

ade

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 04-feb-2024 07:28a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2285739755

Nombre del archivo: TESIS_REYNA_Y_VILLEGAS_FINAL_1.docx (3.4M)

Total de palabras: 13552

Total de caracteres: 74506

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA,
TRUJILLO.

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

AUTORAS

Reyna Marcos Saidy Milagritos
Villegas Ponce Pamela Jazmín

ASESOR

2
Dr. Velasquez Cueva Hector
<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO, PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor decano de la facultad de humanidades:

Yo, Velasquez Cueva Hector Israel con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación titulado “JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, TRUJILLO desarrollado por las egresadas presentada por Reyna Marcos Saily Milagritos con DNI 72735973; y la egresada Villegas Ponce Pamela Jazmín con DNI 72882767 del programa de estudios de educación inicial, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor(a), me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está condiciones para su presentación y defensa ante un jurado



Dr. VELAQUEZ CUEVA, Héctor Israel
DNI N° 70112728

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

Rector (a) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora académica

Dr. Hector Israel Velasquez Cueva

Decano de la facultad de humanidades

Dra. Ena Cecilia Abando Peralta

Vicerrector Académico de investigación

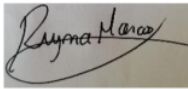
Dra. Teresa Sofia Reategui Marin

Secretara General

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

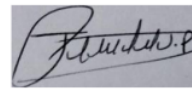
Las estudiantes, Reyna Marcos Saidy con DNI 72735973 y Villegas Ponce Pamela Jazmín, con DNI 72882767, egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de 5 de una institución educativa”, el cual consta de un total de 81 páginas, en las que se incluye 12 tablas y 4 figuras, más un total de páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo 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 mi entera responsabilidad.



Reyna Marcos Saidy

DNI: 72735973



Pamela Villegas Ponce

DNI: 72882767

DEDICATORIA

Agradecemos en primer lugar a Dios, por su inmenso amor, por guiarnos, darnos la sabiduría y salud para seguir adelante.

En especial a nuestros padres, por su apoyo incondicional que nos brindaron para seguir adelante en este aprendizaje para que así sientan orgullosos de nosotras y así lograr cumplir con nuestras metas y objetivos que nos hemos propuesto.

A nuestros hermanos por brindarnos palabras de aliento y decirnos siempre que todo lo que uno se propone lo logra y nunca nos dejaron rendirnos.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a Dios, a la universidad y a los docentes que me brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante en esta nueva etapa de nuestras vidas.

En especial a nuestros padres, hermanos por estar siempre con nosotros, brindándonos su apoyo ya sea emocional como económicamente para nosotros poder lograr nuestros sueños ya que ellos son nuestra motivación para salir a delante.

Las autoras

INDICE

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGÍA	266
2.1 Enfoque y tipo	266
2.2 Diseño de investigación.....	266
2.3 Población, muestra y muestreo	266
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	28
2.5 Técnica de procedimiento y análisis de información.....	28
2.6 Aspectos éticos en investigación	28
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN	39
V. CONCLUSIONES.....	444
VI. RECOMENDACIONES	4553
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	466
ANEXOS.....	53
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	534

Anexo 2: Ficha técnica.....	536
Anexo 3: Operacionalización de variables.....	538
Anexo 4: Solicitud de autorización.....	60
Anexo : Carta de autorización.....	61
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	62
Anexo 7: Validación de instrumentos.....	63
Anexo 8: Captura de similitud de turnitin.....	81

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudio de la I.E.P. Un Mundo Mejor.....	276
Tabla 2 Muestra de estudio.....	27
Tabla 3 Resultados agrupados: Variable juegos lúdicos.....	29
Tabla 4 Resultados agrupados por dimensiones: Variable juegos lúdicos.....	30
Tabla 5 Resultados agrupados: Variable motricidad fina.....	31
Tabla 6 Resultados agrupados por dimensiones: Variable motricidad fina.....	32
Tabla 7 Prueba de normalidad.....	33
Tabla 8 Correlación entre juegos lúdicos y la motricidad fina.....	344
Tabla 9 Correlación entre juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual.....	355
Tabla 10 Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual.....	366
Tabla 11 Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética.....	37
Tabla 12 Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial.....	38

Índice de figuras

Figura 1 <i>Resultados en porcentaje: Variable juegos lúdicos</i>	29
Figura 2 <i>Resultados en porcentaje por dimensiones: Variable juegos lúdicos</i>	30
Figura 3 <i>Resultados en porcentaje: Variable motricidad fina</i>	31
Figura 4 <i>Resultados en porcentaje por dimensiones: Variable motricidad fina</i>	32

RESUMEN

El objetivo de la siguiente investigación es determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de 5 años de una institución educativa de Trujillo. La investigación de enfoque cuantitativo, método deductivo, nivel descriptivo y diseño no experimental-transversal, trabajó con una muestra de 19 alumnos. El recojo de datos se hizo mediante la aplicación de instrumento la lista de cotejo, para recoger información de acuerdo a mis dos variables “Juegos Lúdicos” sus dimensiones: “juego de reglas”, “juegos de construcción o montaje”, “juegos sensoriales” y “juegos motrices” y en cuanto a “Motricidad Fina”, sus dimensiones: “motricidad gestual”, motricidad viso manual”, “motricidad fonética” y “motricidad facial”. La información fue procesad utilizando el spss, hallando Rho de Spearman =0.721 (P=0.000). Concluyendo que los juegos lúdicos tienes relación positiva y fuerte con las habilidades motrices finas.

Palabras clave: juegos lúdicos, ¹ motricidad fina, coordinación viso-manual y gestual

ABSTRACT

The objective of the following research is to determine the relationship between playful games and fine motor skills in 5-year-old children of an educational institution in Trujillo. The quantitative approach research, deductive method, descriptive level and non-experimental-cross-sectional design, worked with a sample of 19 students. The data collection was done through the application of a checklist instrument to collect information according to my two variables "Playful Games", its dimensions: "rule games", "construction or assembly games", "sensorial games" and "motor games", and as for "Fine Motor Skills", its dimensions: "gestural motor skills", "visual-manual motor skills", "phonetic motor skills" and "facial motor skills". The information was processed using spss, finding Spearman's Rho =0.721 (P=0.000). We conclude that playful games have a positive and strong relationship with fine motor skills.

1
Keywords: playful games, games of rules and construction, fine motor skills, visual-manual and gestural coordination

I. INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas (ONU), en el objetivo 4 de los Objetivos de Desarrollo Social (ODS) manifiesta: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2015).

Sin embargo, después de la pandemia COVID-19, 69 millones de niños vieron pausada su educación preescolar debido a la migración de la educación presencial a la educación virtual, con lo que se sacrificó el desarrollo de su motricidad fina, afectando su desarrollo cognitivo y social (UNICEF, 2020)

Es así, que una de las actividades para lograr el desarrollo de las competencias cognitivas, que sirvan de base para el éxito en la edad adulta, es que los niños logren en la primera infancia una buena motricidad fina, y para lograrlo se pudo determinar que una herramienta altamente eficaz son los juegos lúdicos (UNICEF, 2018).

A nivel internacional, Cabrera y Dupeyrón (2019) en un estudio hecho para Cuba, sostienen que el 25% de niños sostienen el crayón o lápiz de manera incorrecta, el 45% tienen dificultades para el embolillado, lo que significa una deficiencia en sus habilidades de motricidad fina. Asimismo, en Ecuador, se ha podido determinar que el 67% de niños de cinco años tienen problemas para desarrollar su motricidad fina, manifestándose específicamente en el manejo deficiente de la pinza y el embolillado (Puertas, 2017).

A nivel Nacional, la realidad es similar, ya que se pudo determinar en el estudio de López et al. (2020) hecho en la ciudad de Ucayali, que por la falta de interés de los padres o también por su bajo nivel de educación, no les pueden ayudar a sus niños en el desarrollo de los ejercicios de motricidad fina, resultando que el 80% de niños de cinco años mostraron nivel en inicio en habilidad para trazar líneas rectas. En la ciudad de Lima, en el estudio de (Baldeon, 2023) se verifica nivel en inicio en el 52% de estudiantes, en cuanto a trazos de líneas curvas, debido a que practicar se considera como aburrida.

En la institución educativa de Trujillo, donde se llevó a cabo el estudio, se pudo observar en las clases que se desarrollan en la mañana que los niños de cinco años presentan carencia con relación al desarrollo del embolillado, coger pompones con las pinzas,

abotonarse, entre otras actividades. Esto refleja que la motricidad fina no es estimulada, ni desarrollada de manera activa, por lo que se pretende desarrollar utilizando juego lúdico.

Resulta alarmante, que los docentes y padres de familia no recapaciten ¹ en torno a los valores que transmitidos a los niños. En numerosas ocasiones, el niño no encuentra en la casa las oportunidades que desea alcanzar, haciendolo si en la Institución Educativa, por lo que es necesario que los docentes esten capacitados para lograr motivar a los niños a relacionarse mediante la aplicación de juegos ludicos.

Por lo mencionado en el párrafo anterior, se formuló el problema: ¹ ¿De que manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022?, como problemas específicos ¹ ¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la coordinación VisioManual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022?, ¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad gestual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022?, ¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022?, ¹ ¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022?

² Esta investigación, se realizó con el propósito de fomentar el conocimiento de cómo se relacionan los juegos lúdicos para lograr que los niños de cinco años promuevan sus habilidades de motricidad fina; debido a que según las teorías planteadas se pudo visualizar que los juegos lúdicos fomentan su coordinación viso manual, gestual, fonético y facial, logrando con esto resultados favorables en su rendimiento académico y social.

Tiene justificación teórica, porque se orientó a probar la teoría de Vitkosky, con el objetivo de diseñar propuestas pedagógicas con sustento teórico para mejorar ¹ la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, sobre todo en la dimensión VisioManual y gestual.

Tiene justificación práctica porque permite desarrollar distintas habilidades para construir el conocimiento propio como parte activa de propio procesos de enseñanza aprendizaje, en donde los beneficiados serán los niños de cinco años en primer lugar y

también los padres de familia porque se sentirán a gusto de tener a sus niños que progresan en su aprendizaje.

Tiene justificación metodológica, porque los resultados son los hallados con la utilización de una lista de cotejo preparada por las autoras, los cuales han sido validados por el docente tutor, por lo que servirán de base para futuras investigaciones, de tal manera que enriquezca el conocimiento científico.

Finalmente, la justificación social, radica en que en la actualidad se busca que los niños tengan habilidades motoras que los ayuden a ser capaces de tener habilidades para coordinar músculos, huesos y nervios para realizar movimientos pequeños y precisos que cuando pasen a la educación primaria sean capaces de no tener problemas en la escritura, lectura, relación con los demás, juegos, caminar, etc.

El objetivo general planteado es: Determinar de qué manera se relaciona los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, como objetivos específicos se determinaron: Conocer cómo se relaciona los juegos lúdicos y la coordinación VisoManual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, Identificar cómo se relaciona los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, Conocer como se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, Hallar de que manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 .

De igual manera se planteó la siguiente hipótesis general: Hi: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. Ho: No existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. Así mismo se plantearon las siguientes hipótesis específicas: He₁: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación VisoManual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. He₂: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. He₃: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de

una institución educativa de Trujillo, 2022. He4: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022.

