

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023

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

AUTORES

Br. Betzy Yadira Alfaro Rodríguez
ORCID: 000-2-9490-2357

Br. Fiorella Lizeth Ferrel Verónico
ORCID: 0009-0008-1462-4216

ASESORA

Mg. Lizzet Janet Chacón Briceño
ORCID: 0000-0001-5674-8323

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y Responsabilidad Social

**TRUJILLO, PERÚ
2023**

Informe de Originalidad

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

Yo, Mg. Lizzet Janet Chacón Briceño, con DNI N° 42768247 como asesora del trabajo de investigación titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023”

desarrollada por Br. Betzy Yadira Alfaro Rodríguez con D.N.I. N° 73955059 Br. Fiorella Lizeth Ferrel Verónico con DNI. N°73803126,

Considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y; corresponden con 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 titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad de Humanidades.



AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y la sabiduría.

mis padres por apoyarme en cada decisión y proyecto, gracias a la vida porque cada día me demuestra lo hermosa que es la vida.

A mis hermanas por ser mi compañía, gracias a mi familia por permitirme cumplir con excelencia en el desarrollo de esta tesis. Gracias por creer en mí y gracias a Dios por permitirme vivir y disfrutar de cada día.

Betzy Yadira Alfaro Rodríguez

A Dios por haberme dado salud, entendimiento y sabiduría en el transcurso de mis estudios.

A mis padres, que son los forjadores en mi camino, quienes en todo momento han estado conmigo, que me brindaron su apoyo, comprensión para el logro de mi carrera profesional y también ser una mejor persona de bien para nuestra sociedad.

A mis hermanos(as), por todo el apoyo que me brindaron, y la paciencia que tuvieron conmigo, en todo este largo proceso para lograr terminar mi carrera profesional....

Fiorella Lizeth Ferrel Veronico

Agradecimiento

A la universidad por brindarnos la oportunidad de formarme para ser profesional.

*A la asesora quien nos acompañó en este proyecto brindándonos sus consejos y
monitoreando cada avance del mismo .*

*A la directora de la Institución educativa Betsy Shirley Silva Sunción, por abrirnos
las puertas de su IE para la ejecución de nuestro proyecto.*

*A nuestros padres, por su amor incondicional y su apoyo moral. Su fe en nosotras,
incluso en los momentos más difíciles, ha sido el pilar de este logro.*

A todos los profesionales y entes que apoyaron con su experiencia y aportes.

Las autoras.

Declaratoria de Autenticidad

Nosotros, Betzy Yadira Alfaro Rodríguez Betzy Yadira Alfaro Rodríguez con DNI 73955059 y Br. Fiorella Lizeth Ferrel Verónico con DNI 73803126, egresados del Programa de Estudios 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 Escuela de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023, la que consta de un total de 66 páginas, en las que se incluye 6 tablas y 2 figuras, más un total de 20 páginas en apéndices.

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.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 16%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores

Br. Betzy Yadira Alfaro Rodríguez
DNI 73955059

Br. Fiorella Lizeth Ferrel Verónico
DNI 73803126

Índice de contenido

Informe de Originalidad	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de Autenticidad	vi
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	27
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	27
2.2. Diseño de investigación	27
2.3. Población, muestra y muestreo	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	29
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	29
2.6. Aspectos éticos en investigación	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN.....	37
V. CONCLUSIONES.....	40
VI. RECOMENDACIONES	41
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	48
ANEXO 1. Instrumentos de recolección de información.....	48
Anexo 2: FICHA TÉCNICA INSTRUMENTO	49
Anexo 3: Operacionalización de variable y definición conceptual	50
Anexo 4: Carta de presentación.....	52
Anexo 5 Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.....	53
Anexo 6: Matriz de consistencia	54
Anexo 7: Validación de expertos	56
Anexo 8. Fiabilidad del instrumento	64
Anexo 9: Captura de similitud Turnitin.....	66

Índice de tablas

Tabla 1	29
Tabla 2 Niveles de las dimensiones de la motricidad fina.....	31
Tabla 3 Prueba de normalidad de Shapiro Wilk.....	32
Tabla 4 Análisis según T de Student	33
Tabla 5 Prueba de normalidad según las dimensiones de la motricidad fina	34
Tabla 6 Estadístico de Wilcoxon para muestras relacionadas	35

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de investigación.....	28
Figura 2 Niveles de las dimensiones de la motricidad fina	31

Resumen

El presente trabajo tiene como mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mediante el uso de las actividades lúdicas. Así también los objetivos específicos: Mejorar la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Mejorar la coordinación facial en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Mejorar la coordinación gestual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas.. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental longitudinal. Como técnica se empleó ficha de observación, el cual se aplicó a la muestra poblacional de 30 niños y niñas de 4 años de edad. Dicha ficha fue validado por tres expertos. Los resultados encontrados fueron que el uso de las actividades lúdicas mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023; esto debido a lo encontrado al aplicar el análisis inferencial según la prueba de T-Student. Asimismo, se encontró existe suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p=.000 < p=.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual; asimismo mejoró la coordinación facial; las actividades lúdicas evidencian mejoras en la coordinación gestual en niños de cuatro años.

Palabras clave: *motricidad fina, actividades lúdicas, coordinación viso manual.*

Abstract

The present work aims to improve fine motor skills in four-year-old children of an educational institution through the use of recreational activities. So are the specific objectives: Improve hand-eye coordination in four-year-old children through the use of recreational activities. Improve facial coordination in four-year-old children through the use of playful activities. Improve gestural coordination in four-year-old children through the use of playful activities. The research had a quantitative approach, with a longitudinal pre-experimental design. As a technique, an observation sheet was used, which was applied to the population sample of 30 4-year-old boys and girls. This sheet was validated by three experts. The results found were that the use of recreational activities improves fine motor skills in four-year-old children from a private educational institution in Trujillo, 2023; This is due to what was found when applying the inferential analysis according to the T-Student test. Likewise, it was found that there is sufficient evidence to accept the research hypothesis. Because $p=.000 < p=.05$, therefore, the use of recreational activities does improve hand-eye coordination; facial coordination also improved; Playful activities show improvements in gestural coordination in four-year-old children

Keywords: *fine motor skills, recreational activities, hand-eye coordination, gestural coordination, facial coordination.*

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo, se concibe a la instrucción parvularia que tiene como propósito incentivar el conocimiento a través de vivencias trascendentales situadas en un contexto seguro que procure a los infantes vivenciar y buscar con autonomía, de acuerdo a su edad biológica, bagaje cultural y también conforme a sus procesos de aprendizaje. Se prepararían infantes satisfechos, funcionales, con capacidad de aprendizaje, de adquirir nuevos conocimientos a los saberes y desarrollarse por lo que se posibilitaría diferentes espacios de aprendizaje que permitiría a los niños interactuar dinámicamente conforme a sus preferencias, tomando en cuenta que cada ejercicio recreacional tiene como fin primordial el bienestar integral donde el infante juegue consigo mismo o interactue colectivamente con el fin de investigar, sentir, construir, resolver problemas, se expresen, interrelacionen, desarrollen y alcancen aprendizajes significativos para la vida (López, 2022).

Es por ello que la educación en los últimos tiempos atraviesa constantes modificaciones que están orientadas hacia un modelo activo donde se busca innovaciones pedagógicas para el logro de aprendizajes significativos por lo que, el nivel inicial es trascendente por ser la base primordial de la formación escolar, la cual necesitará diversas herramientas a fin de fortalecer las habilidades, competencias y destrezas para el desarrollo óptimo e integral de los infantes (Calle, 2022). El aprendizaje del infante debe ser activo, significativo, relacionado de manera armónica y consiente para el niño, sobre lo que ha de aprender con lo que ya tiene asimilado; pues de la calidad y la profundidad de estos conocimientos y habilidades, dependerá en mucho sus nuevas posibilidades para aprender lo nuevo con un trabajo sistemático. Considerando lo anterior, la motricidad fina es una de las habilidades sobre la cual aún no se alcanzan los niveles deseados en la preparación de los niños del grado preescolar, elemento este que al finalizar la etapa preescolar y valorar las tareas del diagnóstico de trazado de rasgos caligráficos, recorte, rellenado y rasgado, constituye una de las tareas más afectadas (Cabrera & Dupreyrón, 2019).

La motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño y la niña en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño y la niña desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas. Así mismo es fundamental para el desarrollo de las habilidades motrices por

lo que es importante que los infantes tengan presente las actividades lúdicas durante toda la formación académica. Estimular la motricidad fina no solo ayuda a que les permita leer y escribir también activar el desarrollo neurocerebral y las facultades cognoscitivas (Diana et al; 2020).

Las actividades lúdicas comprende todos los ejercicios que incentivan la sorpresa, el disfrute, la satisfacción, la investigación y todo lo que va a incentivar un crecimiento global ; por lo que es necesario que la actividad lúdica se halle dentro de las etapas educativas no solo que genere satisfacción sino que sea un instrumento que posibilite optimizar aprendizajes trascendentales tales como incentivar las interacciones sociales, el crecimiento equilibrado de la personalidad, principios, el incremento de los saberes, y aumentar la capacidad de la comunicación. Los ejercicios recreativos se encontrarían no solo en las primeras etapas cronológicas de los infantes, asimismo en las fases avanzadas de la preparación escolar, por tanto la actividad recreativa es el eje principal para el crecimiento de la persona (González, 2021). Por otro lado, Caballero (2021) también refiere que a través de la actividad lúdica los menores conocen acerca del contexto que les circunda, aumenta su imaginación, incrementa la capacidad de juicio crítico, incentiva el fomento del lenguaje, saben relacionarse con los demás aprenden a tener éxito, aprenden de las dificultades, principios, normas; en otras palabras un conocimiento para vivir en el día a día.

