



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGIA
EDUCATIVA

**Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular
la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Calle Arca, Cinthia Veronica (OCIRD: 0000-0002-4185-071X)

ASESOR:

Mg. Loayza Reymer, Raul Americo (OCIRD: 0000-0003-4866-1601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA — PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por iluminarme y guiarme para seguir adelante en esta meta trazada.

A mis padres que con mucho amor me brindaron su apoyo, para culminar este trabajo, ayudándome cuando más lo necesité y la confianza que depositaron en mí.

Y a la razón de mi vida, mi hija Jazmín que me dio fuerzas y empeño para culminar con éxito.

Agradecimiento

Quiero agradecer a todos aquellos, quienes colaboraron no solo en este trabajo, si no en mi formación personal y profesional en el campo educativo:

- ✓ A Dios, por darme fe y esperanza, que a pesar de los obstáculos del día a día, las cuales han sido las más valiosas fuentes de aprendizaje para realizar el presente trabajo.
- ✓ A mis colegas de Sechura, por su apoyo en brindarme información que complementaron el trabajo.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población y muestra	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5 Procedimientos	21
3.6 Método de análisis de datos	22
3.7 Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	42
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS	51
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de la I.E.	18
Tabla 2. Ficha técnica del instrumento	20
Tabla 3. Pre test: Estimulación de la motricidad fina	25
Tabla 4. Dimensión coordinación viso manual, pre test	26
Tabla 5. Dimensión coordinación gestual, pre test	27
Tabla 6. Dimensión fonética, pre test	28
Tabla 7. Post test: Estimulación de la motricidad fina	29
Tabla 8. Dimensión coordinación viso manual, post test	30
Tabla 9. Dimensión gestual, post test	31
Tabla 10. Dimensión coordinación fonética, post test	32
Tabla 11. Comparativo del pre tes y el post test	33
Tabla 12. Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis general	34
Tabla 13. Estadística de prueba, hipótesis general	35
Tabla 14. Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 1	36
Tabla 15. Estadística de prueba, hipótesis 1	37
Tabla 16. Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 2	38
Tabla 17. Estadística de prueba, hipótesis 2	39
Tabla 18. Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 3	40
Tabla 19. Estadística de prueba, hipótesis 3	41

Resumen

La investigación titulada, “Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022”, tiene como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial.

De enfoque cuantitativo, tipo aplicativo y diseño pre experimental. Conformada por 22 estudiantes de 5 años, la variable “X”, representada por un programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la motricidad fina o variable “Y”. Como instrumento la lista de cotejo. Se midió la variable dependiente “Y” en: Pretest y Postest. El análisis estadístico, se realizó en dos niveles: descriptivo, para medir las frecuencias de las categorías; inferencial, en la prueba de hipótesis, se utilizó el test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

En los resultados se observó, que el Pretest 16 (72,23 %) estudiantes tenían problemas de motricidad y solo 6 (27,77%) no. La significancia fue de $\alpha = 0,000 < 0,05$, lo cual se aceptó la hipótesis de la investigación, comprobando que el programa de actividades lúdicas estimula la motricidad fina en niños de 5 años.

Palabras clave: Lúdico, viso manual, gestual y fonética.

Abstract

The research titled, "Application of the program of recreational activities to stimulate fine motor skills in children of 5 years of the initial level-2022", Its objective is to determine the influence of the application of the program of recreational activities to stimulate fine motor skills. in children of 5 years of the initial level.

With a quantitative approach, application type and pre-experimental design. It is made up of 22 5-year-old students, the variable "X", represented by a program of recreational activities for stimulating the development of fine motor skills or variable "Y". As an instrument the checklist. The dependent variable "Y" was measured in: Pretest and Posttest. Statistical analysis was performed at two levels: descriptive, to measure the frequencies of the categories, inferential, in the hypothesis test, the non-parametric Wilcoxon test was used for ordinal qualitative variables.

In the results it was observed that the Pretest 16 (72.23%) students had motor problems and only 6 (27.77%) did not. The significance was $\alpha = 0.000 < 0.05$, which accepted the research hypothesis, checking that program of recreational activities does stimulate fine motor skills in 5-year-old children.

keywords: Playful, viso manual, gestural and phonetic.

I. INTRODUCCIÓN

La educación atraviesa constantes modificaciones, que están orientadas hacia un modelo activo, utilizando nuevas estrategias para alcanzar un buen aprendizaje significativo; por eso, el nivel inicial es sumamente importante por ser la base primordial para la enseñanza, la cual necesitará diversas herramientas a fin de fortalecer las habilidades, competencias y destrezas para así lograr un desarrollo óptimo en el aprendizaje. La motricidad fina, comprende en realizar movimientos pequeños de manos y dedos, que logran desarrollar a medida que van creciendo como el doblar, armar, dibujar, pintar, punzar, recortar, entre otros. Por esta razón, el desarrollo motor se relaciona con el sistema nervioso por lo que si hay una dificultad con el desarrollo motor se pensará que el sistema nervioso está fallando, y esto no facilitará al niño su desarrollo de manera normal para su edad.

Cabe mencionar que en EE. UU. los niños asisten al kínder entre los 3 y 5 años, pero no es obligatorio, donde adquieren habilidades motrices, sociales y de comunicación, por lo cual un 70% de niños han obtenido mucha atención a la evolución de las habilidades motoras.

Además, Cuba desarrolla en su currículo una propuesta innovadora, con el fin de alcanzar la evolución máxima del desarrollo de los estudiantes, sin dejar de lado lo emocional, desarrollo motriz y las actitudes. Este país busca estimular el progreso del niño de manera integral ya que los aprendizajes se realizan a través del juego, dándole importancia al desarrollo motor.

Por consiguiente, en España, en los últimos años, ha introducido aplicar en su currículo, el juego para fomentar un aprendizaje divertido y asegurar que la educación de los estudiantes sea de calidad.

Asimismo, Argentina cuenta con una educación de alto nivel, es decir que brinda a los estudiantes desde los cuatro años una educación obligatoria, en el progreso de las habilidades motoras. Estas escuelas son amplias y están totalmente acondicionadas con diferentes materiales, a fin de que los niños puedan lograr una buena coordinación motora gruesa y fina.

En nuestro país, se puede observar que hay una gran cantidad de instituciones privadas que están en constante competencia, donde los padres piensan que sus hijos en edad pre escolar, deben asistir a instituciones que brindan una enseñanza basada solo en conocimientos, muchas veces privándolos de las actividades de juego donde hacen que sus hijos culminen este nivel leyendo y escribiendo, la mayoría de los estudiantes han presentado dificultades motrices finas donde les costaba pintar, embolillar, cortar, rasgar y para conseguirlo era necesario desarrollar diversas habilidades psicomotoras finas, para despertar el interés del niño a través del juego, demostrando que la mayoría de los niños resultan perjudicados, pues no solo aceleran el movimiento de la muñeca, sino que también presentan una deficiencia en el desarrollo cognitivo, la cual debe corresponder a su madurez.

Según Caballero (2021), las actividades de juego son eficientes para la educación de los estudiantes, es decir, es un recurso fundamental para los niños, que ayudan al pensamiento crítico, la creatividad y los fundamentos básicos para resolver problemas. Por consiguiente, Torres y Martín (2015) mencionan que la actividad motora es la habilidad que los niños poseen al realizar diversos movimientos.

Dentro del contexto donde planteamos el problema, en la I.E. de Sechura, se ha detectado que hay estudiantes que presentaron dificultades en la motricidad fina, lo que conduce a tener limitaciones para desarrollar actividades como embolillar, ensartar, recortar, rasgar, pintar, etc., y a la vez se ha evidenciado que los padres exigen a sus hijos realizar trazos más precisos como el de hacerlos escribir palabras, que no están acorde a su edad y todo esto se fomenta por el escaso interés que se le brinda al desarrollo de la coordinación motora fina.

Por ese motivo dicha investigación, ha creído adecuado aplicar un programa que ayude a estimular la coordinación de la destreza manual, teniendo en cuenta el proceso evolutivo de cada niño, realizándose de manera divertida sin que se sienta frustrado en el intento. De tal manera se formula la interrogante ¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022?, de

la misma forma se plantea las preguntas específicas: ¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?, ¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?, ¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?.

La investigación es relevante desde la perspectiva teórica, puesto que se ha pretendido descubrir relaciones de causa efecto que puedan explicar el fortalecimiento de habilidades motoras finas, debido a la ejecución de parte de estos en actividades organizadas y diseñadas para este fin. Este nuevo conocimiento debe ser integrado como parte de las ideas de las ciencias de la psicología del aprendizaje y de la didáctica del aprestamiento. De ahí que el resultado es una contribución para las ciencias de la educación, cuyo impacto es también plantear algunas interrogantes que han surgido del estudio y pueden dar origen a nuevas investigaciones. En lo que respecta, la investigación puede ser utilizada en la práctica docente, ya que el resultado asegura la efectividad del programa de actividades recreativas para fortalecer las habilidades motoras finas, que puede replicarse en poblaciones similares y en programas de capacitación de docentes. En la justificación teórica se destaca el aporte de constructos referentes a los contenidos de las dos variables: la teoría, los trabajos de investigación, los conceptos, definiciones y el desglose de las actividades recreativas, es decir que dentro del juego se incluye actividades que fomenten las habilidades motrices finas que se desglosa en sus tres dimensiones que son coordinación viso manual, gestual y fonética, así también como las características que debe tener un Programa Educativo. En la parte metodológica, se utilizó de forma directa la observación, como técnica y como instrumento la lista de cotejo, plenamente válida y confiable, a fin de poder ser aplicada por otros investigadores que realicen estudios de motricidad fina, en el campo educativo. El impacto social de la investigación debe repercutir en la formación del colectivo infantil, con habilidades motrices desarrolladas, dispuestos a contribuir en su formación y dispuestos a conquistar otras capacidades, formando así generaciones más

desarrolladas en beneficio de la comunidad y de sus familias. Desde la mirada pedagógica, se plantea el problema respecto al desarrollo motor fino que presentan los estudiantes al realizar actividades como el rasgar, dibujar, pintar, recortar, embolillar, entre otros, debido a la falta de actividades de juego de manera recreativa que les ayuden a fortalecer su aprendizaje. Asimismo, el desarrollo del presente programa de estrategias lúdicas en la institución educativa propone diversas actividades para potencializar el desarrollo motor fino, donde se va a desarrollar diferentes sesiones, sin dejar de lado el juego que influye de manera directa en la enseñanza de los educandos de 5 años.

La investigación, como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022, el cual se desagregó en los siguientes objetivos específicos: Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años; determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años, y determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.

La investigación, en su conjunto, ha seguido un proceso inductivo deductivo, por lo que se planteó la hipótesis general, en la cual se sostiene que: El programa de actividades lúdicas estimula de manera positiva la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022. En coherencia con ella, se proponen las siguientes hipótesis específicas: a) El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina en niños de 5 años; b) El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina en niños de 5 años; y c) El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina en niños de 5 años.

II. MARCO TEÓRICO

Como parte de la labor investigadora, contamos con los siguientes antecedentes internacionales:

Melendres (2020) fundamentó su investigación en identificar la vinculación de la capacidad motriz fina y el progreso hacia la pre escritura preescolar; su estudio es correlacional, de tipo transversal, no experimental, se aplicó la muestra no probabilística a 40 estudiantes de 5 años, usando como técnica el recolectar datos, basados en la observación realizando dos listas de cotejo. Llegando a la conclusión que existe conexión valiosa entre el desarrollo motor fino como en el desarrollo de la pre escritura, donde estas habilidades son importantes para el estudiante que van a ayudar a estimular sus destrezas fortaleciendo su aprendizaje, la cual se debe promover actividades de juego en los estudiantes para afianzar la motricidad fina y por consiguiente iniciarse a la escritura.

Peña (2020) en su artículo tuvo como propósito establecer actividades lúdicas como una metodología de aprendizaje que contribuya a la evolución en los educandos de inicial y así pasar a primer grado de primaria. Estuvo integrada por cuatro educadoras, es decir dos de inicial y dos de primaria. Se realizaron entrevistas con el registro de notas de campo. Obteniendo como resultado que existe la obligación de incorporar cambios por medio de actividades de juego en la planificación de las docentes, en donde el estudiante pueda incorporarse con facilidad a la educación primaria sin sentir miedo o ansiedad. Por ello se recomienda a otros investigadores seguir indagando y profundizando sobre la problemática estudiada, por medio de diferentes teorías, axiologías y ontológicas sobre las actividades de juego, tanto cognitivas y afectivas en el entorno del nivel de educación inicial.

Almeida (2020) propuso indagar en qué fase se encontraban los educandos de cuatro años en la destreza motriz fina, la cual se pudo identificar la ausencia de aplicar actividades motoras finas en los estudiantes, con el fin de fortalecer sus habilidades para mejorar su aprendizaje; es descriptiva propositiva, siendo cuantitativa con un modelo no experimental, integrada por 15 niños, se

aplicó la ficha de observación, que contribuyó en medir las sesiones de clase. Como resultado se obtuvo que el 80% de los educandos se encontraron en un nivel medio, por ello, se concluye que la destreza motriz fina no es aplicada en la institución, ya que se necesita utilizar diversas estrategias que fortalezcan las habilidades motrices finas como también expresar lo que siente.

Sagñay (2019), estudió la motricidad fina para mejorar la escritura, a fin de determinar el efecto que genera un programa con el fin de mejorar los trazos en los estudiantes de cinco años, su modelo fue experimental, siendo integrada por 30 estudiantes. Al aplicar la T de Student se determinó que existe variación entre el pre y postest por tener una significancia de 0.05, concluyendo que el programa aplicado, logró mejorar significativamente la escritura en los educandos de 5 años, logrando incrementar el grado de la escritura en que se encontraban desde un inicio.

Vázquez y Cobos (2018), orientó su investigación en reconocer cuán importante es la actividad lúdica, a fin de fortalecer la educación en el nivel inicial; su enfoque fue la investigación documental, fundamentada en revisar la bibliografía de diversas investigaciones pasadas, con respecto al uso de las estrategias de juego en la enseñanza de los estudiantes. Una de las conclusiones a la que se llegó, que las actividades de juego favorecen de manera eficaz en mejorar la conducta de los estudiantes, para así fortalecer las relaciones sociales y obtener una armonía en el entorno. Es por eso por lo que queda demostrado que el juego es sumamente importante para todos los docentes en la formación del estudiante, ya que permite que el aprendizaje sea motivador y divertido para así fortalecer el interés de los niños.

A nivel nacional, se identificaron como referencia para la presente investigación, los siguientes trabajos:

Benites (2019) en su investigación manifestó que los estudiantes presentaron dificultades en la escritura y como solución propuso aplicar actividades lúdicas a través de un módulo, a fin de promover la evolución de la escritura. Su diseño fue cuantitativo, no experimental, estuvo constituido por 96 estudiantes; se utilizó la ficha de observación y la prueba diagnóstica. Por

consiguiente, los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica fueron bajos, por ello surge el interés de aplicar un módulo orientado en actividades de juego para el progreso de la escritura, a la que se concluyó, que existen diversas estrategias lúdicas que ayudan a mejorar los trazos y que éstos son adecuados para fortalecer el nivel de escritura.

Aparicio (2019), Ejecutó un programa orientado en realizar técnicas grafo plásticas, a fin de fomentar el desarrollo motor fino en educandos de cinco años. Su enfoque fue cuantitativo, de manera aplicada con un modelo cuasi experimental, conformada por todos los estudiantes de la I.E., se aplicó la lista de cotejo, utilizando la observación directa. Los datos obtenidos, mostraron que hay un gran impacto en el grupo experimental, ya que se aplicó el programa con las técnicas grafo plásticas, con el objeto de fortalecer las destrezas motoras finas, por el contrario, el grupo control que no recibió el programa y tuvo resultados muy similares. Por esta razón, se finaliza que existe un efecto significativo en aplicar dicho programa para alcanzar el progreso de la motricidad fina, por lo tanto, las docentes deben incluir en sus experiencias de aprendizaje diversas técnicas grafico plásticas para así lograr un buen desarrollo motor fino.