Para encontrar los estudios anteriores referidos a nuestras variables de investigación se plasmó los antecedentes internacionales de la siguiente manera:

Veelcela (2022) en su tesis: “*Recursos lúdicos para estimular la motricidad fina en niños y niñas del nivel inicial II de la unidad educativa Luis Roberto Bravo, Año 2022*” buscó verificar de qué manera las actividades lúdicas ayudan a los alumnos en edad preescolar a superar las dificultades que presentan en sus actividades relacionadas con la motricidad fina. Se enmarcó en una metodología cuantitativa cuasi- experimental, un diseño descriptivo correlacional teniendo como grupo de control a 24 estudiantes de cinco años, hallando como resultados que en la aplicación del pretest se halló que tuvieron un promedio de 2.28 puntos en un máximo de 5 en cuanto a coordinación viso manual y de 2.25 puntos de un máximo de 5 en cuanto a gestual, y después de la aplicación de la propuesta de los juegos lúdicos, se obtuvo un promedio de 4.84 en coordinación viso manual y de 4.58 en gestual, demostrando la influencia positiva y significativa.

Valencia y López (2022) en su tesis “*Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial*” presentó como objetivo hallar y describir las dificultades de motricidad fina que tienen los estudiantes en edad preescolar y verificar como las actividades lúdicas ayudan en su desarrollo. Se enmarcó en una metodología cuantitativa cuasi- experimental, un diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 24 estudiantes en el grupo de control, hallando como resultados en el grupo experimental en el pretest un promedio de 2.28 de máximo 5, que significa en inicio en coordinación VisoManual y gestual y después y después de la aplicación de la propuesta de juegos lúdicos se obtiene un promedio de 4,84 que significa Adquirido. Por lo que se confluente la influencia positiva y significativa de los juegos lúdicos en la educación inicial.

Duque (2021) en su tesis “*Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año 2020*” busco determinar la manera como las actividades lúdicas logran estimular la motricidad fina de niños en edad preescolar, se enmarcó en un estudio descriptivo, aplicando una lista de cotejo en 21 para describir los resultados, hallando que había deficiencia en el

57% de estudiantes en el desarrollo de motricidad fina, especialmente en enhebrar cuentas, rasgar papel y hacer bolitas, por lo que se aplicó una propuesta de juegos lúdicos para mejorarla, describiendo una mejora de 20%. Por lo que se puede concluir que las actividades lúdicas se relacionan de manera positiva con la motricidad fina.

Guzmán y Castro (2021) en su tesis: “*Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de tres años del centro de desarrollo infantil "Kuna de Colores" de la parroquia Conocoto*” formularon describir como se relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo de la motricidad fina. Como resultado se halló el 75% de los 20 niños a quienes se aplicó la lista de cotejo, se presentó nivel en inicio en la motricidad fina, debido a las pocas fortalezas de los docentes para estimularlas, por lo que se aplicó una propuesta educativa basada en juegos lúdicos para mejorarla, y después de eso se halló que el 40% presentó nivel en inicio. Por lo que se puede concluir que con una propuesta bien definida y el apoyo de los docentes se puede lograr la mejora en la motricidad fina de los niños.

Al nivel de nuestro país encontramos 4 autores que son los siguientes:

Lizano y Reyes (2023) en su tesis “*Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021*” plantearon hallar la correlación existente entre el juego lúdico y el progreso de la motricidad fina en estudiantes de cinco años de edad, para ello se hizo una investigación de tipo descriptiva- básica y correlacional, aplicando una lista de cotejo a 369 estudiantes de cinco instituciones educativas de nivel inicial. Se halló que hay correspondencia positiva significativa y fuerte $r=0.887$; $P=0.000$, por lo que se pudo concluir que los juegos lúdicos sí mejoran el aprendizaje de motricidad finas en niños, por considerarse actividades divertidas, que los llevan a seguir practicando hasta conseguir realizar actividades simples como hacer trazos, embolillar, enhebrar cuentas, abotonarse, etc.

Ccahuay (2021) en su tesis: “*Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021*” estableció hallar la correspondencia entre juegos lúdicos y motricidad fina en niños en edad preescolar, esgrimiendo una metodología descriptiva correlacional aplicando una lista de cotejo en una muestra de 35 alumnos. Los resultados hallaron la existencia de una correspondencia positiva, fuerte y significativa entre las variables ($r=0.687$; $P=0.000$). Además de la relación positiva y fuerte con cada una de las

dimensiones, a saber con motricidad viso-manual ($r=0.602$; $P= 0.000$), con la motricidad fonética ($r= 0.672$; $P= 0.000$) con la motricidad facial ($r=0. 759$; $P= 0.000$) y motricidad gestual ($r=0. 792$; $P= 0.000$). Por lo que se puede concluir que si los profesores estan capacitados para realizar las propuestas de juegos lúdicos estas impactarán de manera positiva en el desarrollo de la motricidad fina, logrando que los niños tenían habilidades tempranas que desarrollen su nivel de aprendizaje y la comunicación en la primaria.

² Antunez (2021) en su tesis “*Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N.º 1590 en distrito de Huarmey, provincia de Huarmey en el año 2019*”. Sostienen hallar como los juegos lúdicos ayudan al desarrollo de la motricidad fina en niños en edad preescolar, esgrimiendo una metodología de tipo cuantitativo, nivel de investigación fue descriptivo- explicativo por lo que se explica la variable de estudio, el diseño fue pre experimental aplicando un pre test y pos test a una sola aula con 21 niños de cinco años de edad; hallándose como resultados que el 57% de niños tuvieron nivel inicio en el pre test, después de aplicar las sesiones de aprendizaje, se obtuvo en el post test que el 49% de niños estuvo en el nivel logro. Estos logros, estuvieron marcados especialmente por en la coordinación facial, donde el 54% de alumnos después de aplicar las sesiones obtuvo nivel logro esperado. Por lo que se puede concluir la influencia positiva en la motricidad fina de una aplicación adecuada de las sesiones de aprendizaje, sobre todo en la coordinación facial, ayudando a los alumnos a mejorar la coordinación de los musculos de la cara para dar a conocer sus emociones, cabe mencionar que el éxito de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, solo seran posibles con docentes capacitados en juegos ludicos que puedan entender a los niños.

² Bautista y Ochoa (2018), en su investigación denominada: “*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*”; indican que el enfoque de investigación es cuantitativo, pre experimental; con una población y muestra de 10 infantes de tres años y veinte infantes de 4 años; el instrumento empleado fue la ficha de observación (pre test y post test), permitiendo el correspondiente registro de los datos. Los autores concluyen que las actividades de orden lúdico deben tenerse en cuenta como una fundamental estrategia, ya que constituyen las bases necesarias y de beneficio para los infantes de 3 y 4 años del nivel inicial, permitiendo y mejorando el desarrollo de múltiples áreas de evolución en especial la fonética,

comprobándolos que en los resultados del post test, los niños son capaces de reconocer ³ los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos.

A nivel de la región encontramos a Laureano y Sánchez (2023) en su investigación: “Materiales didácticos y motricidad fina en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, Trujillo 2022” plantearon hallar de qué manera se relaciona los materiales didácticos con la motricidad fina, se esgrimió una metodología de tipo cuantitativo, con diseño descriptivo correlacional, aplicando como instrumento una lista de cotejo en 100 escolares de cinco años. Determinándose como resultados que si hay una correlación positiva y fuerte. Sobre todo, en la coordinación gestual, haciendo que realicen mímica con títeres, abotone y desabotonen, recibir y lanzar pelota con la mando, etc.

Fonseca y Fonseca (2018) en su tesis: “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial” planteó hallar la correlación entre las actividades lúdicas y la motricidad fina en niños de cinco años. Se esgrimió una metodología descriptiva y no experimental, aplicando una lista de cotejo en 25 niños. Se halló como resultado que en el pretest 8 niños obtuvo nivel en inicio y en el post test un total de 16 niños en logro. Por lo que se puede concluir que la aplicación de manera profesional, adecuada y con profesionales capacitados influye positivamente en la mejora de la motricidad fina, sobre todo en la coordinación viso - manual, control de trazos y presión.

Llican (2021) en su tesis “Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa buen pastor Pacanga 2018” presenta como objetivo determinar como la influencia del taller de juegos lúdicos influye en los movimientos corporales de niños de cinco años. Se enmarcó en una metodología pre experimental, hallando como resultados que en el pretest 11% calificación A, 26% calificación B y 63% calificación C, el valor de $t = -9.373 < 1.729$. Además, en el pos test, 45% calificación A, 32% calificación B y 23% calificación C. Por lo que se concluye que aplicar talleres lúdicos mejora de manera significativa la motricidad fina.

Castillo (2019) “La motricidad fina y el desarrollo de la preescritura en niños de cinco años de una Institución Educativa Virú 2022” planteó como objetivo principal hallar la relación entre las variables, se enmarcó en un estudio de tipo básico diseño no experimental – transversal y de nivel correlacional con un enfoque cuantitativo que usó la observación como técnica y la lista de cotejo como el instrumento. Se halló como resultados $RhO = 0.732$,

lo que significa una alta relación entre la motricidad fina y el desarrollo de la preescritura en niños de cinco años.

Como primer punto de nuestra investigación tenemos las bases teóricas científicas, en la cual vamos a empezar por la primera variable: Juegos lúdicos

Masek (2021) refiere que son las actividades que realizan los niños de manera autónoma, normal y espontánea como un factor de equilibrio que contribuye a la creatividad y a la educación, por lo que son actividades que conjugan la educación con el ocio.

Songer y Kazunori (2016) sostienen que el juego lúdico es una mecánica de educación que se utiliza para fomentar comportamientos positivos utilizando el disfrute, la distracción de los estudiantes, para que puedan construir de propia manera su aprendizaje. Las actividades lúdicas se caracterizan porque se aprende en el aula, pero con un contexto del mundo real, y al ser aplicadas como juego resultan ser satisfactorias para los estudiantes.

Reyes et al (2022) mencionan con respecto al juego lúdico que es una actividad gustosa que expresa lo que los niños quieren manifestar y obtener, propicia la confianza o simplemente manifiestan sentimientos negativos como miedo o angustia. El juego representa vivencias que pasan de manera cotidiana.

Boza y Charchaba (2022) sostienen que las estrategias lúdicas se entienden como habilidades que ayudan al progreso mismo de los estudiantes con relación a la enseñanza aprendizaje, con base en que la importancia de la actividad lúdica y ayuda al logro del progreso personal y educativo de los niños.

De acuerdo a la Teoría del Juego de Piaget (Piaget, 1976), los infantes con edades comprendidas entre los seis a los doce años, gozan de juegos que colocan la movilidad de todo el torso, por lo tanto logran sentirse complacidos, porque su desarrollo será sano y habitual, logrando la oportunidad de desarrollar en el futuro la mejora de los músculos, para que logren correr, hablar, nadar, trepar y realizar otras actividades que enriquece los aspectos auditivos y operativos integrando las estimulaciones psicomotoras, llegando a precisar los componentes para la enseñanza de la lectura y la escritura, igualmente conseguir un nivel de madurez neurológica suficiente para la gestión de dimensiones de los objetos para acceder nuevas distribuciones.

Existe fundamentos teóricos sobre el juego, mencionándose a la teoría de Piaget (1976, citado en Hallpeny y Petersen, 2013) que refiere que el juego está integrado al conocimiento del infante, debido a la representación que tiene al respecto, al aprovechamiento práctico o reproductivo de la situación, de acuerdo a cada fase evolutiva de la persona, dividiendo a este proceso en cuatro estadios los cuales son Etapa sensoriomotora (0-2 años) Etapa preoperacional (2-7 años) Etapa operativa concreta (7-11 años) Etapa operativa formal (11 años hasta la edad adulta).

