreamente a través del juego.

De igual manera, “las teorías de Piaget, Klein, Wallon o Vygotsky, hacen hincapié al papel fundamental que es el juego en los infantes, porque es propicio para desarrollar su pensamiento” (Saavedra, 2023, p. 40). Es decir, que “estas investigaciones y estudios pasados afirmar de manera positiva que las actividades mediante juegos mejoran los estudios cognoscitivos del entorno, creando y desarrollando áreas potenciales, evolucionando el pensamiento conduciendo a los infantes en la abstracción y en la creatividad” (Saavedra, 2023, p.40); las mismas que ayudan a fundamentar el propósito de la presente investigación.

Para que el juego sea efectivo, se debe caracterizar por producción una gran satisfacción en el estudiante; así como por ser divertido respondiendo a sus necesidades e intereses. Además, debe ser “innato propio de cada niño, se debe dar el uso de su cuerpo en movimiento, debe establecer la comunicación con su grupo y ayudar a los niños a socializarse e integrarse con sus compañeros” (Ancajima, 2021, p. 29); lo que lo califica como motivador y generador de los más bonitos y gratos recuerdos del infante.

Para que el juego sea favorable en el desarrollo del infante, este debe descubrir gratificantes experiencias, se debe lograr la autonomía en el niño, debe ser un medio para lograr que sea explorador de su entorno, debe iniciarlo en la creatividad, despertando su nivel cognitivo en un alto porcentaje con la finalidad de alcanzar un alto índice de infantes con autonomía y ganas de innovar (Ancajima, 2021). Lo que implica que, el “juego es una actividad social propia de los seres humanos, que se da durante toda la vida de un individuo, es decir, a cualquier edad, particularmente en la niñez, es una necesidad para lograr el avance correcto” (Chifla, 2021, p. 29).

Saavedra (2021), explica que el juego es muy importante en este nivel puesto que “se entretienen de una manera planificada, en completa libertad y de forma espontánea jugando con material imaginario con resultados y consecuencia” (p. 40), lo que significa que el juego no siempre se debe dar sin un propósito establecido; sino que cada acción debe estar planificada para lograr un aprendizaje. Según El juego o también llamado actividades lúdicas ayudan al infante en diferentes ámbitos, como es su desarrollo motriz, el conocer y dominar su expresión corporal, mejorar su cuidado, aprender a socializarse y sobre todo a expresar sus emociones; es decir, que ayuda a fortalecer el aspecto “físico, emocional, social y cognitivo” (Ponce, 2020, p. 33).

El juego, es también una estrategia propia del nivel inicial puesto que presenta cinco funciones que ayudarán a mejorar las competencias de los estudiantes; entre las que tenemos: “la función biológica/madurativa, que propicia las ganas de jugar ponen en acción a los niños ante cualquier estímulo; la Función lúdica, que genera “placer y bienestar, lo que implica crecer de forma saludable, favorable para el proceso de enseñanza aprendizaje” (Ramírez, 2023, p. 12). Además, en su “función de adaptación cognitiva, el niño experimenta y

descubre mediante la interacción que realiza al jugar con las personas y objetos” (Ramírez, 2023, p.12). En su “función de adaptación afectivo-emocional, se debe superar cualquier tipo de conflicto que le dificulte superarse. Y en su última función de “potenciadora de aprendizajes, se logra que se potencie la imaginación y creatividad.

El docente también juega un papel crucial, puesto que, con su gran habilidad y creatividad debe ser capaz de inventar diferentes tipos de juego que ayuden a lograr los propósitos educativos y en el caso de la motricidad a mejorar el desarrollo motor; sin dejar de lado que debe considerar la edad y su ritmo para aprender (Ramírez, 2022). Lo que significa que “las actividades deben ser dirigidas por maestros de preescolar con amplia formación en la enseñanza de la expresión corporal y la capacidad para introducir metodologías activas e innovadoras” (García y Fernández, 2020, p. 30).

El juego presenta las siguientes dimensiones: “planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación” (Salguero, 2021, p. 51); es por ello que, en la presente investigación se han considerado las dimensiones: reglas y normas del juego y responsabilidades en la ejecución del juego.; las mismas que harán posible que el niño se divierta.

“El juego libre es a menudo la única oportunidad que tienen los niños para participar en actividades de movimiento y, si bien esto puede fomentar el movimiento, no promueve el aprendizaje de habilidades de movimiento fundamentales” (Ruíz et al., 2020, p. 3); es decir, que es esta estrategia es la que permite desarrollar su motricidad. Sin embargo, cuando no hay movimiento, ellos se convierten en futuros obesos y presentarán dificultades para desarrollarle (Pinja, et al, 2022, p.2).

En la institución educativa de Piura del nivel inicial, donde se realizó la investigación, también se observa que los estudiantes de cinco años presentan problemas respecto al desarrollo de su motricidad fina, puesto que tienen dificultad tanto en la coordinación viso manual, fonética, gestual y facial; además de que no se cuenta con los ambientes necesarios ni los materiales pertinentes.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo:

El presente trabajo de investigación fue de enfoque cuantitativo, según Hernández et al., (2018), porque se validó la hipótesis que la estrategia del juego mejora considerablemente la motricidad fina. Además, fue de tipo aplicada, debido a que se primero, se midió el nivel de motricidad fina y luego se aplicó un incentivo que es la estrategia de juego a los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Piura.

2.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue pre experimental según Hernández et al., (2018), con un solo grupo al que se le aplicó primero el pre test, luego la estrategia y finalmente se aplicó el post test para hacer la comparación respectiva.

$$G = O1 - X - O2$$

G= Grupo de estudiantes

O1 = Pre test

X = Estrategia del juego

O2 = Post test

2.3. Población, muestra y muestreo

La población la conformaron todos los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Piura, como a continuación detallo:

Tabla 1

Distribución de la de la población muestral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa de Piura, 2022.

EDAD	fi	%
3 AÑOS	50	50
4 AÑOS	25	25
5 AÑOS	25	25
Total	100	100

Muestra

La muestra es por conveniencia del autor no probabilística, y la conformaron todos los estudiantes de cinco años de la I. E en estudio, que son un total de 25 estudiantes entre varones y mujeres.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

Se usó la técnica de la observación, que es una técnica muy utilizada para observar el nivel de motricidad fina de los estudiantes de cinco años, tal como lo sustenta Malca (2021), “son un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información” (p.46) y que se va a utilizar en un periodo determinado antes de aplicar la estrategia y después de aplicar la estrategia. Como instrumento, la lista de cotejo según Malca (2021), “es un instrumento que sirve para registrar la observación estructurada que permite al que la realiza detectar la presencia o ausencia de un comportamiento o aspectos definitivos previamente” (p.46). Es por ello, que se utilizó para medir cuatro dimensiones de las variables Motricidad fina, 18 indicadores y 20 ítems y la variable juegos didácticos se midió con 8 indicadores.

El instrumento se validó mediante la evaluación de expertos, que es una

técnica donde especialistas en educación analizaron y evaluaron La lista de cotejo, concluyendo que presentaba pertinencia, relevancia y claridad.

Tabla 2

Validación de instrumentos por expertos

No	Nombre de expertos	Concordancia de puntaje
Experto 1	Mgtr. Jacqueline Ruth Carmen Córdova	20
Experto 2	Mgtr. Gloria Stany Córdova Campoverde	20
Experto 3	Mgtr. Juan Pingo Bayona	20

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Los datos recopilados de las listas de cotejos, fueron procesados mediante el programa estadístico como Excel y Spss; para luego ser tabulados e interpretados, utilizando gráficos estadísticos. Tal como sostiene Amaya (2021), en esta etapa “una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, su tratamiento estadístico nos permitirá llegar a conclusiones en relación con las hipótesis planteadas” (p. 47). Es decir, que dicho procesamiento de datos nos ayudó a validar las hipótesis planteadas.