Un niño donde ha sido incentivado recreativamente de forma óptima, posee una adecuada capacidad para la gestión del aprendizaje de la instrucción – aprendizaje. Es importante señalar que un ejercicio sencillo posibilita al infante ser autónomo y una adecuada autoestima. De hecho la primera etapa de la educación escolar es esencial para la construcción de la identidad y personalidad del menor y en su formación unificadora. Por tanto la motricidad fina es un aspecto básico a desarrollarse en esta primera fase para un adecuado manejo del lápiz y óptimo delineamiento de esbozos, de grafías entre otras competencias que el niño o que el infante alcanzaría. (Ochoa et al., 2021).

En un estudio realizado en Ecuador por López (2022) sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial encontró que ejecutarse la detección de los problemas en la motricidad fina y coordinación en los párvulos de la primera etapa de educación se encontró que al llevar a cabo una serie de ejercicios decorativos con un colectivo de estudio se halló una mejora en la madurez de la motricidad fina de 20.8 (pre test) el diagnóstico de las dificultades en la motricidad fina y coordinación visomanual en

los estudiantes de educación inicial se detectó que al realizar la intervención con actividades lúdicas con el grupo experimental hubo un avance en el desarrollo de la motricidad fina de 2,8 (iniciado) pre test a 4, 84 (relación altamente positiva) en el posttest; por lo que la ejecución de los ejercicios recreativos influyo favorablemente en los escolares así que, la intervención realizada influyo considerablemente en los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Rosa barrio La Merced y barrio Centro desarrollaron sus movimientos finos con mayor precisión.

En el Perú, en una investigación realizada en Huacho por Castillo (2021) sobre los Juegos de Construcción y su relación con el Desarrollo de la Coordinación Motora Fina encontró que un 51,9% alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos de construcción, un 25,3% adquirieron un nivel alto y un 22,8% obtuvieron un nivel bajo. Así mismo un 58,2% alcanzaron un nivel moderado en la variable motricidad fina, un 29,1% adquirieron un nivel alto y un 12,7% obtuvieron un nivel bajo. Por lo que, existe relación significativa entre los juegos de construcción y el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños del jardín Virgen de la Candelaria de la Localidad de Chancay. La correlación es de intensidad buena.

Debido a ello, se observa en la institución educativa XXX en los niños de nivel inicial dificultades y retraso en el desarrollo motor fino evidenciado en la alternancia fluida de ambos pies, seguimiento y la caminata por encima de líneas trazadas en el suelo de forma equilibrada y sin salirse de ellas, caminar rebotando la pelota al mismo tiempo, apilar cubos uno encima de otros para formar torres, realizar la postura de la pinza con los dedos índice y pulgar para ensartar bolitas, realizar embolillados, hacer bolitas de plastilina, meter objetos pequeños dentro de un depósito, coger el lápiz o colores para pintar y mantenerse dentro de la silueta del dibujo, seguir trazos encima de patrones de líneas , rasgar con la postura de pinza papeles, manipular la plastilina con las palmas de la mano para formar bolas de diferentes tamaños, tomar una pinza para coger objetos pequeños, recortar con tijera patrones de línea, abotonar, pasar el pasador por los huecos, cerrar cierres, etc.

En cuanto a las interrogantes planteadas, se plantearon: ¿En qué medida el uso de las actividades lúdicas mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023?, mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas?, mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿mejora la coordinación facial en niños

de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas?, mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años?.

La investigación se justifica socialmente porque dispondrá del uso de juegos dinámicos, novedosos, interactivos y retadores para el desarrollo de la motricidad fina en la cual les permita mejorar y optimizar sus destrezas y capacidades académicas como parte de su formación educativa. Con ello se podrá evidenciar que los juegos en la etapa inicial de su desarrollo son muy importantes para aprender desde sus primeras etapas.

Esta investigación se justifica de forma práctica, debido a que los resultados que se encontrarán al analizar las variables admitirá desestimar o confirmar como estrategia metodológica de aprendizaje a través de las actividades lúdicas para mejorar y facilitar la educación en los alumnos y alumnas de cuatro años de una institución educativa privada.

La investigación teórica se justifica en referencia al aporte de los resultados que se encontrarán al ser evaluados y analizados con pruebas estadísticas que respalden o desestimen los aportes académicos en torno al uso de los juegos como parte del proceso de la enseñanza – aprendizaje que benefician un aprendizaje significativo en los estudiantes de educación inicial, siento esto de gran importancia dado que ello es la base de su conocimiento y será utilizado para seguir su proceso de aprendizaje a lo largo de sus años educativos. Finalmente lo encontrado servirá de base para profundizar más en el tema para las siguientes investigaciones.

La investigación se desarrolló según el enfoque cuantitativo, donde los datos recabados se someterán al análisis estadístico para identificar el impacto de la variable dependiente sobre la independiente, es decir evaluar los cambios que puede generar el aprendizaje a través de los juegos y su desarrollo de la motricidad. En tal sentido, la investigación se desarrollará siguiendo los parámetros de la Universidad.

Por todo ello, se planteó como objetivo general: Mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mediante el uso de las actividades lúdicas. Así también los objetivos específicos: mejorar la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas, mejorar la coordinación facial en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas, mejorar la coordinación gestual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas.

Para el desarrollo de los objetivos se plantearon como hipótesis general: El uso de las

actividades lúdicas sí mejoran la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023. De igual modo, las hipótesis específicas: h1: La aplicación de las actividades lúdicas mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años, h2: El uso de las actividades lúdicas mejora la coordinación facial en niños de cuatro años, h3: El desarrollo de las actividades lúdicas mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años.

En cuanto a la búsqueda de información internacional, se encontró como antecedentes internacional a Patiño, et al (2023) en su artículo científico “ambientes de aprendizaje con material reciclado para desarrollar la motricidad fina” plantearon como objetivo diseñar una propuesta de lugar de aprender con reciclaje para desarrollar la motricidad fina. su investigación fue de enfoque mixto, emplearon la técnica de la entrevista a padres y docentes. Encontraron que existe estos ambientes mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad la necesidad de implementar un ambiente de aprendizaje con recursos lúdicos, que ofrezca al niño un ambiente interesante para lograr el desarrollo óptimo de las habilidades de motoras finas a través del juego.

Moreira & Alcívar (2022) en su artículo científico “implementación de rincones lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 2 a 3 años”. Plantearon como objetivo implementar rincones lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de 2 a 3 años, los cuales fueron en total 20 alumnos formando así una muestra poblacional. A dichos estudiantes se aplicó cuestionarios como instrumentos. Su investigación fue del tipo cuantitativa de diseño descriptivo. Al realizar el diagnóstico inicial encontraron que la motricidad estaba en un nivel de 95% deficiente, y la evaluación después de aplicar el programa, se posiciono en un 80% en el nivel eficiente. Finalmente, concluyeron que el programa de actividades lúdicas si mejora el desarrollo de la motricidad fina.

Delgado & Alarcón (2022) en su trabajo “juegos didácticos innovadores para la estimulación en el desarrollo psicomotor”, plantearon como objetivo encontrar si los juegos didácticos innovadores desarrollan su proceso psicomotor. Su investigación fue del tipo mixto, dado que se realizó análisis descriptivos. Su muestra estuvo conformada por 44 docentes con experiencia a quienes se aplicó un cuestionario a través de las plataformas digitales. Concluyeron que, los juegos didácticos innovadores, aplicados en las aulas de clase benefician el aprendizaje en los niños y niñas, estimulan el desarrollo emocional y afectivo y consideran la motricidad como un elemento indispensable para el desarrollo

psicomotor. Recomiendan además que dichos juegos deben ser novedosos para los infantes logrando así captar su interés y desarrollo de la motricidad.

Velastegui, et. al (2022) en su artículo “Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas de educación” propuso como objetivo determinar el aporte de la motricidad fina en el desarrollo del aprendizaje en niños y niñas de inicial. Tuvo como investigación al enfoque cualitativo, su investigación consistió en analizar material bibliográfico para encontrar los juegos adecuados que mejoren la motricidad. Encontraron que las actividades lúdicas y los juegos ofrecen numerosas formas de desarrollar y mejorar la motricidad fina para utilizarla en tareas funcionales como la escritura a mano, el recuento de dedos individuales, el cierre de la ropa, el atado de zapatos y otras ocupaciones. Asimismo, señalan que la destreza motriz fina del niño depende de cosas más grandes, para que un niño pueda utilizar sus manos para tareas de motricidad fina, primero debe demostrar fuerza y control de su núcleo, hombro y brazo.

Rodríguez, et. al (2020) en su artículo científico “Incidencia de la educación física en la motricidad gruesa y fina”. Propusieron como objetivo determina la influencia de la educación física en las motricidades. El enfoque de investigación que plantearon fue cualitativa, descriptivo de corte transversal, aplicó una encuesta a través del uso de las herramientas tecnológicas a 24 profesores de la especialidad de educación física. Encontró que todos los docentes coincidieron sobre la importancia de la implementación de educación física en los niños asegurando así el desarrollo del aspecto motriz, afectivo y cognitivo.

Chuya & Jarrin (2021) en su artículo científico “Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física” propuso como objetivo determinar la eficiencia de las actividades lúdicas en la coordinación motriz. Para lo cual empleo la investigación de enfoque cuantitativo, descriptivo transversal. Su muestra fue de 80 docentes a quienes aplicó un cuestionario validado por expertos y siendo aplicado de forma virtual. Encontraron que el 68.75% de los docentes manifestaron que las actividades lúdicas mejoran significativamente la coordinación motriz.

En cuanto a los antecedentes nacionales, se encontró a Ochoa, et. al (2021) en su artículo científico “Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares”, plantearon como objetivo encontrar si la motricidad fina depende de las actividades lúdicas. Para ello, plantearon como investigación al enfoque cuantitativo, del tipo preexperimental, corte transversal en una muestra de 30 alumnos, entre 3 a 4 años de edad. A la muestra se le aplico una ficha de observación (con el objeto de medir un antes y un después del

tratamiento). Para encontrar la existencia de la influencia, aplicó el estadígrafo de Wilcoxon obteniendo un $p=0.000$, por lo que concluyeron que efectivamente existe influencia significativa de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la motricidad fina. los investigadores sugieren y recomiendan la enseñanza con actividades lúdicas para enseñanza en niños de 3 y 4 años.