Teoría de Vygotsky (1976, citada en Hoogan y Tuge, 1999), se refiere que el aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos, creencias y estrategias de resolución de problemas a través de interacciones con lo que él denominó "otros más informados". Es a través de nuestras interacciones con los demás como damos sentido a la información que encontramos.

Según la teoría de aprendizaje de Bruner (1984, citado en Guilar, 2009), sostiene que el aprendizaje se basa, en la categorización o procesos mediante los cuales simplificamos la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos (por ejemplo, el perro y el gato son animales). Es así que el autor le da al juego heterogéneas funciones como una operación definida para el estudio siendo la acción lúdica que consiente que el infante se alegre ya sea como fin o medio, desarrollando como una tarea y no como una casualidad

Siguiendo la teoría de Piaget, 195, menciona cuatro tipos de juego para el desarrollo infantil, las cuales son tomadas como dimensiones de la primera variable:

La primera dimensión es juego de construcción o montaje: Entendiéndose como tales al tipo de juegos que desarrolla la coordinación del niño al operar varios objetos y/o piezas con el objetivo de crear o edificar ciertas figuras o estructuras (Piaget, 1951). Este tipo de juego aparece alrededor del primer año y se va potencializando con la edad, de tal manera que, si al principio solo los niños podían hacer una torre de cubos, adicionando bloques uno tras otro, para los seis años ya son capaces de hacer una figura: como un avión, un garaje, una casa, etc. (Martínez, 2012)

La segunda dimensión nos habla sobre el juego de reglas: Se entiende como aquellos juegos en los cuales los jugadores asumen y conocen el objetivo o meta que se debe lograr y para jugarlo deben conocer y respetar una serie de instrucciones o reglas. Estos tipos de

juegos fomentan en los niños la sociabilización, el respeto mutuo, la cooperación y finalmente que sepan escuchar y seguir indicaciones (Piaget, 1951). Al inicio, las reglas establecidas para los juegos son sencillas, y ayuda a los niños a sociabilizar y a aprender cuando se gana y cuando se pierde. Las reglas las establecen los adultos y se deben seguir por los niños, tal y como sucede con el juego de la canica, o pedro y el lobo. (Martínez, 2012)

La tercera dimensión nos explica sobre los juegos sensoriales: Se entiende como tales juegos dirigidos a desarrollar los diferentes sentidos de los seres humanos. Tienen la característica de ser pasivos y de fomentar el uso o predominio de un sentido en especial. Así se desarrolla, el sentido del tacto, la vista, el olfato, el oído, el gusto (Piaget, 1951). Se entiende como tales a los juegos que se aplican en la educación temprana con el objetivo de abrir los canales sensoriales para que el niño consiga mayor información acerca del mundo que lo rodea (Martínez, 2012)

En la cuarta dimensión encontramos los juegos motrices: Se entiende a aquellos juegos dirigidos a buscar la madurez de los movimientos en el niño (Piaget, 1951). Se llaman también juegos del ejercicio, son aquellos en los que se repiten una y otra vez, una acción solo por el gusto de conseguir el resultado inmediato. Se toma como juegos como: arrastrarse, gatear, balancerarse, entre otros (Martínez, 2012)

Es importante que los juegos a nivel preescolar porque se busca que el niño trace y atraviese caminos de aprendizaje, los cuales están enmarcados dentro del sistema educativo para conseguir que desarrollen de manera efectiva las competencias, logrando de esta manera que sean jóvenes y adultos que se puedan integrar de manera efectiva a la sociedad convirtiéndose en agentes transformadores positivos de la sociedad que actualmente se encuentra en una crisis de valores.

En el caso de la segunda variable: Motricidad fina se empieza por definirla; es así que Motricidad Fina se entiende como el modo que el niño utiliza sus brazos, piernas, manos y dedos, con la finalidad de alcanzar, coger y manipular de manera diligente y precisa objetos simples como son: tijeras, lápices, cubiertos, etc. (Serrano y Luque, 2018)

La motricidad fina es la habilidad y capacidad que tienen los niños de usar las manos y los dedos de forma precisas según la exigencia de las actividades y están referidas a las destrezas necesarias que deben tener para lograr eficientemente la manipulación de objetos, con el objetivo de conseguir una buena escritura (Basto, Barrón, & Garro, 2017)

Son las actividades que para ser realizadas se debe tener precisión y coordinación entre los músculos y los huesos de las manos, apoyándose en la coordinación sensoriomotriz. Se puede decir que son movimientos largos provenientes de todo el cuerpo, como las piernas, los pies o los brazos y que pueden ser controlados de forma visual (Valencia, 2022).

Entre las teorías del desarrollo motriz se puede citar las siguientes:

Troia del circuito cerrado (closed – loop) o “bucle cerrado”. Creada por Adams (1970), sostiene que el aprendizaje motor, el feedback sensorial del movimiento gradual, se centra en el cerebro con la memoria acumulada del movimiento anhelado. Trazo perspectivo: movimiento perseguido con el movimiento deseado (Adams, 1970)

La teoría de Schmidt o teoría del esquema: Es la definición es que el logro de habilidades motrices se administra por ordenaciones abstractas que se establecen en la memoria y se mueven al efectuar un movimiento (citado en Batalla, 2000).

Por otro lado, Pacsi (2013) considera que según esta teoría, la práctica de la motricidad fina es realizada por un programa de motor general (PMG) el cual resuelve todo lo concerniente al almacenaje de la memoria. Se entiende como un PMG, al conjunto integrado con finalidades motrices que establecen ciertos movimientos, sobre los cuales se construye los esquemas de respuestas motrices, es decir, son movimientos hechos con consecuencias y resultados.

Teoría psicocinética: Le Bouch y Weterman (1996) defienden la idea anterior mediante la psicocinética, en la cual se concibe que hay un método universal de educación utilizado por el ser humano en todas sus formas como método de la educación universal de su personalidad. Sostiene que se puede concebir a una persona de manera unitaria, destacando las experiencias vividas de niño, tendiendo a favorecer las posibilidades de aprendizaje veloz relación a su desarrollo (Westerman y Lebouch, 1996)

Teoría madurativa de Gessell (2015), según este autor, el niño nacer sin un sistema perceptivo listo, desarrollándolo de forma gradual, ya que lo obtiene con base a experiencias y conforme las células motoras y sensoriales maduran. Se refiere, además, con relación a los

procesos madurativos internos, que la influencia en el comportamiento de la persona se obtiene del entorno social y se nota el progreso de diversas áreas como son: adaptación, social, motriz y verbal (Briolotti, 2015).

Los elementos de motricidad fina, están referidos a las actividades que necesitan un mayor nivel de precisión y coordinación. Está referido a los movimientos en conjunto y coordinados realizados por varias partes del cuerpo. Se toma la teoría de Rodríguez (2012) para desarrollar las dimensiones, clasificándolas en:

La primera dimensión es la Coordinación visio-manual: Entendiéndose como tal a la realización de ejercicios con el mando de acuerdo a lo que ha visto. En esta actividad intervienen, al mismo tiempo, el brazo, el antebrazo, las muñecas y las manos. Una vez que se adquiere una buena coordinación visio manual, el niño será capaz de dominar los primeros trazos de la escritura. La exigencia del desarrollo ojo-mano es indefectible porque toda acción que los niños realicen con las manos tiene que tener una coordinación con los ojos. Para lograr esta coordinación se pueden realizar actividades dentro del aula como son: recortar, pintar, hacer bolitas, moldear (Rodríguez, 2012). La exigencia del desarrollo ojo-mano es indefectible porque toda acción que los niños realicen con las manos debe tener una coordinación con los ojos. Para lograr esta coordinación se pueden realizar actividades dentro del aula como son: recortar, pintar, hacer bolitas, moldear (Martínez, 2014).

La segunda dimensión nos explica sobre la Motricidad gestual: La mano, además de los aspectos ya mencionados para adquirir motricidad fina, es una condición imprescindible para el dominio de gestos con la mano (Rodríguez, 2012). Es una coordinación que manipula hábilmente las manos, puesto que cada una de ellas colaboran en el trabajo conjunto de las manos, haciéndose necesaria que los niños conozcan plenamente cada uno de sus dedos y también en conjunto para poder dominar las tareas (Mesonero, 2015)

En la tercera dimensión encontramos a la Motricidad facial: Es importante desde el punto de vista del dominio de la musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse. El dominio de los músculos de la cara permitirá acentuar sus movimientos que llevará a exteriorizar sentimientos y emociones, por lo que es un instrumento fundamental para la comunicación (Rodríguez, 2012). La motricidad facial son coordinaciones faciales que se desarrollan utilizando juegos lúdicos, ya que a través de ellos se consiguen escribir habilidades específicas, por lo que aprender a dominar la motricidad facial son las bases del manejo de otras habilidades (Mesonero, 2015)

Finalmente tenemos como ultima dimension a la Motricidad Fonética: Se verifica cuando el niño pequeño es capaz de realizar sonidos de alta capacidad, y posteriormente al crecer emite palabras de forma correcta, perfeccionando su nivel fonético, es decir se consigue una perfección lingüística en el niño. Es por ello, que se le enseña a los niños los sonidos utilizando trabalenguas, rimas o haciendo ejercicios como soplar burbujas, soplar globos, de tal manera que su lengua sea flexible y que logren aprender los nuevos sonidos con rapidez (Rodríguez, 2012). Cabe mencionar que el niño desde temprana edad, está en la capacidad de emitir sonidos, sin embargo no tiene la madurez necesaria para realizar de manera sistemática, este desarrollo lo consigue en la infancia cuando la coordinación fonética se vincula a la pronunciación (Mesonero, 2015)

II. METODOLOGÍA

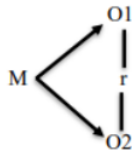
2.1 Enfoque y tipo

Siguió un enfoque cuantitativo (Hernández y Mendoza, 2018) porque los resultados se obtienen después de realizar los análisis estadísticos de la información recogida aplicando un instrumento cuya medición es numérica. Es de tipo aplicada, porque con base a teorías ya conocidas, se genera un nuevo conocimiento aplicado acerca de las variables de estudio (Honradez y Mendoza, 2018)

2.2 Diseño de investigación

Tuvo un diseño No experimental – transaccional, porque solo se analizan los aspectos hallados de manera descriptiva y el recojo de información se hace en un solo periodo de tiempo (Hernandez y Mendoza, 2018)

Es correlacional, porque busca hallar la relación entre ambas variables sin explicar de manera exhaustiva la relación de causa-efecto (Hernandez y Mendoza, 2018)



Donde: M: Muestra

O1: Observación de la variable 1

O2: Observación de la variable 2

r: Correlación entre las dos variables

2.3 Población, muestra y muestreo

Según López (2004), la población esta referida al conjunto de elementos sobre lo cual se quiere investigar y que las une una característica en común. La población estuvo constituida por 62 niños de la I.E.P. Un Mundo Mejor de la ciudad de Trujillo, según nómina de matrícula del año 2022.

Tabla 1

Población de estudio de la I.E.P. Un Mundo Mejor

Sección	N.º d niños
3 años	23
4 años	20
5 años	19
Total	62

Nota. Tomado de la Nómina de matrícula – 2022. IEP Un Mundo Mejor

La muestra usada es de 19 niños. Según López (2004), la muestra viene a ser una porción significativa de elementos de la población, se considera al conjunto de elementos sobre la cual se va a aplicar el instrumento. Por ser una población pequeña, se consideró como muestra a la totalidad de la población del aula de 5 años, conformados por 9 niñas y 10 niños.