Pintado (2018), determinó el efecto positivo del programa manitos creativas al aplicar actividades motoras finas en los estudiantes de cuatro años; su planteamiento es cuantitativo, aplicada, con un modelo pre experimental. Su población fue de 30 estudiantes, la guía de observación fue usada para reunir la información. Como resultado se demostró que el programa aplicado manitos creativas, obtuvo significancia en las habilidades motoras finas pre y pos test. Concluyendo, que el programa es importante para el desarrollo motriz fino, donde se puede ejercer talleres que orienten a los padres en sensibilizarlos respecto a la prioridad del desarrollo motor fino en la evolución de aprendizaje de los niños.

Bautista y Ochoa (2018) realizaron una investigación para identificar el efecto que provoca las actividades lúdicas a fin de fortalecer las destrezas motoras finas en los menores de tres y cuatro años, con un planteamiento cuantitativo y un modelo pre experimental, conformada por 10 menores de tres años y 20 de cuatro años, se aplicó la ficha de observación de pre y post test,

teniendo como resultado diferencias significativas en las habilidades motoras finas, llegando a la conclusión que las actividades de juego deben considerarse como estrategias primordiales para el aprendizaje de los educando de 3 y 4 años, ya que permitió el progreso de las habilidades en el aspecto motriz fino.

Romero (2017) estableció una vinculación con el desarrollo motor fino y el desempeño escolar de los estudiantes de cinco años. Su enfoque era cuantitativo, integrada por 20 educandos. Se aplicó la encuesta y la guía de observación. De igual forma se utilizó el T de Student admitiendo la hipótesis alterna, donde se concluyó que existe una relación favorable de las destrezas motoras finas y el desempeño escolar de los estudiantes de cinco años, donde los docentes deben orientar correctamente las competencias de psicomotricidad fina, ya que causa efecto positivamente en el rendimiento escolar.

Aparte de los antecedentes, es importante destacar los elementos teóricos más relevantes de la literatura relacionada con las variables del estudio. En primer lugar, nos referiremos a las ideas conceptuales dominantes en la literatura académica de la variable el programa de actividades lúdicas. Con respecto a ello, Palazuelo et al. (2010) menciona que un programa es realizar un trabajo organizado que se extiende con el paso del tiempo para alcanzar metas y objetivos, siendo manejado de manera sistemática, la cual es dirigida a un grupo de personas despertando el interés para otros individuos. Por lo tanto, se puede aceptar, que el programa es un conjunto de acciones bien planificadas y de manera coherente, donde los docentes desarrollan e implementan diferentes estrategias con el fin de desarrollar actividades de coordinación manual, gestual y fonética, en donde los niños exploran sus habilidades y destrezas para ayudarles a controlar su coordinación motriz fina.

Dentro de la operacionalización de la variable, esta tiene entre sus componentes claves la planificación como primera dimensión. Ella es para Carriazo et al. (2020) un proceso que se inicia desde un problema específico o de acuerdo con las necesidades. En general, la planificación tiene en cuenta el cómo hacer, qué hacer, con qué, para qué, cuándo y con quién. Además, Sadik (2018) la considera como una secuencia coordinada para obtener objetivos propuestos,

que permiten explorar diversas posibilidades tomando decisiones sobre lo que se quiere aprender realizándose de la mejor manera. Por eso, es importante resaltar que la planificación pedagógica es una herramienta fundamental en el trabajo del docente, ya que ayuda a definir los objetivos a alcanzar en cada actividad propuesta en el aula. Dentro de esta fase del programa tenemos la fundamentación, los objetivos, la organización de las actividades y los recursos.

Como segunda dimensión, se designa la ejecución. Álvarez y Hernández (2004) sostienen que es el desarrollo de la metodología aplicando las diversas actividades que se han programado resaltando las técnicas que se van a utilizar en cada una de las sesiones de aprendizaje. Como también está Baldoni (2018) donde comenta que es la ruta específica para realizar actividades programadas, utilizando estrategias adecuadas y poder obtener cumplir un determinado proyecto. Asimismo, en esta fase se detalla la metodología, las estrategias, el tiempo y las sesiones que se van a desarrollar en el programa.

Y como tercera dimensión se tiene la evaluación. El Diseño Curricular de la EBR (2016) dice que la evaluación debe verse como un proceso a largo plazo en el que se proponen escalas de calificación como un medio específico para informar la evolución de este proceso. De igual forma tenemos a Osiesi (2020) menciona sobre un procedimiento para poder recopilar información valiosa de alguna actividad, donde se realiza un juicio valorativo a fin de cambiar y continuar con dicha actividad. Por lo tanto, debemos tener mucho cuidado con la forma en que evaluamos. En el trabajo diario pedagógico, utilizamos diferentes estrategias que nos van a permitir monitorear el progreso y las dificultades de nuestros estudiantes. En esta fase encontramos el instrumento que se va a aplicar para recoger datos.

Las actividades lúdicas merecen ciertas precisiones, ellas son acciones en las cuales se incluye diferentes juegos educativos tanto individuales como grupales, siendo utilizadas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, por ello, Diaz (1993, citado por Montero y Alvarado 2001) considera al juego una actividad creadora natural que no necesita ser aprendida por el ser humano. El juego es simplemente espontáneo, es innato y es placentero, donde la persona

se sienta feliz. Este mismo autor, manifiesta que cuando el docente integra juegos en su planificación, se desea promover el aspecto social, en otras palabras, los educandos tienen la facilidad de experimentar el juego social y emocional, desarrollando la alegría, el conflicto, el enfado, entre otros.

Por consiguiente, Torres (2002, citado por Azofeifa y Cordero. 2015) destaca que el juego debe considerarse una actividad importante, ya que brinda una forma diferente de aprender y mantiene a los estudiantes cómodos y entretenidos. Por esa razón, Garaigordobil (2009, citado por Azofeifa y Cordero (2015) menciona que los ambientes de juego permiten que los niños absorban nuevos conceptos que resulta ser significativo, en espacios donde expresan sus propios sentimientos e ideas y cuando ellos juegan surgen diversas preguntas la cual se buscan respuestas.

Dag et. al (2021) afirman que el juego desarrolla un rol valioso en la vida de cada niño. Favorece las capacidades cognitivas, motoras, emocionales, sociales y lingüísticas. Por ello, también desempeña una función clave en la educación de los estudiantes en tener confianza, creatividad y felicidad. Asimismo, Tariq y Abonamah (2021) manifiestan que el uso de juegos en la educación de los estudiantes, contribuye a relacionarse con los demás y a la expresión espontánea, ya que también fomenta el desarrollo de líderes de una forma eficaz, dinámica y entretenida.

De igual forma, Minedu (2019), indica que los juegos promueven la comunicación libre y espontánea, cada juego tiene sus propias reglas o también son creados, desarrollándose en un espacio y tiempo determinado, lo cual les permite hacer una representación de lo que viven, descubriendo cómo son, quiénes son, transformándose en lo que quieren ser, sin olvidarse de ser ellos mismos.

Al mismo tiempo la UNICEF (2018), señala que el juego es significativo para todos los niños donde aprenden conocimientos y habilidades necesarios. Por ello, se debe fomentar el juego en un contexto determinado, facilitando la exploración, desarrollando en ellos las habilidades de liderazgo, así como la interacción grupal. Del mismo modo, el juego es un recurso natural que se usa

para aumentar la resiliencia y las habilidades de afrontamiento a los diversos problemas sociales, superando los temores. En pocas palabras, el juego facilita el movilizar las habilidades y capacidades; por tanto, son decisivos en cualquier ámbito del aprendizaje.

Con respecto a estimulación de la motricidad fina, hemos podido explorar y seleccionar algunas ideas de gran utilidad para el sustento teórico de las hipótesis, referidas a la literatura de la variable dependiente estimulación de la motricidad fina. Con respecto a su percepción conceptual, hemos podido rescatar algunas ideas como las de Mendieta et al. (2017), quienes expresan que la motricidad es un trabajo pedagógico, que se orienta en la parte integral del niño, concepto que se ve a través de la interacción del conocimiento de los objetos, la percepción de los sentimientos y las funciones motoras. Del mismo modo, tenemos a Borhannudin (2016) que considera que la motricidad gruesa, desarrolla los músculos grandes, así tenemos los brazos, las piernas y el cuello, entre estos movimientos está saltar, gatear, correr, bailar, etc., sin embargo, en la motricidad fina se usa los músculos pequeños realizándose en movimientos coordinados, especialmente en la coordinación de ojos y dedos, ya que esto se logra durante su crecimiento. Estas actividades permiten el desarrollo de los estudiantes, con la habilidad de moverse con naturalidad, expresar lo que siente sin dificultad y ubicarse en su entorno social, quiere decir que la psicomotricidad busca que el niño se integre de manera global, lo cual lo ayudará a integrarse socialmente con los demás permitiéndole desarrollar sus aspectos afectivo, social, motor y expresivo.

Asimismo, Valencia y Tejeda (2020) mencionan que la coordinación motriz, es una parte esencial del desarrollo general de un niño, porque les permite realizar actividades motrices y perceptivas, aunque el desarrollo motor comienza en los primeros años de vida teniendo una gran influencia en realizar diversos movimientos como correr, caminar, saltar, marchar, deslizarse, etc.

Hacer movimientos de manos y dedos, son ejercicios básicos que se deben realizar, por lo cual, los niños deben comprender que desarrollar estos movimientos, están utilizando la percepción táctil por medio de diversas

actividades de juego, con ayuda de una diversidad de materiales específicos, ya que forman parte de una adecuada orientación. Por lo tanto, Bernate y Tarazona (2020) expresan que el desarrollo motor fino es el conjunto de diferentes movimientos realizados con las manos y las muñecas de manera precisa, ya que al manipular objetos la forma adecuada es de la pinza manual. Por otra parte, Valdés y García (2019) indican que las destrezas motoras finas son los músculos pequeños de la mano que se desarrollan y permiten que el niño adquiera habilidades, maneje materiales de su entorno manipulándolos con sus dedos y las manos, realizando movimientos correctos.

Strooband et. al (2020) da a conocer sobre las capacidades motrices finas que incorporan diversos movimientos de los músculos más pequeños, a fin de sostener y manejar objetos que son pequeños, haciendo uso de los dedos y manos, por lo cual se requiere dominar la coordinación ojo-mano. Del mismo modo Dehghan et. al (2017) señalan que para lograr las actividades diarias es importante fortalecer las capacidades motrices finas, ya que son necesarias para jugar, vestirse, dibujar, entre otros y se obtiene cuando el sistema nervioso central llega a madurar de acuerdo a la edad.

Además de este marco de referencia, también podemos encontrar las dimensiones para la coordinación motora fina, estando conformada en primer lugar por la dimensión coordinación viso manual. Fernández (1998) citado por Revilla et al. 2014, definió la coordinación viso manual, como la destreza que tiene el ser humano a fin de utilizar de manera simultánea la vista con el dominio de la mano, muñeca, brazo y antebrazo para así realizar un movimiento eficaz. Como también tenemos a Zainul (2020) donde plantea como una habilidad del sistema de la visión, a fin de articular la información que se recibe por medio del ojo para manejar, orientar y controlar la mano, con el objeto de realizar una actividad determinada.

Por ello podemos decir que la coordinación es muy importante para el niño, debido a que favorece la precisión, la rapidez y la seguridad al realizar sus movimientos favoreciendo el crecimiento del niño.

Mesonero (1995) citado por Fernández 2019, considera que hay acciones que estimulan la coordinación viso manual, entre ellas, citamos algunas como:

Rasgar. Consiste en trozar el papel con los dedos pulgares e índices haciendo fuerza y equilibrio al mover los dedos.

Punzar. actividades que implican precisión, utilizando un objeto puntiagudo para perforar el papel o cartón.

Recortar. Es una actividad dinámica que precisa movimientos bimanuales haciendo uso de la tijera a una amplitud variable que pueden ser grandes o pequeñas.

Enhebrar. Esta actividad consiste en pasar el hilo por el agujero de las perlas, cuentas, etc., la cual requiere del sentido de la vista y de los movimientos de las manos.

Moldear. Actividad dinámica manual, que se utiliza la plastilina para moldear con la coordinación de ambas manos y del apoyo de la vista y al lograr el perfeccionamiento de los detalles de su figura ejercita movimientos digitales puros.

Dibujar. Es realizar trazos en una superficie para representar una figura, que le facilita al niño desarrollar su imaginación para su creación.

Colorear. Consiste en realizar movimientos precisos de la mano en una determinada superficie que está limitada, pintado toda la imagen sin dejar ningún espacio en blanco.

Con respecto a la segunda dimensión, la coordinación gestual, Mesonero (1994) citado por Fernández 2018, indica que el elemento principal que realiza el movimiento básico es la mano y que es fundamental con el resto de sus partes, los dedos, a fin de dar respuesta a una mayor precisión. De igual forma existen varias etapas en el nivel preescolar, que comienza desde lo más simple hasta lo más complejo y esto lo realizan con mayor frecuencia a los 3 años y disminuye gradualmente a los 5 años., donde realizarán diversas acciones más precisas. Se

propone desarrollar diferentes tipos de actividades, en las que tenemos juegos con muñecos, títeres para dramatizar, realizando juegos con las manos y dedos.

La tercera dimensión, la coordinación fonética, Mesonero (1994) citado por Montalvo 2019, expresa que esta actividad inicia desde el vientre de la madre, lo cual va perfeccionándose después del nacimiento, que logra descubrir poco a poco los sonidos que hay a su alrededor, en donde se va apropiando de dichos sonidos, emitiendo el llanto, el grito y el reírse, ya que son reflejos de supervivencia innatos y el resto se almacenará en su cerebro y a partir de entonces le servirá cuando vaya creciendo y socializando con los demás. Cuando los niños tienen entre los 2 o 3 años, deben lograr sistematizar su lenguaje a fin de emitir sonidos y coordinar oraciones desde las más sencillas hasta lograr su complejidad.

Cameron et. al (2012) expresan que muchos niños de preescolar se esfuerzan por dominar conductas básicas que les facilitan participar con éxito durante el aprendizaje que se da en el aula, es decir desarrollan las capacidades motoras finas al ejecutar diversas actividades articulando las habilidades visuales, cognitivas y manual. Por ello la motricidad fina, como parte del ser humano, se integra a la psique para hacer de él una unidad mente cuerpo, unidas ambas con influencia recíproca, que es necesario cultivar a través de la educación. Todos los países del mundo la consideran el currículum de formación del maestro, quien debe estar preparado para conocer el cuerpo infantil y saber de sus posibilidades de acción; relacionarlo con los seres de su entorno por medio de las diversas formas de comunicarse y expresarse; enseñar al niño a desarrollar su autonomía, entre otras capacidades posibles mediante la psicomotricidad. Por lo tanto, la educación es la clave para que los alumnos aprendan a desarrollar su personalidad.

III.METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El contexto de este estudio, responde al enfoque cuantitativo, propuesto por Hernández et al. (2014) es una agrupación de procedimientos que se emplean para recoger datos y así poder verificar las hipótesis a través de mediciones numéricas y realizar un diagnóstico estadístico, donde el investigador manipula las variables de investigación, cuando se aplica un tratamiento o un estímulo a fin de alcanzar algo y así poder modificar el estado de las variables que están siendo estudiadas.

El estudio responde al tipo de investigación aplicada que, según Murillo (2011), busca aplicar o utilizar los conocimientos que son adquiridos, a fin de poder implementar y lograr sistematizar la práctica de dicha investigación. Es por ello por lo que se busca resolver la problemática planteada.

Del mismo modo, el diseño o plan de investigación es experimental, Hernández et al. (2014) afirma que ello implica un tratamiento al grupo que se está estudiando para que, al finalizar, sea posible medir las variables estudiadas y comprobar su cambio, traduciéndose en los niveles alcanzados por estas variables. Es por esta razón que mediante la ejecución del programa de actividades recreativas se procuró promover la coordinación visual manual, gestual y fonética a fin de poder estimular la coordinación motora fina.

A la vez es pre experimental, porque se llevó a cabo sin grupo de control con un grupo reducido. Según Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que se llaman así porque su nivel de control es menor, la cual comprende aplicar una medida de estímulo a un determinado grupo.