La lista de cotejó se sometió a la prueba del Alpha de Cronbach para medir su confiabilidad, siendo este de 0,901, que según los parámetros establecidos se encuentran dentro del nivel excelente.

Los objetivos se validaron con la prueba de hipótesis de la t de student. La lista de cotejo fue el instrumento empleado para evaluar el proyecto. Utilizando

para la variable dependiente cuatro dimensiones. La primera dimensión, la coordinación viso manual, fue evaluada con nueve indicadores: pintar usando los dedos, punzar por las líneas. pegar dentro del recuadro, poner la cola al burro, moldea con plastilina, completa laberintos, inserta bolitas, inserta cuentas y arma rompecabezas. La segunda dimensión, coordinación facial, se evaluó con dos indicadores que fueron muestra carita feliz y muestra emociones. La tercera dimensión que fue la coordinación gestual, se evaluó también con dos indicadores: se comunica con su cara y utiliza gestos. La cuarta dimensión que fue la coordinación fonética, se evaluó con cinco indicadores: comunica sus necesidades fisiológicas, participación, comunicación, se comunica y participa en clase.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Consentimiento informado y expreso, que en la presente investigación se consideró este principio, debido a que la muestra, será informada respecto a los resultados, los mismos que serán tratados con suma privacidad.

Divulgación responsable de la investigación, donde los resultados fueron divulgados de manera confiable, en un ambiente de ética y respeto hacia los sujetos investigado.

III. RESULTADOS

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Evaluar la motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, mediante un pre test.

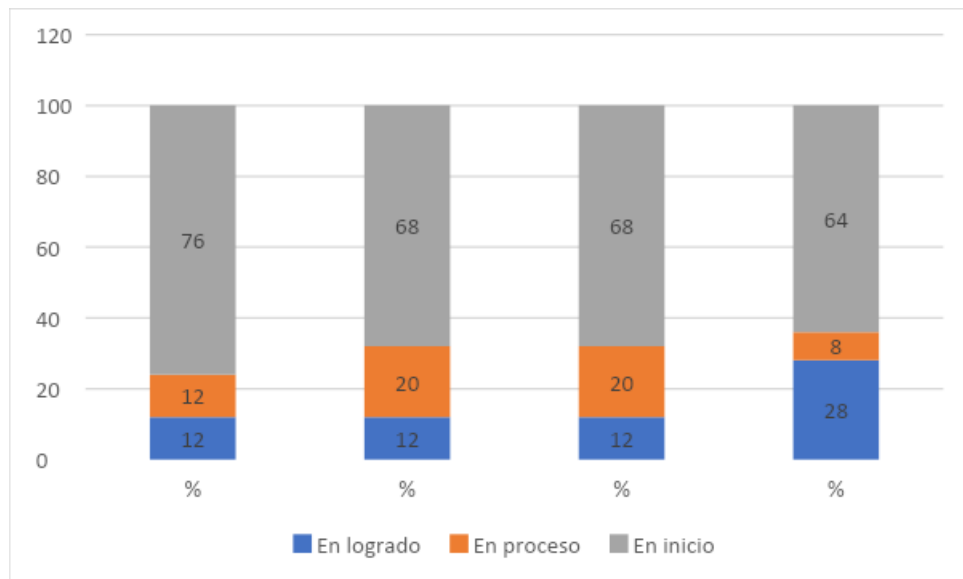
Tabla 3:

Nivel de motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.

DIMENSIONES	COORDINACION VISUAL		COORD FACIAL		COORDINA GESTUAL		COORDINA FONETICA	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En logrado	3	12	3	12	3	12	7	28
En proceso	3	12	5	20	5	20	2	8
En inicio	19	76	17	68	17	68	16	64
TOTAL	25	100	25	100	25	100	25	100

Figura 1:

Nivel de motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.



En la tabla 2 y figura 1, se observa que el nivel de los estudiantes de cinco años se encontró en un nivel bajo; puesto que analizando los resultados, se encontró que en la dimensión coordinación visual , el 76% se encontró en inicio y solo un 12% en logrado; en la segunda y tercera dimensión de coordinación facial y gestual, solo el 12% también se encontró en logrado y un 68% en inicio y en la cuarta dimensión, el 64% se encontraba en inicio y solo un 28% en logrado; concluyendo que al inicio de la investigación los estudiantes presentaban problemas para su motricidad fina.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Diseñar y aplicar el uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.

Tabla 4:

Uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.

N°	NOMBRE DE LAS SESIONES	TIPO DE JUEGO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	LISTA DE COTEJO
01	JUGAMOS USANDO NUESTROS NUESTRAS MANOS	JUEGO DE FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. ➤ El estudiante pinta animales domésticos usando los dedos. ➤ El estudiante punza por las líneas las imágenes de los animales. ➤ El estudiante embolilla papel y lo pega dentro de imágenes de animales. ➤ El estudiante pega dentro del recuadro que se le dio en clase, imágenes de animales salvajes. 	Fichas de trabajo punzadas, pintadas y pegadas.	Lista de cotejo.
02	JUGAMOS LIBREMENTE	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas. ➤ El estudiante pone la cola al burro cuando realizamos una actividad recreativa. ➤ El estudiante arma su rompecabezas durante el juego libre. ➤ El estudiante completa laberintos, buscando el camino de regreso de los animales domésticos. 	Arma rompecabezas Juega poniendo la cola al burro. Completa laberintos	Lista de cotejo.
03	JUGAMOS MOLDEAR	A JUEGO DE FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal 	Números moldeados	Lista de cotejo.

			que requieren mayor precisión.		
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante moldea los números que se aprendieron en clase, con plastilina. 		
04	JUGAMOS INSERTAR	A JUEGO FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. ➤ El estudiante inserta la bola en cajita cuando hace seriaciones. ➤ El estudiante inserta cuenta en palitos de brocheta para el conteo durante la sesión de matemática. 	Inserta bolitas y cuentas	Lista de cotejo.
05	JUGAMOS BAILANDO	FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante muestra sus emociones en su rostro durante las sesiones de aprendizaje. ➤ El estudiante se alegra cuando realizamos actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje 	Muestra sus emociones	Lista de cotejo.
06	JUGAMOS MOSTRANDO EMOCIONES.	JUEGO SIMBÓLICO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante dibuja caritas según la emoción que sienta al escuchar cuentos. ➤ El estudiante evidencia alegría en su rostro cuando escucha canciones al inicio de la clase. 	Demuestran sus emociones	Lista de cotejo.
07	JUGAMOS CANTANDO	JUEGO SIMBÓLICO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante demuestra sus emociones cuando juega con sus compañeros a la hora del recreo. ➤ El estudiante utiliza gestos cuando se comunica. 	Comunica sus emociones y gestos.	Lista de cotejo.
08	JUGANDO NOS COMUNICAMOS	JUEGO FUNCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juega con autonomía armonizando sus destrezas motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones. ➤ El estudiante comunica sus necesidades fisiológicas durante la sesión. 	Juegos libres	Lista de cotejo.