Tabla 2

Muestra de estudio

EDAD	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
5 años	9	10	19

Nota. Tomado de la Nómina de matrícula – 2022. IEP Un Mundo Mejor

En el muestreo Según López (2004), nos dice que es la técnica utilizada para hallar la muestra de una población. Puede ser esta probabilística o no probabilística. En este caso, se consideró un muestreo no probabilístico, ya que a circunspección del investigador se consideró el muestreo de tipo censal, al considerarse como muestra a la totalidad de la población, por tratarse de una población pequeña.

En el criterio de inclusión, se tomo a los niños del aula de 5 años de la I.E.P Un Mundo Mejor, en cuanto al criterio de exclusión son los niños de 3 y 4 años de la I.E.P Un Mundo Mejor.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica usada en la investigación fue la observación directa, porque el propósito del investigador fue observar la realidad que corresponde a lo ejecutado en el salón de cinco años con respecto al desarrollo de la motricidad fina con relación a la aplicación de juegos lúdicos. Según Hernández et al (2014), es el conjunto de reglas, procedimientos que permiten al investigador establecer cuál es su relación con el objetivo a investigar.

El instrumento usado fue la lista de cotejo, porque el objetivo fue recoger y evaluar la información obtenida mediante la observación. Esta lista de cotejo será llenada por el investigador como docente del aula. En esta lista de cotejo se reflejó las dimensiones y los indicadores de las variables, para Hernández et al (2014) un instrumento de recojo de datos es la herramienta utilizada por el investigador para conseguir la información necesaria para desarrollar su proyecto investigativo.

2.5 Técnicas de procedimiento y análisis de información

Se empleó la estadística descriptiva, utilizando la hoja de cálculo de Excel, en el cual se hizo la tabulación de los resultados obtenidos en la lista de cotejo. Se clasificó según variables y dimensiones, para luego ser presentadas de manera de tablas y figuras para su análisis. Después de reunida la información basada en nuestra muestra aplicada por medio de un instrumento de lista de cotejo se ha usado el programa spss v.25 para hallar la correlación de las variables y dar respuesta a tu hipótesis según el coeficiente de Rho spearman porque son datos que siguen una distribución no normal

2.6 Aspectos éticos en investigación

Se tiene en cuenta los aspectos éticos enmarcados en el código de ética de la Universidad Católica de Trujillo. Con respecto a la persona humana: Se refiere que toda persona tiene derecho al respeto a su integridad y protección de su identidad en el momento de la participación, también en justicia y bien común: Todos los participantes se trataron por igual sin discriminación alguna, asimismo en consentimiento informado: Se pidió el permiso a los padres de familia de los niños para que dieran su autorización para que sus niños intervengan en el proceso, en veracidad: los resultados mostrados son los hallados, sin manipulación alguna para fines del investigador, por último en divulgación responsable de la investigación, los resultados se devolverán a las personas involucradas como manifiesto de la claridad investigativa.

III. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados descriptivos

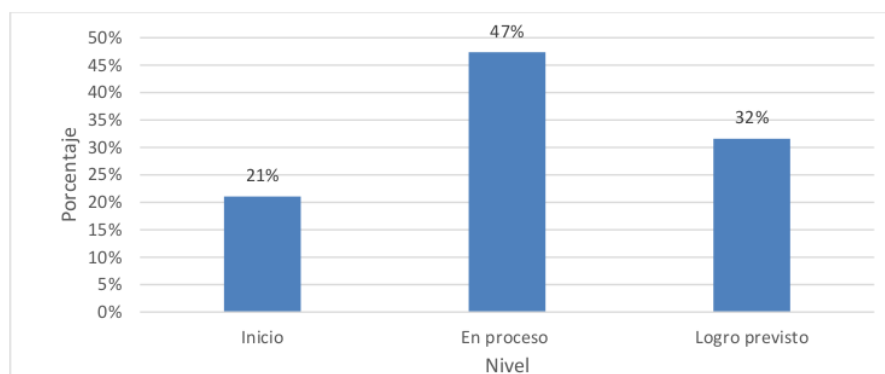
Tabla 3

Resultados agrupados: Variable juegos lúdicos

Nivel	Variable Juegos Lúdicos	
	F	%
Inicio	4	21%
En proceso	9	47%
Logro previsto	6	32%
Total	19	100%

Figura 1

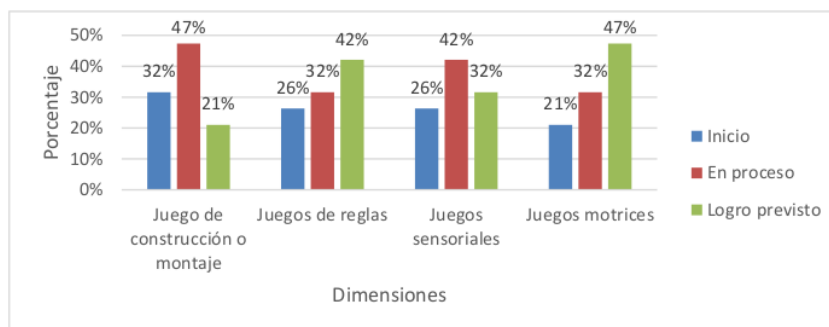
Resultados en porcentaje: Variable juegos lúdicos



Según lo verificado en la Tabla 3 y Figura 1, el nivel que prevalece en la variable juegos lúdicos es En Proceso 47% (9 estudiantes), seguido de nivel Logro Previsto 32% (6 estudiantes) y en tercer lugar nivel En Inicio 21% (4 estudiantes). Esto significa que los estudiantes si son capaces de aprender utilizando los juegos lúdicos. Sin embargo, aún se debe mejorar, las técnicas de enseñanza lúdicas para lograr el nivel logro al 100%

Tabla 4*Resultados agrupados por dimensiones: Variable juegos lúdicos*

Nivel	Juego de construcción o montaje		Juegos de reglas		Juegos sensoriales		Juegos motrices	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	6	32%	5	26%	5	26%	4	21%
En proceso	9	47%	6	32%	8	42%	6	32%
Logro previsto	4	21%	8	42%	6	32%	9	47%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Figura 2*Resultados en porcentaje por dimensiones: Variable juegos lúdicos*

Según los resultados de la Tabla 4 y Figura 1, el nivel que prevalece en Juego de construcción o montaje es en proceso con 47% (9 estudiantes). En cuanto al juego de reglas, prevalece el nivel logro previsto con 42% (8 estudiantes). En cuanto a juegos sensoriales, prevalece el nivel en proceso con 42% (8 estudiantes). Para juegos motrices prevalece el nivel logro previsto con 47% (9 estudiantes). Estos resultados significan que los estudiantes están demostrando la capacidad de aprendizaje mediante el uso de juegos lúdicos, puesto que en ninguna dimensión prevalece la dimensión en inicio. Sin embargo, aún es necesario reforzar los juegos de construcción y montaje para mejorar la coordinación y el equilibrio al momento de realizar el armado con bloques. Y en segundo lugar mejorar los juegos sensoriales, para ayudar a los niños a tener un mejor contacto con sus sentidos.

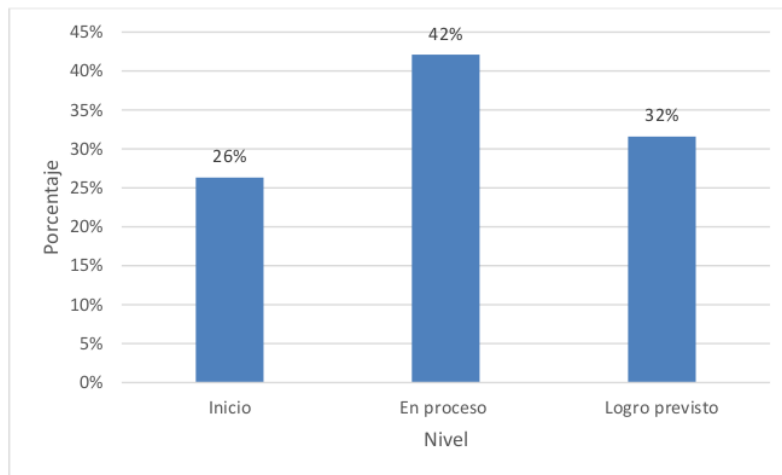
Tabla 5

Resultados agrupados: Variable motricidad fina

Nivel	Motricidad Fina	
	F	%
Inicio	5	26%
En proceso	8	42%
Logro previsto	6	32%

Figura 3

Resultados en porcentaje: Variable motricidad fina



Según los resultados de la Tabla 5 y Figura 3, el nivel que prevalece es En proceso 42% (8 estudiantes), seguido de Logro Previsto 32% (6 estudiantes) y en Inicio 26% (5 estudiantes), lo que se traduce en que aún se debe mejorar en las estrategias y metodologías lúdicas para conseguir que los estudiantes lleguen al nivel logro previsto, sin embargo, el nivel en proceso significa que los estudiantes si son capaces de ir desarrollando sus habilidades motoras con el apoyo de sus docentes.

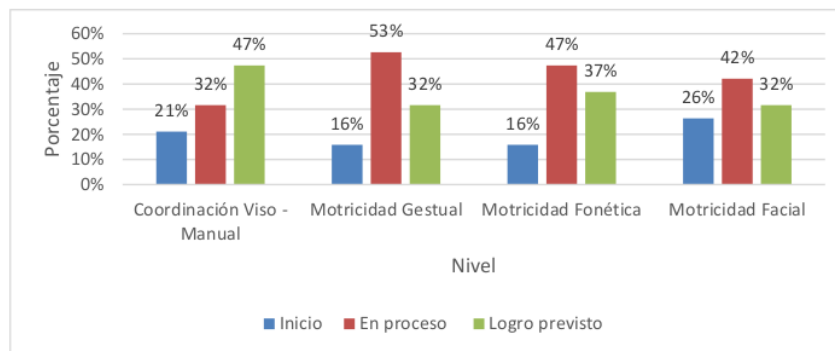
Tabla 6

Resultados agrupados por dimensiones: Variable motricidad fina

Nivel	Coordinación Viso - Manual		Motricidad Gestual		Motricidad Fonética		Motricidad Facial	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	4	21%	3	16%	3	16%	5	26%
En proceso	6	32%	10	53%	9	47%	8	42%
Logro previsto	9	47%	6	32%	7	37%	6	32%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Figura 4

Resultados en porcentaje por dimensiones: Variable motricidad fina



2 En la Tabla 6 y Figura 4, se observa la prevalencia de coordinación viso- manual es de 47% (9 estudiantes), en cuanto a motricidad gestual, la prevalencia es de nivel En Proceso 53% (10 estudiantes), en cuanto a motricidad fonética la prevalencia es de nivel En Proceso 47% (9 estudiantes) y en cuanto a Motricidad Facial también a la prevalencia es de nivel en Proceso 42% (8 estudiantes). Estos resultados significan que los estudiantes, tienen mejor motricidad fina en cuanto a la coordinación ojos- mano, sin embargo, se tiene que mejorar en todas las demás dimensiones, sobre todo en cuanto a motricidad facial, lo que resulta algo preocupante, debido a que los niños tienen que ser capaces de transmitir emociones solo con gestos de su cara.

Prueba de Normalidad

Al presente estudio se hizo la prueba de normalidad de *Shapiro wilk*, esto porque el tamaño de los integrantes es menor a 50. Además, para verificar si sigue una distribución normal o no normal, para determinar las correlaciones.