Quispe (2021) en su artículo científico “estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina”, propuso encontrar la intervención de las estrategias lúdicas con el fin de aplicar mejoras a la motricidad fina. Para lo cual aplicó la investigación del tipo cuantitativa, pre experimental en niños de 5 años, dichos niños son en número de 20 y se les aplico una ficha de observación. Para encontrar la influencia, utilizó el estadígrafo de Wilcoxon ($0.000 < 0.05$), encontrando evidencia suficiente para concluir en que sí existe influencia entre las variables.

Bautista & Ochoa (2018) en su investigación “Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de una I.E.; su objetivo fue determinar la influencia de los juegos en la motricidad. Para lograr su objetivo, plantearon el desarrollo de una investigación preexperimental, evaluando un antes y un después de aplicar los juegos en su enseñanza. Dicha evaluación se realizó a través de una ficha de observación aplicándola a niños de 3 y 4 años. Concluyeron que los juegos deben ser considerados como estrategias importantes y fundamentales con beneficios para los preescolares dado que se logró desarrollar las áreas evaluadas por los docentes, esto se evidencia en los resultados del estadígrafo de Wilcoxon ($0.000 < 0.05$), encontrando evidencia suficiente para concluir en que sí existe influencia entre las variables.

Vilela (2020) en su investigación “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de una IE”. Propuso como objetivo mejorar la motricidad fina con el uso de juegos adecuados a los niños de 4 años. Su investigación fue de enfoque cuantitativo, descriptivo experimental descriptivo. Su muestra fue en número de 33 preescolares elegidos a través de la técnica del muestreo incidental. Los resultados fueron analizados según el estadígrafo T de Student, encontrando que, $p < 0.05$ por lo tanto, existe evidencia suficiente para que concluya que existe influencia de los juegos sobre el desarrollo y mejora de la motricidad fina.

Merino (2022) en su investigación “juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años”, planteó como objetivo presentar un plan de esparcimientos para mejorar la motricidad fina. para ello, desarrollo su investigación de acuerdo al enfoque cuantitativo

diseño propositivo descriptivo. Su muestra fue aplicada a 30 niños y niñas. Como instrumento utilizo al Test TEPSI, encontrando que los preescolares tenían horizontes altos de retardo y conflicto en la coordinación de sus deditos y su visión con sus manos. Realizó 12 sesiones. Finalmente encontró que los niños desarrollaron y mejoraron significativamente su motricidad fina en la post evaluación.

Chávez (2022) en su trabajo de título “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad”, para ello propuso aplicar el programa basado en juegos y medir el desarrollo de la motricidad fina basándose en teorías cognitivas de Jean Piaget y Vigyotsky. Su investigación tuvo enfoque cuantitativo, descriptivo cuasi experimental de corte longitudinal. Su población fue de 67 preescolares. Encontró que, los juegos mejoran la motricidad como también evidenció mejoras en la integración social, la participación, trabajo en grupos, desarrollo emocional y psíquico.

De igual forma, se realizó la búsqueda de antecedentes locales, encontrando a Vásquez & Veneros (2022) en su investigación “Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, su objetivo fue proponer actividades lúdicas con el fin de mejorar y desarrollar la motricidad. Su investigación fue de enfoque cualitativo, descriptivo no experimental. Su muestra estuvo conformada por 33 docentes con orientación a la educación inicial con experiencia mínima de 2 años. Su instrumento fue un cuestionario el cual fue validado previamente por expertos y su prueba piloto arrojó una confiabilidad del 94.7%. encontraron que, el juego es parte de la inteligencia del infante, porque le permite representar la realidad, según su periodo evolutivo. De esta manera las diferentes formas que toma el juego en el transcurso del desarrollo del niño son el resultado de los cambios que producen al mismo tiempo las estructuras mentales.

Malca (2021) en su título de investigación “juegos lúdicos y motricidad fina en niños de 4 años”, propuso como objetivo encontrar la relación entre los juegos y la motricidad fina. para lo cual planteó como investigación no experimental de enfoque cuantitativo, descriptivo correlacional transversal. Su muestra estuvo compuesta por 27 preescolares. Para recopilar información se utilizó una lista de cotejo. Los resultados encontrados fueron que existe relación directa significativamente alta según Pearson ($r=.795$) por lo tanto, la investigadora concluyó aceptar la hipótesis de trabajo y rechazar la hipótesis nula.

Solorzano (2018) en su investigación “El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una IE”, tuvo como objetivo encontrar la incidencia

del programa de juegos en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. Para lo cual, planteo como tipo de investigación a la cuantitativa, descriptiva preexperimental longitudinal. Su muestra estuvo formada por veinte y dos niños y niñas. Como instrumento utilizaron un test de psicomotricidad, con valores de confiabilidad del .779 (nivel bueno), y a su vez evaluado a través del juicio de tres expertos, refiriendo que el instrumento es aplicable. Concluyó que existe evidencia suficiente para aceptar la hipótesis de trabajo, en la cual refiere que el programa lúdico desarrolla su motricidad fina, al aplicar la T de Student al grupo experimental obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0,05.

Fonseca & Fonseca (2018) en su investigación “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial”, propuso como objetivo aplicar un programa basado en juegos para mejorar la motricidad fina. Su investigación fue del tipo cuantitativa, preexperimental, descriptiva longitudinal. Su muestra poblacional fue de 19 preescolares, a quienes les aplico los instrumentos de escala de observación. Determinaron que, existe mejoras significativas en el aprendizaje de los infantes a causa de la aplicación del programa de actividades lúdicas, evidencia reflejada en los resultados estadísticos de Wilcoxon al obtener en el pretest= 8,5 y en el posttest =16.2, con un nivel de significancia de $p=.000$; concluyendo con la aceptación de la hipótesis de trabajo.

Araujo & Cueva (2018) en su investigación “uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial”, propusieron como objetivo de investigación: encontrar el nivel del uso de las matemáticas en el desarrollo de la habilidad clasificatoria. El tipo de investigación fue preexperimental. Las autoras trabajaron con una muestra de 18 preescolares de un total de 30 alumnos. A la muestra fue evaluada a través de una lista de cotejo. Obtuvieron como resultado una mejora del 50% con respecto a la evaluación antes del uso de la matemática lúdica. Concluyeron que el uso de las matemáticas lúdicas mejora significativamente la motricidad y la habilidad de clasificación.

Gavidia (2022) en su investigación de título “juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años”, planteó como objetivo encontrar si los juegos lúdicos ayudan en la mejora del aprendizaje de las matemáticas. Para ello desarrollo el tipo de investigación pre experimental, tomando como muestra a 15 infantes de 4 años de una población de 46 estudiantes. Al analizar los resultados encontró que sólo el 7% de los infantes obtuvo una calificación A, y el 60% obtuvo C; mientras que luego de aplicar el programa lúdico, obtuvo 0% de la muestra una nota C, y el 80% de ellos una nota A.

Finalmente encontraron que el valor de $t=-19.451 < 1.753$; concluyendo que los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las matemáticas.

Dichas investigaciones encontradas brindan hallazgos sobre la relación entre las variables estudiadas, así como material teórico para ampliar el conocimiento de las mismas.

Grassian & Kaplowitz (2009), refieren que los postulados de la educación tienen como propósito brindar un aspecto básico para la elaboración de una metodología basada en las indicaciones y pueda colaborar con los pedagogos a desarrollar contextos de una construcción del conocimiento optimizados para que los escolares alcancen elevar sus vivencias educativas. Los constructos sobre la educación posibilitan entender las causas de las modificaciones en la enseñanza y las conclusiones del desenvolvimiento (Driscoll, 2000). Principalmente, los conocimientos que se tiene de la educación posibilitan una perspectiva de juicios analíticos y la facultad de incentivar el propio crecimiento y el desarrollo de las personas.

En el desarrollo del presente informe, se utilizó las teorías del aprendizaje, Knowles et al. (2005) propusieron categorizar los aportes en dos segmentos básicos los postulados conductistas / conexionistas y constructos teóricos cognitivos / Gestalt. La gran prevalencia de los constructos teóricos sobre la educación categorizaron a la adquisición del conocimiento en dos perspectivas contradictorias acerca de la forma del aprendizaje: o bien como una gestión incentivada por el ambiente (conductista, conexionista) o impulsado intrínsecamente (postulado cognitivo, de dominio, neurociencia, enseñanza basada en las conexiones cerebrales).

Acerca de la educación se presentan varias construcciones teóricas no contemporáneas que funcionan como cimiento para el empleo de métodos y estrategias pedagógicas que pretenden optimizar la gestión de la instrucción con la educación. Aquí se destaca la investigación de Ausubel et. al (1990) con su postulado teórico sobre el aprendizaje significativo, que estima que se vuelve trascendente y práctico cuando un individuo está en la facultad de asociar un nuevo conocimiento con sus conocimientos anteriores que preserva en su siquis cognitiva y causar una transformación de ideas sobre lo que se tiene concebido. (Cotrina, 2020)

Por otro lado, Bruner (1966) con su constructo teórico sobre el aprendizaje por descubrimiento asevera que debe darse una gestión del conocimiento que faculte a los

estudiantes que elaboren sus propios saberes a través de un formato pautado para los pedagogos. Desde otro enfoque Huamán et al. (2020) asevera que la estimulación de un aprendizaje trascendental participa esencialmente: el incentivo extrínseco e intrínseco que posea la persona para conocer los medios y recursos con significado y el saber que tiene el individuo y que lo vincula con la nueva información que se tiene para poder adecuar de forma idónea en su organización cognoscitiva. Sin embargo Schunk (2012) asegura que en la educación, se encuentra relacionado tres aspectos trascendentales: la modificación de la conducta, la perseverancia del aprendizaje por una larga data y el conocimiento derivado de lo vivenciado. Esta idea se asemeja a lo referida por Díaz Mosqueda (2018), quien aduce que esta gestión del aprendizaje así como sus diversas maneras de colocarse en práctica se producen en relación con las vivencias que tiene cada persona en su perseverancia dinámica con el contexto donde actúan; aseveración que coincide por lo expresado por Vázquez (2018) que refiere que la asociación nombrada se le agrega dos factores: la educación y la instrucción.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2012), refiere que el infante al realizar actividades recreativas activa el proceso de aprender y así como también su desarrollo de forma natural. Frente a ello, refiere que ninguna persona le enseña a un menor a jugar, pero si debemos respetar ese espacio de entretenimiento con el fin de mejorar ese momento y que se sienta cómodo y feliz. Menciona además el Ministerio de educación (2012) que para el infante es vital para su desarrollo realizar actividades de esparcimiento y juego en los primeros años de vida, dado que se logran asociar situaciones en el cerebro, puesto que millones de neuronas participaran en el aprendizaje del infante y asimismo su desarrollo. En conclusión, si un niño o niña no juega, no podrá desarrollar de forma óptima su crecimiento y desarrollo, teniendo como salgo un niño o niña débil y con su motricidad comprometida.