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante participa en clase levantando la mano durante la sesión de clase. ➤ El estudiante comunica a su docente cuando lo agreden sus compañeros durante su estancia en la escuela 			
09	JUGAMOS NARRAR CUENTOS	A	JUEGO SIMBÓLIC O	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. ➤ El estudiante narra historias o cuentos a partir de imágenes en los juegos libres. 	Narra cuentos con imágenes	Lista de cotejo.	de
10	JUGAMOS ESCENIFICAR	A	JUEGO SIMBÓLIC O	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. ➤ El estudiante participa en las actuaciones culturales por el día de la Canción criolla. 	Participa en actuaciones	Lista de cotejo.	de
11	EVALUAMOS LA DIMENSIÓN 1 Y 2	LA		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demuestran coordinación Viso manual ➤ Demuestran coordinación facial 	Demuestran lo aprendido	Lista de cotejo	de
12	EVALUAMOS LA DIMENSIÓN 3 Y4	LA		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demuestran coordinación fonética y gestual 	Demuestran lo aprendido	Lista de cotejo	de

La estrategia Uso del juego para mejorar el nivel de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Piura 2023, ha sido elaborada teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores a evaluar en la lista de cotejo; además responde a las competencias: Psicomotriz y Se comunica oralmente en su lengua materna.

Ha sido estructurada en 12 sesiones, donde la estrategia es el juego. Las mismas que han sido denominadas: Jugamos usando nuestros nuestras extremidades superiores, Jugamos libremente, Jugamos a moldear , Jugamos a insertar, Jugamos bailando, Jugamos mostrando emociones., Jugamos cantando, Jugando nos comunicamos, Jugamos a narrar cuentos; respondiendo a la competencia del Currículo: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (área psicomotriz) y sus capacidades:

Comprende su cuerpo y Se expresa corporalmente (Psicomotriz) y a la Competencia Se comunica oralmente (Comunicación) y a su capacidad: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Evaluar la mejora de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, después del post test.

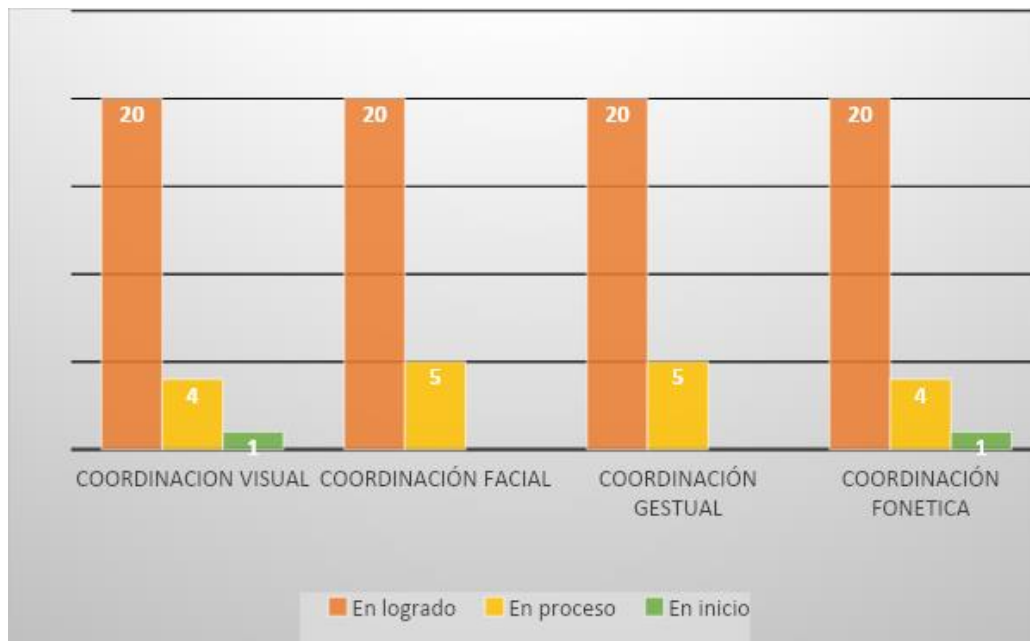
Tabla 5:

Nivel de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, después de aplicar la estrategia del juego.

DIMENSIONES	COORDINACION VISUAL		COORDINACIÓN FACIAL		COORDINACIÓN GESTUAL		COORDINACIÓN FONETICA	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
NIVELES	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En logrado	20	80	20	80	20	80	20	80
En proceso	4	16	5	20	5	20	4	16
En inicio	1	4		0		0	1	4
TOTAL	25	100	25	100	25	100	25	100

Figura 2:

Nivel de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, después de aplicar la estrategia del juego.



En la tabla 4 y figura 2, observamos que después de aplicar la estrategia, los niveles del pre test se revirtieron; puesto que en las cuatro dimensiones evaluadas los resultados mejoraron, ya que en la primera dimensión un el 80% se encontró en logrado y solo un 4% en inicio; en la dimensión de Coordinación facial y gestual, el 80% se ubicó también en logrado y solo un 20% en proceso y en la cuarta dimensión, el 80 % se encontró en logrado; concluyendo que dicha estrategia sí mejora la motricidad fina de los estudiantes; puesto que el uso del juego es una táctica que es muy utilizada en el nivel inicial.

Además, se utilizaron los estudiantes mostraron mucha emoción e interés por los juegos ejecutados en cada sesión de aprendizaje; llegando incluso a buscar su perfección.

OBJETIVO ESPECÍFICO 4: Comparar la motricidad fina antes y después de aplicar el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años.

Tabla 5:

Comparación entre el pre test y post test en niños de cinco años de una institución educativa de Piura- 2023 mediante medidas de tendencia central

	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
Media	25.4	37.44
Varianza	34.0833333	14.5066667
Observaciones	25	25
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	41	
Estadístico t de student	-8.63620697	
P(T<=t) una cola	4.5109E-11	
Valor crítico de t (una cola)	1.682878	
P(T<=t) dos colas	9.0218E-11	
Valor crítico de t (dos colas)	2.01954097	

En la tabla 5 se observa el análisis de los datos obtenidos en el pre y post test; donde al comparar se observa que en el pre test su media fue de 25, de tal manera que los estudiantes se ubicaron en inicio antes de aplicar el uso del juego; mientras que después en la aplicación del post test, arrojó que los resultados obtuvieron una media de 37, es decir se ubicaron en logrado; de tal forma que se valida la hipótesis que el uso del juego mejora la motricidad fina. Asimismo, el valor de t de student es -8.63 encontrándose en el lado izquierdo del valor crítico.

Por lo tanto, la hipótesis nula de que el uso del juego no mejora la motricidad queda rechazada, puesto que hubo un mejoramiento significativo respecto a los resultados del pre test.

OBJETIVO GENERAL: Determinar en qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.

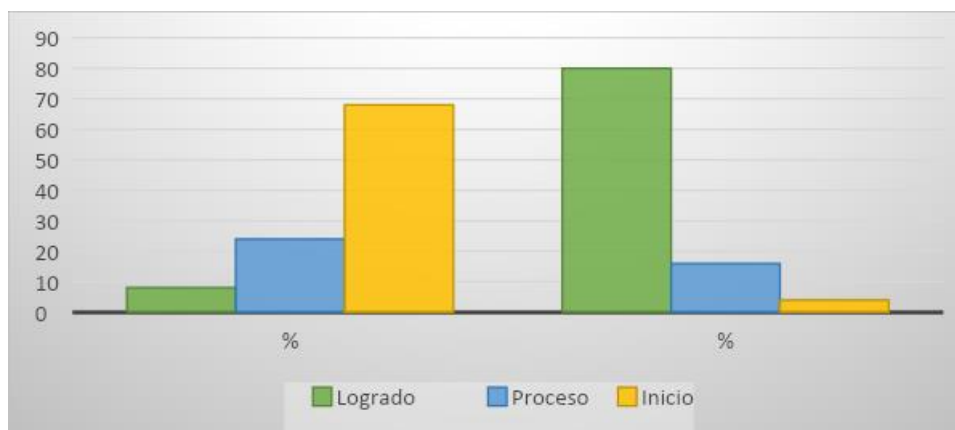
Tabla 6:

Mejora de la motricidad fina mediante el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023 del pre al post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado	2	8	20	80
En Proceso	6	24	4	16
En inicio	17	68	1	4
TOTAL	25	100	25	100

Figura 3:

Mejora de la motricidad fina mediante el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023 del pre al post test.