Ha: Las cantidades de la prueba derivan de un reparto no normal ($p < 0.005$)

H0: Los números de la modelo no derivan de un reparto normal ($p > 0.005$)

Tabla 7

Prueba de normalidad

Variables y Dimensiones	Estadístico	gl	Sig
Juegos lúdicos	0,663	6	0,00
Juego de construcción o montaje	0,611	2	0,00
Juegos de reglas	0,638	2	0,00
Juegos sensoriales	0,650	2	0,00
Juegos motrices	0,623	2	0,00
Motricidad Fina	0,795	9	0,00
Coordinación Viso -Manual	0,699	11	0,00
Motricidad Gestual	0,685	4	0,00
Motricidad fonética	0,615	5	0,00
Motricidad facial	0,655	4	0,00

En la tabla 7 se aprecia que la sig. (.000) de la variable juegos lúdicos y sus dimensiones y la variable motricidad fina y sus dimensiones es menor $p < 0,005$, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo que siguen distribución no normal.

Contrastación de hipótesis

Para la investigación se realizó la validación de la hipótesis general y las hipótesis específicas obteniendo como resultados:

Hi: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022

Tabla 8

Correlación entre juegos lúdicos y la motricidad fina

		Juegos lúdicos	Motricidad fina	
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	1	,721**	
			Sig. (bilateral)	,000
		N	19	19
	Motricidad fina	Coefficiente de correlación	,721**	1
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	19	19

En la Tabla 8, con base al Rho Spearman = 0,721 (P=0.000) se verifica la existencia de una correlación positiva, fuerte y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad Fina, por lo que se acepta la hipótesis alterna en rechazo de la hipótesis nula.

Primera Hipótesis Específica

He₁: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022.

Tabla 9

Correlación entre juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual

		Juegos lúdicos	coordinación Viso Manual
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	1	,696**
		Coficiente de correlación	
		Sig. (bilateral)	,000
		N	19
Rho de Spearman	Coordinación Viso Manual	,696**	1
		Coficiente de correlación	
		Sig. (bilateral)	,000
		N	19

En la Tabla 9, con base al Rho Spearman = 0,696 (P=0.000) se verifica la existencia de una correlación positiva, fuerte y significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual, por lo que se acepta la hipótesis alterna en rechazo de la hipótesis nula.

Segunda Hipótesis Específica

He2: Existe relación positiva y significativa ¹ entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022

Tabla 10

Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual

		Juegos lúdicos	Motricidad gestual	
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1	,687**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	19	19
	Motricidad gestual	Coefficiente de correlación	,687**	1
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	19	19

En la Tabla 10, con base al Rho Spearman = 0,687 (P=0.000) se verifica ³ la existencia de una correlación positiva, fuerte y significativa ¹ entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual por lo que se acepta la hipótesis alterna en rechazo de la hipótesis nula.

Tercera Hipótesis Específica

He₃: Existe relación positiva y significativa ¹ entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022

Tabla 11

Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética

		Juegos lúdicos	Motricidad fonética
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	1	,667**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)		,000
	N	19	19
Motricidad fonética	Motricidad fonética	,667**	1
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	19	19

En la Tabla 11, con base al Rho Spearman = 0,687 (P=0.000) se verifica ³ la existencia de una correlación positiva, fuerte y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual por lo que ¹ se acepta la hipótesis alterna en rechazo de la hipótesis nula.

Cuarta Hipótesis Específica

He4: Existe relación positiva y significativa ¹ entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022

Tabla 12

Correlación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial

		Juegos lúdicos	Motricidad facial
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	1	,678**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)		,000
	N	19	19
Rho de Spearman	Motricidad facial	,678**	1
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	19	19

En la Tabla 12, con base al Rho Spearman = 0,78 (P=0.000) se verifica ³ la existencia de una correlación positiva, fuerte y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial por lo que ¹ se acepta la hipótesis alterna en rechazo de la hipótesis nula.

IV. DISCUSIÓN

Con respecto al objetivo general, se determinó con base al Rho Spearman= 0,721 (P=0.000) la existencia de una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, por lo que se acepta la hipótesis de estudio, lo que significa que estos resultados son válidos también para estudios en realidades similares. Esto se explica porque la aplicación de los juegos lúdicos con profesores capacitados para realizarlo, tiene una fuerte influencia en la mejora de la motricidad fina en los niños de cinco años, lo que genera que tenga una coordinación entre las partes más finas de su cuerpo, además de mejorar su capacidad de seguir reglas, cooperación y solidaridad.

Estos resultados tienen concordancia con lo hallado a nivel internacional por Valencia y López (2022) quien en su investigación halló que, con la aplicación de los juegos lúdicos, se mejoró las habilidades motrices de los estudiantes de educación inicial, destacando la Viso Manual y gestual, ya que los estudiantes aprenden mejor de manera divertida y son capaces de mejorar las actividades simples para tener un mejor aprendizaje en la primaria. Asimismo, tiene concordancia con lo hallado a nivel nacional por Lizano y Reyes (2023), quienes sostienen que, al aprender con la práctica de actividades divertidas, se logra conseguir realizar actividades simples como hacer trazos, embolillar, enhebrar cuentas, abotonarse, etc. Por lo que a nivel de aporte se tiene que las actividades de juegos lúdicos bien aplicadas inciden de manera positiva en el desarrollo de la motricidad fina, esto como resultado de que el niño se siente a gusto con estas actividades en la escuela, lo que significa que los profesores también deben de estar capacitados para aplicarlos.

Estos resultados se sostienen en Teoría del Juego de Piaget (Piaget, 1976), la cual sostiene que los infantes gozan de juegos que colocan la movilidad de todo el torso, por lo tanto, logran sentirse complacidos, logrando la oportunidad de desarrollar en el futuro la mejora de los músculos, para que logren correr, hablar, nadar, trepar y realizar otras actividades que enriquece los aspectos auditivos y operativos integrado las estimulaciones psicomotoras.

En relación con el objetivo específico, uno se determinó con base al Rho Spearman= 0,696 (P=0.000) la existencia de una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, por lo que se acepta la hipótesis de estudio, significando que estos resultados son válidos para estudios similares. Esto significa que los juegos lúdicos, en especial aquellos de construcción y montaje, tienen una alta relación con las habilidades finas, tal y como hacer embollado, moldear plastilina, encajar y desencajar objetos, etc.

Estos resultados tienen concordancia a nivel internacional con lo hallado por Duque (2021) quien halló que los juegos lúdicos influyen de manera positiva en cuanto a las habilidades Viso manual, destacando habilidades como enhebrar cuentas, rasgar papel y hacer bolita, lo que genera un desarrollo no solo en la coordinación sino también en los músculos, huesos, tendones que los ayudará en la primaria a tener mejor coordinación motora y en aprendizaje de escritura. Asimismo, a nivel nacional tiene concordancia con lo hallado por Fonseca y Fonseca (2018) quienes sostienen que la aplicación de manera profesional, adecuada y con profesionales capacitados influye positivamente en la mejora de la motricidad fina, sobre todo en la coordinación viso - manual, control de trazos y presión. A manera de aporte, se tiene que las actividades lúdicas influyen de forma positiva en la mejora de la motricidad fina, en la dimensión Viso manual a que ayuda de manera natural y divertida a que los niños sean capaces de maniobrar su brazo, manos, muñecas para que puedan realizar actividades tanto de sociabilización como de escritura.

En razón al objetivo específico dos se determinó con base al Rho Spearman= 0,687 (P=0.000) la existencia de una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022, por lo que se acepta la hipótesis de estudio, significando que estos resultados son válidos para estudios similares. Esto significa que los juegos lúdicos, en especial aquellos relacionados con los juegos sensoriales y los juegos motrices influyen de manera positiva en cuanto a que los niños logren desarrollar habilidades tales como realizar gestos con las manos, realizar mímicas gestuales con títeres y actividades como enroscar y desenroscar tapas de las botellas.

Estos resultados son similares a los hallados a nivel internacional por Veelcela (2022) quien sostiene que la aplicación de la propuesta de los juegos lúdicos influye de forma positiva y significativa en cuanto a la habilidad gestual, haciendo que los niños mediante el uso de juegos divertidos, sean capaces de expresar no solo con su rostro sino también con sus manos y su cuerpo sus sentimientos, lo que mejora su comunicación no verbal. A nivel nacional, tienen concordancia con lo hallado por Ccahuay (2021) quien sostiene que, si los docentes se encuentran capacitados en cuanto a la aplicación de propuestas de juegos lúdicos, esto influye de manera positiva en cuanto a las habilidades motrices gestuales, logrando que desarrollen de manera temprana un nivel de comunicación no verbal, que será utilizando en su formación primaria. A manera de aporte, se tiene que la aplicación de juegos lúdicos, ayuda a los niños a tener una comunicación no verbal, expresando sus sentimientos, sean estos de alegría, frustración o enojo, mediante sus gestos faciales, manuales o posición de su cuerpo, asimismo a través de los juegos lúdicos se logra una comunicación gestual, enseñando a los niños también a defenderse de los peligros.

En cuanto al objetivo específico tres se halló con base al Rho Spearman= 0,667 (P=0.000) la existencia de una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. Esto se explica porque con la aplicación de juegos lúdicos, se logra que los niños logren repetir sonidos onomatopéyicos de los animales, repetir trabalenguas, así como entonar canciones y recitar poesías y narrar cuentos, de tal manera que los niños logren destrabar su lengua, para luego tener una comunicación verbal fluida con sus pares y con los adultos de su entorno.

Estos resultados, tienen concordancia con lo hallado a nivel internacional por Guzmán y Castro (2021) quienes hallaron en su estudio que con una propuesta bien definida y el apoyo de los docentes se puede lograr la mejora en la motricidad fina de los niños en el campo fonético. A nivel nacional, Bautista y Ochoa (2018) encontraron que la aplicación correcta de los juegos lúdicos, llevado por docentes capacitados, permiten y mejorar el desarrollo de la fonética en los niños, demostrando que son capaces de reconocer los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos. A manera de aporte se dice que si los docentes se encuentran capacitados para aplicar las sesiones de juegos lúdicos de manera correcta, se logra que de manera divertida los niños, pueden repetir sonidos onomatopéyicos de los animales, repiten trabalenguas, además de que logren recitar poesías

pequeñas, y entonar canciones, con lo que los niños se preparan para poder conversar de manera fluida con sus pares y con los adultos de su entorno, lo que lleva que en el nivel primaria se logren comunicar mejor. Esto también es consecuencia de aplicar juego de reglas, mediante los cuales los niños aprenden a seguir normas de sociabilización.

Con relación al objetivo específico cuatro se halló con base al Rho Spearman= 0,678 (P=0.000) la existencia de una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022. Lo que significa que los juegos lúdicos, tienen influencia positiva y oferta en la mejora de las habilidades para que los niños canten y escuchen canciones acompañadas de gestos, expresan sensaciones acompañadas de gestos, además de guiñar ojos con el sonido de la pandereta.

Estos resultados son concordantes con los hallados por Antunez (2021) quien sostiene que los juegos lúdicos ayudan al desarrollo de la motricidad en cuanto a la dimensión facial, ayudando a que los niños logren una coordinación gestual y puedan comunicarse de manera no verbal. Finalmente, Llican (2021), también halló resultados similares en cuando aplicar talleres lúdicos mejora de manera significativa la motricidad fina gestual. Lo que significa que si los docentes están capacitados para poder aplicar los talleres y sesiones de aprendizaje de los juegos lúdicos estos influyen de manera positiva en cuanto a la dimensión gestual, ayudando a los niños a mejorar sus gestos faciales para comunicarse.