En cuanto a las actividades lúdicas, se tienen a los siguientes autores: Vygotsky (citado por Merino, 2022) sostienen que el lugar donde se encuentra el niño o niña, a través del juego, lo convierten en un lugar que puede contribuir a su desarrollo, es decir un lugar para aprender. Su expresión a través del juego se realiza de forma espontánea ocurriendo escenarios que pueden ir más lejos que los instintos. Asimismo los niños y niñas logran representar a las personas significativas para ellos (como padre, madre, abuelo, medico, profesor, etc.) asumiendo estos roles a través del juego. Es así como los niños y niñas logran desarrollar su comportamiento dentro y fuera de su casa o I.E. Frente a lo mencionado, los

autores consideran al juego como una táctica, técnica o estrategia de juego para que todo niño o niña pueda lograr el objetivo de crecer y desarrollarse.

Zapata (1990) refiere que los infantes en su etapa preescolar, aprenden fundamentalmente a través de los juegos, dicha actividad es la columna vertebral de su aprendizaje

Amezaquita & Atahualpa (2015), manifiesta que el juego es una estrategia que genera situaciones en las cuales los infantes pueden interactuar en un espacio y en un tiempo donde estos se sienten satisfechos al poder compartir con sus compañeros y compañeras.

Waichman (2000) opina que las actividades lúdicas, no son en parte tiempos de ocio, sino lo contrario, son espacios que ayudan al infante a desarrollar tareas de forma dinámica, participativa, novedosa, logrando así la mejor predisposición del infante al aprendizaje.

Torres (2004) indica que los juegos no deberían ser limitantes a la edad, sino que deben ser adaptados según como se van presentando las necesidades, propósitos e intereses de los niños y niñas, por ello los educadores de nivel inicial deben enfocarse en el desarrollo de actividades lúdicas como técnicas y estrategias enfocados en el aprendizaje integral de los infantes.

Wallon citado por Merino (2022) identifica las clases de juegos: juegos funcionales, son aquellos que ejercitan de forma física el cuerpo, de igual forma menciona que cuando el infante usa su creatividad logra plantear escenarios de ficción al intentar representar un comportamiento que ha observado; en cuanto a los juegos adquiridos, estos se forjan a través de la captación de los sentidos; finalmente los juegos de cambios, en el cual personifican a los juguetes, en esta investigación se ejecutaran talleres basándose en esta teoría, al realizar sesiones con juegos con pinzas, encajes, plastilina, entre otros.

En cuanto al aprendizaje significativo, Almonacid, et. al. (2017) refiere que es la acumulación de aprendizajes realizados únicamente por el ser humano, a través de ideas o información.

Teoría psicopedagógicas, Piaget (1956) refiere la inteligencia que tienen los infantes esta formada a través del juego, ya que han asimilado la realidad a través de sus sentidos y de acuerdo a su edad biológica. Refiere además que existen tres estructuras en el juego de acuerdo a las fases de evolución del pensamiento del ser humano, un simple juego, el simbolismo a través del juego y el juego siguiendo reglas.

Piaget enfatiza el aspecto sapiente, y deja de lado las emociones de los y las niñas, aborda además la discontinuidad, es decir que refiere que las etapas por las que atraviesan los infantes son diferentes a las anteriores.

Blanco (2012) refiere que Piaget desglosa el desarrollo cognitivo, la primera etapa refiere que va desde el momento de su nacimiento hasta cumplir los 24 meses, a esta etapa la llama desarrollo cognitivo. Como segunda etapa, refiere que va desde los 24 meses hasta los 6 años, a esta etapa la conocen como etapa pre operativa, la tercera etapa lo considera hasta los 11 años, finalmente la cuarta y última etapa es la operativo formal, que empieza en los doce años aproximadamente. En la etapa sensomotriz, refiere que es una fase del niño o niña para escenificar al mundo de acuerdo a como lo entiende, refiere además que el niño capta todo lo de su entorno, a través de diversas formas, una de ellas es la exploración.

Se encontró además la teoría de Vygotsky (citado por Merino, 2022) conceptualiza al juego como una forma de plasmar la interacción con otros ante la falta de estos, es decir los niños y las niñas se manifiestan socialmente a través del juego el escenario, la naturaleza, su contexto y el objetivo juego, finalmente estas manifestaciones pasarán de forma individual sus instintos. Para el investigador, refiere que existen cambios en la evolución del ser humano, de una parte está la biológica y por otra la cultural social al comprender la necesidad de formar e integrar una sociedad cultural. Finalmente Vigotsky refiere al juego como un acto social, que permite compartir pasajes de su vida con otros miembros del grupo, adquiriendo o asimilando roles que complementan a los ya adquiridos.

De acuerdo al a motricidad fina, Cabrera (2019) comenta que la motricidad fina son movimientos sistemático con precisión, exactitud y de forma eficaz. El Ministerio de Educación (2012) refiere que la Psico motricidad es una forma de enseña que cada persona tiene en equilibrio su corporalidad, el aspecto emocional y pensante de todo infante y estos aspectos no pueden ser separados.

En la etapa de educación inicial, puntualmente en el área de la psicomotricidad se genera el desarrollo de la competencia: se desenvuelve de forma autónoma mediante su motricidad. La cual tiene como objetivo que toda niña o niño sepan diferencias sobre ellos mismos, donde ellos y ellas puedan manifestarse de forma libre el desplazamiento y sus movimientos según las posibilidades que tiene a través de generar sus juegos tanto de forma individual como de forma grupal.

Recopilamos las contribuciones de los teóricos y se determina a la motricidad como peculiaridad de cada individuo para ejecutar movimientos de manos y extensores para disponer de la habilidad de tomar con destreza las cosas. Elorza (citado por Merino, 2022), aduce a los movimientos llevados a cabo por uno o varios segmentos corpóreos donde no dispone de gran segmento de movilidad, por el contrario son desplazamientos más exactos. Así mismo abarca de una alta capacidad madurativa y un aprendizaje continuo para la asimilación significativa de cada elemento, debido que hay distintos grados de desafíos exactitud.

Cuando se habla sobre la motricidad fina, se debe tener en cuenta tres aspectos, como primer aspecto se encuentra la motricidad generada por las manos, en la mano se encuentran pequeños músculos los cuales harán movimientos precisos, luego debemos tener sincronización entre ellos para realizar actividades como cortes, ensartes y otros; luego se aprecia que se desarrollara la coordinación sincrónica entre la vista y la mano a la cual se llama coordinación viso manual.

Entre otros aspectos, la base teórica ayuda a encontrar aportes científicos para alcanzar los objetivos de la investigación, Autocouturier (2015) que para que el infante desarrolle su psicomotricidad, este debe practicar diversos juegos o actividades que van a contribuir a su maduración psicológica del infante.

Según la primera dimensión referida a la coordinación viso manual, Pacheco (2015) refiere que son movimientos que implican mayor precisión. Las manos se ven como algo específico de los estímulos observados. Es de suma importancia desarrollar estas capacidades debido a lo fundamental que es para la vida diaria, se desarrollará a través de definiciones como: saber arrojarse, alimentarse, abrochar y desabrochar, el uso de tijeras, prensión, enhebrado, dibujos, encastrés, collage, colorear, etc.

Con respecto a la coordinación facial, Pacheco (2015) define como el control de los movimientos faciales para disponer de la realización de gestos naturales debido a que el dominio de los nervios faciales es trascendental para el infante pueda representar sus afectos. Ardanaz (2009) refiere que el control de los nervios de la cara posibilita la capacidad de interactuar y dialogar con otros. El control de los nervios faciales permite expresar los afectos, parte fundamental de la expresión oral.

Como tercera dimensión se encontró a la coordinación gestual, García (2009) define a la coordinación gestual como la destreza de un óptimo control de la motricidad fina debido a que es un factor relevante para el control arbitrario de cada nervio que compone la mano. Pacheco (2015) indica que el cerebro se desempeña como una estructura que va a gestionar el contenido con la coordinación de los gestos y que debe estimular el manejo de la muñeca para unificar el dominio de dedos y poder realizar actividades manipulativas o labores de mayor sofisticación y exactitud

Los espacios de tratamiento pedagógico, disponen el entorno socio afectivo. Espinoza (citado por Bautista y Ochoa, 2018) es una gestión intrínseca de las condiciones afectivas del individuo, que va a expresarse a través de comportamientos con un propósito que pueden representarse como la intención de interactuar con otros y la cercanía con el contexto; interrelacionándose con individuos cercanos para alcanzar integrarse y adaptarse a un contexto donde satisfaga sus necesidades prioritarias (biológicas, procesos cognitivos, de interacción y de afectos).

Citado por Conforme a Martínez (citado por Bautista & Ochoa, 2018) la motricidad es la evolución motora de los infantes desde la post gestación hacia los 6 años donde progresivamente van a ir buscando a través de sus intenciones de desenvolverse en su contexto y de desear ser más eficaz.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo, dado que se recopilarán datos numéricos y serán procesados estadísticamente para encontrar la existencia o no de relación entre las variables.