Su diseño gráfico es:

G: O1 ----- X ----- O2

Dónde:

G= Grupo

O1= Pretest

X= Programa de actividades lúdicas

O2= Postest

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Programa de actividades lúdicas

Definición conceptual:

Rojas (2001) comunica que el programa es un conjunto de diversas actividades que abordan un problema particular y requieren una solución práctica. En otras palabras, un programa orienta a los objetivos que se quieren lograr, siendo sus actividades de manera sistemática y planificada. En este caso diseñó, desarrolló y ejecutó las actividades de coordinación manual, gestual y fonética, para los estudiantes de 5 años a fin de explorar sus destrezas para orientarlos a estimular su coordinación motora fina.

Definición operacional:

Son actividades planificadas de manera sistemática, donde se diseñó la planificación, ejecución y la evaluación, para poder llegar a la meta propuesta, con el programa pertinente; además, se utilizó la metodología activa, que van a posibilitar estimular la coordinación motora fina, basado en estrategias lúdicas; asimismo, el instrumento a utilizar va a servir para verificar el cumplimiento del programa.

Dimensiones:

Se determinan 3 dimensiones: La planificación, que abarca los indicadores como la fundamentación, los objetivos y la organización de las actividades; La ejecución que abarca los indicadores como la metodología, las estrategias, el tiempo y las sesiones; La evaluación que abarca los indicadores como los instrumentos, los recursos y análisis de datos.

Variable 2: Estimulación de la motricidad fina

Definición conceptual:

Benzant (2015) explica que la destreza motora fina son movimientos fijos de la muñeca con los dedos, llevando a cabo la pinza digital, para mejorar la coordinación de los ojos con la mano. La realización de estas acciones coordinadas es una postura motriz que necesita del control de estos movimientos, los cuales son regulados por los músculos, los nervios y las articulaciones de las extremidades superiores; la coordinación motora fina se desarrolla con el tiempo por medio del conocimiento y de la experiencia.

Definición operacional:

Se empleó como técnica la observación para entrar en contacto con los estudiantes, aplicando la lista de cotejo de creación propia, que va a permitir el recojo de información, que consta de 14 ítems; considerando dos tipos de respuesta SI y NO,

Dimensiones:

Se determinan 3 dimensiones: Coordinación viso manual, que abarca los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7; Coordinación gestual, que abarca los ítems 8, 9, 10 y 11; Coordinación fonética que abarca los ítems 12, 13 y 14.

Escala de medición:

Tenemos la Lista de Cotejo, considerando dos tipos de respuesta: SI y NO; siendo su nivel de medición nominal dicotómica.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

Hernández et al. (2014) una población es la colección que coinciden o tienen características específicas. El estudio, estuvo integrada por 22 estudiantes de cinco años.

Tabla 1.

Población que participó en la investigación

Grado	Nro.	%
5 años	22	100.0
TOTAL	22	100.0

Fuente: SIAGIE de la I.E.

Criterios de inclusión: Estudiantes con la edad de cinco años cumplidos al momento de la matrícula y con asistencia regular.

Criterios de exclusión: Educandos que no hayan cumplido 5 años al momento de la matrícula; estudiantes con asistencia irregular, faltan mucho a clases, y estudiantes con alguna discapacidad motriz severa.

3.3.2 Muestra

Con respecto a la muestra López (1998, citado por Rodríguez, 2017) define que la muestra del censo es un porcentaje dado que representa a toda la población. Por lo tanto, en el trabajo de investigación se determinó como muestra censal, porque estuvo integrada por la misma población, en este caso los 22 estudiantes de cinco años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas

Para Mendoza y Ávila (2020), las técnicas para recopilar información contienen diversas actividades con sus procedimientos que proporcionan al investigador adquirir datos necesarios para obtener la solución a las preguntas de acuerdo con la investigación.

Se recurrió a la observación directa para recopilar la información, a fin de observar la realización de las actividades tanto en el pretest y el postest.

3.4.2 Instrumentos

Cualquier instrumento que se emplee para recopilar datos en un determinado estudio debe ser confiable, objetivo y con mucha validez, pero si algunos de estos factores no se cumplen, el instrumento será inútil y los logros no serán legales (Mendoza y Ávila, 2020).

Por consiguiente, el estudio empleó como instrumento la lista de cotejo que consta con diversos ítems, que están relacionadas con la variable dependiente, tomando en cuenta las dimensiones. Asimismo, el MINEDU (2006) afirma que la lista de cotejo es una herramienta descriptiva valiosa a fin de evaluar diversas habilidades, ya que ayuda a determinar si la conducta está presente y es observable o no en los alumnos. Para utilizar esta herramienta es necesario definir previamente los indicadores de desempeño a evaluar. Por lo tanto, la lista de cotejo comprende elaborar una relación de indicadores de logro que se quiere desarrollar, que serán identificados de manera conjunta entre profesor y alumno. A partir de esta lista, el docente mediante la observación comprobará si el alumno llega a cumplir o no con los indicadores propuestos durante el desarrollo de las distintas actividades.

Tabla 2.

Ficha técnica del instrumento: Estimulación de la motricidad fina

Nombre	:	Lista de Cotejo
Autora	:	Cinthia Calle Arca
Año	:	2022
Población	:	22 estudiantes de 5 años
Tiempo	:	45 minutos
Forma de aplicación:		De manera individual
Técnica	:	Observación
Dimensiones	:	D1: Coordinación viso manual D2: Coordinación gestual D3: Coordinación fonética
N° de ítems	:	14

Puntuaciones de los ítems:

VALORACIÓN	PUNTUACIÓN
Si	2
No	1

Objetivo: Determinar cómo influye las actividades lúdicas para estimular la motricidad fina de los estudiantes de cinco años.

3.4.3 Validez y confiabilidad

Validez: Hernández et al., (2014), mencionan que los elementos presentados en un instrumento deben medir una acción, para ser revisados y verificados por expertos que proporcionarán la evaluación del valor de ese instrumento; dichos expertos que validan conocen sobre investigación y además tienen conocimiento de los temas estudiados.

En tal sentido, el instrumento fue sometido a juicio por 3 expertos, mencionando que dicho instrumento es creación propia de la investigadora, estos

expertos revisaron el instrumento evaluando cada una de las dimensiones y sus ítems, para luego brindar los insumos necesarios para la investigación y tener la posibilidad de realizar los ajustes necesarios antes de aplicarlo. Las evidencias de la validación forman parte de los anexos de la investigación.

Confiabilidad: Carrasco (2009) expresa que La confiabilidad es un atributo de una medida que hace que sea más fácil lograr los mismos resultados usando la misma persona o grupos de personas en una o más ocasiones en momentos diferentes.

La prueba piloto se realizó después de los resultados que se obtuvieron por el juicio de expertos, los cuales realizaron algunas observaciones en cuanto al nivel o rango a emplear para el instrumento, a la vez utilizar un vocabulario de acuerdo a su edad, dicha prueba se aplicó a 11 estudiantes de cinco años, a fin de observar si el instrumento era confiable.

Al finalizar la ejecución del instrumento, se continuó con el análisis de confiabilidad, aplicando el método estadístico Coeficiente de Kuder Richardson KR-20, la cual se obtuvo como respuesta un rango de 0,897, lo que señala que el instrumento es fiable.

3.5 Procedimientos

En primer lugar, el tema de investigación fue seleccionado, de acuerdo con la realidad de los educandos. Posteriormente, se desarrolló la introducción y el marco teórico, luego se recopilaron diversos antecedentes, en función a las variables propuestas, por medio de diferentes temas de estudios confiables en tesis, artículos científicos y revistas.

En cuanto al método, se eligió de acuerdo con la indagación, se realizó el proceso de la estadística a fin de lograr los objetivos y a la vez llegar a probar las hipótesis determinadas.

Se aplicó la lista de cotejo, tomando en cuentas las dimensiones, donde cada indicador tuvo las características que permitió medir la variable en estudio, este instrumento se llevó a cabo al inicio como también al finalizar el programa a

fin de reunir la información, para determinar la confiabilidad, mediante el método estadístico de coeficiente KR-20, ya que era de escala nominal dicotómica.

Asimismo, se coordinó con el directivo del centro de enseñanza, por medio de permisos pertinentes a la misma institución, como también a los padres de familia informando el objetivo del trabajo de investigación, lo cual aceptaron de manera espontánea, asumiendo la participación de los estudiantes de 5 años. En conclusión, todo el trabajo de campo fue planificado, organizado y ejecutado convenientemente, con la orientación de la universidad, el directivo del centro educativo, los tutores de familia de los estudiantes y de los docentes.

3.6 Método de análisis de datos

Al recabar la información y ser registrados en las listas de cotejo, se procedió a la codificación de los instrumentos, realizando el vaciado de la información a una base de datos en la hoja de cálculo de Excel, teniendo en cuenta, el número de estudiantes y los ítems del instrumento; asimismo, ésta información se trasladó en una base de datos del software estadístico SPSS versión 26 en español; el análisis estadístico descriptivo del pretest y del postest, como también la elaboración de los cuadros de frecuencia y de los gráficos de cada una de las dimensiones de la variable motricidad fina; y, por último, el análisis no paramétrico de las pruebas de hipótesis con el test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

3.7 Aspectos éticos

Con respecto, a los criterios propuestos por la Universidad se cumplió en su totalidad por medio de la guía de elaboración y de sus formatos se siguió el proceso de la investigación, a fin de asegurar y proteger a los estudiantes de 5 años, manteniendo la privacidad de las fuentes que brindaron información necesaria para la investigación.

Por consiguiente, se ha respetado la información bibliográfica, es decir en las referencias se menciona a los autores, el año, el título y la fuente. De la misma manera, se mantuvo total discreción con los datos brindados por la institución.

Asimismo, se coordinó con la directora de la I.E. junto a los padres, con la documentación pertinente para permitir aplicar el instrumento y el programa.

Dentro del trabajo de investigación se consideró los siguientes principios éticos:

Beneficencia, es una obligación moral de buscar la seguridad de las personas, es decir, los riesgos están justificados frente a los beneficios esperados, el diseño debe tener una validez científica (Osorio, 2000). Esto quiere decir que la investigadora brindó seguridad al manipular la información para el trabajo de estudio, del mismo modo, el instrumento y el programa diseñado para recoger la información fueron revisados por juicios de expertos para ser validados antes de poderlos aplicar.

No maleficencia, se responsabiliza al investigador por la seguridad física, mental y social de los participantes involucrados en la investigación, es decir que la principal responsabilidad del investigador es proteger a los participantes (Viera, 2018). Este principio, hace referencia que, en el momento de realizar la aplicación del instrumento con las actividades del programa, en donde los participantes fueron tratados con mucho respeto, tratando de no exponerlos a escenarios que lleguen a afectar su salud tanto física como mental.

La autonomía, es cuando una persona es independiente, no depende de nadie, siendo capaz de analizar lo que piensa hacer, es decir somos autónomos cuando somos responsables de nuestros actos ya que va vinculado a la libertad (Martínez, 2007). Cabe decir que antes de empezar a realizar el estudio de investigación y de aplicar los instrumentos, se brindó la respectiva explicación a los padres sobre la participación de sus hijos, proporcionándoles un consentimiento informado para que sea firmado y sus hijos participen de manera autónoma y espontánea.

Justicia, es responsabilidad del investigador saber distribuir tanto los costos, beneficios y los riesgos al participar en el trabajo de investigación, lo cual este principio de justicia prohíbe colocar en peligro a las personas en beneficio exclusivo de los demás (Viera, 2018). Por ello, la investigación buscó apoyar a los

estudiantes de manera desinteresada sobre la coordinación motora fina, garantizando que al interactuar con ellos se trate a todos por igual.

IV. RESULTADOS

ESTADISTICA DESCRIPTIVA

Tabla 3

Pre test: Estimulación de la motricidad Fina

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	No	16	72,7
	Sí	6	27,3
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

De acuerdo con los datos recogidos en la Institución Educativa, se observó que el porcentaje alto (72,73 %) de los estudiantes, corresponde a aquellos que no tienen capacidades de motricidad fina, es decir, 16 de ellos, y que un porcentaje pequeño (27,27 %) sí; por lo tanto, es considerable la diferencia que se observa en las dos categorías del pretest de la variable estimulación de la motricidad fina.

Esto nos muestra que los estudiantes carecen de la coordinación viso manual, como también se evidencia la falta de actividades en la coordinación gestual y en la coordinación fonética, la cual dificultó obtener un resultado favorable hacia los estudiantes.

Tabla 4

Dimensión Coordinación Viso Manual, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	No	16	72,7
	Sí	6	27,3
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

En la tabla N° 2, muestra que el mayor porcentaje alto (72,73 %) de los estudiantes, corresponde a aquellos que tienen problemas de coordinación viso manual, es decir, 16 de ellos, y que un porcentaje pequeño (27,27 %) poseen esta capacidad; por lo tanto, es considerable la diferencia que se observa en las dos categorías de la dimensión coordinación visual manual.

Los estudiantes, no han desarrollado esta capacidad, porque en la Institución les falta promover actividades que estimulen la coordinación viso manual, la cual dificultó obtener un resultado favorable hacia los estudiantes.

Tabla 5.

Dimensión Coordinación Gestual, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	No	10	45,5
	Si	12	54,5
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación.

En la tabla N° 3, muestra que el mayor porcentaje (54,55 %) de los estudiantes, corresponde a aquellos que sí muestran capacidades de coordinación gestual, es decir, 12 de ellos, y que un porcentaje casi igual (45,45 %) carece de ellas; por lo tanto, se puede deducir que es mínima la diferencia que se observa en las dos categorías de la dimensión coordinación gestual.

Esto indica que casi la mitad de los estudiantes, han desarrollado esta capacidad, ya que se puede observar que en la institución realizan algunas actividades que han ayudado a estimular la coordinación gestual.

Tabla 6

Dimensión Coordinación Fonética, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	No	13	59,1
	Sí	9	40,9
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

En la tabla N° 4, muestra que el mayor porcentaje (59,09 %) de los estudiantes, corresponde a aquellos que no muestran capacidades de coordinación fonética, es decir, 13 de ellos, y que un porcentaje menor (40,91 %) cuenta con estas capacidades; por lo tanto, se deduce, que más de la mitad de los estudiantes, presentan problemas de coordinación fonética.

Los estudiantes de 5 años no han desarrollado esta capacidad, porque en la Institución les falta promover actividades que estimulen la coordinación fonética, la cual dificultó obtener un resultado favorable hacia los estudiantes.

Tabla 7.

Pos test: Estimulación de la motricidad fina

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Sí	22	100,0
	No	00,0	00,0
	Total	22	100.0

Fuente: Base de datos de la investigación

En centro educativo, se observó que la totalidad (100,0%) de los estudiantes, han desarrollado las capacidades de la motricidad fina, es decir, 22 niños que conforman la muestra exhiben habilidades motrices finas.

Esto nos muestra que los estudiantes han logrado desarrollar las capacidades de coordinación viso manual, coordinación gestual y coordinación fonética, por lo tanto, se puede deducir que las actividades lúdicas han causado efecto favorable en la variable estimulación de la motricidad fina del postest, fortaleciendo el objetivo general.

Tabla 8

Dimensión Coordinación Viso Manual, Postest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Sí	22	100,0
	No	00,0	00,0
	Total	22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

En el cuadro N° 6, muestra que la totalidad (100,0%) de los estudiantes, exhiben dichas capacidades, es decir, 22 niños que conforman la muestra han logrado desarrollar sus habilidades viso manuales.

Los estudiantes de 5 años han logrado desarrollar totalmente la dimensión de la coordinación visual manual de la motricidad fina, deduciendo, que el programa de las actividades lúdicas como el embolillado, modelado, recortado, el punzar, recortar, dibujar y pintar ha causado efecto favorable en dicha dimensión, fortaleciendo el objetivo específico N° 1.

Tabla 9

Dimensión Coordinación Gestual, Postest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Sí	22	100,0
	No	00	00,0
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

En La tabla N ° 7, muestra que la totalidad (100,0%) de los estudiantes, exhiben dichas capacidades, es decir, 22 niños que conforman la muestra han logrado desarrollar sus habilidades gestuales.

Los estudiantes de 5 años han logrado desarrollar totalmente la dimensión de la coordinación gestual de la motricidad fina, deduciendo, que el programa de las actividades lúdicas como el imitar gestos, mover la lengua, soplar con el sorbete y jugar con títeres, ha causado efecto favorable en dicha dimensión, fortaleciendo el objetivo específico N° 2.