En cuanto a las limitaciones del estudio, se encontraron de forma metodológica, ya que se solo se realizó un estudio de tipo descriptivo y correlacional, utilizando una lista de cotejo, dejando para futuras investigaciones una investigación con metodología experimental, aplicando un pre test y un post test, de manera que se pueda visualizar de manera exhaustiva y específica la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la habilidad motriz. Asimismo, al ser una investigación cuantitativa, los resultados se sustentan en cuanto a lo obtenido en la lista de cotejo, por lo que se dejó de lado el análisis cualitativo que se pueda obtener de las entrevistas a los docentes y el conocimiento de los padres de familia en cuanto al apoyo en el proceso de aprendizaje de los niños. En cuanto a los antecedentes, no se encontró limitación, ya que sí existe literatura acerca del tema, por lo que a manera de sugerencia se tiene que se debe ampliar el estudio utilizando otros indicadores, a fin de comparar diversos estudios con esta realidad.

Este estudio tiene Implicancias teóricas porque se logró probar de manera empírica la teoría de Vitkosky y de Piaget, además tiene implicancias prácticas porque permite desarrollar habilidades para construir el conocimiento propio y el desarrollo de habilidades. También tiene implicancias metodológicas, porque con la utilización de un nuevo instrumento, el cual fue adaptado de otro estudio y también validado por expertos, los resultados son válidos para ser tomados como antecedentes en futuras investigaciones. Finalmente, tiene implicancias sociales, porque ayuda a los docentes a tener un mejor conocimiento acerca de la importancia de aplicar ³ los juegos lúdicos para mejorar las habilidades de la motricidad fina en los niños de cinco años, además de que los niños se sentirán mejor al sentir que pueden manejar mejor su cuerpo, su voz, aprenden a comunicarse, etc.

V. CONCLUSIONES

Primera: Se determinó que hay relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 (Rho Spearman= 0,721; P=0.000).

Segunda: Se conoció que hay relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la coordinación Viso Manual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 (Rho Spearman= 0,696; P=0.000).

Tercera: Se identificó que hay una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 (Rho Spearman= 0,687; P=0.000).

Cuarta: Se conoció que hay una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 (Rho Spearman= 0,667; P=0.000).

Quinta: Se halló que hay una relación positiva, fuerte y significativa entre juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2022 (Rho Spearman= 0,678; P=0.000)

1 **VI. RECOMENDACIONES**

Primera: Los docentes de la institución educativa, deben implementar centro de dramatización para los niños puedan desarrollar la coordinación gestual sin tener ningún temor, en donde ellos puedan expresar sus emociones a través de gestos y mímicas.

Segunda: Los maestros de la institución educativa, deben elaborar materiales en donde los niños puedan hacer uso de la motricidad fina ya que vemos que hay muchos niños que tienen muchos problemas al momento de hacer algunas actividades con las manos.

Tercera: Se les recomienda a los maestros de dicha Institución Educativa, planificar sus sesiones de aprendizaje haciendo uso de los juegos ya que es una herramienta afectiva para obtener una buena enseñanza en los niños, ya que así facilita la socialización entre ellos y también se adecuen a sus necesidades, para que se así se sientan motivados en cada clase.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adams, J. (1970). A Closed-Loop Theory of Motor Learnin. 3(2), 3-13.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00222895.1971.10734898>
- Alan, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. UTMACH.
- Antunez ,R. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarney provincia de Huarney en el año 2019*. [Tesis de Maestria, ULADECH]. Repositorio Digital ULADECH.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21734>
- Baldeon, C. (2023). *Programa de motricidad fina en la preescritura en estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Chancay*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositroio Digital.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106419/Baldeon_RC A-SD.pdf?sequence=4](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106419/Baldeon_RC_A-SD.pdf?sequence=4)
- Basto , I., Barrón, J. C., & Garro, L. (2017). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa. *Religación*, 6(2), 12-30.
<https://revista.religacion.com/index.php/religacion/article/view/834>
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Indee.
- Bautista , B., & 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*. [Tesis de Maestria, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28838>
- Beciez, D. (Febrero de 2009). *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje*.
- Boza, J., & Charchaba, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-17732022000200046

- Briolotti, A. (2015). Desarrollo psicológico, naturaleza y cultura en la teoría de Arnold Gesell. *Memorandum: Memória E História Em Psicologia*, 28, 55-70. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/memorandum/article/view/6457>
- Caballero, G. (2014). Playful activities for learning. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878.
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *MENDIVE*, 17(2), 222-239. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Cámere, E. (2013). *Educación: Más allá de las aulas*. Lima.
- Ccahuay, A. (2021). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021*. [Tesis de Licenciatura, ULADECH]. Repositorio Digital ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25444?show=full>
- Duque, Y. (2021). *Conocer como se relacionan los juegos lúdicos y lo VisoManual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Fonseca, A., & Fonseca, L. (2018). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo]. Repositorio UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/371>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13(44), 235-241. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Guzmán, M., & Castro, V. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de tres años del centro de desarrollo infantil "Kuna de Colores" de la parroquia Conocoto*. [Tesis de Maestría, Universidad Metropolitana]. <https://repositorio.umet.edu.ec/handle/67000/490>
- Hallpeny, A., & Petersen, J. (2013). *Introducing Piaget A Guide for Practitioners and Students in Early Years Education*. Taylor & Francis.

- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hoogan, D., & Tuge, J. (1999). *Implications of Vygotsky' Theory for Peer Learning*. Routledge.
- Huerta Rosales, M. (2014). *Formación por competencias a través del aprendizaje estratégico*. Lima: San Marcos.
- Insituto Europeo de Educación. (2021). *Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil*. Insituto Europeo de Educación. <https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- Lizano, L., & Reyes, R. (2023). *Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo]. Repositorio Digital UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/4389>
- Llican, D. (2021). *Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa buen pastor Pacanga 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo]. Repositorio Digital UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/1422>
- López, P. (2004). Población, Muestra y Muestreo. *Punto Cero*, 9(8), 69-74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- López, V., Quevedo, L., Solier, D., & Huamán, G. (2020). Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial “Gotitas de Amor”, distrito Manantay. *Revista de Investigación Universitaria*, 9(1), 199 –210. <http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/49/70>
- Malajovich, I. (2015). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Fondo Educativo Interamericano S.A.

- Masek, L. (2021). The Meaning of Playfulness: A Review of the Contemporary Definitions of the Concept across Disciplines. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 12(1), 13–3. <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol12no1-2>
- Mesonero, A. (2015). *Psicología de la educación psicomotriz*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=wpoRW6Bw_VQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 2(septiembre), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2014)). *Marco del buen desempeño docente*. Lima.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>
- Ministerio de Educación de Argentina. (2016). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006376.pdf>
- Montenegro, I. A. (2007). *Evaluación del Desempeño Docente. Fundamentos, Modelos e Instrumentos*. Colombia: Magisterio.
- ONU. (20 de diciembre de 2015). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Piaget, J. (1976). Piaget on play: A critique. *Psychological Review*, 73(1), 104–110. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0022601>
- Puertas, P. (2017). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” periodo lectivo 2015-2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/470a1061-6b03-4530-927c-fdb8b68eaea5/content>

- Reyes, A., Olivare, S., & Utreras, S. (2022). The Meaning of Play in Early Childhood: The Role of. *Podium*, 32(1), 53-72. Doi:10.31095/podium.2022.42.4
- Rodriguez, G. (2012). *Educación preescolar*. Nuestra cultura.
- Serrano, P., & Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Narcea Ediciones.
- Songer, R., & Kazunori, M. (2016). A playful affordances approach to the design of gameful learning. *The International journal of engineering education*, 32(Extra 1 (Parte B)), 468-478. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6908040>
- UNESCO. (2017). *Mas de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no esta aprendiendo*. Santiago: Servicio de prensa.
- UNESCO. (2019). *Migración, desplazamiento y educación*. Paris: UNESCO.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.
- UNICEF. (23 de julio de 2020). *Debido a la COVID-19, 40 millones de niños no han recibido educación temprana durante el año crítico de la enseñanza preescolar*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/debido-covid19-40-millones-ninos-no-han-recibido-educacion-temprana>
- Valencia, E., & Lopez, V. (2022). *Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3825>
- Veelcela, M. (2022). *Recursos lúdicos para estimular la motricidad fina en niños y niñas del nivel inicial II de la unidad educativa Luis Roberto Bravo, Año 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24648/1/UPS-CT010445.pdf>
- Westerman, K. A., & Lebouch, P. (1996). Reversible immortalization of mammalian cells mediated by retroviral transfer and site-specific recombination. *Proc Natl Acad.Sci.USA*, 93, 8971-8976. <https://www.pnas.org/doi/abs/10.1073/pnas.93.17.8971>

1
ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

LISTA DE COTEJO: JUEGOS LÚDICOS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO.

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial: Un Mundo Mejor, Trujillo.

1.2. Edad: 5 años

1.3. Sección: Morada

II. Objetivo: Determinar el nivel de juegos lúdicos.

III. Instrucciones: En la lista de cotejo, marca en el casillero escribe con una X en el recuadro en donde indica la respuesta de Inicio, Progreso, Logro previsto, según el caso de manifestación propuesta en el ítem.

N°	DIMENSIONES/ ítems	Criterios		
		Inicio	Progreso	Logro previsto
	1: Juego de construcción o montaje			
1	Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos.			
2	Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera.			
3	Construye su propio juego utilizando diversos materiales.			
4	Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre.			
5	Realiza actividades con los conos de papel a su criterio.			
	D2: Juegos de reglas			
6	Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego.			
7	Respeto las reglas al momento de realizar una actividad.			
8	Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula.			
9	Realiza actividades de juegos de mesa.			
10	Realiza actividades del juego de pelota.			
	D3: Juegos sensoriales			
11	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja			
12	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso			
13	Diferencia las texturas con los ojos vendados			
14	Dorma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno			
15	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice			
	D4: Juegos motrices			
16	Juega a la carrera con obstáculos en armonía			
17	Crea con la crema de afeitar trazos rectos			
18	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada			

19	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina			
20	Camina en línea recta siguiendo indicaciones			

LISTA DE COTEJO: MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA EDUCATIVA, TRUJILLO.

DATOS INFORMATIVOS:

3.1. Institución Educativa Inicial: Un Mundo Mejor, Trujillo.

3.2. Edad: 5 años

3.3. Sección: Morada

Objetivo: Determinar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de una institución educativa, Trujillo.

Instrucciones: En la lista de cotejo, marca en el casillero escribe con una X en el recuadro en donde indica la respuesta de Inicio, Progreso, Logro previsto, según el caso de manifestación propuesta en el ítem

N°	DIMENSIONES/ Items	Criterios		
		Inicio	Progreso	Logro previsto
	1 Coordinación Viso -Manual			
1	Demuestra habilidades al momento de hacer el embollado.			
2	Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina.			
3	Recorta con una tijera las líneas curvas			
4	Encaja y desencaja objetos en clase.			
5	Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador.			
6	Traslada objetos en la palma de la mano.			
	Motricidad Gestual			
7	Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil.			
8	Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas.			
9	Realiza mímicas gestuales a través de los títeres.			
10	Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano.			
	2 Motricidad fonética			
11	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales			
12	Repite trabalenguas realizadas en el aula			
13	Recita una poesía pequeña			
14	Articula de manera adecuada palabras compuestas			
15	Entona una canción de 2 párrafo			
	Motricidad facial			
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos			
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.			
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta			

19	Infla las mejillas simultáneamente			
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)			

2 ANEXO 2: FICHA TÉCNICA DE JUEGOS LÚDICOS

Nombre original del instrumento	Juego lúdico.
Autor y año:	Original:
	Lizano y Reyes (2023)
	Adaptación:
	Reyna Marcos Saidy Milagritos Villegas Ponce Pamela Jazmín
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de juegos lúdicos
Usuarios:	Estudiantes de cinco años niños de la I.E.P. Un Mundo Mejor de la ciudad de Trujillo, según nómina de matrícula del año 2022.
2 Forma de administración o modo de aplicación:	El modo de aplicación fue grupo general, con una duración de 30 minutos.
Validez:	Se hizo por juicio de tres expertos
	Dra. Cabanillas Vizconde Guilianna
	Mg. Cuadra Guzman Estefani
	Mg. Campos De Vettori Nadia Marinia.
Confiabilidad:	Se presentó a través del programa de Alfa de Cronbach, con un indicador de 0.813. Este instrumento es confiable y válido.