Hernández, et. al (2014) considera a la investigación básica o pura como el origen de un marco teórico, teniendo como objetivo incrementar los conocimientos científicos. Frente a ello, la presente investigación buscará encontrar la existencia de relación de asociación o influencia entre las variables generando así aportes al conocimiento.

Según Bernal (2010), considera que la investigación será de nivel explicativa, dado que el fin de esta investigación es establecer el cambio sistemático de los fenómenos que afectan o son causantes de cambios en la variable dependiente; es así que esta investigación pretenderá explicar que el uso de los juegos mejorará la motricidad fina en niños de cuatro años..

Los investigadores Hernández, et al. (2014) refiere que el método hipotético deductivo consiste en el proceso de delimitar teorías, constituir las hipótesis, someterlas a evaluación estadística, los resultados contrastan las hipótesis planteada, finalmente se confirma o se rechaza las hipótesis. En cuanto a esta investigación, se utilizara el método hipotético deductivo, dado que se analiza teorías, se plantea las hipótesis seguidamente se somete a pruebas estadísticas y finalmente se develaran los resultados y se emitirán las conclusiones a las que se llegará.

2.2. Diseño de investigación

Arias (2012), refiere que el diseño de investigación es preexperimental – explicativo, porque se analizará el efecto producido por la variable independiente demostrando el cambio o variación producida sobre la variable dependiente; es

decir si las actividades lúdicas (los juegos) mejoran el desarrollo de la motricidad fina.

Hernández, et al (2014), refiere que la investigación puede ser de dos cortes: transversal y longitudinal, en el caso de la presente investigación, será de corte longitudinal, dado que se evaluará en un tiempo determinado, es decir en una brecha de 4 semanas, se aplicará el pretest, momento antes de realizar las sesiones y el postest, momento que ha finalizado las 12 sesiones.

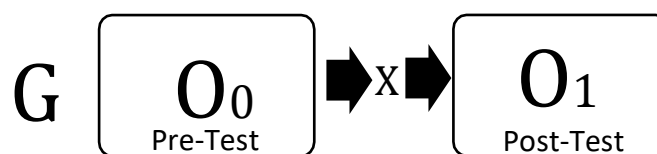


Figura 1 *Diseño de investigación*

Donde:

G: Grupo experimental

O₀: motricidad fina

X: Uso de actividades lúdicas

O₁: motricidad fina

2.3. Población, muestra y muestreo

La población estará compuesta por los y las alumnos matriculados activos en la I.E.P., teniendo en cuenta los criterios de inclusión.

En cuanto a la muestra, se considerará una muestra de 30 infantes de 4 años cumplidos tanto varones como mujeres, los cuales cumplirán con los criterios de inclusión, los cuales son: estar matriculados en la Institución Educativa, tener cuatro años cumplidos.

Tabla 2*Muestra de estudio*

Institución	Nº de alumnos		Total
Educativa			
Particular			
xxx	Varones	Mujeres	30

Nota: La tabla representa el número de infantes matriculados en año 2023.

El muestreo que se utilizará en la investigación es el muestreo por conveniencia, dado que no requiere elegir aleatoriamente a los y las estudiantes. (Singh, 2014)

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica de la observación, según Hernández et. al. (2014), hacen referencia sobre la obtención de datos a través del análisis del comportamiento de las unidades de análisis.

Arias (2020) sostiene que las fichas de observación son utilizadas por personas que investigan para recolectar, analizar, medir y evaluar situaciones de personas, emociones o actividades.

Asimismo, el instrumento utilizado fue la ficha de observación sobre Motricidad Fina en niños y niñas de cuatro años.

Se define el nivel de fiabilidad según alfa de Crombach:

Tabla 1*Alfa de Crombach*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,806	15

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

Los datos se recolectarán en dos momentos.

Primero momento (pretest): la aplicación de la lista de cotejo para observar el aprendizaje inicial de los infantes antes de aplicar las sesiones basadas en las actividades lúdicas.

Segundo momento (postest): terminada la aplicación de las sesiones, se aplicará la lista de cotejo nuevamente para observar los datos observados y poder aplicar las pruebas estadísticas pertinentes para encontrar la existencia o no de la influencia de los juegos en la mejora de la motricidad fina.

Finalmente la información recogida será ingresada a las tablas diseñadas en Ms Excel, luego exportadas al SPSS vs. 25; una vez ingresado al software, los datos serán analizados según la prueba de normalidad y la prueba de T de Student, se considerara un $\alpha=0.05$ (5%) el análisis de los resultados.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Los principios éticos considerados para la investigación y siguiendo los parámetros de la Universidad, son:

El primer principio considerado fue pasar el trabajo por el sistema antiplagio, para que se compruebe su originalidad.

El segundo principio considerado fue la confidencialidad, consentimiento informado tanto a los padres de familia como a las autoridades de la Institución Educativa.

Finalmente al principio de veracidad, dado que la información recolectada es fiable, extraída de buscadores como Scielo, Dialnet, Alicia Concytec, etc.

III. RESULTADOS

3.1 Análisis de datos descriptivos

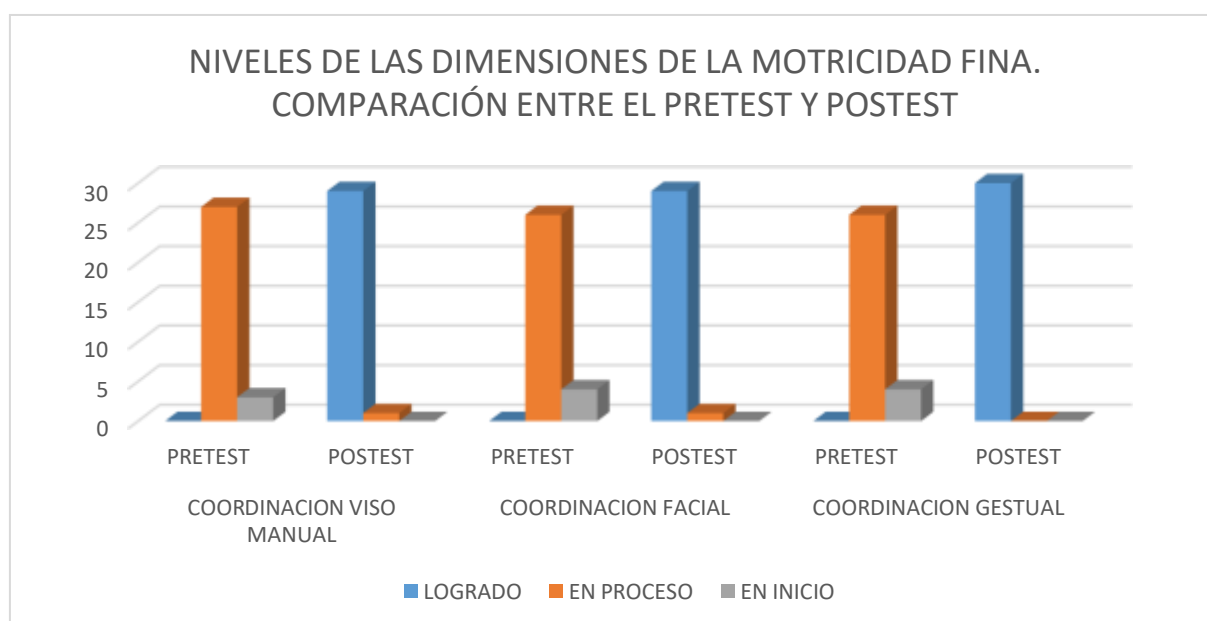
Tabla 2

Dimensiones de la motricidad fina

	COORDINACION VISO MANUAL				COORDINACION FACIAL				COORDINACION GESTUAL			
	PRETEST	%	POSTEST	%	PRETEST	%	POSTEST	%	PRETEST	%	POSTEST	%
LOGRADO	0	0%	29	97%	0	0%	29	97%	0	0%	30	100%
EN PROCESO	27	90%	1	3%	26	87%	1	3%	26	87%	0	0%
EN INICIO	3	10%	0	0%	4	13%	0	0%	4	13%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Figura 2 Niveles de las dimensiones de la motricidad fina

Niveles de las dimensiones de la motricidad fina



Como se muestra en la tabla 2 y figura 2, se encontró que la coordinación viso manual, el 90% de los estudiantes se encuentran en proceso, mientras que después de aplicar las técnicas lúdicas el 97% de los estudiantes lograron el aprendizaje esperando. En la dimensión coordinación facial, se encontró que el 13% de los estudiantes estaban en el nivel inicio, luego de aplicada las técnicas lúdicas, se observó que el 97% de los estudiantes se encuentran en nivel logrado del aprendizaje. Finalmente en la dimensión coordinación gestual, se

observó que el 13% de los niños estaban en el nivel inicio, siendo este superado después de aplicar las técnicas lúdicas, ubicando el 100% de los estudiantes en nivel logrado.

3.2 Análisis estadístico

Análisis de la Prueba de normalidad de los datos

- H0: La muestra sigue una distribución normal. (p – valor > 0.05)
- H1: La muestra no sigue una distribución normal. (p – valor < 0.05)

Tabla 3

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST MOTRICIDAD FINA	,128	30	,200*	,948	30	,154
POSTEST MOTRICIDAD FINA	,159	30	,050	,957	30	,266

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión: según la tabla “3”, se obtuvo $p = .154$ y $p = .266 > p = .05$, entonces existe evidencia suficiente para aceptar la hipótesis nula, es decir los datos de la muestra siguen una distribución normal. Con este resultado se estima aplicar la prueba de T de student para muestras relacionadas.

Tabla 4

Análisis según *T* de Student

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PRETEST MOTRICIDAD FINA - POSTEST MOTRICIDAD FINA	-16,200	3,438	,628	-17,484	-14,916	-25,808	30	,000

Hipótesis de investigación:

El uso de las actividades lúdicas mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023.