Tabla 10.

Dimensión Coordinación Fonética, Postest

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Si	22	100,0
	No	00,0	00,0
Total		22	100,0

Fuente: Base de datos de la investigación

En la tabla N 8, muestra que la totalidad (100,0%) de los estudiantes, exhiben dichas capacidades, es decir, 22 niños que conforman la muestra han logrado desarrollar sus habilidades fonéticas.

Los estudiantes de 5 años han logrado desarrollar totalmente la dimensión de la coordinación fonética de la motricidad fina, deduciendo, que el programa de las actividades lúdicas como el repetir sonidos, trabalenguas, entonar canciones, ha causado efecto favorable en dicha dimensión, fortaleciendo el objetivo específico N° 3.

Tabla 11.

Comparativo del Pretest y el Postest

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Variable Motricidad fina pretest	22	1	2	1,27	,456
Variable Motricidad fina postest	22	2	2	2,00	,000
N válido (por lista)	22				

Fuente; Base de datos de la investigación

En el cuadro N° 9, se observó que la media del pretest es menor que la media del postest, por lo cual se puede deducir, que en la I.E, los estudiantes de 5 con el programa aplicado de actividades lúdicas han mejorado la capacidad motriz fina con respecto a la coordinación visual manual, coordinación gestual y coordinación fonética de los estudiantes sometidos a dicho programa.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Prueba de hipótesis general.

Ho: El programa de actividades lúdicas no influye de manera positiva para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.

H1: El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

Tabla 12

Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis general:

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Variable	Rangos	16 ^a	8,50	136,00
Motricidad Fina	Negativos			
Pretest - Variable	Rangos	0 ^b	,00	,00
Motricidad Fina	Positivos			
Postest	Empates	6 ^c		
Total		22		

a. Variable Motricidad fina pretest < Variable Estimulación de la motricidad fina postest

b. Variable Motricidad fina pretest > Variable Estimulación de la motricidad fina postest

c. Variable Motricidad fina pretest = Variable Estimulación de la motricidad fina postest

Fuente: base de datos de la investigación.

Tabla 13.

Estadísticos de prueba, hipótesis general

	Variable Estimulación de la motricidad Fina pretest - Variable Motricidad Fina posttest
Z	-4,000 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon	
b. Se basa en Rangos Positivos.	

Fuente: Base de datos de la investigación**DECISIÓN ESTADÍSTICA**

En la tabla Rangos se analizaron 22 pares de datos. Hubo 16 pares negativos, cero pares positivos y seis empates. En el cuadro de pruebas estadísticas, se observa que el valor $p = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, finalizando que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que el programa de actividades de juego sí influye positivamente para estimular la motricidad fina en los niños de cinco años del nivel inicial-2022, a una significancia de 5 %.

Hipótesis específica 1:

H₀: El programa de actividades lúdicas no influye de manera positiva en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial- 2022.

H₁: El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial - 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

Tabla 14

Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 1

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Dimensión	Rangos	16 ^a	8,50	136,00
Coordinación Viso manual Pretest -	Negativos			
Dimensión	Rangos	0 ^b	,00	,00
Coordinación Viso manual Postest	Positivos			
	Empates	6 ^c		
	Total	22		

a. Dimensión Coordinación viso manual pretest < Dimensión Coordinación viso manual postest

b. Dimensión Coordinación viso manual pretest > Dimensión Coordinación viso manual postest

c. Dimensión Coordinación viso manual pretest = Dimensión Coordinación viso manual postest

Fuente: Base de datos de la investigación

Tabla 15

Estadísticos de prueba, hipótesis 1

	Dimensión Coordinación Viso manual Pretest - Dimensión Coordinación Viso manual Posttest
Z	-4,000 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon	
b. Se basa en Rangos Positivos.	

Fuente: Base de datos de la investigación**DECISIÓN ESTADÍSTICA**

En la tabla Rangos se analizaron 22 pares de datos. Hubo 16 pares negativos, cero pares positivos y seis empates. En el cuadro de pruebas estadísticas, se observa que el valor $p = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se niega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna, finalizando que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que el programa de actividades de juego sí influye positivamente en la dimensión coordinación visual manual para estimular la motricidad fina en los niños de cinco años del nivel inicial-2022, a una significancia de 5 %.

Hipótesis específica 2:

Ho: El programa de actividades lúdicas no influye de manera positiva en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial - 2022.

H1: El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial - 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

Tabla 16

Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 2

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Dimensión Coordinación Gestual Pretest	Rangos negativos	10 ^a	5,50	55,00
Dimensión Coordinación Gestual Posttest	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	12 ^c		
	Total	22		

a. Dimensión Coordinación gestual pretest < Dimensión Coordinación gestual posttest

b. Dimensión Coordinación gestual pretest > Dimensión Coordinación gestual posttest

c. Dimensión Coordinación gestual pretest = Dimensión Coordinación gestual posttest

Fuente: Base de datos de la investigación

Tabla 17

Estadísticos de prueba, hipótesis 2

	Dimensión Coordinación Gestual Pretest
	Dimensión Coordinación Gestual Postest
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

Fuente: Base de datos de la investigación

DECISIÓN ESTADÍSTICA

En la tabla Rangos se analizaron 22 pares de datos. Hubo diez pares negativos, cero pares positivos y doce empates. En el cuadro de pruebas estadísticas, se observa que el valor $p = 0,002$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se descarta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, finalizando que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que el programa de actividades de juego sí influye positivamente en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en los niños de cinco años del nivel inicial-2022, a una significancia de 5 %.

Hipótesis específica 3:

H₀: El programa de actividades lúdicas no influye de manera positiva en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial - 2022.

H₁: El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial - 2022.

Significancia: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Prueba test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales.

Tabla 18

Rangos con signos Wilcoxon de la hipótesis 3

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Dimensión Coordinación Fonética Pretest	Rangos Negativos	13 ^a	7,00	91,00
Dimensión Coordinación Fonética Posttest	Rangos Positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	9 ^c		
	Total	22		

a. Dimensión Coordinación Fonética Pretest < Dimensión Coordinación Fonética Posttest

b. Dimensión Coordinación fonética pretest > Dimensión Coordinación fonética posttest

c. Dimensión Coordinación fonética pretest = Dimensión Coordinación fonética posttest

Fuente: Base de datos de la investigación

Tabla 19

Estadísticos de prueba, hipótesis 3

	Dimensión Coordinación Fonética Pretest - Dimensión Coordinación Fonética Posttest
Z	-3,606 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon	
b. Se basa en Rangos Positivos.	

Fuente: Base de datos de la investigación**DECISIÓN ESTADÍSTICA**

En la tabla Rangos se analizaron 22 pares de datos. Hubo trece pares negativos, cero pares positivos y nueve empates. En el cuadro de pruebas estadísticas, se observa que el valor $p = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se niega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna, finalizando que existen suficientes evidencias empíricas para afirmar que el programa de actividades de juego sí influye positivamente en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en los niños de cinco años del nivel inicial-2022, a una significancia de 5 %.

V. DISCUSIÓN

La investigación fue realizada teniendo en cuenta el objetivo general, en determinar si los estudiantes de cinco años sujetos a un programa de actividades lúdicas, mejoraron sus habilidades motrices al culminar dicho programa. Efectivamente, los resultados estadísticos de la hipótesis general, llevados a cabo con el test no paramétrico Wilcoxon para variables cualitativas ordinales, comparó las medias de los valores del pretest y postest bajo la modalidad de grupos relacionados, encontrando que efectivamente sí se produjo una mejora de los resultados expresado en la calidad de las capacidades motoras finas, por ello se dispuso descartar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de la investigación, con una significancia de $\alpha = 0,000 < 0,05$. Este resultado favorable en pro del objetivo general, encuentra un sustento en el plano teórico, a decir de Palazuelo et al. (2010), quien expresa que un programa debe estar debidamente organizado y ser motivador y conducido por docentes, es capaz de despertar la capacidad exploradora de los educandos, poniendo en actividad sus habilidades y destrezas que les permite controlar su coordinación motriz fina. No queda ninguna duda al respecto, puesto que otras investigaciones llevadas a cabo con la misma finalidad, pero en contextos diferentes, como la de Romero (2017), pero a nivel experimental, sobre 20 niños, también de 5 años, encontró que existe una correlación entre el desempeño escolar y el desarrollo motor fino. Si bien ambos trabajos son diferentes, ambos también tienen en común haber considerado la variable motricidad fina vinculada a la educación. Estos y otros resultados, parecen ser reflejos de la existencia real de que la participación en actividades lúdicas o recreativas, acordes con la naturaleza de los niños, favorecen el desarrollo de habilidades motoras finas en todas sus dimensiones, dando precisión y seguridad de coordinación a los movimientos finos con los movimientos gruesos, razón por la cual podemos afirmar que la hipótesis, a pesar de pertenecer a un estudio pre experimental, tienen una base teórica invaluable para una investigación mucho más audaz y predictiva, siendo necesario reflexionar en otros aspectos para profundizar en la investigación, apoyándonos en los resultados de esta que, a manera de síntesis, se visualiza en el cuadro 11, donde a nivel descriptivo, ya era posible deducir la posibilidad de una mejor capacidad motriz fina en el pre experimento, pues la media de 2,00 era superior

a 1,27 de la del pretest. Sin embargo, es menester señalar que por tratarse de una investigación pre experimental, sin grupo control, que permita comparar los resultados, en grupos aleatorios, tenemos que dejar en claro que los resultados, si bien son positivos y alentadores, también se abre la posibilidad de que otras variables como la motivación de la escuela, la madurez de los niños, el ambiente familiar, etc., puedan haber influido en los resultados, lo cual abre líneas de investigación en esta tema, con preguntas concretas por responder.

Como parte sustancial de esta investigación, no podemos ignorar la función que ejerce el juego en la motricidad fina, que es lo que se ha planteado y se propone en el objetivo general. El juego es un acto innato que desarrollan los niños, y es fundamental en el aprendizaje. Muchos investigadores hablan de los métodos lúdicos, donde no se debe confundir con el ocio improductivo. El juego responde muchas veces a los intereses y necesidades de los niños. El juego se ve reforzado por las teorías del aprendizaje interactivo. Montero y Alvarado (2001) citado en esta investigación, manifiesta que el juego tiene muchas virtudes: es una actividad creadora natural, es espontáneo, es innato, es placentero, en él se puede experimentar, desarrollando interacción social emociones positivas, etc. Se refuerza esta idea con las opiniones de Azofeifa y Cordero (2015), donde los ambientes son preparados para el juego que despiertan sentimientos e ideas y cuando se juega surgen preguntas y respuestas. Asimismo, el MINEDU (2019) se refiere a los juegos como herramientas que impulsan a la aparición de reglas en los niños, que no existen en el mundo de los mayores, y otros aspectos que contribuyen a la formación de la identidad. Podemos continuar en la búsqueda del sustento teórico de la investigación, para entender por qué hubo “causalidad” en manipular ambas variables, es decir, sobre la motricidad fina. Sin embargo, con respecto a la motricidad fina, si la aprovechamos de manera planeada, intencional, organizada, como se hizo en esta investigación, a través del juego la podemos hacer brotar y expresarse de mil formas, en especial de los aspectos viso motores, gestual y fonético, que constituyen las tres dimensiones sobre las cuales hemos hecho hincapié en esta investigación. Como dice Mendieta et al. (2017), la motricidad fina hace que los estudiantes, se desplacen con naturalidad, los hace expresarse con sensibilidad ante los demás, les permite ubicarse en su

entorno social, hace que el niño se integre de manera holística en su entorno, lo cual le permite integrarse socialmente con los demás miembros de su entorno y les facilita su desarrollo afectivo, social, motor y expresivo. En armonía con las ideas del personaje que hemos citado, esta investigación, no solo ha permitido comprobar que la literatura que circula en los medios académicos sobre las variables y las experiencias publicadas en los trabajos científicos explorados, constituyen firmes columnas, difíciles de derribar, que sirven de sostén a la hipótesis de la investigación, la cual se ha planteado la propuesta de que la intervención de un programa con actividades recreativas favorece el desarrollo de habilidades motrices finas de los educandos que participaron en el estudio.

En cuanto al resultado de las dimensiones en el pre test y el pos test, podemos señalar las siguientes características, con los datos tomados de las tablas de este trabajo:

Pretest:

Coordinación viso manual: 16 estudiantes (72,7 %) tienen problemas de coordinación viso manual, contra 6 (27,3 %) que no la tienen.

Coordinación gestual: 10 estudiantes (45 %) tienen problemas de coordinación gestual, contra 12 (55 %) que no la tienen.

Coordinación fonética: 13 estudiantes (58,1 %) tienen problemas de coordinación fonética, contra 9 (41,9 %) que no la tienen.

Postest:

Coordinación viso manual: 22 estudiantes (100,0 %) no presentan problemas de coordinación viso manual, contra 0,00 (0,00 %).

Coordinación gestual: 22 estudiantes (100,0 %) no presentan problemas de coordinación gestual, contra 0,00 (0,00 %).

Coordinación fonética: 22 estudiantes (100,0 %) no presentan problemas de coordinación fonética, contra 0,00 (0,00 %).

Como se puede observar en la información obtenida de los resultados descriptivos de las variables, es notoria en el pretest la presencia de dificultades en las habilidades motrices finas, donde la más grave es la coordinación viso manual, que juega un papel importante para la pre escritura, que es la más alta (72,7 %), pero también la coordinación fonética, clave para la lectura, que es deficiente (58,1 %) y lo mismo podríamos afirmar de la coordinación gestual. Antes de aplicar el programa de actividades recreativas, éstas tres coordinaciones se encontraron por encima del 50 % con respecto a la falta de habilidades que forman parte de la motricidad fina. Asimismo, al realizar la comparación descriptiva de los resultados del pretest con el posttest, se observa que el 100 % de los estudiantes de 5 años mejoran notablemente sus habilidades motrices en las tres coordinaciones que se han analizado, lo cual constituye una prueba objetiva del valor que tiene en someter a los estudiantes en programas intencionalmente elaborados para este fin. Por otro lado, también, resulta satisfactorio comprobar que los resultados de la estadística descriptiva de las dimensiones, son un preludeo del análisis inferencial que se observa en las pruebas de hipótesis específicas. Dicho análisis fue realizado utilizando el estadístico de prueba no paramétrico Wilcoxon, utilizado para variables cualitativas ordinales, cuyos resultados presentaron como rasgo relevante tener una significancia de $\alpha = 0,00 < 0,05$: por lo que todas las hipótesis específicas han sido aceptadas y los objetivos específicos logrados, dejando, sin embargo, la puerta abierta para intentar nuevas preguntas debido a la naturaleza de pre experimento de esta investigación, por lo que no podemos afirmar categóricamente que la verdad de estos hallazgos son absolutos,

Con respecto a la revisión de los trabajos explorados en forma internacional, que sirvieron como antecedentes por los hallazgos que encontraron y han sido expuestos públicamente, Melendres (2020) investigó con niños a nivel no experimental en un trabajo de tipo correlacional, descriptivo, para identificar la vinculación de la capacidad motriz fina y la pre escritura, en sus recomendaciones, pide que deba promoverse actividades de juego en los niños para afianzar la motricidad fina, coincidente con nuestras recomendaciones a pesar de que las investigaciones son de diferente tipo. Es notorio, también, lo

volvemos a repetir, esta investigación está avalada por los resultados de las pruebas de hipótesis específicas y de las teorías que hemos expuesto en las primeras páginas ya.

Teniendo como población docentes de inicial y primaria, Peña (2020), llevó a cabo una investigación destinada a obtener información relevante sobre si las actividades lúdicas eran o no importantes para promover el paso de estudiantes del nivel inicial a primaria, cuyos resultados concretos lo llevaron a recomendar el diseño de estrategias de juego a fin de impulsar el desarrollo de los niños en el cambio de nivel, lo cual tiene parecido con la nuestra en el sentido de que es el juego una clave en la educación de los niños, por opinión de docentes en base a su experiencia y nuestra investigación con resultados obtenidos en base al análisis de datos de manera formal. Se ha tomado también como antecedente otras investigaciones internacionales, como la de Almeida (2020), quien en una investigación descriptiva encontró que 80 % de los niños de nivel inicial tenían carencias motrices, a nivel medio de habilidades motrices finas por falta de práctica de actividades, lo cual termina por darnos la razón, en el sentido de que, como nuestro trabajo, sí es posible impulsar el desarrollo de las habilidades finas mediante juegos lúdicos.