La tabla 6 y la figura 3, nos muestra que la motricidad fina ha mejorado respecto al inicio; puesto que en el pre test se observó que el 68% se encontraba en el nivel de inicio, un 24% en proceso y solo un 8% en logrado. Sin embargo, en el post test, es decir, después de aplicar el uso del del juego, se observó que el 80% se encontraba en logrado y solo 4% en inicio. Es decir, que los resultados han mostrado una mejora

significativa, validando con esto la hipótesis alterna, que la estrategia ya mencionada sí mejora la motricidad fina de los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

La motricidad fina comprende habilidades motoras que el estudiante debe desarrollar en sus primeros años de vida, puesto que son parte importante de su desarrollo motor y cognitivo y es que ha sido comprobado tanto por Piaget como Wallon que, el niño aprende a través de su desarrollo motor. Puesto que, si un presenta problemas de motricidad, entonces, pondrá en riesgo su desarrollo integral (Sabine, 2022).

Respecto al primer objetivo, evaluar la motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023 mediante el pre test, se concluyó que los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, puesto que el 68% de ellos tenían problemas tanto en la coordinación viso manual (76% en inicio), la facial y gestual (68% inicio) y en la fonética (64% inicio); es decir que un alto porcentaje de la muestra no logró evidenciar su desarrollo motor. Concordando con la investigación de De la Cruz (2022), quien también concluyó que su muestra presentaba serios problemas para coordinar sus ojos con sus extremidades inferiores y superiores. También hay una concordancia con Cevallos (2019); quien también observó que su muestra presentaba problemas para moldear y recortar el papel, además de baja autoestima.

En el segundo objetivo específico, de diseñar y aplicar el uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023; se estructuró la estrategia en 12 sesiones, las mismas que respondían a los criterios evaluados en la lista de cotejos; siendo las sesiones las siguientes: Jugamos usando nuestros nuestras manos, Jugamos libremente, Jugamos a moldear, Jugamos a insertar, Jugamos bailando, Jugamos mostrando emociones, Jugamos cantando, Jugando nos comunicamos, Jugamos a narrar cuentos, Jugamos a escenificar: Dicha estrategia concuerda con la investigación de Sosa y Zambrano (2020), quienes también aplicaron una estrategia para mejorar la motricidad fina y logrando su mejora en alto porcentaje. Así mismo, Ramírez (2022), en su investigación al aplicar el juego como estrategia, con 10 sesiones de aprendizaje también aplicadas al

niño del nivel inicial, logró que el 76.2% pasará al nivel logrado.

Para el objetivo 3 que fue evaluar la mejora de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de un institución educativa de Piura 2023; el mismo que se midió con el post test elaborado; concluyendo que sí hubo una mejora significativa puesto que en los resultados en las dimensiones evaluadas los estudiantes se encontraron en un 80% en el nivel logrado; es decir, que después de aplicar las 10 sesiones se ha logrado fortalecer las habilidades motoras finas de los alumnos de cinco años. Concordando dicha investigación con Huamán (2020), quién también aplicó el juego como estrategia para mejorar la motricidad fina de estudiantes de cinco años, logrando también validarla con una prueba de hipótesis a través de t'' de Student, que fue significativa, menor a 0,05. Además, de Ponce (2020), quien aplicó las estrategias lúdicas (que son sinónimos de juego), para mejorar la motricidad fina, logrando que un 80% de su muestra también mejore.

En el objetivo específico cuatro, que fue comparar la motricidad fina antes y después de aplicar el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años, se logró mediante el análisis de las medidas de tendencia central; donde se comparó los datos obtenidos en el pre y post test; obteniendo que las medias variaron respecto a los momentos aplicados; es decir que después de aplicar la estrategia, la motricidad fina sí mejoró considerablemente puesto que sus evaluaciones transitaron de 25 a 37, esta última evaluación se encuentra dentro del rango del nivel logrado. Concluyendo con esto que el uso del juego sí mejoró considerablemente la motricidad de los estudiantes investigados. Concordando dichos resultados con la tesis de Saavedra (2021), quien también logró mejorar la motricidad fina de su muestra mediante la aplicación de juegos lúdicos a un 86%. Asimismo, concuerda con Sánchez (2021), quien sostiene que el uso del juego ayuda a que el estudiante tenga mayor libertad al aprender y sobre todo logra el desarrollo socioemocional, así como el desarrollo de su lengua y su razonamiento.

Es por ello que en la presente investigación se planteó como objetivo general: Determinar en qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023; el mismo que ha sido logrado puesto que al comparar los datos obtenidos en el pre y post

test observamos un significativo mejoramiento. Es decir, que del 68% que se encontraba en el nivel de inicio en el pre test, luego en el post test pasó a un 80% en el nivel logrado. Concordando dichos resultados con los obtenidos en la investigación de Saavedra (2021), quien al aplicar el uso del juego también obtuvo resultados alentadores.

En conclusión, la presente investigación ha logrado rechazar la hipótesis nula y validar su hipótesis general (alternativa), de que el uso del juego mejora la motricidad fina, puesto que el valor de t de student fue de -8,6 menor a 0.05. Además, de lograr que los estudiantes en cada clase se sientan motivados, alegres y sobre todo felices puesto que jugaron en todas las sesiones de aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que el uso del juego sí mejoró de manera significativa el nivel de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años; puesto que en el post test, se encontró una mejora del 80%, es decir, que aprendieron a mejorar su coordinación viso manual con el rasgado, pintado y punzado; así como su coordinación facial y gestual y la coordinación fonética.

Se diagnosticó el nivel de motricidad fina, la misma que se encontró en inicio, puesto que después de aplicar el pre test, se observó que en la dimensión viso manual el 76% se ubicaron en el primer nivel, de igual manera en la coordinación facial y gestual, el 68% en este mismo nivel y en la fonética el 64%; es decir en las cuatro dimensiones se encontraban en inicio; mostrando deficiencias para su desarrollo motor.

Se diseñó y aplicó el uso del juego como estrategia para mejorar la motricidad fina, siendo factible, puesto que se estructuró en 12 sesiones las mismas que enfatizaron los 20 ítems de evaluación de la lista de cotejo, teniendo en cuenta sus dimensiones; además, respondieron a las capacidades y desempeños de la Competencia Psicomotriz y Se comunica que establece El Ministerio.

Se evaluó el nivel de motricidad fina después de aplicar el uso del juego, el mismo que, mejoró significativamente, puesto que en las cuatro dimensiones trabajadas se obtuvo que, un 80% estaban en el nivel logrado; es decir lograron mejorar sus habilidades motoras fina como pintar, punzar, recortar, ensartar; así como la expresión de sus gestos y su fonética al interactuar con sus compañeros.

Se comparó los niveles de motricidad fina de los estudiantes antes y después de la investigación; evidenciándose que después de aplicar la estrategia esta mejoró; puesto que, al aplicar la prueba de hipótesis el valor de la t de Student fue de -8,6 es decir, menor que el valor crítico que fue de 2,01: Además, las medias de pre y post test presentan una diferencia de 12; es decir que después de aplicar el uso del juego, el desarrollo motor de la muestra se revirtió respecto al pre test.