Hipótesis estadísticas:

H0: El uso de las actividades lúdicas no mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023. ($p > 0.05$)

H1: El uso de las actividades lúdicas si mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023. ($p < 0.05$)

Decisión: de acuerdo a los resultados de la tabla “X”, se encuentra suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p=.000 < p=.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la motricidad fina en niños de cuatro años.

Prueba de normalidad según las dimensiones:

H0: La muestra sigue una distribución normal. (p – valor > 0.05)

H1: La muestra no sigue una distribución normal. (p – valor < 0.05)

Tabla 5

Prueba de normalidad según las dimensiones de la motricidad fina

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST COORDINACION VISOMANUAL	,177	30	,018	,897	30	,007
POSTEST COORDINACION VISOMANUAL	,174	30	,021	,904	30	,011
PRETEST COORDINACION FACIAL	,163	30	,040	,908	30	,014
POSTEST COORDINACION FACIAL	,212	30	,001	,922	30	,030
PRETEST COORDINACION GESTUAL	,354	30	,000	,637	30	,000
POSTEST COORDINACION GESTUAL	,354	30	,000	,637	30	,000

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión: según la tabla “5”, se obtuvo $p = .007$, $p = .011$, $p = .014$, $p = .030$, $p = .000$ y $p = .000$ < $p = .05$, entonces existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula, es decir los datos de la muestra no siguen una distribución normal. Con este resultado se estima aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Hipótesis específicas de investigación:

Ho_1: La aplicación de las actividades lúdicas no mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años.

Ha_1: La aplicación de las actividades lúdicas mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años.

Ho_2: El uso de las actividades lúdicas no mejora la coordinación facial en niños de cuatro años.

Ha_2: El uso de las actividades lúdicas mejora la coordinación facial en niños de cuatro años.

Ho_3: El desarrollo de las actividades lúdicas no mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años.

Ha_3: El desarrollo de las actividades lúdicas mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años.

Tabla 6

Estadístico de Wilcoxon para muestras relacionadas

Estadísticos de prueba^a

	POSTEST COORDINACION VISOMANUAL - PRETEST COORDINACION VISOMANUAL	POSTEST COORDINACION FACIAL - PRETEST COORDINACION FACIAL	POSTEST COORDINACION GESTUAL - PRETEST COORDINACION GESTUAL
Z	-4,822 ^b	-4,810 ^b	-4,524 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión: de acuerdo a los resultados de la tabla “X”, se encuentra suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p=.000 < p=.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual, coordinación facial y la coordinación gestual en niños de cuatro años.

IV. DISCUSIÓN

Como planteamiento del objetivo general, mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mediante el uso de las actividades lúdicas. Se encontró como resultado a través de la prueba T de Student con un $p=.000$ y un $< p=.05$ que el uso de las actividades lúdicas si mejora la motricidad fina en niños de cuatro años por lo que, se encuentra suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula. Este resultado se compara con lo hallado por Ochoa, et. al (2021) quienes encontraron luego de aplicar el estadígrafo de Wilcoxon obteniendo un $p=0.000$ y un $< p=.05$, que existe una influencia significativa de las actividades lúdicas sobre el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 y 4 años. Teóricamente se sustenta con lo referido por Elorza (citado por Merino, 2022), aduce a los movimientos llevados a cabo por uno o varios segmentos corpóreos donde no dispone de gran segmento de movilidad, por el contrario son desplazamientos más exactos. Así mismo abarca de una alta capacidad madurativa y un aprendizaje continuo para la asimilación significativa de cada elemento, debido que hay distintos grados de desafíos exactitud. Con respecto al aprendizaje, Schunk (2012) asegura que, en la educación, se encuentra relacionado tres aspectos trascendentales: la modificación de la conducta, la perseverancia del aprendizaje por una larga data y el conocimiento derivado de lo vivenciado. Esta idea se asemeja a lo referida por Díaz Mosqueda (2018), quien aduce que esta gestión del aprendizaje, así como sus diversas maneras de colocarse en práctica se producen en relación con las vivencias que tiene cada persona en su perseverancia dinámica con el contexto donde actúan. Acerca de las actividades lúdicas, Vygotsky (citado por Merino, 2022) sostiene que el lugar donde se encuentra el niño o niña, a través del juego, lo convierten en un lugar que puede contribuir a su desarrollo, es decir un lugar para aprender. Su expresión a través del juego se realiza de forma espontánea ocurriendo escenarios que pueden ir más lejos que los instintos. Asimismo los niños y niñas logran representar a las personas significativas para ellos (como padre, madre, abuelo, medico, profesor, etc.) asumiendo estos roles a través del juego. Es así como los niños y niñas logran desarrollar su comportamiento dentro y fuera de su casa o I.E.

Como primer objetivo específico, mejorar la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Se encontró como resultado a través de la prueba de Wilcoxon obteniendo un $p=.000$ y un $< p=.05$ que el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años. Este resultado se compara con lo hallado por Quispe (2021) quien utilizó el estadígrafo de Wilcoxon ($0.000<0.05$),

encontrando evidencia suficiente para concluir en que sí existe influencia entre las estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina. Teóricamente se sustenta con lo referido por Pacheco (2015) refiere que son movimientos que implican mayor precisión. Las manos se ven como algo específico de los estímulos observados. Es de suma importancia desarrollar estas capacidades debido a lo fundamental que es para la vida diaria, se desarrollará a través de definiciones como: saber arroparse, alimentarse, abrochar y desabrochar, el uso de tijeras, prensión, enhebrado, dibujos, encastres, collage, colorear, etc. Acerca de las actividades lúdicas, Vygotsky (citado por Merino, 2022) nos dice que el niño puede construir su ambiente de desarrollo convirtiendo al juego como instrumento conveniente y llevando como único recurso disponible a su entorno. El origen y las diversas características del juego son de forma natural y durante este proceso ocurren situaciones que va más allá de los instintos. Además, el infante durante el juego asume por encima de su edad representaciones y funciones.

Como segundo objetivo específico, mejorar la coordinación facial en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Se encontró como resultado a través de la prueba de Wilcoxon obteniendo un $p=.000$ y un $< p=.05$ que el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación facial en niños de cuatro años. Este resultado se asemeja por lo hallado por Vilela (2020) que a través del estadígrafo T de Student, encontró $p<0.05$ evidencia suficiente para aseverar que existe influencia de los juegos sobre el desarrollo y mejora de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de una IE. Teóricamente se sustenta por lo referido por Pacheco (2015) quien define a la coordinación facial como el dominio de los músculos que tenemos en la cara para así poder adoptar movimientos faciales auténticas ya que el dominar los músculos de la cara es vital para que el niño y niña puedan exteriorizar sus emociones. Acerca de las actividades lúdicas, Vygotsky (citado por Merino, 2022) nos dice que el niño puede construir su ambiente de desarrollo convirtiendo al juego como instrumento conveniente y llevando como único recurso disponible a su entorno. El origen y las diversas características del juego son de forma natural y durante este proceso ocurren situaciones que va más allá de los instintos. Además, el infante durante el juego asume por encima de su edad representaciones y funciones.

Como tercer objetivo específico, mejorar la coordinación gestual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Se encontró como resultado a través de la prueba

de Wilcoxon obteniendo un $p=.000$ y un $< p=.05$ que el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años. Este resultado se asemeja por lo hallado por Bautista y Ochoa (2018) quienes encontraron a través del estadígrafo de Wilcoxon ($0.000 < 0.05$), evidencia suficiente que existe influencia entre las actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de una I.E. Teóricamente se sustenta por lo referido por Pacheco (2015) quien refiere a la coordinación gestual como un juicio funcional parecido a una red que puede manipular datos de acuerdo a la organización de gestos y que debe azuzar el movimiento de la muñeca para lograr el objetivo de poder controlar tanto los dedos como la mano de forma integral y ejecutar el trabajo como una marioneta, etc. Acerca de las actividades lúdicas, Vygotsky (citado por Merino, 2022) nos dice que el niño puede construir su ambiente de desarrollo convirtiendo al juego como instrumento conveniente y llevando como único recurso disponible a su entorno. El origen y las diversas características del juego son de forma natural y durante este proceso ocurren situaciones que va más allá de los instintos. Además, el infante durante el juego asume por encima de su edad representaciones y funciones.

Finalmente, como limitaciones de la investigación; se encontró como dificultad en el acceso a la información que la directora de la institución educativa no se encontraba muy dispuesta en permitir realizar la investigación en el colegio y a evaluar a los niños. Luego de explicar los fines de la investigación y la comunicación de los resultados pertinentes luego de llevar a cabo el estudio para mejorar y optimizar el rendimiento de los escolares, mostro una actitud más colaborativa y participativa. Así mismo al momento de conversar con la maestra sobre los alumnos participantes, informó que había niños que no asistían con regularidad por lo que observó que estos presentaban mayores dificultades en el dominio de las habilidades motrices finas en comparación de los que asistían regularmente. Al momento de la recolección de datos de la muestra, hubo algunos padres que estaban en desacuerdo que sus hijos participaran de una investigación por lo que, cuando se les explico los propósitos y beneficios de la investigación; accedieron a firmar el consentimiento informado para poder trabajar con las muestras para los grupos controles y llevar a cabo la investigación e informar los resultados a los interesados.

V. CONCLUSIONES

En este análisis se determinó que la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mejoró mediante el uso de las actividades lúdicas, permitiendo afirmar así que las actividades lúdicas desarrollan la motricidad fina en los niños.

En esta investigación se determinó que la coordinación viso manual en niños de cuatro años de una institución educativa mejoró mediante el uso de las actividades lúdicas, permitiendo afirmar así que las actividades lúdicas mejora la coordinación viso manual en los niños.

En esta investigación se determinó que la coordinación facial en niños de cuatro años de una institución educativa mejoró mediante el uso de las actividades lúdicas, permitiendo afirmar así que las actividades lúdicas mejora la coordinación facial en los niños.

En esta investigación se determinó que la coordinación gestual en niños de cuatro años de una institución educativa mejoró mediante el uso de las actividades lúdicas, permitiendo afirmar así que las actividades lúdicas mejora la coordinación gestual en los niños.