Algunos trabajos que hemos citado, merecen opinión por cuanto guardan relación con el nuestro, Por ejemplo, Pintado (2018), aplicó a 30 niños de 4 años un programa de actividades motrices, no necesariamente de juego, pero que a la vez este trabajo pre experimental lo llevó a la conclusión de que sí es posible el desarrollo motriz fino en base a la actividad, pues nuestro trabajo lo corrobora. El trabajo de Bautista y Ochoa (2018), es el que se parece más al nuestro, indudablemente, que su trabajo pre experimental fue solo con 14 estudiantes de tres y cuatro años, con una edad en donde la madurez juega un papel importante en el movimiento, Sin embargo, ellos llegaron a la conclusión de que efectivamente el juego impacta favorablemente en las actividades motrices finas. Con respecto, a ello, nosotros hicimos la investigación con niños de 5 años, edad que es considerada más adecuada para el manejo del cuerpo por los niños, es decir, nuestro trabajo se hizo con niños de 5 años, edad que los psicólogos consideran que la madurez es mejor para realizar actividades motrices.

Indudablemente que hasta aquí, hemos realizado una serie de reflexiones en base a los resultados de nuestra y otras investigaciones, apoyándonos en una serie de ideas o pensamientos de personajes que han hecho el esfuerzo por estudiar las variables que, por su naturaleza social, son difíciles de estudiar. Pero, se ha hecho el esfuerzo, también, por tratar de obtener resultados objetivos utilizando las herramientas que nos proporciona la metodología de la investigación, por medio de un estudio pre experimental, que nos ofrece dificultades por el manejo y control del grupo pequeño; por la ventaja de los instrumentos, que pueden operacionalizar y medir con escalas cualitativas; por la ventaja de encontrar en el mercado tecnología avanzada para el análisis estadístico, que brinda resultados confiables y válidos. Sin embargo, es menester recordar que, a juicio de algunos investigadores, los estudios pre experimentales son útiles como trabajos exploratorios, que nos brindan información útil para intentar estudios de mayor complejidad. En este sentido, la investigación nos conduce y nos hace mirar más allá a través de preguntas como ¿Qué pasaría si cambio el programa de actividades lúdicas por actividades teatrales?, ¿Qué pasaría si realizo una investigación cuasi experimental?, ¿Las actividades lúdicas provocarían el mismo efecto en grupos de 3 y 4 años?, etc.

La investigación desde todo punto de vista se justifica, teóricamente aporta con resultados que enriquecen las ciencias involucradas de la psicología educativa, en un contexto nuevo, alejado de las grandes ciudades. Socialmente, este trabajo demuestra que realmente es posible fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes, a nivel de grupo, apoyando la formación en sus dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal, en la medida que ayuda a desarrollar niños mejor preparados para enfrentar los retos que le esperan al pasar al siguiente nivel de la educación básica regular.

Para concluir, los estudiantes demostraron que la mayor parte de ellos, lograron mejorar el desarrollo motor fina al aplicar el programa de actividades lúdicas, por lo cual debemos recordar la importancia que tienen estas actividades para el educando, en utilizar diversas estrategias para seguir mejorando su desarrollo motriz fino, por ello esta investigación se establecerá como un referente, a fin de seguir investigando y ser desarrollada en otros ámbitos más amplios alcanzando su propagación con diferentes puntos de vista científicos.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA. En función a los resultados alcanzados, con respecto al objetivo general, lo cual en base a procedimientos cuantitativos se logró comprobar mediante evidencias empíricas que efectivamente al aplicarse en el aula un programa debidamente planificado y sistematizado de actividades recreativas, los estudiantes del nivel inicial son capaces de mejorar sus habilidades motoras finas.

SEGUNDA. Con respecto al objetivo específico 1 de la presente investigación, el resultado obtenido mediante procedimientos estadísticos cuantitativos, permitió el logro de dicho objetivo, pues los estudiantes de cinco años del nivel inicial, mejoraron de manera significativa la coordinación visual manual en el desarrollo de las habilidades motoras finas al ser sometidos a un programa de actividades lúdicas debidamente planificado.

TERCERA. Con respecto al objetivo específico 2 de la presente investigación, el resultado obtenido mediante procedimientos estadísticos cuantitativos, permitió el logro de dicho objetivo, pues los estudiantes de cinco años del nivel inicial, mejoraron de manera significativa la coordinación gestual en el desarrollo de las habilidades motoras finas al ser sometidos a un programa de actividades lúdicas debidamente planificado.

CUARTA. Con respecto al objetivo específico 3 de la presente investigación, el resultado obtenido mediante procedimientos estadísticos cuantitativos, permitió el logro de dicho objetivo, pues los estudiantes de cinco años del nivel inicial, mejoraron de manera significativa la coordinación fonética en el desarrollo de las habilidades motoras finas al ser sometidos a un programa de actividades lúdicas debidamente planificado.

RECOMENDACIONES

PRIMERA. A los encargados de gestionar la educación inicial en la localidad, se les recomienda incluir en el presupuesto operativo de las instituciones del nivel inicial, en coordinación con los directores de las instituciones educativas, la implementación de equipos y materiales modernos recreativos, que puedan ser utilizados por los docentes en las sesiones de aprendizaje destinadas a estimular las habilidades motoras finas en estudiantes de cinco años.

SEGUNDA. A los docentes de inicial, del centro de enseñanza, se les sugiere considerar los resultados de esta investigación, en su capacitación para la propuesta de materiales que permitan estimular la coordinación visual manual en los estudiantes de cinco años a su cargo, por ser importante en el proceso de aprendizaje hacia la lecto escritura.

TERCERA. A los padres de familia, se les recomienda interesarse en el conocimiento básico de la psicomotricidad motora fina, para poder apoyar a sus hijos en el hogar con juegos gestuales del rostro y del cuerpo, con imágenes o juegos, porque de esta manera estimulan la comunicación y el desarrollo del pensamiento.

CUARTA. A los docentes de inicial del centro de enseñanza, en donde se ejecutó la investigación, se les recomienda no descuidar las actividades de expresión fonética, para ello deberán procurar implementar el aula con materiales y equipos que les facilite la pre lectura de los niños: adivinanzas, sonidos de animales y fenómenos naturales, actividades bucales, etc., como parte de la formación motora fina de los niños.

REFERENCIAS

- Álvarez, V. y Hernández, J. (2004). *El modelo de intervención por programas*. *Revista de Investigación Educativa*, 16(2), 79–123. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/98041/1/04_RIE_V16_N2_1998_El%20modelo%20de%20intervenci%C3%B3n%20por%20programas.pdf
- Almeida, A. (2020). *Psicomotricidad fina en estudiantes de 4 años de la Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth, Guayas, 2020*. [Tesis, Universidad Cesar vallejo-Piura]. Repositorio Institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61527/Almeida_FAH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aparico, S. (2019). *Programa basado en las Técnicas Gráfico Plástico en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de 5 años de una Institución Educativa*. [Tesis, Universidad Cesar vallejo-Piura]. Repositorio Institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37970/aparicio_bs.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Azofeifa, A. y Cordero, M. (2015, 4 diciembre). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la Niñez*. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 85(107). <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/20051/7722-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20244-1-10-20160316.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baldoni, R. (2018). A Survey of Symbolic Execution Techniques. *ACM Computing Surveys*, 51(3). <https://arxiv.org/pdf/1610.00502.pdf>
- Bautista, B. y Ochoa M. (2018). *Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P.* [Tesis, Universidad César Vallejo-Piura]. Repositorio Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28838/bautista_ab.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Benites, E. (2019). *Módulo de Trabajo basado en estrategias lúdicas para el desarrollo de la escritura en los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa San Martín de Porres*. [Tesis, Universidad César Vallejo-Piura]. Repositorio Institucional. file:///C:/Users/1266614/Downloads/Benites_EVA%20(1).pdf

Benzant, Y. (2015). *La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental*. *Edu Sol.*, 15(51), 100–106. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747192008.pdf>

Bernate, J. y Tarazona, L. (2020, octubre). *Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano*. *Revistas.Reduc.edu.*, 6(1). https://www.researchgate.net/publication/348136492_3473Texto_del_articulo-9058-1-10-20201117_1

Borhannudin, A. (2016). Level of motor skill development of preschool students. *Journal of Physical Education and Sport ® (JPES)*., 16(2), 1095–1098. <https://efsupit.ro/images/stories/3%20September2016/art%20175.pdf>

Caballero, G. (2021, 8 abril). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. *Polo del Conocimiento: Científico - profesional.*, 6(4)., <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (segunda ed.). San Marcos. https://books.google.com.pe/books?id=pgThrQEACAAJ&dq=inauthor:%22Sergio+Carrasco+D%C3%ADaz%22&hl=es&sa=X&redir_esc=y

Carriazo, C., Pérez, M. y Gaviria, K. (2020, 28 junio). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. *Utopía y Praxis*

Latinoamericana., 5(3).
<https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/27963600007.pdf>

Cameron, E., Brock, L., Murrah, M., Bell, Worzalla, L., Grissmer, D., and Morrison, J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement: Fine motor and kindergarten achievement. *Child Development*, 83(4), 1229–1244.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01768.x>

Dag, C., Turkkan, E., Kacar, A., and Dag, H. (2021). Children's only profession: Playing with toys. *Northern clinics of Istanbul*, 8(4), 414–420.
<https://doi.org/10.14744/nci.2020.48243>

Dehghan, L., Mirzakhani N., Rezaee, M. and Tabatabaee, M. (2017). The relationship between fine motor skills and social development and Maturation. *Iranian Rehabilitation Journal.*, 15(4).
<https://irj.uswr.ac.ir/article-1-734-en.pdf>

Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. (2016) *Ministerio de Educación*.
http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf

Fernández, L. y Maco, Y. (2019). *Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa*. [Tesis, Universidad Católica de Santo Toribio de Mogrovejo-Chiclayo]. Repositorio Institucional
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1920/1/TL_%20FernandezGutierrezLady_%20MacoSandovalYaqueline.pdf

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. (Sexta ed., Vol. 736). Mc Graw Hill. Education.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Martinez, J. (2007). Autonomía. *Revista, Acuario Jurídico y Económico Escurialense*, XL., 711–764.
<file:///C:/Users/1266614/Downloads/Dialnet-Autonomia-2267971.pdf>
- Melendres, S. (2020). *La motricidad fina y el desarrollo de la pre escritura en los estudiantes de pre escolar de la escuela Cucalón Lasso*. [Tesis, Universidad César Vallejo-Piura]. Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51920/Melendres_LSJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2017). La Psicomotricidad. *Psicomotricidad Infantil*, V(CIDE), 30–42.
<http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Mendoza, S. y Ávila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA.*, 9(17), 51–53.
<https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- MINEDU, (2006). *Guía de evaluación de educación inicial, para docentes de Instituciones y Programas II ciclo-EBR*. Ministerio de Educación.
- MINEDU, (2019). *El juego simbólico, en la hora del juego libre en los sectores.: Vol. Primera*. Ministerio de Educación.
- Montalvo, M. (2019). *Motricidad fina y el aprendizaje de pre escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 056 – Pítipo*. [Tesis, Universidad Cesar vallejo-Piura]. Repositorio Institucional
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37174/Montalvo_GMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montero, M. y Alvarado M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585>

- Murillo, W. (2011). *Investigación científica: métodos y procedimientos*. Monografías plus.
<https://www.monografias.com/trabajos105/investigacion-cientifica-metodos-y-procedimientos/investigacion-cientifica-metodos-y-procedimientos>
- Osiesi, M. (2020). Educational Evaluation: Functions, Essence and Applications in Primary Schools' Teaching and Learning. *Society & Sustainability.*, 22, 1–9.
https://doi.org/10.38157/society_sustainability.v2i2.134
- Osorio, J. (2000). *Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales*. Revista, *Ética de la investigación.*, 60(2), 255–258.
https://www.medicinabuenosaires.com/demo/revistas/vol60-00/2/v60_n2_255_258.pdf
- Palazuelo, M., Marugán, M., Sánchez, M., y Diéguez, C. (2010). *Programa Educativo Para Conocer, Investigar y Crear En Contextos Extraescolares*. Infad. Revista de Psicología., 3(1), 227–235.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832326024.pdf>
- Peña, M. (2020, 5 agosto). *Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa*. Revista Cientific. 5(17).
https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128.
- Pintado, R. (2018). *Programa Manitos Creativas y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Luis Enrique de Comas*. [Tesis, Universidad Cesar vallejo-Piura]. Repositorio Institucional
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14210/Pintado_CRJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Revilla, L., Cardoso, A. y Rodríguez, O. (2014, julio). *Desarrollo de la coordinación visomotora en niños con diagnóstico de retraso mental moderado*. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires.

<https://www.efdeportes.com/efd194/coordinacion-visomotora-en-retraso-mental-moderado.htm>

Rodríguez, L. (2017). El clima organizacional y su relación con la calidad del servicio educativo del Instituto Nacional de Danza. [Universidad Nacional Mayor de San Marcos Universidad del Perú- Decana de América]. Repositorio Institucional https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/17105/Rodriguez_rl.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Rojas, J. (2001). *Fundamentos teóricos de la propuesta Pedagógica Alternativa (PPA)*. Library. <https://1library.co/article/fundamentos-te%C3%B3ricos-de-la-propuesta-pedag%C3%B3gica-alternativa-ppa.zwvwok1q>

Romero, N. (2017). *Psicomotricidad fina y rendimiento académico en niños y niñas de 5 años de nivel inicial*. [Tesis, Universidad César Vallejo-Piura]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32958/romero_In.pdf?sequence=1

Sadik, M. (2018, 6 junio). Educational Planning: Approaches, Trends, and Learnings A Case Study of the Kurdistan Region of Iraq (KRI). *SSRG International Journal of Economics Management Studies (SSRG-IJEMS)*, 5(6). https://www.researchgate.net/profile/Mohammad-Sadik-3/publication/326914487_Educational_Planning_Approaches_Trends_and_Learnings_A_Case_Study_of_the_Kurdistan_Region_of_Iraq_KRI/links/5b6c1730a6fdcc87df700a9d/Educational-Planning-Approaches-Trends-and-Learnings-A-Case-Study-of-the-Kurdistan-Region-of-Iraq-KRI.pdf

- Sagñay, B. (2019). *Programa “Fortaleciendo la Psicomotricidad Fina” para mejorar la escritura en estudiantes de cinco años de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera Guayaquil*. [Tesis, Universidad César Vallejo-Piura]. Repositorio Institucional. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45751/Sag%
%c3%b1ay_IBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45751/Sag%c3%b1ay_IBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (1.ª ed.) [Libro electrónico]. México: Editorial Mc Graw Hill Education. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Strooband, K., Rosnay, M., Okely, D. and Veldman, S. (2020). Systematic Review and Meta-Analyses: Motor Skill Interventions to Improve Fine Motor Development in Children Aged Birth to 6 Years. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics.*, 41(4), 319-331. <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1100&context=asshpapers>
- Tariq, M. and Abonamah, A. (2021, 14 abril). Role of Game-Based teaching in leadership skills Development. *Academy of Entrepreneurship Journal.*, 27(2). <https://www.researchgate.net/publication/350856157>
- Torres, M. y Martín, G. (2015). *La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar*. [Tesis, Universidad de Carabobo]. Repositorio Institucional <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>
- UNICEF, (2018). *Learning through play*. The lego Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Valencia, J. y Tejada, R. (2020). *Guía de ejercicios para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa*.

Revista Cognosis. Revista de filosofía, letras y Ciencias de la Educación., V (3), 111–128.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2794/3081>

Vásquez, E. y Cobos, J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. [Tesis, Universidad Estatal de Milagro de Ecuador]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>.