VI. RECOMENDACIONES

Al Ministerio de Educación, mediante Las Unidades de Gestión local deben gestionar las capacitaciones a los docentes del nivel inicial, respecto a estrategias innovadoras y sobre todo basadas en el juego, puesto que de acuerdo al Currículo nacional y a las teorías de Piaget y Vygotsky el niño debe desarrollar sus habilidades desde los primeros años de vida en interacción con su medio; sin llegar a convertirse estas en aburridas y desinteresadas para el estudiante.

A la directora de la institución educativa donde se realizó la investigación a involucrarse en el aprendizaje de los estudiantes, velando porque partan de situaciones motivadoras que respondan a los intereses de los estudiantes y sobre todo basando en el juego, puesto que es considerada como la estrategia más factible para este nivel.

A los miembros de la comunidad educativa donde se realizó la investigación a velar por que se brinde un buen servicio educativo, teniendo en cuenta los materiales a utilizar en las clases del nivel inicial; así como los ambientes, que deben ser lo más pertinentes posibles; teniendo en cuenta que en este nivel el estudiante aprende jugando y que la mejora de su motricidad fina es primordial para su buen desarrollo integral.

A las docentes del nivel inicial, que deben mantenerse en constante capacitación respecto al uso del uso del juego como estrategia y al desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes; puesto que su desarrollo motor es la clave para el resto de sus aprendizajes; partiendo que si desarrollan estas habilidades lograrán aprender a escribir, a pensar y sobre todo a lograr las capacidades propuestas por El MINEDU.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad Salvador, N. (2022). *Técnicas Grafo plásticas y la motricidad fina en los niños de 3 y 4 años de la I.E. Pitágoras Schools - Piura, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30814>
- Ancajima Quiñones, C. (2021). *Uso de juegos didácticos en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School - Chiclayo, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Uladech]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28461>
- Apaza Ccallo, L. (2021). *Motricidad fina en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 356 los choferes del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020*. [Tesis de bachillerato, Universidad Uladech]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23357/FACIAL_GESTUAL_MANUAL_MOTRICIDAD_APAZA_CCALLO_LILY_OLIVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asakawa, A., & Sugimura, S. (2022). Mediating process between fine motor skills, finger gnosis, and calculation abilities in preschool children. *Acta Psychologica*, 231(103771), 103771. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103771>
- Batalla, A. (2021). *Habilidades motrices*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177888?page=12>.
- Brons, A., de Schipper, A., Mironcika, S., Toussaint, H., Schouten, B., Bakkes, S., & Kröse, B. (2021). Assessing children's fine motor skills with sensor-augmented toys: Machine learning approach. *Journal of Medical Internet Research*, 23(4), e24237. <https://doi.org/10.2196/24237>
- Cayllahua Yarasca, V. (2020). *Las habilidades motrices en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 235 de Cosme-Churcampa-Huancavelica*. [Tesis para

segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3161/T.ACAD-SEGEPE-FED-2020-CAYLLAHUA%20YARASCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cevallos Sandoval, C. (2020). *Estrategias Plásticas para la motricidad fina en preescolares de 5 años Institución Educativa “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” Piura 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49577/CEVALLOS_SCK_SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chiflan Chunchu, V. (2021). “*La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial- 2019-2021*”. [Tesis de maestría en Inicial, Universidad técnica de Cotopaxi].
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7313/1/MUTC-000767.pdf>

Cohen, E. J., Bravi, R., Bagni, M. A., & Minciocchi, D. (2018). Precision in drawing and tracing tasks: Different measures for different aspects of fine motor control. *Human Movement Science, 61*, 177–188.
<https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.004>

De la Cruz Ruíz, C. (2022). *Técnicas grafo-plásticas para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022*. [Tesis de maestría en educación con Mención en Docencia y Gestión, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109336/DeLaCruz_RC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domínguez Córdova, S.I. (2020). *El nivel de la Psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años en el nivel inicial del colegio 14354, Meseta Andina, Distrito de Frías, Provincia de Ayabaca, Piura 2019*. [Tesis de Bachillerato, Universidad Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20255>

Edquén Jiménez, R.Y. (2020). *Nivel de psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años de la I.E 1372 en el Distrito Veintiséis de octubre – Piura, 2020*. [Tesis de Bachillerato, Universidad Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20646>

- España García, L. y Samada Grasst, Y.(2023) . Sistema de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años. *Revista Dominio de las ciencias. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818*Vol. 9, núm. 3. Abril-Junio, 2023, pp. 1832-1861. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9338828>
- Espinoza Timaná, J. (2022). *Aplicación de juegos manuales para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular "Nuevo Amanecer" de Máncora, Talara, región Piura, 2019.* [Tesis de licenciatura, Universidad Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29479>
- Fiestas Eche, M. (2023). *El juego de construcción como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura - Piura, 2021.* [Tesis de licenciatura, Universidad Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33986>
- Flores, P., Coelho, E., Mourão-Carvalho, M. I., & Forte, P. (2023). Association between motor and math skills in preschool children with typical development: Systematic review. *Frontiers in psychology, 14.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105391>
- García García, G. L., & Lazo Moreira, M. V. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26* (Extraordinario), 644–665. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iextraordinario.1680>
- García-Marín, P., Fernández-López, N. (2020). Motor Skills Competence in Preschool Education. *Apunts. Educación Física y Deportes, 141, 21-32.* [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.03)
- Hernández, R. Fernández, C., Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación.* https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Metodologia_de_la_Investigacion-Sampieri.pdf

- Ibujez Nejer, N. (2017). *Aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad en el área de educación física en la escuela municipal Ccayambe*, - Canton Cayambe. [Tesis de Magíster en Gestión de la Calidad de la Educación, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7783/1/PG%20593%20TESIS.pdf>
- Imbernón-Giménez, S., Díaz-Suárez, A. & Martínez-Moreno, A. (2020). Fine versus gross motor skills in boys and girls aged 3 to 5 years. *Journal of Sport and Health Research*.12(2):228-237.
- López, V.; Quevedo, L; Solier, D y Huamán, A. (2020). Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial “Gotitas de Amor”, distrito Manantay. *Revistas unu. Index* . <http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/49/70>
- López Montalbán, L. (2020). *Aplicación de actividades psicomotrices para mejorar habilidades motoras en los niños de 3 años de la I.E. fundación por los niños del Perú de la provincia de Piura, 2018*. [Tesis de maestra en educación con mención en docencia, currículo e investigación, Universidad Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17240>
- Jylänki, P., Mbay, T., Hakkarainen, A., Sääkslahti, A., & Aunio, P. (2022). The effects of motor skill and physical activity interventions on preschoolers’ cognitive and academic skills: A systematic review. *Preventive Medicine*, 155(106948), 106948. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2021.106948>
- Klupp, S., Möhring, W., Lemola, S., & Grob, A. (2021). Relations between fine motor skills and intelligence in typically developing children and children with attention deficit hyperactivity disorder. *Research in Developmental Disabilities*, 110(103855), 103855. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103855>
- Khng, K., & Ng, E. (2021). Fine Motor and Executive Functioning Skills Predict Maths and Spelling Skills at the Start of Kindergarten: A Compensatory Account. *Journal for the Study of Education and Development*, 44(3), 675-718. <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1897232>