VI. RECOMENDACIONES

Al director, se recomienda organizar capacitaciones con expertos en temas sobre el aprendizaje con juegos, para que promueva el uso de estas técnicas para todos los años de los niños para que éstos puedan mejorar su motricidad fina.

Al área de psicología, se recomienda trabajar en charlas y talleres de forma constante a los y las docentes para que éstos apliquen técnicas lúdicas, promoviendo así la mejora del uso técnicas que puedan ayudar a mejorar la coordinación viso manual en niños de hasta 6 años de edad.

Al área de psicología, se recomienda brindar talleres a los y las docentes para que éstos apliquen técnicas lúdicas que estimulen el desarrollo de la coordinación facial en niños de hasta 6 años de edad, para que logren alcanzar el desarrollo de estas capacidades.

Al área de psicología, se recomienda brindar talleres a los y las docentes para que éstos apliquen técnicas lúdicas que estimulen el desarrollo de la coordinación gestual en niños de hasta 6 años de edad, para que logren alcanzar el desarrollo de estas capacidades.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almonacid, M., Gutierrez, L, & Pullo, N. (2017). *La motivación y el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Primaria del Colegio Experimental de Aplicación – UNE – Chosica*. Tesis para optar título profesional de Licenciado en Educación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú.
- Amezquita & Atahualpa (2015) *Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Padre Pérez de Guereñu, Arequipa - 2014*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú. Disponible en <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3109/Edamguda.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Araujo, B. y Cueva, M. (2018). *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial*. (n.d.). <http://bibliotecavirtualoducal.uc.cl/vufind/Record/oai:localhost:123456789-1518271>
- Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación (6.a ed.). Episteme. <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTODE-INVESTIGACI%C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Ausubel, D. (1990). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ardanaz, T. (Marzo 2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. España-Bautista, B. y Ochoa, M. (2018). *Actividades Lúdicas para la Mejora de las Habilidades Motrices Finas en Niños y Niñas de 3 y 4 Años de La I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28838>
- Bautista Alaya, B., & Ochoa Rodríguez, M. L. (2018). *Actividades Lúdicas para la Mejora de las Habilidades Motrices Finas en Niños y Niñas de 3 y 4 Años de La I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018 [Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Psicología Educativa]*. Universidad César Vallejo.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la Investigación*. Pearson Education. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-deinvestigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Caballero-Calderon, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cabrera Valdés, B. C., & Dupeyrón García, M. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 222-239. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Calle Arca, C. V. (2022). *Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022* [Tesis de maestría]. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98082/Calle_ACV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo Rivera, M. (2021). *Los juegos de construcción y su relación con el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños del jardín Virgen de la Candelaria de la localidad de Chancay* [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5746/Marcia%2C%20CASTILLO%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chávez, S. (2021). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017*. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10031>
- Chuya, P. L. M., & Jarrín, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483–503. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>

- Delgado, S. y Alarcón, R. (2022). *Vista de JUEGOS DIDÁCTICOS INNOVADORES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR*. (n.d.).
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/378/642>
- Diana Arteta, L., Del Carmen Peralta, J., & Hernández López, E. U. (2020). *Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/13158/1/20126.pdf>
- Díaz Mosqueda, E. (2018). Estilos de Aprendizaje. Universidad Tecnológica Equinoccial. EIDOS. 8(2), 5-11. <https://es.scribd.com/document/518701371/88-Texto-del-articulo-147-1-10-20170922>
- Driscoll, M.P. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Fonseca, A. y Fonseca, I. (2018). *Descripción: Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. (n.d.).
<http://bibliotecavirtualoducal.uc.cl/vufind/Record/oai:localhost:123456789-1518284/Description#tabnav>
- García (2012). “*Aplicación de Actividades Plásticas basadas en el Enfoque Colaborativo utilizando Material Concreto, para desarrollar la Habilidad Motriz Fina en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E.P “Chiquiticosas” en el segundo bimestre del año 2011*”. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Gavidia, L. (2022a, July 7). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa particular Amauta Excellent, Trujillo 2019*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27862>
- Gonzáles, N., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). Lúdica Y Situación Social. *Revista Científica de La Universidad de Cien Fuegos*, 13(3), 29–37.

- González, J. L. A. (2021). TÉCNICAS e INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/350072286_TECNICAS_E_INSTRUMENTOS_DE_INVESTIGACION_CIENTIIFICA
- Grassian, E. & Kaplowitz, J. (2009). Information literacy instruction. In: *Encyclopedia of Library and Information Sciences* (3th. ed.).
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill
- Huamán, J., Ibarguen, F. y Menacho, E. (2020). Trabajo cooperativo y aprendizaje significativo en Matemática en estudiantes universitarios de Lima. *Educ. For., Fortaleza*, 5(3), 4-9.
<https://doi.org/10.25053/redufor.v5i15set/dez.3079><https://revistas.uece.br/index.php/redufor/index>
- Knowles, M., Holton, E., & Swanson, R. (2005). *The Adult Learner: the Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (6th ed.). Amsterdam: Elsevier.
- López Ocaña, V. P. (2022). *Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Motricidad Fina en Educación Inicial* [Tesis de maestría]. Pontificia Universidad del Ecuador.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Malca, A. (2022, September 8). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1699 distrito Victor Larco Herrera, Trujillo 2021*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28985>
- Merino, B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa*.
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5271>
- Moreira Vergara, M. M., & Alcívar Molina, S. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento*, 7(67), 2. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3686>

- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600–608.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito-Ecuador p.32
- Patiño Campoverde , M. M. ., Balderramo Mendoza , M. C. ., Zambrano Delgado , V. M., & Velastegui Pazmiño , R. E. . (2023). *Ambientes de aprendizaje con material reciclable para desarrollar la motricidad fina en preescolares*. *Domino De Las Ciencias*, 9(2), 102–125.
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3272>
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Proteo.
- Rodríguez, H. I., Torres, Z. G., Ávila, C. M., & Jarrín, S. A. (2020). *Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños*. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(11), 482–495.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Sexta edición. Pearson Educación.
- Singh, S.N., 2014. Sampling Techniques & Determination of Sample Size in Applied Statistics Research : an Overview. [en línea]. [Consulta: 16 mayo 2020]. Disponible en: <https://www.semanticscholar.org/paper/SamplingTechniques-%26-Determination-of-Sample-SizeSingh/1325baea7d2b63e7e67ef6d58e035d64a69b9de5#paper-header>
- Solorzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_7567a3c128e642158ac71e9f629843e9/Details
- Torres, C. (2004). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Venezuela p. 129
- Vásquez, K. y Veneros, C. (2022). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial Trujillo, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/9941>
- Vázquez Pico, M. (2018). *Estrategias de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas de los alumnos del 2do año de secundaria de la I.E. N° 64237*

“CERFA” Distrito de Contamana – Provincia de Ucayali 2017. [Tesis de maestría].
Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Facultad de Educación.
Huacho, Perú

Velástegui, Efra, Obando, B. N., Guevara, C., & Parreño, S. (2022). Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas de educación. *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7782497>

Vergara, M. M. M. (2022). *Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso.”* Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>

Vilela, Elsa. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.* <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2030>

Quispe, F. (2021). *Vista de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial.* (n.d.).
<http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198/181>

Ochoa, M.; Ochoa, W. y Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 600–608.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962021000200600&script=sci_abstract&tlng=pt

ANEXOS

ANEXO 1. Instrumentos de recolección de información

FICHA DE OBSERVACION: ACTIVIDADES LUDICAS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES FINAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023

Nombre del alumno (a):

Investigadores:

Br. Betzy Yadira Alfaro Rodríguez

Br. Fiorella Lizeth Ferrel Verónica

Habilidades Motrices Finas		Valores		
		Inicio	Proceso	Logro
		1	2	3
Coordinación Viso Manual:				
1	Manipula correctamente la tijera.			
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.			
3	Realiza la técnica del embolillado.			
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.			
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa.			
Coordinación Facial				
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.			
7	Se enoja y sonrío.			
8	Sopla las burbujas.			
9	Golpea los labios con las manos.			
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)			
Coordinación gestual				
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.			
12	Realiza movimientos variados con las manos.			
13	Atornillas y desatornillar tornillos gruesos.			
14	Representa una historia con mímicas.			
15	Realiza movimientos como mimo.			

Anexo 2: FICHA TÉCNICA INSTRUMENTO

Nombre Original del instrumento:	Ficha de Observación actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa de Trujillo.				
Autor y año:	ORIGINAL: Ayala y Ochoa (2017) $\alpha = ,873$				
	ADAPTACIÓN: Alfaro y Ferrel (2023)				
Objetivo del instrumento:	Determinar la influencia de las Actividades Lúdicas				
Usuarios:	Niños y niñas de 4 y 5 años.				
Forma de Administración o Modo de aplicación:	La duración de resolución de la ficha de observación es aproximadamente de 20 minutos				
Validez:	La validación del instrumento se ha realizado por tres expertos en educación, los cuales indicaron que el instrumento es adecuado para la mediación de la variable motricidad fina. Mg. María Elena Gastañudi Torres de Gonzales Mg. Betsy Shirley Silva Sunción Mg: Valverde Reyes, Karin Araceli				
Confiabilidad	En una muestra piloto de 30 alumnos y alumnas, se le aplicó la ficha de observación: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Alfa de Cronbach</th> <th style="text-align: center;">N° de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0,806</td> <td style="text-align: center;">15</td> </tr> </tbody> </table>	Alfa de Cronbach	N° de elementos	0,806	15
Alfa de Cronbach	N° de elementos				
0,806	15				

Anexo 3: Operacionalización de variable y definición conceptual

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA
MOTRICIDAD FINA	La motricidad fina, como el tipo de motricidad donde se puede realizar movimientos pequeños y muy precisos, implicando acción, eficacia y precisión. (Cabrera 2019)	En cuanto a su medición se realiza a través de la coordinación viso manual, coordinación facial y coordinación gestual.	Coordinación viso - manual	Utiliza correctamente la tijera	Manipula correctamente la tijera	Guía de observación	Ordinal (A) En inicio (B) En proceso (C) Logrado
				Desarrolla el ensarte adecuadamente.	Desarrolla el ensarte adecuadamente.		
				Realiza la técnica del embolillado	Realiza la técnica del embolillado. Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón. Agarra pinzas, ganchos de ropa.		
			Coordinación facial	Realiza expresiones variadas con el rostro.	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones. Se enoja y sonrío.		
				Sopla las burbujas.	Sopla las burbujas. Golpea los labios con las manos.		
				Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)		
			Coordinación gestual	Realiza movimientos variados con las manos.	Realiza diversos movimientos con los dedos. Realiza movimientos variados con las manos. Atornillar y		

					desatornillar tornillos gruesos.		
				Representa una historia con mímicas	Representa una historia con mímicas.		
				Realiza movimientos como mimo.	Realiza movimientos como mimo.		