Valdés, B. and García, M. (2019). *The development of fine motor skills in preschool children*. Mendive. Education magazine., 17(2), 222–239. https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499/pdf_1

Viera, P. (2018). *Ética e Investigación*. Revista, Boletín Redipe, 7(2), 122–149. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/434>

Zainul, R. (2020). Effect of Hand-Eye coordination on the capability of children object control. *Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research.*, 460, 204–207. https://www.researchgate.net/publication/343659340_Effect_of_Hand-Eye_Coordination_on_the_Capability_of_Children_Object_Control

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Programa de actividades lúdicas				
¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022?	Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022	El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022	Dimensiones	Indicadores			
			Planificación	Fundamentación Objetivos Organización de las actividades por sesiones			
			Ejecución	Metodología/Estrategias Tiempo Sesiones			
			Evaluación	Instrumentos Recursos Análisis de datos			
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: Motricidad fina				
¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?	Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.	El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?	Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.	El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.	Coordinación viso manual	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza. Embolilla papel crepé de colores.	1,2,3,4, 5,6,7.	Nominal Dicotómica	Lista de Cotejo Si: 2

<p>¿Cómo influye la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.</p>	<p>El programa de actividades lúdicas influye de manera positiva en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina en niños de 5 años.</p>	<p>Modela con plastilina, masa o barro.</p> <p>Punza el contorno de una figura.</p> <p>Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.</p> <p>Realiza dibujos en forma libre y espontánea.</p> <p>Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.</p>			No: 1
			<p>Coordinación gestual.</p> <p>Imita gestos realizando movimientos.</p> <p>Mueve la lengua al ritmo de una canción.</p> <p>Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.</p> <p>Juega con títeres realizando diversas expresiones</p>	8.9.10.11.		

			Coordinación fonética.	Repite el sonido de los animales que escucha. Repite trabalenguas Entona canciones siguiendo la melodía.	12, 13 y 14.			
--	--	--	------------------------	--	--------------	--	--	--

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala De Medición
Programa de actividades lúdicas	comunica que un programa es un conjunto de diversas actividades que abordan un problema particular y requieren una solución práctica. En otras palabras, un programa orienta a los objetivos que se quieren lograr, siendo sus actividades de manera sistemática y planificada, (Rojas, 2001).	Son actividades planificadas de manera sistemática, donde se diseñan la planificación, ejecución y la evaluación, para poder llegar a la meta propuesta, con el programa pertinente; además, se utilizará la metodología activa, que van a posibilitar estimular la coordinación motora fina, basado en estrategias lúdicas; asimismo, el instrumento a utilizar va a servir para verificar el cumplimiento del programa.	Planificación	Fundamentación Objetivos Organización de las actividades por sesiones	
			Ejecución	Metodología/Estrategias Tiempo Sesiones	
			Evaluación	Instrumentos Recursos Análisis de datos	
Estimulación de la motricidad fina	Son movimientos precisos de la mano y la muñeca, realizando la pinza digital, para mejorar la coordinación ojo mano. La realización de estas acciones coordinadas es una conducta motriz que necesita del control de estos movimientos, los cuales son	Se empleará como técnica la observación para entrar en contacto con los estudiantes, aplicando la lista de cotejo de creación propia, que va a permitir el recojo de información, que consta de 14 ítems; considerando dos tipos de respuesta SI y NO	Coordinación viso manual	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza. Embolilla papel crepé de colores. Modela con plastilina, masa o barro. Punza el contorno de una figura. Recorta con la tijera	Escala Nominal Lista de Cotejo Si: 2 No: 1

	<p>regulados por los músculos, los nervios y las articulaciones de las extremidades superiores; la coordinación motora fina se desarrolla con el tiempo por medio del conocimiento y de la experiencia, Benzant (2015).</p>			<p>respetando el contorno de la figura.</p> <p>Realiza dibujos en forma libre y espontánea.</p> <p>Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.</p>	
			<p>Coordinación gestual</p>	<p>Imita gestos realizando movimientos.</p> <p>Mueve la lengua al ritmo de una canción.</p> <p>Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.</p> <p>Juega con títeres realizando diversas expresiones</p>	
			<p>Coordinación fonética</p>	<p>Repite el sonido de los animales que escucha.</p> <p>Repite trabalenguas</p> <p>Entona canciones siguiendo la melodía.</p>	

Anexo 3. Instrumento/s de investigación

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Lugar : Institución Educativa
Distrito Sechura, Provincia Sechura, Región Piura
- 1.2. Beneficiarios : 22 niños y niñas del aula de 5 años
- 1.3. Duración : 6 semanas
- 1.4. Responsables: Br. Cinthia Verónica Calle Arca

II. JUSTIFICACIÓN

En la institución educativa se observa que los estudiantes del aula de 5 años presentan dificultades en la coordinación motora fina, que se expresan a través de las dificultades para desarrollar actividades como embolillar, ensartar, recortar, rasgar, etc., percibiéndose comportamientos de torpeza, pues los movimientos son completamente rígidos y distorsionados, es decir, que carecen de movimientos motores finos adecuados.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, la presente investigación considera llevar a cabo la aplicación de un programa de actividades lúdicas, con la finalidad de potencializar las habilidades de coordinación viso manual, gestual y fonética, mediante una serie de actividades en base a juegos, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los educandos de 5 años, en quienes el juego es una de las formas más adecuada para adquirir aprendizaje.

III. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso manual para estimular la motricidad fina de los estudiantes de 5 años.
- Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación gestual para estimular la motricidad fina de los estudiantes de 5 años.
- Determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la dimensión coordinación fonética para estimular la motricidad fina de los estudiantes de 5 años.

IV. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

N°	ACTIVIDADES	DIMENSIÓN	DURACIÓN
01	Cortamos papeles de colores	Coordinación viso manual	45 minutos por sesión de aprendizaje
02	Juntos hacemos bolitas de papel		
03	¡Qué divertido es modelar!		
04	Pico, pico con el punzón		
05	Manitos a la obra		
06	Manitos creativas		
07	Un mundo de colores		
08	Mira, mira lo que expreso	Coordinación gestual	45 minutos por sesión de aprendizaje
09	Tengo una lengua saltarina		
10	Soplamos sin parar		
11	¡Qué alegría al crear y jugar con títeres!		
12	Adivina, adivinador, qué sonido es....	Coordinación fonética	45 minutos por sesión de aprendizaje
13	Digo, digo y lo repito		
14	Me divierto cantando y bailando		

V. METODOLOGÍA/ ETRATEGIAS

- Entonamos canciones
- Cuentos
- Títeres
- Diálogo con los niños.
- Trabajo individual.
- Técnicas grafico plásticas.

VI. SESIONES: 14 sesiones

VII. TIEMPO: 30 minutos por sesión.

VIII. RECURSOS

- Parlante
- Punzón
- Papeles de colores
- Hojas bond
- Colores
- Papelotes
- Tijeras
- Goma

IX. ANÁLISIS DE DATOS: Al realizar cada sesión de aprendizaje se realizarán evaluaciones de entrada, formativas y sumativas, con la lista de cotejo, teniendo en cuenta las dimensiones para estimular la motricidad fina: coordinación viso manual, coordinación gestual y coordinación fonética, que se hayan trabajo en la sesión respectiva.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre	:	Lista de Cotejo
Autora	:	Cinthia Calle Arca
Año	:	2022
Población	:	22 estudiantes de 5 años
Tiempo	:	45 minutos
Forma de aplicación:		De manera individual
Técnica	:	Observación
Dimensiones	:	D1: Coordinación viso manual D2: Coordinación gestual D3: Coordinación fonética
N° de ítems	:	14
Puntuaciones de los ítems:		

VALORACIÓN	PUNTUACIÓN
Si	2
No	1

II. OBJETIVO:

Determinar cómo influye las actividades lúdicas para estimular la motricidad fina de los estudiantes de cinco años del nivel inicial-2022.

III. INDICADORES DE CADA DIMENSIÓN:

Coordinación viso manual:

- Rasga papeles de colores utilizando los dedos en forma de pinza.
- Embolilla papel crepé de colores.
- Modela con plastilina, masa o barro.
- Punza el contorno de una figura.
- Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.
- Realiza dibujos en forma libre y espontánea.

- Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo

Coordinación gestual:

- Imita gestos realizando movimientos.
- Mueve la lengua al ritmo de una canción.
- Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.

Coordinación fonética:

- Repite el sonido de los animales que escucha.
- Repite trabalenguas
- Entona canciones siguiendo la melodía.

IV. INSTRUCCIONES:

1. La lista de cotejo para estimular la motricidad fina está compuesta por 14 ítems:
 - 07 para coordinación viso manual
 - 04 para coordinación gestual
 - 03 para coordinación fonética
2. Se ha planteado dos categorías para precisar las dimensiones a investigar: Sí y No.
3. La modalidad para calificar La Lista de Cotejo será igual para todas las dimensiones:
 - En la dimensión de coordinación viso manual se ha tomado en cuenta dos valores para la respuesta: Si= 2 y No= 1, siendo su puntaje máximo 14 y su puntaje mínimo 7.
 - En la dimensión Coordinación gestual, se han considerado dos tipos de respuestas: Si= 2 y No= 1, siendo su puntaje máximo 8 y su puntaje mínimo 4.
 - En la dimensión coordinación fonética, se han considerado dos tipos de respuestas: Si= 2 y No= 1, siendo su puntaje máximo 6 y su puntaje mínimo 3.


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Pretest – Postest

LISTA DE COTEJO

Apellidos y Nombres: _____

Fecha de aplicación _____

ITEMS A EVALUAR		VALORACIÓN	
		SI	NO
M O T R I C I D A D F I N A	COORDINACIÓN VISO MANUAL		
	1. Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.		
	2. Embolilla papel crepé de colores.		
	3. Modela con plastilina		
	4. Punza el contorno de una figura.		
	5. Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.		
	6. Realiza dibujos en forma libre y espontánea.		
	7. Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.		
	COORDINACIÓN GESTUAL		
	8. Imita gestos al mirarse en un espejo.		
	9. Mueve la lengua al ritmo de una canción.		
	10. Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.		
	11. Juega con títeres realizando diversas expresiones		
	COORDINACIÓN FONÉTICA		
12. Repite el sonido de los animales que escucha.			
13. Repite trabalenguas			
14. Entona canciones siguiendo la melodía.			



Actividades para
estimular la
motricidad fina en
estudiantes de 5 años



ACTIVIDAD N° 1: Cortamos papeles de colores

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Desarrollar la movilidad y la destreza en la precisión manual.
- Lograr que corten el papel con precisión dominando su coordinación ojo mano.

MATERIAL:

- Papeles de colores
- El dibujo
- La goma

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Invitamos a los niños y niñas a imaginar que sus manitos son unas enormes arañas que andan por el suelo y por las paredes, que cuando se cansan se encogen y se duermen y cuando se despiertan vuelven a andar, siguiendo el ritmo de una melodía.

Entregamos papeles de colores para que rasguen o corten con sus deditos, indicándoles la manera correcta de hacerlo, sin utilizar ningún otro material para cortar.

Luego se les entrega sus dibujos, para que los peguen de acuerdo a la imagen dada.

Terminamos la actividad con una canción “Tinki-tinki araña”



ACTIVIDAD N° 2: Juntos hacemos bolitas de papel

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Lograr el movimiento de los dedos pulgar e índice para el dominio de la pinza digital.
- Desarrollar movimientos precisos al embolillar.

MATERIAL:

- Papel crepé de colores
- El dibujo
- La goma



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Repartimos diferentes tipos de papeles, los tocamos ¿Cómo son?, los arrugamos ¿Qué ruiditos hacen?, los soplamos para ver cuáles son más livianos, miramos a través de ellos ¿Con cuáles podemos ver?, los ponemos uno al lado del otro formando un caminito, tratamos de pasar nuestros deditos por encima como si estuvieran caminando en forma lenta, luego en forma rápida.

Luego con los niños seleccionamos el papel crepé de varios colores y explicamos que vamos a hacer bolitas con nuestros deditos, primero tenemos cortar el papel con los deditos, a fin de hacer las bolitas utilizando los dedos pulgar e índice en forma de pinza.

Posteriormente se le entrega al niño o niña su ficha de trabajo, para pegarlas según el dibujo.

Dialogamos sobre cómo se sintieron al hacer bolitas de papel.

ACTIVIDAD N° 3: ¡Qué divertido es modelar!

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Desarrollar los músculos de las manos y los dedos.
- Lograr coordinar diversos movimientos desde los más finos hasta los más complejos.

MATERIAL:

- Plastilina
- La hoja

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Motivamos a los niños a realizar juegos digitales: abrir y cerrar las manos, sacudir, aplaudir, etc. siguiendo una melodía, primero en forma lenta e ir aumentando el ritmo hasta hacerlo en forma rápida.

Luego les entregamos a cada niño o niña plastilinas y hacemos que las exploren, que textura tiene, que forma tienen, qué colores son, para qué los vamos a utilizar, escuchamos sus respuestas.

La docente explica, que se va a modelar diferentes figuras, utilizando muestras manos y dedos, dejamos que desarrollen su imaginación al elaborar o diseñar sus propias figuras, observando sus movimientos.

Ya terminado sus trabajos hacemos que los muestren y comenten que figura han modelado.

Para finalizar la actividad dialogamos si les pareció fácil o tuvieron alguna dificultad y cómo se sintieron.



ACTIVIDAD N° 4: Pico, Pico con el punzón

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Demuestra precisión en la coordinación viso manual al manejar el punzón.
- Realiza el punzado de manera correcta.

MATERIAL:

- Punzón
- La tabla para punzar
- Papel lustre
- Hoja con el dibujo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los motivamos con una canción “Mis manitos”.

Luego hacemos que los niños apoyen sus dedos pulgar e índice sobre su mesa, haciéndolo avanzar ambos dedos: uno tras de otro de modo como si caminaran como una tortuga lentamente, ahora como si corrieran, y saltaran.

Luego en el aire juntan las yemas de los dedos pulgar e índice indicándoles que tenemos una pinza humana y la pondremos a trabajar.

Se les entrega a los niños su hoja de trabajo la cual contienen una figura que van a punzar, colocando en el parte de debajo de la figura la tabla para punzar, pidiéndoles que cojan el punzón y empiecen a punzar el contorno del dibujo, cuando llegue a sacar la figura, se procederá a entregarle al niño o niña el papel lustre para pegarlo en la parte de atrás.

Terminamos la actividad con la canción los deditos.



ACTIVIDAD N° 5: Manitos a la obra

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Fortalecer los músculos de las manos al abrir y cerrar con los dedos de manera correcta.
- Desarrollar la coordinación ojo mano

MATERIAL:

- Tijera
- Hoja de trabajo con diversas imágenes
- Hojas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Entonamos con los niños la canción las manitos se saludan, realizando los movimientos que indica la canción.

Asimismo, realizamos movimientos de nuestros deditos como si fuera una tijera abre y cierra en forma lenta, después en forma rápida.

Luego les entregamos la tijera con un papel para que lo piquen de forma libre, explicando la manera correcta de usar la tijera, prestando atención a sus dificultades y poderlos orientar.

Posteriormente, entregamos su ficha de trabajo para que recorten respetando el contorno de la imagen.



ACTIVIDAD N° 6: Manitos creativas

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Aprender a controlar sus movimientos al dibujar.
- Desarrolla su creatividad al plasmar su dibujo.

MATERIAL:

- Lápiz
- papelote
- Hoja de trabajo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizamos juegos digitales con ayuda de canciones o rimas, así tenemos: la araña, cinco ratoncitos y los deditos se saludan.

Posteriormente, se forman grupos y se les entrega un papelote para que realicen diversos trazos con el lápiz, siguiendo el ritmo de la canción y de las indicaciones que va dando la docente, teniendo en cuenta la forma correcta de coger el lápiz.

Luego entregamos a cada niño su ficha de trabajo donde van a desarrollar su creatividad realizando un dibujo de forma libre.

Al terminar su dibujo, explica lo que ha realizado.



ACTIVIDAD N° 7: Un mundo de colores

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Disfruta de sus expresiones artísticas al pintar su dibujo.
- Favorece la percepción y la expresión.