- Mantari Sandoval, V. (2020). *Las manualidades de niños favorecen significativamente la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa bilingüe N° 981 del distrito de Pangoa, 2021.* http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22303/MANUALIDADES_DE_NI%C3%91OS_MOTRICIDAD_FINA_%20MANTARI_SANDOVAL_VIRGINIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martillo López, G. y Zambrano Sornosa, J. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. *Revista Polo del conocimiento.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401527>
- Massion, J. (2021). *Brain and motor skills: sensorimotor functions. Editorial INDE. E LIBRO.* <https://elibro.net/es/ereader/uladech/174786?page=10>.
- Mejía Alzate, E. (2020). *DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTRICES Y FORTALECIMIENTO DE VALORES POR MEDIO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 10 AÑOS DE LA FUNDACIÓN RESTAURA COLOMBIA.* . [Tesis bachiller en inicial, Universidad Ángeles de Chimbote]. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/28182/2020edisonmejia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales Cobeñas, J. (2023). *Nivel de motricidad fina en los niños de 04 años de la institución educativa inicial particular "Lunita de Paita" AAHH Juan Valer Sandoval, provincia de Paita – Piura - 2020.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33064>
- Ochoa, M. , Ochoa, W. y Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Scielo Revista de Educación.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600&lang=es
- Payano Arauzo, (2021). *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de una Institución Educativa en Junín.* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ebbbb168-ab4c-4b93-9fb0-916cdf0f9c7a/content>

- Ponce Bonifacio, R (2020). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 324, Pinquiray, Pachitea, Huánuco, 2019.* http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22354/MOTRICIDAD_FINA_JUEGOS_PONCE_BONIFACIO_ROSARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Randall Waechtera B , Evansb, R. , Fernandesc D , Baileye,B. , Holmesb, S. , Murrayb, T. , Rashida I. , Punchb, B. , Cudjoeb, N. , Lauren O. & Landona, B. (2022). *A community-based responsive caregiving program improves neurodevelopment in two-year old children in a middle-income country, Grenada, West Indies.* *Psychosocial Intervention* vol.31 no.2 Madrid may. 2022 Epub 30-Mayo-2022. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.10>.
- Ramírez Peña, R. (2022). *El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino niño Jesús”, Morropón.* [Tesis de licenciatura, Universidad Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28834/PSICOMOTRICIDAD_GRUESA_RAMIREZ_PENA_REGINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rebelo, M.; Serrano, J.; Duarte-Mendes, P.; Paulo, R. & Marinho, D.A. (2020). *Desenvolvimento Motor da Criança: Relação entre Habilidades Motoras Globais, Habilidades Motoras Finas e Idade. Cuadernos de Psicología del Deporte, 20(1), 75-85. Copyright 2018: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia* Recibido: 27/06/2019 Murcia (España) ISSN edición impresa: 1578-8423 Aceptado: 18/11/2019 ISSN edición web (<http://revistas.um.es/cpd>):1989-5879.
- Ruiz C, Terry Andrés J, Méndez I, Morales Á. (2020). *Análisis del Programa de Intervención Motora en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Preescolares. Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública. 2020;*

17(13):4891. <https://doi.org/10.3390/ijerph17134891>

Saavedra Noel, E. (2021). *Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo, utilizando Material Concreto Mejora el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21893/JUEGOS_LUDICOS_MATERIAL_CONCRETO_SAAVEDRA_NOEL_ERIKA_MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sabine Michel, E., & Molitor, S. (2022). Fine motor skill automatization and working memory in children with and without potential fine motor impairments: An explorative study. *Human Movement Science*, 84(102968), 102968. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2022.102968>

Salguero Laza, M. (2021). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, distrito Caracoto - Puno, 2021*. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23952>

Sánchez, J. (2021). *Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia*. [Tesis de maestría, Universidad de los Andes]. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/50925/23554.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santos Chinguel, H. (2020). *Nivel de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 192 “Santa María Goretti” – Los Bancos, Túcume 2019*. [Tesis de Bachillerato. Universidad Pedro Ruíz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8639/Santos_Chinguel_Herlinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saraswati, I. (2021). Developing Children’s Fine Motors Through Used Materials to be Useful Tools in Early Children. *Early Childhood research journal*.

- Shunta Rubio, E. M., & Chasi Espinosa, J. N. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568–3598. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677
- Slamet, R., Muhammad, D., Mas, & Didik, M. (2023). Analysis of the Relationship between Fine Motor Skills and Montage Activities in Early Childhood. *Revista de desarrollo infantil*. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jcd/article/view/3328/1182>
- Tamplain, P., & Cairney, J. (2024). Low motor competence or developmental coordination disorder? An overview and framework to understand motor difficulties in children. *Current Developmental Disorders Reports*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.1007/s40474-024-00294-y>
- Tineo Monja, K. (2021). *Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la institución educativa particular Juan Castillo Chávez -Tácala Castilla Piura año 2018*. . [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote] http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18040/MOTRICIDAD_FINA_INFORMACION_TINEO_MONJA_KARIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Willoughby Michael T. & Hudson K. (2023). Contributions of motor skill development and physical activity to the ontogeny of executive function skills in early childhood, *Developmental Review. Magazine Elsevier, Volume 70, 2023*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0273229723000382>
- Zhang, D., Soh, K. G., Chan, Y. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2024). Effect of intervention programs to promote fundamental motor skills among typically developing children: A systematic review and meta-analysis. *Children and Youth Services Review*, 156(107320), 107320. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.107320>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACIÓN	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>¿En qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023?</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El uso del juego mejora significativamente la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Las hipótesis específicas: H1: La motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023 después de haber aplicado el pre test es bajo. H2: El uso del juego mejora la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023. H3: La motricidad fina de los estudiantes investigados</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Determinar en qué medida el uso del juego mejora la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar la motricidad fina al inicio de la investigación de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, mediante un pre test. 2. Diseñar y aplicar el uso del juego para mejorar la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023; 3. Evaluar la mejora de la motricidad fina de los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023, después de aplicar el uso del juego mediante un post test. 4. Comparar la motricidad fina antes y después de aplicar el uso del 	<p>MOTRICIDAD FINA</p>	<p>Coordinación</p> <p>Viso manual</p> <p>Coordinación Facial</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación Fonética</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Métodos: cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: 25 estudiantes</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p>

	<p>después de la aplicación del uso del juego es alta. H4: La motricidad fina después de haber aplicado el uso del juego mejora significativamente en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.</p>	<p>juego en los estudiantes del aula de cinco años.</p>	<p>Uso del juego</p>	<p>Reglas y normas del juego -</p> <p>Responsabilidades en la ejecución del juego.</p>	<p>Observación: Lista de cotejo</p> <p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Cuantitativo</p>
--	--	---	----------------------	--	--

--	--	--	--	--	--

ANEXO 2: Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO 1		CRITERIOS	
USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023.			
VARIABLE :SE MOTRICIDAD FINA		SI	NO
DIMENSIONES	ÍTEMS		
Coordinación visomotricidad manual	El estudiante pinta animales domésticos usando los dedos.		
	El estudiante punza por las líneas las imágenes de los animales.		
	El estudiante pega dentro del recuadro que se le dio en clase, imágenes de animales salvajes.		
	El estudiante pone la cola al burro cuando realizamos una actividad recreativa.		
	El estudiante moldea los números que se aprendieron en clase, con plastilina.		
	El estudiante completa laberintos, buscando el camino de regreso de los animales domésticos.		
	El estudiante inserta la bola en cajita cuando hace seriaciones.		
	El estudiante inserta cuenta en palitos de brocheta para el conteo durante la sesión de matemática.		