FICHA TÉCNICA DE MOTRICIDAD FINA

Nombre original del instrumento	Motricidad Fina
Autor y año:	Original:
	Lizano y Reyes (2023)
	Adaptación:
	Reyna Marcos Saily Milagritos Villegas Ponce Pamela Jazmín
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de motricidad fina
Usuarios:	Estudiantes de cinco años niños de la I.E.P. Un Mundo Mejor de la ciudad de Trujillo, según nómina de matrícula del año 2022.
² Forma de administración o modo de aplicación:	El modo de aplicación fue grupo general, con una duración de 30 minutos.
Validez:	Se hizo por juicio de tres expertos
	Dra. Cabanillas Vizconde Guilianna
	Mg. Cuadra Guzman Stefani Mg. Campos De Vettori Nadia Varinia.
Confiabilidad:	² Se presentó a través del programa de Alfa de Cronbach, con un indicador de 0.815. Este instrumento es confiable y válido.

ANEXO 3: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES Y DEFINICIÓN CONCEPTUAL

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Juegos Lúdicos	Son los juegos recreativos con fines objetivo de lograr algún objetivo previamente establecido. Los juegos se ciñen a cual se reglas y ordenes que los participantes tienen que seguir para del aula, en esta manera se les enseña a los niños de manera entretenida a conocer su cuerpo, y movilizarse y sociabilizar (MINEDU, 2016)	Se utilizó una lista de cotejo, de 20 ítems, la cual se llena por el docente responsable para el aula, en la cual se tiene logro en el inicio, en proceso y logro	Juego de construcción o montaje	Coordinación al momento de armar una torre	1	Ordinal
				Habilidad para armar bloques de madera	2	Inicio [0-10]
				Construcción de su propio juego	3	En proceso [11-13]
				Equilibrio en las manos	4	Logro previsto [14-20]
				Actividades con los conos de papel	5	
				Empatía con sus compañeros	6	
				Respeto a las reglas	7	
				Confianza al realizar actividades	8	
				Realiza juego de mesa	9	
				Realiza juego de pelota	10	
Juegos sensoriales				Dibuja los objetos que se le muestra	11	
				Realiza secuencia de colores	12	
				Diferenciación de texturas	13	
				Formación de líneas rectas con objetos	14	
				Dibujo del nombre en la arena	15	
Juegos motrices				Capacidad de jugar a la carrera con obstáculos	16	
				Capacidad de hacer trazos con la crema de afeitar	17	
				Recortar imágenes siguiendo la línea	18	
				Uso del rodillo para extender la plastilina	19	
				Caminar en línea recta con indicaciones	20	

Operacionalización de la variable motricidad fina

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Motricidad fina	Se refiere a toda acción que involucra al uso de las manos, pies y dedos. Por lo que se refiere a las destrezas adquiridas al utilizar dichas partes del cuerpo de manera individual o entre ellas (Rodríguez, 2012)	Se utilizó una lista de cotejo, de 20 ítems, la cual se llena por el docente responsable del aula, en el cual se tiene logro inicio, en proceso y logro esperado	Coordinación Viso -Manual	Habilidad para hacer el emboillado. 1 Coordinación al momento de moldear la plastilina. 2 Recortar con una tijera las líneas curvas 3 Encajar y desenchajar objetos en clase. 4 Habilidad para amarrar y desamarrar su pasador. 5 Trasladar objetos en la palma de la mano. 6 Gestualizar con las manos al momento de escuchar una canción infantil. 7 Capacidad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas. 8 Realizar mímicas gestuales a través de los títeres. 9 Realizar el lanzamiento de la pelota con una sola mano. 2 10 Repetir sonidos onomatopéyicos de los animales 11 Repetir trabalenguas realizadas en el aula 12 Recitar una poesía pequeña 13 Articular de manera adecuada palabras compuestas 14 Entonar una canción de 2 párrafo 15 Cantar y escuchar canciones acompañadas de gestos 16 Realizar gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos. 17 Guiñar un ojo al sonido de la pandereta 18 Inflar las mejillas simultáneamente 19 Expresar distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado) 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	Ordinal Inicio [0-10] En proceso [11-13] Logro previsto [14-20]
			Motricidad Gestual			
			Motricidad fonética			
			Motricidad facial			

ANEXO 4: SOLICITUD DE PRESENTACIÓN



SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA
DESARROLLAR TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

SEÑORA
ELIZABETH GARCÍA POLO
DIRECTORA DE LA I.E.P UN MUNDO MEJOR, TRUJILLO

Presente:

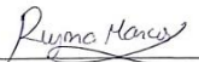
Nosotras, Reyna Marcos Saidy identificado con DNI, 72735973, con domicilio prolongación Miraflores 2298 mampuesto, distrito Trujillo y Villegas Ponce Pamela con DNI 72882767, con domicilio Urb. La rinconada calle esmeraldas #243 interior D4, estudiantes del X ciclo de la **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XI** ante usted nos presentamos y exponemos.

Que, en cumplimiento a las normas académicas del área de Investigación de la Universidad y con la finalidad de concluir mis estudios superiores en la facultad de humanidades de la carrera de la EDUCACIÓN INICIAL, solicitamos a Ud. Autorización para desarrollar TRABAJO DE INVESTIGACIÓN sobre **(Juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2022)** donde estaremos aplicando dos instrumentos para recopilar información en estudiantes de 5 años de educación inicial con la finalidad de obtener nuestra licenciatura en educación inicial.


Por lo expuesto:

Ruego a usted, señora directora tenga a bien acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Trujillo 16 de junio del 2022


Reyna Marcos Saidy
DNI: 72735973


Elizabeth M. De los Angeles Garcia Polo
I.E.P. "UN MUNDO MEJOR"
DIRECTORA


Pamela Villegas Ponce
DNI: 72882767



ANEXO 5: CARTA DE AUTORIZACIÓN

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Trujillo, 19 de junio del 2022

Yo,

ELIZABETH GARCÍA POLO, DIRECTORA DE LA I.E.P UN MUNDO MEJOR, TRUJILLO.

PRESENTE

Por medio del presente documento autorizo a las investigadoras, Reyna Marcos Saidy y Villegas Ponce Pamela, responsables del proyecto titulado **JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO**, correspondiente a un estudio de tesis para obtener el título en licenciado en educación inicial.

Entiendo que el objetivo principal **Determinar de qué manera se relaciona los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo**, además comprendo que las personas invitadas, lo hacen de manera voluntaria previo al consentimiento informado, independiente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, tampoco las organizaciones en los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada solo con fines de esta investigación.

Permito la recopilación de información a través de listas de cotejo en juegos lúdicos y motricidad fina.

A te cualquier duda o consulta respecto a la investigación puede contactar a las investigadoras Reyna Marcos Saidy, teléfono celular N° 924236381 y Villegas Ponce Pamela, teléfono celular N° 936289961.

Para formalizar el permiso de este estudio, firmo a continuación.




Elizabeth M. De Los Angeles García Polo
I.E.P. "UN MUNDO MEJOR"
DIRECTORA

1 ANEXO 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología
	General:	General:	General:	V1		
1 JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FACIAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO, 2021.	¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023?	Específicos: Conocer cómo se relacionan los juegos lúdicos y la coordinación VisoManual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Juegos lúdicos	Juego de construcción o montaje Juegos de reglas Juegos sensoriales Juegos motrices	Tipo: cuantitativa Método: Deductivo Diseño: No experimental transversal, Correlacional.
	¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad gestual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023?	Específicos: Determinar cómo se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	V2	Coordinación Viso-Manual	Específicos: Población: 62 niños y niñas, muestra: 19 niños y niñas
	¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023?	Específicos: Hallar de qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Motricidad fina	Motricidad Gestual	Específicos: Técnicas: Observación
	¿De qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023?	Específicos: Hallar de qué manera se relacionan los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023	Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en los niños de cinco años de una institución educativa de Trujillo, 2023		Motricidad fonética	1 Instrumentos de recolección de datos: lista de cotejo.
					Motricidad facial	Métodos de análisis de investigación: La información se presentará a través de cuadros estadísticos mostrando la distribución porcentual, a través de un programa estadístico Excel y SPS.

ANEXO 7: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Cabanillas Vizconde Guilianna

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo, diseñado por las estudiantes Reyna Marcos Saidy y Villegas Ponce Pamela, cuyo propósito es medir la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años de la IEP Un Mundo Mejor, Trujillo, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

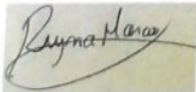
JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

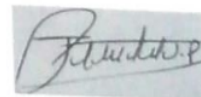
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Reyna Marcos Saidy
DNI: 72735973



Pamela Villegas Ponce
DNI: 72882767

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.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
JUEGOS LÚDICOS	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN O MONTAJE	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos. - Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera. - Construye su propio juego utilizando diversos materiales. - Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre. - Realiza actividades con los conos de papel a su criterio. 	5	X	
	JUEGO DE REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego. - Respeta las reglas al momento de realizar una actividad. - Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula. - Realiza actividades de juegos de mesa. - Realiza actividades del juego de pelota. 	5	X	
	JUEGOS SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja. - Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso. - Diferencia las texturas con los ojos vendados. - Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno. - Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice 	5	X	
		<ul style="list-style-type: none"> - Juega a la carrera con obstáculos en armonía. - Crea con la crema de afeitaz trazos rectos. 			

	JUEGOS MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> - Recorta imágenes siguiendo la marca trazada. - Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina - Camina en línea recta siguiendo indicaciones. 	5	X	
MOTRICIDAD FINA	COORDINACIÓN VISO- MANUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra habilidades al momento de hacer el embolillado. - Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina. - Recorta con una tijera las líneas curvas. - Encaja y desencaja objetos en clase. - Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador. - Traslada objetos en la palma de la mano. 	6	X	
	MOTRICIDAD GESTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil. - Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas. - Realiza mímicas gestuales a través de los títeres. - Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano. 	4	X	
	MOTRICIDAD FÓNICA	<ul style="list-style-type: none"> - Repite sonidos onomatopéyicos de los animales. - Repite trabalenguas realizadas en el aula. - Recita una poesía pequeña. - Articula de manera adecuada palabras compuestas. - Entona una canción de 2 párrafo. 	5	X	
	MOTRICIDAD FACIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. - Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos. - Giña un ojo al sonido de la pandereta. - Infla las mejillas simultáneamente. - Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado) 	5	X	

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

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

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

VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS							
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos.		x				
2	Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera.		x				
3	Construye su propio juego utilizando diversos materiales.	x					
4	Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre.		x				
5	Realiza actividades con los conos de papel a su criterio.	x					
6	Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego.		x				
7	Respeto las reglas al momento de realizar una actividad.		x				
8	Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula.		x				
9	Realiza actividades de juegos de mesa.		x				
10	Realiza actividades del juego de pelota.		x				
11	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja		x				
12	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso		x				
13	Diferencia las texturas con los ojos vendados		x				
14	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x					
15	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice		x				
16	Juega a la carrera con obstáculos en armonía		x				
17	Crea con la crema de afeitar trazos rectos		x				
18	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada		x				
19	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina		x				
20	Camina en línea recta siguiendo indicaciones		x				
Total:							

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

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

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

VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA							
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestra habilidades al momento de hacer el embolillado.	x					
2	Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina.	x					
3	Recorta con una tijera las líneas curvas	x					
4	Encaja y desencaja objetos en clase.	x					
5	Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador.	x					
6	Traslada objetos en la palma de la mano.		x				
7	Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil.	x					
8	Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas.	x					
9	Realiza mímicas gestuales a través de los títeres.		x				
10	Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano.		x				
11	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales		x				
12	Repite trabalenguas realizadas en el aula		x				
13	Recita una poesía pequeña		x				
14	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x					
15	Entona una canción de 2 párrafo	x					
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos		x				
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		x				
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta	x					
19	Infla las mejillas simultáneamente	x					
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)		x				
Total:							

Evaluado por: Dra. Cabanillas Vizconde Guiliana.