MATERIAL:

- Colores
- Hoja de trabajo
- Papelotes
- Pinceles
- Témperas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Mediante juegos la docente motivará a los niños para hacer girar las muñecas una por una, hacia atrás, hacia adelante, a la derecha, a la izquierda, también realizar movimientos de los dedos como si escribiéramos en la computadora, colocar los dedos sobre la mesa y dar golpecitos unos por uno, iniciar estos movimientos con una mano, luego con la otra y con las dos a la vez, al ritmo de una melodía.

Pegamos un papelote en la pared y trabajamos grupalmente realizamos un dibujo de manera libre, utilizando el pincel y la tempera directamente.

En su ficha de trabajo pintan con sus colores de acuerdo al dibujo en un solo sentido, respetando el límite de su dibujo.



ACTIVIDAD N° 8: Mira, mira lo que expreso

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Lograr sostener un espejo con sus manos para moverlo en cualquier dirección.
- Se observa en el espejo al realizar gestos con su rostro.

MATERIAL:

- Espejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Con los niños realizamos movimientos al ritmo de la canción el juego del espejo.

Pedimos a los niños que manipulen su espejo, logrando que lo cojan de manera correcta a fin de poderlo mover hacia arriba, hacia abajo, a un lado y al otro lado.

Seguidamente hacemos que se miren en su espejo realizando diferentes gestos o movimientos, como el saludar con las manos, el peinarse con los dedos, el sonreír, el molestarse, el fruncir el rostro, el sorprendido, etc.

Cada niño o niña sale a adelante a realizar un gesto en el espejo y los demás compañeros observen y traten de adivinar lo que realizó.



ACTIVIDAD N° 9: Tengo una lengua saltarina

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Lograr que el niño realice movimientos con la lengua.
- Fortalecer la coordinación gestual.

MATERIAL:

- Parlante
- Espejo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Con los niños realizamos movimientos de la lengua al ritmo de la canción la lengua saltarina.

Pedimos a los niños seguir las indicaciones de la docente para realizar diversos movimientos de la lengua al sacarla, lograr tocar la nariz, llevarla hacia abajo, a un lado, al otro lado, hacer sonidos con la lengua.

Luego a cada niño o niña le echamos en el contorno de sus labios un poco de dulce y que traten de sacarlo haciendo uso solo de su lengua, mirándose en un espejo.



ACTIVIDAD N° 10: Soplamos sin parar

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Lograr que coja con sus dedos de manera correctamente la pajilla al soplar
- Ayudar a controlar su respiración.

MATERIAL:

- Pajilla
- Bolitas de algodón
- Temperas
- Hoja de trabajo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizamos con los niños diversos juegos de respiración el inhalar y exhalar mediante una melodía suave.

Luego entregamos a los niños una pajilla para que soplen una bolita de algodón.

Entregamos a los niños sus hojas de trabajo, donde se les esparce la tempera mezclada con un poco de agua y con ayuda de un sorbete van a soplar la pintura en diferentes direcciones, cogiendo la pajilla con las yemas de los dedos.



ACTIVIDAD N° 11: ¡Qué alegría, al crear y jugar con títeres!

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Aplica la coordinación óculo manual al manipular su títere.
- Desarrolla su imaginación al confeccionar su títere.

MATERIAL:

- Calcetín
- Papeles de colores
- Tijera
- Pegamento



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizamos juegos digitales siguiendo el ritmo de la canción Mis manitos se mueven así.

Proponemos a los niños armar nuestros propios títeres.

Comenzamos haciendo títeres simples de calcetines, cada uno le agrega el detalle que quiere: con papel les ponemos sus ojos, su cabello, agregar otros detalles con marcadores, permitiendo que los niños usen su creatividad al hacer sus marionetas. Cuando terminen, cada niño o niña le colocará un nombre a su títere.

Luego juegan con el títere realizando diferentes voces y movimientos.

Preparamos un escenario donde cada niño o niña se va a ubicar con su títere y realiza una pequeña actuación que puede decir una poesía, adivinanza, chiste, o hacerlo bailar al ritmo de una canción.

La docente realiza preguntas a los niños y niñas usando el títere y expresamos cómo nos hemos sentido al desarrollar la sesión.

ACTIVIDAD N° 12: Adivina, adivinador, qué sonido es...

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Desarrolla la coordinación fonética al escuchar diversos sonidos.
- Fortalece la concentración para escuchar y adivinar qué sonido es.

MATERIAL:

- Parlante

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Ubicamos a los niños en el patio formando un círculo y hacemos que hagan silencio y con los ojos cerrados, traten de escuchar los diferentes sonidos que se producen a su alrededor.

Luego nos comentan qué sonidos escucharon.

Posteriormente ponemos en el parlante diversos sonidos de animales, de la naturaleza y de objetos para que traten de adivinar qué sonido es, realizándolo de una manera divertida y entretenida.



ACTIVIDAD N° 13: Digo, digo y lo repito...

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Ejercita los músculos de la boca para vocalizar correctamente.
- Desarrolla su imaginación y fortalece su vocabulario.

MATERIAL:

- Papelotes con las rimas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizamos juegos con la boca haciendo diferentes sonidos, como el indio, el sonido del carro, silbar, soplar, gritar, entre otros.

Luego pegamos un papelote en la pizarra, la docente pregunta qué observan, qué dirá el texto, la docente repite el trabalengua de forma lenta y luego en forma rápida.

Proponemos que los niños lo repitan lentamente para luego decirlo ellos mismos en forma rápida, realizando esta actividad de una forma divertida.



ACTIVIDAD N° 14: Me divierto cantando y bailando

OBJETIVOS A LOGRAR:

- Permite expresarse a través del cuerpo coordinado sus movimientos.
- Fomenta la concentración

MATERIAL:

- Parlante

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La docente dialoga con los niños formulando preguntas: ¿Les gusta cantar? ¿Qué canciones se saben? ¿Cómo se sienten cuando cantan?, etc.

Proponemos a los niños que cada uno va entonar una pequeña canción que ellos sepan, motivándolos con aplausos y palabras motivadoras.

Luego la docente pone una canción del popurrí de las manos y realizamos diversos movimientos según indica la canción.

Para terminar la actividad entonamos la canción soy una taza, a la vez realizamos los movimientos siguiendo el ritmo de la melodía.



CARTA DE PRESENTACIÓN

SR. Mg. CHAVEZ SILVA, Raúl Jorge

Presente

Asunto: Validar Instrumentos a través de juicios de experto.

Me es gratificante dirigirme ante su persona, para manifestarle mi saludo y al mismo tiempo darle a conocer que me encuentro desarrollando la tesis “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial -2022” a fin de recibir el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo sede Piura.

Para lograr esto, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos que me van a servir para recoger la información requerida para poder aplicar mi trabajo de investigación.

En este sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

La carpeta para validar los instrumentos contiene:

- La carta de presentación.
- Las definiciones conceptuales de cada variable con sus dimensiones.
- La matriz de operacionalización de las variables.

Dando a conocer mi afecto y aprecio personal me despido de usted.

Atentamente



Bach. CALLE ARCA, Cinthia Verónica

DNI: 412323241

Cel. 922501704

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Programa de actividades lúdicas

Palazuelo et al. (2010), menciona que un programa es realizar un trabajo organizado que se extiende con el paso del tiempo para alcanzar metas y objetivos, siendo manejado de manera sistemática, la cual es dirigida a un grupo de personas despertando el interés para otros individuos. Por lo tanto, se puede decir que el programa es un conjunto de acciones bien planificadas y de manera coherente, donde los docentes desarrollan e implementan diferentes estrategias con el fin de desarrollar actividades de coordinación manual, gestual y fonética, en donde los niños exploran sus habilidades y destrezas para ayudarles a controlar su coordinación motora fina.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Planificación

Carriazo et al. (2020). Mencionan que la planificación se inicia desde un problema específico o de acuerdo con las necesidades. En general, la planificación tiene en cuenta el cómo hacer, qué hacer, con qué, para qué, cuándo se debe hacer algo y con quién. Es importante destacar que la planificación pedagógica es una herramienta fundamental en el trabajo del docente, ya que ayuda a definir los objetivos a alcanzar en cada actividad propuesta en el aula. Dentro de esta fase del programa tenemos la fundamentación, los objetivos, la organización de las actividades y los recursos.

Dimensión 2: Ejecución

Álvarez (2004). Este autor sustenta que la ejecución es el desarrollo de la metodología aplicando las diversas actividades que se han programado resaltando las técnicas que se van a utilizar en cada una de las sesiones de aprendizaje. Asimismo, en esta fase se detalla la metodología, las estrategias, el tiempo y las sesiones que se van a desarrollar en el programa.

Dimensión 3: Evaluación

En el Diseño Curricular de la EBR (2016). Se sostiene que la evaluación debe verse como un proceso a largo plazo en el que se proponen escalas de calificación como un medio específico para informar la evolución de este proceso. Por lo tanto, debemos tener mucho cuidado con la forma en que evaluamos. En el trabajo diario pedagógico, utilizamos diferentes estrategias que nos van a permitir monitorear el progreso y las dificultades de nuestros estudiantes.

Variable: Estimulación de la motricidad fina

Ruiz, (2017) afirman que la motricidad fina son los pequeños músculos de la mano los que se desarrollan y permiten que el niño adquiera habilidades, maneje materiales de su entorno manipulándolos con sus dedos y las manos, realizando movimientos correctos.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Coordinación Viso manual

Fernández (1998), citado por Revilla et al. 2014, define la coordinación viso manual, como la destreza que tiene la persona a fin de usar de manera simultánea la vista con el dominio de la mano, muñeca, brazo y antebrazo para así realizar un movimiento eficaz. Por ello, podemos decir que este tipo de coordinación es muy importante para el niño, debido a que favorece la precisión, la rapidez y la seguridad al realizar sus movimientos favoreciendo el crecimiento del niño.

Dimensión 2: Coordinación gestual

Mesonero (1995), citado por Fernández, 2018, menciona que incluye el elemento principal, la mano, la que realiza el movimiento básico y fundamental con el resto de sus partes, los dedos, a fin de dar respuesta a una mayor precisión. De igual forma existen varias etapas en el nivel preescolar, que comienza desde lo más simple hasta lo más complejo y esto lo realizan con mayor frecuencia a los 3 años y disminuye gradualmente a los 5 años, donde realizarán diversas acciones más precisas. Se propone desarrollar diferentes tipos de actividades, en las que tenemos

juegos con muñecos, títeres para dramatizar, realizar juegos con los dedos y las manos.

Dimensión 3: Coordinación fonética

Mesonero (1994) citado por Montalvo 2019, expresa que esta actividad inicia desde el vientre de la madre, lo cual va perfeccionándose después del nacimiento, que logra descubrir poco a poco los sonidos que hay a su alrededor, en donde se va apropiando de dichos sonidos, emitiendo el llanto, el grito y el reírse, ya que son reflejos de supervivencia innatos y el resto se almacenará en su cerebro y a partir de entonces le servirá cuando vaya creciendo y socializando con los demás. Cuando los niños tienen entre los 2 o 3 años, deben lograr sistematizar su lenguaje a fin de emitir sonidos y coordinar oraciones desde las más sencillas hasta lo más complejo. Este proceso de maduración de su lenguaje se lleva a cabo durante el periodo de escolaridad.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variable: Programa De Actividades Lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Planificación	Justificación
	Objetivos
	Organización de las actividades por sesiones
Ejecución	Metodología/Estrategias
	Tiempo
	Sesiones
Evaluación	Instrumento
	Recursos
	Análisis de datos

Fuente: Elaboración propia

Variable: Estimulación de la motricidad fina

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES DE RANGO
Coordinación viso manual	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	1	Nominal dicotómica SI =2 NO =1
	Embolilla papel crepé de colores.	2	
	Modela con plastilina	3	
	Punza el contorno de una figura.	4	
	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	5	
	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	6	
	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	7	
Coordinación gestual	Imita gestos al mirarse en un espejo.	8	
	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	9	
	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	10	
	Juega con títeres realizando diversas expresiones	11	
Coordinación fonética	Repite el sonido de los animales que escucha.	12	
	Repite trabalenguas	13	
	Entona canciones y baila siguiendo la melodía.	14	

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Justificación	X		X		X		
2	Objetivos	X		X		X		
3	Organización de las actividades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Metodología/Estrategias	X		X		X		
09	Tiempo	X		X		X		
10	Sesiones	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Evaluación	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Instrumentos	X		X		X		
12	Recursos	X		X		X		
13	Análisis de datos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [x] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador: **CHÁVEZ SILVA, RAÚL JORGE**

DNI: 06597061

Especialidad del validador: Magister en Gestión Educativa – Docente investigador

Prof. Metodología de la investigación científica y asesoría de tesis.



Lima, 07 de Mayo de 2022

Firma: _____

Mg. Raúl J. Chávez Silva

DNI: 06597061

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	X		X		X		
2	Embolilla papel crepé de colores	X		X		X		
3	Modela con plastilina	X		X		X		
4	Punza el contorno de una figura.	X		X		X		
5	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	X		X		X		
6	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	X		X		X		
7	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Imita gestos al mirarse en un espejo.	X		X		X		
09	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	X		X		X		
10	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	X		X		X		
11	Juega con títeres realizando diversas expresiones	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: Coordinación fonética	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Repite el sonido de los animales que escucha.	X		X		X		
13	Repite trabalenguas	X		X		X		
14	Entona canciones siguiendo la melodía.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Chávez Silva, Raúl Jorge

DNI: 06597061

Especialidad del validador: Magister en Gestión de la Educación – Docente investigador.

Profesor de Metodología de la investigación y asesoría de tesis.



Lima, 07 de Mayo de 2022

Firma: _____

Mg. Raúl J. Chávez Silva

DNI: 06597061

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SR. Mg. LAZO PONGO, Karla Jovanny.

Presente

Asunto: Validar Instrumentos a través de juicios de experto.

Me es gratificante dirigirme ante su persona, para manifestarle mi saludo y al mismo tiempo darle a conocer que me encuentro desarrollando la tesis “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial -2022” a fin de recibir el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo sede Piura.

Para lograr esto, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos que me van a servir para recoger la información requerida para poder aplicar mi trabajo de investigación.

En este sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

La carpeta para validar los instrumentos, contiene:

- La carta de presentación.
- Las definiciones conceptuales de cada variable con sus dimensiones.
- La matriz de operacionalización de las variables.

Dando a conocer mi afecto y aprecio personal me despido de usted.

Atentamente



Bach. CALLE ARCA, Cinthia Verónica

DNI: 412323241

Cel. 922501704

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Programa de actividades lúdicas

Palazuelo et al. (2010), menciona que un programa es realizar un trabajo organizado que se extiende con el paso del tiempo para alcanzar metas y objetivos, siendo manejado de manera sistemática, la cual es dirigida a un grupo de personas despertando el interés para otros individuos. Por lo tanto, se puede decir que el programa es un conjunto de acciones bien planificadas y de manera coherente, donde los docentes desarrollan e implementan diferentes estrategias con el fin de desarrollar actividades de coordinación manual, gestual y fonética, en donde los niños exploran sus habilidades y destrezas para ayudarles a controlar su coordinación motora fina.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Planificación

Carriazo et al. (2020). Mencionan que la planificación se inicia desde un problema específico o de acuerdo a las necesidades. En general, la planificación tiene en cuenta el cómo hacer, qué hacer, con qué, para qué, cuándo se debe hacer algo y con quién. Es importante destacar que la planificación pedagógica es una herramienta fundamental en el trabajo del docente, ya que ayuda a definir los objetivos a alcanzar en cada actividad propuesta en el aula. Dentro de esta fase del programa tenemos la fundamentación, los objetivos, la organización de las actividades y los recursos.

Dimensión 2: Ejecución

Álvarez (2004). Este autor sustenta que la ejecución es el desarrollo de la metodología aplicando las diversas actividades que se han programado resaltando las técnicas que se van a utilizar en cada una de las sesiones de aprendizaje. Asimismo, en esta fase se detalla la metodología, las estrategias, el tiempo y las sesiones que se van a desarrollar en el programa.

Dimensión 3: Evaluación

En el Diseño Curricular de la EBR (2016). Se sostiene que la evaluación debe verse como un proceso a largo plazo en el que se proponen escalas de calificación como un medio específico para informar la evolución de este proceso. Por lo tanto, debemos tener mucho cuidado con la forma en que evaluamos. En el trabajo diario pedagógico, utilizamos diferentes estrategias que nos van a permitir monitorear el progreso y las dificultades de nuestros estudiantes.