	El estudiante arma su rompecabezas durante el juego libre.		
Coordinación facial	El estudiante muestra sus emociones en su rostro durante las sesiones de aprendizaje.		
	El estudiante dibuja caritas según la emoción que sienta al escuchar cuentos.		
	El estudiante se alegra cuando realizamos actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje		
	El estudiante demuestra sus emociones cuando juega con sus compañeros a la hora del recreo.		
Coordinación gestual	El estudiante evidencia alegría en su rostro cuando escucha canciones al inicio de la clase.		
	El estudiante utiliza gestos con sus manos cuando se comunica.		
Coordinación Fonética	El estudiante comunica sus necesidades fisiológicas durante la sesión.		
	El estudiante participa en clase levantando la mano durante la sesión de clase.		
	El estudiante comunica a su docente cuando lo agreden sus compañeros durante su estancia en la escuela		
	El estudiante narra historias o cuentos a partir de imágenes en los juegos libres.		
	El estudiante participa en las actuaciones culturales por el 28 de julio.		

LISTA DE COTEJO 2		CRITERIOS	
USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023.			
VARIABLE: EL JUEGO		SI	NO
DIMENSIONES	ÍTEMS		
Reglas y normas del juego	El estudiante sigue las indicaciones.		
	El estudiante cumple con reglas establecidas.		
	El estudiante muestra autonomía para cumplir las normas y reglas.		
Responsabilidades en la ejecución del juego.	El estudiante participación durante los juegos.		
	Es estudiante cumple con sus roles.		
	El estudiante muestra una actitud cooperativa durante los juegos.		
	El estudiante demuestra la tolerancia en el desarrollo de los juegos		

	El estudiante resuelve conflictos que se presenten durante el desarrollo del juego.		
--	---	--	--

ANEXO 3. Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo
Autor y año:	Br. Flor de María Córdova Campoverde Br. Gasdaly Melendres Guerrero 2023
Objetivo del instrumento:	Mejorar la motricidad fina mediante el uso del juego en los estudiantes del aula de cinco años del nivel Inicial de una institución educativa de Piura 2023.
Usuarios:	Estudiantes de 5 años de una institución educativa de Piura
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Observación directa

Validez:	Juicio de 3 expertos: Mgtr. Jacqueline Ruth Carmen Córdova Mgtr. Gloria Stany Córdova Campoverde Mgtr. Juan Pingo Bayona
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	ALFHA DE CRONBACH 0.901 Confiabilidad aceptada.

ANEXO 4: Operacionalización de variables


VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Instrumento	Escala de medición
MOTRICIDAD FINA	Batalla (2021), la habilidad motriz, es lucha frontal de una persona con un solo propósito, que es el de generar respuestas de su sistema motor; es decir que el movimiento de su cuerpo tiene un rol principal e irremplazable en su desarrollo viso manual, fonética. Gestual y facial.	Es aprender a dominar su coordinación viso manual, fonética. Gestual y facial.	Coordinación viso manual	Pintar usando los dedos	El estudiante pinta animales domésticos usando los dedos.	Lista de cotejo	Ordinal
				Punzar por las líneas	El estudiante punza por las líneas las imágenes de los medios de comunicación.		
				Pegar dentro del recuadro	El estudiante pega dentro del recuadro que se le dio en clase, imágenes de animales salvajes.		
				Poner la cola al burro.	El estudiante pone la cola al burro cuando realizamos una actividad recreativa.		
				Moldea con plastilina	El estudiante moldea los números que se aprendieron en clase, con plastilina.		
				Completa laberintos	El estudiante completa laberintos, buscando el camino de regreso de los animales domésticos.		
				Inserta bolitas	El estudiante inserta la bola en cajita cuando hace seriaciones.		

				Inserta cuentas	El estudiante inserta cuenta en palitos de brocheta para el conteo durante la sesión de matemática.		
				Arma rompecabezas	El estudiante arma su rompecabezas durante el juego libre.		
			Coordinación Facial	Muestra carita feliz	El estudiante muestra sus emociones en su rostro durante las sesiones de aprendizaje.		
				Muestra emociones	El estudiante dibuja caritas según la emoción que sienta al escuchar cuentos.		
					El estudiante se alegra cuando realizamos actividades lúdicas durante las sesiones de aprendizaje		
					El estudiante demuestra sus emociones cuando juega con sus compañeros a la hora del recreo.		
			Coordinación gestual	Se comunica con su cara	El estudiante evidencia alegría en su rostro cuando escucha canciones al inicio de la clase.		

				Utiliza gestos	El estudiante utiliza gestos cuando se comunica.		
			Coordinación fonética	Comunica sus necesidades fisiológicas	El estudiante comunica sus necesidades fisiológicas durante la sesión.		
				Participación	El estudiante participa en clase levantando la mano durante la sesión de clase.		
				Comunicación	El estudiante comunica a su docente cuando lo agreden sus compañeros durante su estancia en la escuela		
				Se comunica	El estudiante narra historias o cuentos a partir de imágenes en los juegos libres.		
				Participa en clase	El estudiante participa en las actuaciones culturales por 28 de julio.		

USO DEL JUEGO	Para Salguero, (2021), “el juego es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea” (p23). Respetando las reglas, normas y asumiendo responsabilidad en su ejecución.	Es poner en movimiento todo su cuerpo para lograr entretenerse, respetando las reglas y normas y asumiendo responsabilidad en su ejecución.	Reglas y normas del juego -	Seguimiento de indicaciones.	El estudiante sigue las indicaciones.		
				Cumplimiento de reglas.	El estudiante cumple con reglas establecidas.		
				Autonomía	El estudiante muestra autonomía para cumplir las normas y reglas.		
			Responsabilidades en la ejecución del juego.	Participación	El estudiante participación durante los juegos.		
				Cumplimiento de roles.	Es estudiante cumple con sus roles.		
				Actitud cooperativa	El estudiante muestra una actitud cooperativa durante los juegos.		
				Muestra tolerancia	El estudiante demuestra la tolerancia en el desarrollo de los juegos		
				Muestra resolución de conflictos	El estudiante resuelve conflictos que se presenten durante el desarrollo del juego.		

Anexo 5: Validación de juico de expertos

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mg: Juan Pingo Bayona**, con Documento Nacional de Identidad N.º _____, de profesión Docente, grado académico Magister, labor que ejerzo actualmente como docente, en la **I. E. COMPLEJO EDUCATIVO BERNAL**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo, cuyo propósito es medir la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años en el pre y post test, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años de una institución educativa de Piura.


Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Sí presenta suficiencia de ítems.**

Opinión de aplicabilidad:
Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Mg: Juan Pingo Bayona
(Apellidos y nombres del experto validador)
DNI: **02729154**
Especialidad del validador: Magister en Investigación y docencia

Trujillo, al 24 de junio de 2023



Mg: Juan Pingo Bayona



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Gloria Stany Córdova Campoverde, con Documento Nacional de Identidad N° 02862753, de profesión Docente, grado académico Magister en , labor que ejerzo actualmente como docente, en la I. E. José Cayetano Heredia de Catacaos.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo, cuyo propósito es medir la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años en el pre y post test , a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años de una institución educativa de Piura.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí presenta suficiencia de ítems.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Dr/ Mg: Gloria Stany Córdova Campoverde

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 02862753

Especialidad del validador: Magister en Investigación y docencia

Trujillo, a los 22 días del mes de agosto de 2023

GLORIA STANY CÓDOVA CAMPOVERDE

DNI 02862753



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Jacqueline Carmen Córdova, con Documento Nacional de Identidad N° 02670111, de profesión Docente, grado académico Magíster, labor que ejerzo actualmente como docente, en la I. E. José Cayetano Heredia, Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo, cuyo propósito es determinar en qué medida el juego mejora la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del nivel inicial Piura- 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si presenta suficiencia de ítems.**

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

D^a/Mg: JACQUELINE CARMEN CORDOVA

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 02670111

Especialidad del validador: Magíster en Investigación y docencia

Piura, a los 27 días de mayo de 2023

MG. JACQUELINE CARMEN
CORDOVA

02670111

Anexo 6: Declaración jurada

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Córdova Campoverde, Flor de María con DNI 02661367 y Melendres Guerrero, Gasdaly con DNI 47391595, egresadas del Programa de Estudios de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023"

Declaramos bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la II.EE N° 825 JUAN PABLO II - BERNAL 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 esta respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023".