D.N.I.: 41800237

Fecha: 02 de junio del 2022

Firma:

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cabanillas Vizconde Guiliana, con Documento Nacional de Identidad N.º 41800237, de profesión educación inicial, grado académico doctorado, con código de colegiatura 1541800237, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado lista de cotejo, cuyo propósito es medir las variables, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de la I.E.P Un Mundo Mejor.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (x) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, 02 del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Dra. Cabanillas Vizconde Guiliana DNI: 41800237 Firma:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Cuadra Guzmán Estefani Elizabeth

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo, diseñado por las estudiantes Reyna Marcos Saidy y Villegas Ponce Pamela, cuyo propósito es medir la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años de la IEP Un Mundo Mejor, Trujillo, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

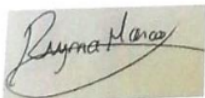
JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

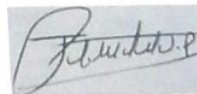
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Reyna Marcos Saidy
DNI: 72735973



Pamela Villegas Ponce
DNI: 72882767

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.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de item	COHERENCIA	
				SI	NO
JUEGOS LÚDICOS	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN O MONTAJE	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos. - Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera. - Construye su propio juego utilizando diversos materiales. - Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre. - Realiza actividades con los conos de papel a su criterio. 	5	X	
	JUEGO DE REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego. - Respeta las reglas al momento de realizar una actividad. - Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula. - Realiza actividades de juegos de mesa. - Realiza actividades del juego de pelota. 	5	X	
	JUEGOS SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja. - Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso. - Diferencia las texturas con los ojos vendados. - Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno. - Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice 	5	X	
			<ul style="list-style-type: none"> - Juega a la carrera con obstáculos en armonía. 		

	JUEGOS MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> - Crea con la crema de afeitar trazos rectos. - Recorta imágenes siguiendo la marca trazada. - Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina - Camina en línea recta siguiendo indicaciones. 	5	X	
MOTRICIDAD FINA	COORDINACIÓN VISO- MANUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra habilidades al momento de hacer el embolillado. - Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina. - Recorta con una tijera las líneas curvas. - Encaja y desencaja objetos en clase. - Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador. - Traslada objetos en la palma de la mano. 	6	X	
	MOTRICIDAD GESTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil. - Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas. - Realiza mímicas gestuales a través de los títeres. - Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano. 	4	X	
	MOTRICIDAD FÓNICA	<ul style="list-style-type: none"> - Repite sonidos onomatopéyicos de los animales. - Repite trabalenguas realizadas en el aula. - Recita una poesía pequeña. - Articula de manera adecuada palabras compuestas. - Entona una canción de 2 párrafo. 	5	X	
	MOTRICIDAD FACIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. - Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos. - Giña un ojo al sonido de la pandereta. - Infla las mejillas simultáneamente. - Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado) 	5	X	

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

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

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

VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS							
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos.	x					
2	Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera.	x					
3	Construye su propio juego utilizando diversos materiales.	x					
4	Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre.		x				
5	Realiza actividades con los conos de papel a su criterio.	x					
6	Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego.		x				
7	Respeto las reglas al momento de realizar una actividad.		x				
8	Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula.	x					
9	Realiza actividades de juegos de mesa.		x				
10	Realiza actividades del juego de pelota.	x					
11	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja	x					
12	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso	x					
13	Diferencia las texturas con los ojos vendados		x				
14	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x					
15	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice		x				
16	Juega a la carrera con obstáculos en armonía		x				
17	Crea con la crema de afeitarse trazos rectos	x					
18	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada		x				
19	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina	x					
20	Camina en línea recta siguiendo indicaciones		x				
Total:							

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

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

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

VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA							
Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestra habilidades al momento de hacer el embolillado.	x					
2	Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina.		x				
3	Recorta con una tijera las líneas curvas		x				
4	Encaja y desencaja objetos en clase.	x					
5	Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador.	x					
6	Traslada objetos en la palma de la mano.		x				
7	Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil.	x					
8	Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas.	x					
9	Realiza mímicas gestuales a través de los títeres.		x				
10	Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano.	x					
11	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales		x				
12	Repite trabalenguas realizadas en el aula	x					
13	Recita una poesía pequeña		x				
14	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x					
15	Entona una canción de 2 párrafo	x					
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos		x				
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	x					
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta		x				
19	Infla las mejillas simultáneamente	x					
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)		x				
Total:							

Evaluado por: Mg. Cuadra Guzman Estefani Elizabeth

D.N.I: 47780712 **Fecha:** 02 de junio del 2022

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cuadra Guzmán Estefani Elizabeth, con Documento Nacional de Identidad N.º 47780712, de profesión educación inicial, grado académico Magister, con código de colegiatura 1547780712, labor que como directora en la Institución Educativa 2258 “Pasitos al Futuro”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado lista de cotejo, cuyo propósito es medir las variables, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de la I.E.P Un Mundo Mejor.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, 02 del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Mg. Cuadra Guzman Estefani Elizabeth

DNI: 47780712

Firma:



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Campos De Vettori Nadia Varinia

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo, diseñado por las estudiantes Reyna Marcos Saidy y Villegas Ponce Pamela, cuyo propósito es medir la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años de la IEP Un Mundo Mejor, Trujillo, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

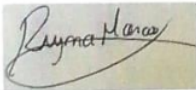
JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Reyna Marcos Saidy
DNI: 72735973



Pamela Villegas Ponce
DNI: 72882767

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.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
JUEGOS LÚDICOS	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN O MONTAJE	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos. - Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera. - Construye su propio juego utilizando diversos materiales. - Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre. - Realiza actividades con los conos de papel a su criterio. 	5	X	
	JUEGO DE REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego. - Respeta las reglas al momento de realizar una actividad. - Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula. - Realiza actividades de juegos de mesa. - Realiza actividades del juego de pelota. 	5	X	
	JUEGOS SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja. - Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso. - Diferencia las texturas con los ojos vendados. - Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno. - Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice 	5	X	
		<ul style="list-style-type: none"> - Juega a la carrera con obstáculos en armonía. 			

	JUEGOS MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> - Crea con la crema de afeitar trazos rectos. - Recorta imágenes siguiendo la marca trazada. - Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina - Camina en línea recta siguiendo indicaciones. 	5	X	
MOTRICIDAD FINA	COORDINACIÓN VISO- MANUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra habilidades al momento de hacer el embollado. - Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina. - Recorta con una tijera las líneas curvas. - Encaja y desencaja objetos en clase. - Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador. - Traslada objetos en la palma de la mano. 	6	X	
	MOTRICIDAD GESTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil. - Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas. - Realiza mímicas gestuales a través de los títeres. - Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano. 	4	X	
	MOTRICIDAD FÓNICA	<ul style="list-style-type: none"> - Repite sonidos onomatopéyicos de los animales. - Repite trabalenguas realizadas en el aula. - Recita una poesía pequeña. - Articula de manera adecuada palabras compuestas. - Entona una canción de 2 párrafo. 	5	X	
	MOTRICIDAD FACIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. - Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos. - Giña un ojo al sonido de la pandereta. - Infla las mejillas simultáneamente. - Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado) 	5	X	

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

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

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

VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS							Observaciones
Preguntas		Valoración					
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Tiene coordinación al momento de armar una torre con bloques lógicos.		x				
2	Demuestra habilidad para ensartar bloques de madera.		x				
3	Construye su propio juego utilizando diversos materiales.	x					
4	Demuestra equilibrio en las manos al momento de armar su torre.		x				
5	Realiza actividades con los conos de papel a su criterio.	x					
6	Demuestra empatía con sus compañeros al momento de realizar un juego.	x					
7	Respeto las reglas al momento de realizar una actividad.	x					
8	Demuestra confianza al realizar alguna actividad dentro del aula.	x					
9	Realiza actividades de juegos de mesa.	x					
10	Realiza actividades del juego de pelota.	x					
11	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja		x				
12	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso	x					
13	Diferencia las texturas con los ojos vendados		x				
14	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x					
15	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice		x				
16	Juega a la carrera con obstáculos en armonía	x					
17	Crea con la crema de afeitar trazos rectos	x					
18	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada	x					
19	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina		x				
20	Camina en línea recta siguiendo indicaciones		x				
Total:							

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

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

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

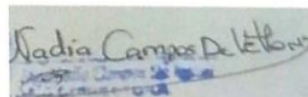
VARIABLE 2: MOTRICIDAD FINA							
Nº	Preguntas Items	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestra habilidades al momento de hacer el embolillado.	x					
2	Tiene coordinación al momento de moldear la plastilina.	x					
3	Recorta con una tijera las líneas curvas	x					
4	Encaja y desencaja objetos en clase.	x					
5	Tiene la habilidad para amarrar y desamarrar su pasador.	x					
6	Traslada objetos en la palma de la mano.	x					
7	Realizar gestos con las manos al momento de escuchar una canción infantil.	x					
8	Realiza la actividad de enroscar y desenroscar las tapas de las botellas.	x					
9	Realiza mímicas gestuales a través de los títeres.	x					
10	Realiza el lanzamiento de la pelota con una sola mano.	x					
11	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales	x					
12	Repite trabalenguas realizadas en el aula						
13	Recita una poesía pequeña		x				
14	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x					
15	Entona una canción de 2 párrafo	x					
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	x					
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	x					
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta	x					
19	Infla las mejillas simultáneamente	x					
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)		x				
Total:							

Evaluado por: Mg. Campos De Vettori Nadia Varinia.

D.N.I.: 18094960

Fecha: 02 de junio del 2022

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Campos De Vettori Nadia Varinia., con Documento Nacional de Identidad N. °18094960, de profesión educación inicial, grado académico magister, con código de colegiatura 1518094960, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado lista de cotejo, cuyo propósito es medir las variables, a los efectos de su aplicación a estudiantes de cinco años de la I.E.P Un Mundo Mejor.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, 02 del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: Campos De Vettori Nadia Varinia.

DNI: 18094960

Firma:

ANEXO 8: INFORME DE TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	12%
	Trabajo del estudiante	
2	repositorio.uct.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

ade

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67

PÁGINA 68

PÁGINA 69

PÁGINA 70

PÁGINA 71

PÁGINA 72

PÁGINA 73

PÁGINA 74

PÁGINA 75

PÁGINA 76

PÁGINA 77

PÁGINA 78

PÁGINA 79

PÁGINA 80