Anexo 4: Carta de presentación



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo, 21 de octubre del 2023

CARTA N°476-2023/UCT-FH
Dirigido a: Dr. Mariana Geraldine Silva
Director de la I.E.- Silva Sunción, Betsy Shirley - I.E. 112
LA LIBERTAD

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento, a los BRES. *Betsy Yasira Alfaro Rodriguez y Fiorella Lizeth Ferrel Ferranco*, 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 "*Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Trujillo, 2023*" en su institución los días *23 de octubre hasta el 8 de noviembre 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,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Macho - Trujillo - Peru www.uct.edu.pe    



ANEXO N° 01
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20 Octubre del 2023

Betsy shirley Silva Sanción
Directora(a)
I.E. 112
Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. *Betsy Yadira Alfaro Rodriguez* y Br. *Fiorella Lizeth Ferrel Veronica*, estudiantes del programa de estudios de *Educación Inicial* De la Facultad de Humanidades, quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: "*Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una Institución Educativa de Trujillo, 2023*" con la asesoría de la Mg. *Lizet Janet Chacon Briceño*.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: *Ficha de observación: Actividades lúdicas para la mejorar de las habilidades motrices finas* a los participantes de la muestra a *niños(as) de 4 años de una institución educativa Trujillo, 2023* y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedernos de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del *Título profesional de Licenciada de Educación Inicial*, para los Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,


Dra. Mariana Garaofina Silva Balazero
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

 Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche – Trujillo – Perú  www.uct.edu.pe

Anexo 6: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023	<p>Problema general ¿En qué medida el uso de las actividades lúdicas mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023?</p> <p>Problemas específicos Mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿Mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas?</p>	<p>Hipótesis general: El uso de las actividades lúdicas sí mejoran la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: La aplicación de las actividades lúdicas mejora la coordinación viso manual en niños de cuatro años. El uso de las actividades lúdicas mejora la coordinación</p>	<p>Objetivo general: Mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mediante el uso de las actividades lúdicas.</p> <p>Objetivos específicos: Mejorar la coordinación viso manual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas. Mejorar la coordinación facial en niños de cuatro años</p>	<p>Actividades lúdicas</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>Juegos funcionales juegos de ficción juegos de adquisición juegos de fabricación</p> <p>Coordinación viso manual</p> <p>Coordinación facial</p> <p>Coordinación gestual</p>	<p>Tipo de Enfoque: Investigación Básica</p> <p>Método: Método hipotético deductivo</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población y muestra: Población: 30 infantes de cuatro años.</p> <p>Muestra Censal: Compuesta por 30 infantes de 4 años.</p> <p>Técnicas e instrumentos de</p>

	<p>Mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿Mejora la coordinación facial en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas?</p> <p>Mediante el uso de las actividades lúdicas, ¿Mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años?</p>	<p>facial en niños de cuatro años.</p> <p>El desarrollo de las actividades lúdicas mejora la coordinación gestual en niños de cuatro años.</p>	<p>mediante el uso de las actividades lúdicas.</p> <p>Mejorar la coordinación gestual en niños de cuatro años mediante el uso de las actividades lúdicas.</p>			<p>recolección de datos:</p> <p>Ficha de observación</p> <p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Cuantitativo.</p>
--	---	--	---	--	--	--

Anexo 7: Validación de expertos

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo, 16 de octubre del 2023

Señor(a):

María Elena Gastañudi Torres de Gonzales

Presente:

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantas de la Universidad Católica de Trujillo "BENEDICTO XVI", somos los **Br (es).Betzy Yadira Alfaro Rodriguez**, identificada con DNI 73955059 y **Fiorella Lizeth Ferrel Verónico**, identificada con DNI: 73803126 de la Carrera de Educación Inicial para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: **"Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños de 4 años de una Institución Educativa de Trujillo, 2023"**

Por lo que conoedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su juicio de experto, para la validación de los instrumentos de la presente investigación.

Agradeciéndole con anticipado su gentil colaboración como experto, nos despedimos de usted.

Atentamente,



Br. Fiorella Ferrel Verónico
DNI: 73803126



Br. Betzy Yadira Alfaro Rodriguez
DNI: 73955059

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Constancia de validez de contenido del instrumento: motrices finas

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso Manual:								
1	Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		Empezar con cuentas grandes y de ahí pasar a pequeñas
3	Realiza la técnica del embolillado.	X		X		X		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.	X		X		X		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación Facial								
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	X		X		X		
7	Se enoja y sonríe.	X		X		X		
8	Sopla las burbujas.	X		X		X		
9	Golpea los labios con las manos.	X		X		X		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación gestual								
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	X		X		X		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		
13	Atornillas y desatornillar tornillos gruesos.	X		X		X		
14	Representa una historia con mímicas.	X		X		X		

15	Realiza movimientos como mimo.	X		X		X		
----	--------------------------------	---	--	---	--	---	--	--

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia):

.....

OPINION DE APLICABILIDAD:

Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

EXPERTO:

Mg: María Elena Gastañudi Torres de Gonzales

DNI: 18101885

Colegio: Institución Educativa 1561 – Florencia de Mora

Firma:

The image shows a handwritten signature in blue ink over a circular official stamp. The stamp contains the text 'DIRECCIÓN' and 'DIRECTORA EJECUTIVA'.

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo, 16 de octubre del 2023

Señor(a):

Betsy shirley Silva Sunción

Presente:

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo "BENEDICTO XVI", somos los **Br (es).Betzy Yadira Alfaro Rodriguez**, identificada con DNI 73955059 y **Fiorella Lizeth Ferrel Veronico**, identificada con DNI: 73803126 de la Carrera de Educación Inicial para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: **"Actividades Ludicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños de 4 años de una Institución Educativa de Trujillo, 2023"**

Por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su juicio de experto, para la validación de los instrumentos de la presente investigación.

Agradeciéndole con anticipado su gentil colaboración como experto, nos despedimos de usted.

Atentamente.



Br. Fiorella Ferrel Veronico
DNI: 73803126



Br. Betzy Yadira Alfaro Rodriguez
DNI: 73955059

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Constancia de validez de contenido del instrumento: Motrices finas

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso Manual:								
1	Manipula correctamente la tijera.	✓		✓		✓		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	✓		✓		✓		
3	Realiza la técnica del embolillado.	✓		✓		✓		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.	✓		✓		✓		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Coordinación Facial								
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	✓		✓		✓		
7	Se enoja y sonríe.	✓		✓		✓		
8	Sopla las burbujas.	✓		✓		✓		
9	Golpea los labios con las manos.	✓		✓		✓		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Coordinación gestual								
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	✓		✓		✓		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	✓		✓		✓		
13	Atornillas y desatornillar tornillos gruesos.	✓		✓		✓		
14	Representa una historia con mímicas.	✓		✓		✓		

15	Realiza movimientos como mimo.	✓		✓		✓	
----	--------------------------------	---	--	---	--	---	--

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia):

.....

OPINION DE APLICABILIDAD:

Aplicable

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

EXPERTO:

Mg/Dr: Bety Shirley Silva Sunción

DNI: 42706415

Colegio: 0456149

Firma:  Bety Shirley Silva Sunción



RECTORA

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Constancia de validez de contenido del instrumento: Motrices finas

N°	DIMENSIONES /items	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso Manual:								
1	Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		
3	Realiza la técnica del embolillado.	X		X		X		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.	X		X		X		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación Facial								
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	X		X		X		
7	Se enoja y sonríe.	X		X		X		
8	Sopla las burbujas.	X		X		X		
9	Golpea los labios con las manos.	X		X		X		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo).	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación gestual								
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	X		X		X		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		
13	Atornilla y desatornillar tornillos gruesos.	X		X		X		
14	Representa una historia con mímicas.	X		X		X		

15	Realiza movimientos como mimo.	X		X		X		
----	--------------------------------	---	--	---	--	---	--	--

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia):

.....

OPINION DE APLICABILIDAD:

Aplicable

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

EXPERTO:

Mg/Dr: Valverde Reyes, Karin Araceli

DNI: 46199018

Colegio: Institución Educativa Los Laureles - Nivel Inicial

Firma:



Karin Araceli Valverde Reyes


Anexo 8. Fiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,806	,806	15

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
Manipula correctamente la tijera.	1,53	,507	30
Desarrolla el ensarte adecuadamente.	1,40	,498	30
Realiza la técnica del embollado.	1,57	,504	30
Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.	1,63	,490	30
Agarra pinzas, ganchos de ropa.	1,53	,507	30
Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	1,47	,507	30
Se enoja y sonrío.	1,57	,504	30
Sopla las burbujas.	1,33	,479	30
Golpea los labios con las manos.	1,63	,490	30
Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	1,53	,507	30
Realiza diversos movimientos con los dedos.	1,43	,504	30
Realiza movimientos variados con las manos.	1,40	,498	30

Atornillas y desatornillar tornillos gruesos.	1,27	,450	30
Representa una historia con mímicas.	1,63	,490	30
Realiza movimientos como mimo.	1,53	,507	30

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin

INFORME DE TESIS_18 de diciembre

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	1%
6	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	revistas.utb.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%

10

www.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

11

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%