En la Ciudad de Piura, 10 de mayo del 2024

Córdova Campoverde, Flor de María
DNI 44530727



Melendres Guerrero, Gasdaly
DNI 44410018



Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a:
Director de la I.E. DEYSI ROSA TUME MARTINEZ
BERNAL -SECHURA -PIURA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos, somos los bachilleres Flor de María Córdova Campoverde Y Gasdaly Melendres Guerrero, de la Carrera de *Educación Inicial*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023" en su institución del 5 de junio hasta el 21 de julio del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Flor de María Córdova Campoverde



Gasdaly Melendres Guerrero

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a:
Director de la I.E. DEYSI ROSA TUME MARTINEZ
BERNAL - SECHURA - PIURA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos, somos los bachilleres Flor de María Córdova Campoverde Y Gasdaly Melendres Guerrero, de la Carrera de *Educación Inicial*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023" en su institución del 5 de junio hasta el 21 de julio del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Flor de María Córdova Campoverde



Gasdaly Melendres Guerrero

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a:
Director de la I.E. DEYSI ROSA TUME MARTINEZ
BERNAL - SECHURA - PIURA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos, somos los bachilleres Flor de María Córdova Campoverde Y Gasdaly Melendres Guerrero, de la Carrera de *Educación Inicial*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "USO DEL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023" en su institución del 5 de junio hasta el 21 de julio del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Flor de María Córdova Campoverde



Gasdaly Melendres Guerrero

Anexo 8: Consentimiento informado





Investigador 2: **FLOR DE MARÍA CÓRDOVA CAMPOVERDE**

GASDALY MELENDRES GUERRERO

Documento de Identidad: 02661367

Correo institucional o personal: flomacorcam73@gmail.com

Documento de Identidad: 47391595

Correo institucional o personal: Gasdaly.m.m@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. TIGLIA MURGA HERNANDEZ HEDER

Anexo 9: Sesiones/Actividades de Aprendizaje



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Gloria Stany Córdova Campoverde, con Documento Nacional de Identidad N° 02862753, de profesión Docente, grado académico Magister en , labor que ejerzo actualmente como docente, en la I. E. José Cayetano Heredia de Catacaos.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo, cuyo propósito es medir la motricidad fina en los estudiantes del aula de cinco años en el pre y post test , a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años de una institución educativa de Piura.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si presenta suficiencia de ítems.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Dr/ Mg: Gloria Stany Córdova Campoverde

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 02862753

Especialidad del validador: Magister en Investigación y docencia

Trujillo, a los 22 días del mes de agosto de 2023

GLORIA STANY CÓDOVA CAMPOVERDE

DNI 02862753

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

JUGAMOS USANDO NUESTROS NUESTRAS MANOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1. UGEL: PIURA

2. **I.E:**
3. **DIRECTORA:**
4. **DOCENTE:**
5. **PRACTICANTE:** FLOR DE MARÍA CÓRDOVA CAMPOVERDE Y GASDALY MELENDRES GUERRERO
6. **AULA:** 5 AÑOS
7. **FECHA:** MAYO 2023.

PROPÓSITO: Aprendemos a pintar , punzar y pegar usando nuestras manos.

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	ESTANDART	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ENFOQUE TRANSVER S
PSICOMOTRIZ	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalment e. 	<p>♣ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>♣ El estudiante pinta animales domésticos usando los dedos.</p> <p>♣ El estudiante punza por las líneas las imágenes de los medios de comunicación.</p> <p>♣ El estudiante pega dentro del recuadro que se le dio en clase, imágenes de animales salvajes</p>	Bien común

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p style="text-align: center;">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p><u>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas sentados en asamblea dialogan sobre: ☀ La cantidad de materiales del aula. ☀ Se establecen las normas de convivencia <p><u>DESARROLLO DEL JUEGO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En grupos organizados los niños y niñas de manera autónoma inician su proyecto de juego libre de clasificar los materiales del aula por tamaño y forma. <p><u>SOCIALIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentados en círculo, en asamblea los niños verbalizan y socializan con todo el grupo: ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ✓ ¿Cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego? ✓ En macro grupo socializan los juegos, cómo lo hicieron y con quiénes jugaron. <p><u>REPRESENTACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresaron lo que sintieron a jugar. <p><u>METACOGNICION:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué han aprendido hoy? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo? <p><u>DESAYUNO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes van al comedor a desayunar. 	<p>Diálogos</p> <p>Dado</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p>

<p>ACTIVIDADES PERMANENTES O DE RUTINA</p>	<p>✓ Participan las niñas en forma democrática de la oración, verificación del calendario, asistencia, responsabilidades, acuerdos de convivencia.</p>	<p>Canciones</p>
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora les pregunta: ✓ ¿Para qué nos sirven nuestras manos? <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué podemos hacer en el aula con estas?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Ustedes creen que nuestras manos son importantes?</p> <p>Escuchamos atentas y atentos las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Mencionamos que el:</p> <p>PROPÓSITO: Aprendemos a pintar , punzar y pegar usando nuestras manos.</p>	<p>Dado Papelote Plumón</p> <p>Papelotes Materiales del aula.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>DURANTE:</u></p> <p>La profesora juega con los niños a pintar con sus manos en el papelote en la pared corriendo.</p> <div data-bbox="539 1451 930 1731" data-label="Image"> </div>	

Preguntamos: ¿En qué consiste el juego?
¿Qué debemos hacer cuando llegamos al
papelote?, escuchamos las respuestas y
anotaos en la pizarra.

**La docente explica las diferentes
formas de utilizar sus manos en diferentes
actividades que le ayudan a desarrollar su
aprendizaje.**

MOTRICIDAD:

**Los niños pintan animales domésticos
utilizando la dactilopintura.**

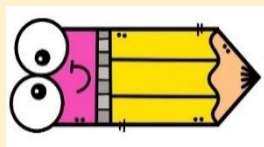
Luego recortan o punzan imágenes de animales salvajes y los pegan en el recuadro.



CIERRE

DESPUÉS:

Finalizamos la actividad preguntando



¿Cómo se sintieron?

¿Les gusto la actividad?

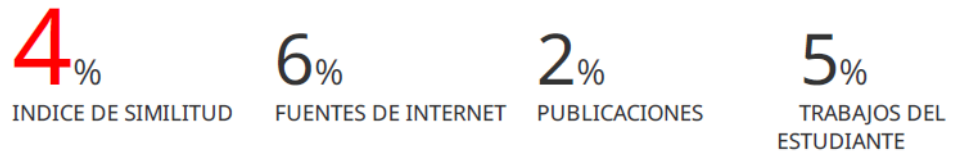
¿Qué fue lo que más les
gusto de la clase?

✓ ¿Qué aprendieron hoy?

Anexo 10: Captura del Turnitin

Tesis Cordova y Melendres

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%