Variable: Estimulación de la motricidad fina

Ruiz (2017) afirman que la motricidad fina son los pequeños músculos de la mano los que se desarrollan y permiten que el niño adquiera habilidades, maneje materiales de su entorno manipulándolos con sus dedos y las manos, realizando movimientos correctos.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Coordinación Viso manual

Fernández (1998), citado por Revilla et al. 2014, define la coordinación viso manual, como la destreza que tiene la persona a fin de usar de manera simultánea la vista con el dominio de la mano, muñeca, brazo y antebrazo para así realizar un movimiento eficaz. Por ello, podemos decir que este tipo de coordinación es muy importante para el niño, debido a que favorece la precisión, la rapidez y la seguridad al realizar sus movimientos favoreciendo el crecimiento del niño.

Dimensión 2: Coordinación gestual

Mesonero (1995), citado por Fernández, 2018, menciona que incluye el elemento principal, la mano, la que realiza el movimiento básico y fundamental con el resto de sus partes, los dedos, a fin de dar respuesta a una mayor precisión. De igual forma existen varias etapas en el nivel preescolar, que comienza desde lo más simple hasta lo más complejo y esto lo realizan con mayor frecuencia a los 3 años y disminuye gradualmente a los 5 años, donde realizarán diversas acciones más precisas. Se propone desarrollar diferentes tipos de actividades, en las que tenemos

juegos con muñecos, títeres para dramatizar, realizar juegos con los dedos y las manos.

Dimensión 3: Coordinación fonética

Mesonero (1994) citado por Montalvo 2019, expresa que esta actividad inicia desde el vientre de la madre, lo cual va perfeccionándose después del nacimiento, que logra descubrir poco a poco los sonidos que hay a su alrededor, en donde se va apropiando de dichos sonidos, emitiendo el llanto, el grito y el reírse, ya que son reflejos de supervivencia innatos y el resto se almacenará en su cerebro y a partir de entonces le servirá cuando vaya creciendo y socializando con los demás. Cuando los niños tienen entre los 2 o 3 años, deben lograr sistematizar su lenguaje a fin de emitir sonidos y coordinar oraciones desde las más sencillas hasta lo más complejo. Este proceso de maduración de su lenguaje se lleva a cabo durante el periodo de escolaridad.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variable: Programa De Actividades Lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Planificación	Justificación
	Objetivos
	Organización de las actividades por sesiones
Ejecución	Metodología/Estrategias
	Tiempo
	Sesiones
Evaluación	Instrumento
	Recursos
	Análisis de datos

Fuente: Elaboración propia

Variable: Estimulación de la motricidad fina

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES DE RANGO	
Coordinación viso manual	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	1	Nominal dicotómica SI =2 NO =1	
	Embolilla papel crepé de colores.	2		
	Modela con plastilina	3		
	Punza el contorno de una figura.	4		
	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	5		
	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	6		
	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	7		
Coordinación gestual	Imita gestos al mirarse en un espejo.	8	Nominal dicotómica SI =2 NO =1	
	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	9		
	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	10		
	Juega con títeres realizando diversas expresiones	11		
Coordinación fonética	Repite el sonido de los animales que escucha.	12		Nominal dicotómica SI =2 NO =1
	Repite trabalenguas	13		
	Entona canciones y baila siguiendo la melodía.	14		

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Programa de actividades lúdicas

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Justificación	X		X		X		
2	Objetivos	X		X		X		
3	Organización de las actividades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Metodología/Estrategias	X		X		X		
09	Tiempo	X		X		X		
10	Sesiones	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Evaluación	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Instrumentos	X		X		X		
12	Recursos	X		X		X		
13	Análisis de datos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [x] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador: LAZO PONGO, Karla Jovanny

DNI: 44942887

Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación

PIURA, 08 de mayo de 2022

Firma: _____



Mg/ Dr. (a) LAZO PONGO, Karla Jovanny

DNI: 44942887

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	X		X		X		
2	Embolilla papel crepé de colores	X		X		X		
3	Modela con plastilina	X		X		X		
4	Punza el contorno de una figura.	X		X		X		
5	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	X		X		X		
6	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	X		X		X		
7	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Imita gestos al mirarse en un espejo.	X		X		X		
09	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	X		X		X		
10	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	X		X		X		
11	Juega con títeres realizando diversas expresiones	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: Coordinación fonética	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Repite el sonido de los animales que escucha.	X		X		X		
13	Repite trabalenguas	X		X		X		
14	Entona canciones siguiendo la melodía.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: LAZO PONGO, Karla Jovanny

DNI: 44942887

Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación

PIURA, 08 de mayo de 2022

Firma: _____



Mg/ Dr. (a) LAZO PONGO, Karla

Jovanny

DNI: 44942887

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CARTA DE PRESENTACIÓN

SR. Mg. CRUZADO NUÑEZ, Mayda.

Presente

Asunto: Validar Instrumentos a través de juicios de experto.

Me es gratificante dirigirme ante su persona, para manifestarle mi saludo y al mismo tiempo darle a conocer que me encuentro desarrollando la tesis “Aplicación de un Programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial -2022” a fin de recibir el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo sede Piura.

Para lograr esto, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos que me van a servir para recoger la información requerida para poder aplicar mi trabajo de investigación.

En este sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

La carpeta para validar los instrumentos, contiene:

- La carta de presentación.
- Las definiciones conceptuales de cada variable con sus dimensiones.
- La matriz de operacionalización de las variables.

Dando a conocer mi afecto y aprecio personal me despido de usted.

Atentamente



Bach. CALLE ARCA, Cinthia Verónica

DNI: 412323241

Cel. 922501704

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Programa de actividades lúdicas

Palazuelo et al. (2010), menciona que un programa es realizar un trabajo organizado que se extiende con el paso del tiempo para alcanzar metas y objetivos, siendo manejado de manera sistemática, la cual es dirigida a un grupo de personas despertando el interés para otros individuos. Por lo tanto, se puede decir que el programa es un conjunto de acciones bien planificadas y de manera coherente, donde los docentes desarrollan e implementan diferentes estrategias con el fin de desarrollar actividades de coordinación manual, gestual y fonética, en donde los niños exploran sus habilidades y destrezas para ayudarles a controlar su coordinación motora fina.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Planificación

Carriazo et al. (2020). Mencionan que la planificación se inicia desde un problema específico o de acuerdo a las necesidades. En general, la planificación tiene en cuenta el cómo hacer, qué hacer, con qué, para qué, cuándo se debe hacer algo y con quién. Es importante destacar que la planificación pedagógica es una herramienta fundamental en el trabajo del docente, ya que ayuda a definir los objetivos a alcanzar en cada actividad propuesta en el aula. Dentro de esta fase del programa tenemos la fundamentación, los objetivos, la organización de las actividades y los recursos.

Dimensión 2: Ejecución

Álvarez (2004). Este autor sustenta que la ejecución es el desarrollo de la metodología aplicando las diversas actividades que se han programado resaltando las técnicas que se van a utilizar en cada una de las sesiones de aprendizaje. Asimismo, en esta fase se detalla la metodología, las estrategias, el tiempo y las sesiones que se van a desarrollar en el programa.

Dimensión 3: Evaluación

En el Diseño Curricular de la EBR (2016). Se sostiene que la evaluación debe verse como un proceso a largo plazo en el que se proponen escalas de calificación como un medio específico para informar la evolución de este proceso. Por lo tanto, debemos tener mucho cuidado con la forma en que evaluamos. En el trabajo diario pedagógico, utilizamos diferentes estrategias que nos van a permitir monitorear el progreso y las dificultades de nuestros estudiantes.

Variable: Estimulación de la motricidad fina

Ruiz (2017) afirman que la motricidad fina son los pequeños músculos de la mano los que se desarrollan y permiten que el niño adquiera habilidades, maneje materiales de su entorno manipulándolos con sus dedos y las manos, realizando movimientos correctos.

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Coordinación Viso manual

Fernández (1998), citado por Revilla et al. 2014, define la coordinación viso manual, como la destreza que tiene la persona a fin de usar de manera simultánea la vista con el dominio de la mano, muñeca, brazo y antebrazo para así realizar un movimiento eficaz. Por ello, podemos decir que este tipo de coordinación es muy importante para el niño, debido a que favorece la precisión, la rapidez y la seguridad al realizar sus movimientos favoreciendo el crecimiento del niño.

Dimensión 2: Coordinación gestual

Mesonero (1995), citado por Fernández, 2018, menciona que incluye el elemento principal, la mano, la que realiza el movimiento básico y fundamental con el resto de sus partes, los dedos, a fin de dar respuesta a una mayor precisión. De igual forma existen varias etapas en el nivel preescolar, que comienza desde lo más simple hasta lo más complejo y esto lo realizan con mayor frecuencia a los 3 años y disminuye gradualmente a los 5 años, donde realizarán diversas acciones más precisas. Se propone desarrollar diferentes tipos de actividades, en las que tenemos

juegos con muñecos, títeres para dramatizar, realizar juegos con los dedos y las manos.

Dimensión 3: Coordinación fonética

Mesonero (1994) citado por Montalvo 2019, expresa que esta actividad inicia desde el vientre de la madre, lo cual va perfeccionándose después del nacimiento, que logra descubrir poco a poco los sonidos que hay a su alrededor, en donde se va apropiando de dichos sonidos, emitiendo el llanto, el grito y el reírse, ya que son reflejos de supervivencia innatos y el resto se almacenará en su cerebro y a partir de entonces le servirá cuando vaya creciendo y socializando con los demás. Cuando los niños tienen entre los 2 o 3 años, deben lograr sistematizar su lenguaje a fin de emitir sonidos y coordinar oraciones desde las más sencillas hasta lo más complejo. Este proceso de maduración de su lenguaje se lleva a cabo durante el periodo de escolaridad.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variable: Programa De Actividades Lúdicas

DIMENSIONES	INDICADORES
Planificación	Justificación
	Objetivos
	Organización de las actividades por sesiones
Ejecución	Metodología/Estrategias
	Tiempo
	Sesiones
Evaluación	Instrumento
	Recursos
	Análisis de datos

Fuente: Elaboración propia

Variable: Estimulación de la motricidad fina

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES DE RANGO
Coordinación viso manual	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	1	Nominal dicotómica SI =2 NO =1
	Embolilla papel crepé de colores.	2	
	Modela con plastilina	3	
	Punza el contorno de una figura.	4	
	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	5	
	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	6	
	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	7	
Coordinación gestual	Imita gestos al mirarse en un espejo.	8	
	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	9	
	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	10	
	Juega con títeres realizando diversas expresiones	11	
Coordinación fonética	Repite el sonido de los animales que escucha.	12	
	Repite trabalenguas	13	
	Entona canciones y baila siguiendo la melodía.	14	

Fuente: Elaboración propia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Programa de actividades lúdicas

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Planificación	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Justificación	X		X		X		
2	Objetivos	X		X		X		
3	Organización de las actividades	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Ejecución	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Metodología/Estrategias	X		X		X		
09	Tiempo	X		X		X		
10	Sesiones	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Evaluación	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Instrumentos	X		X		X		
12	Recursos	X		X		X		
13	Análisis de datos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: CRUZADO NUÑEZ, Mayda Yessenia

DNI: 02850481

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

Piura, 08 de Mayo de 2022

Firma: .


Mg. Mayda Yessenia Cruzado Núñez

DNI: 02850481

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	X		X		X		
2	Embolilla papel crepé de colores	X		X		X		
3	Modela con plastilina	X		X		X		
4	Punza el contorno de una figura.	X		X		X		
5	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	X		X		X		
6	Realiza dibujos en forma libre y espontánea.	X		X		X		
7	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	
08	Imita gestos al mirarse en un espejo.	X		X		X		
09	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	X		X		X		
10	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	X		X		X		
11	Juega con títeres realizando diversas expresiones	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: Coordinación fonética	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Repite el sonido de los animales que escucha.	X		X		X		
13	Repite trabalenguas	X		X		X		
14	Entona canciones siguiendo la melodía.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: CRUZADO NUÑEZ, Mayda Yessenia

DNI: 02850481

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

Lima, 08 de Mayo de 2022

Firma: _



Mg. Mayda Yessenia Cruzado Núñez

DNI: 02850481

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



INSTITUCION EDUCATIVA N° 427
Reconocida Con R.D. N° 001565 – Fecha: 22-07-1987
Calle Los Girasoles N° 289 A.H. Tres De Enero-Sechura
DESDE 1987

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

AUTORIZACIÓN PARA APLICAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La Directora de la Institución Educativa N° 427 del Asentamiento Humano 3 de Enero del Distrito de Sechura, Provincia Sechura, Región Piura, **AUTORIZA:**

A la Sra. **CALLE ARCA, Cinthia Verónica**; identificada con DNI N° 41232324 y código de matrícula N° 7000479654; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo, a desarrollar actividades de investigación, aplicación de instrumentos de recojo de información en nuestra Institución Educativa, en el marco de su Proyecto para la obtención de grado de MAESTRO (A), mediante el trabajo de investigación titulado **“Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la coordinación motora fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022”**, comprometiéndose la investigadora a alcanzar a este despacho los resultados de su estudio luego de concluir con el desarrollo de la tesis en mención.

Se expide la presente a la parte interesada para los fines convenientes.

Sechura, 2 de Mayo 2022

Atentamente,

CINTHIA V. CALLE ARCA
DIRECTORA
DNI 41232324



INSTITUCION EDUCATIVA N° 427

Reconocida Con R.D. N° 001565 – Fecha: 22-07-1987
Calle Los Girasoles N° 289 A.H. Tres De Enero-Sechura
DESDE 1987

**CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Yo, _____ ,
identificado con DNI N° _____, por voluntad propia, doy mi consentimiento a la docente Cinthia Verónica Calle Arca, identificada con DNI N° 41232324; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo-Piura y que en coordinación con la autoridad de la Institución Educativa, se encuentra realizando una investigación denominada **“Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la coordinación motora fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022**, el proceso consiste en la aplicación de una lista de cotejo antes y después de desarrollar un Programa de Actividades lúdicas para estimular la coordinación motora fina en los niños 5 años del nivel inicial. Dicho programa, tendrá 14 sesiones de aprendizaje, que durará 45 minutos.

Del mismo modo, se me brindó la explicación respectiva siendo todo claro y entendible para la aplicación de la lista de cotejo, como también me manifestaron que la información recogida será estrictamente confidencial, ya que sólo será utilizada para los propósitos de esta investigación.

De esta manera, hago constar que he leído y entendido en su totalidad el presente documento, por lo que en constancia firmo y acepto su consentimiento.

Día: / /

Firma



INSTITUCION EDUCATIVA N° 427

Reconocida Con R.D. N° 001565 – Fecha: 22-07-1987
Calle Los Girasoles N° 289 A.H. Tres De Enero-Sechura
DESDE 1987

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Ana Milagros Angeles Paiva, identificado con DNI N° 44635437, por voluntad propia, doy mi consentimiento a la docente Cinthia Verónica Calle Arca, identificada con DNI N° 41232324; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo-Piura y que en coordinación con la autoridad de la Institución Educativa, se encuentra realizando una investigación denominada “**Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la coordinación motora fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022**”, el proceso consiste en la aplicación de una lista de cotejo antes y después de desarrollar un Programa de Actividades lúdicas para estimular la coordinación motora fina en los niños 5 años del nivel inicial. Dicho programa, tendrá 14 sesiones de aprendizaje, que durará 45 minutos.

Del mismo modo, se me brindó la explicación respectiva siendo todo claro y entendible para la aplicación de la lista de cotejo, como también me manifestaron que la información recogida será estrictamente confidencial, ya que sólo será utilizada para los propósitos de esta investigación.

De esta manera, hago constar que he leído y entendido en su totalidad el presente documento, por lo que en constancia firmo y acepto su consentimiento.

Día: 06. /05./2022

Firma

Base de datos

	PRE TEST													
	COORDINACIÓN VISO MANUAL							COORDINACIÓN GESTUAL				COORDINACIÓN FONÉTICA		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
ESTUDIANTES	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	Embolilla papel crepé de colores.	Modela con plastilina	Punza el contorno de una figura.	Recorta con la tijera respetando el contorno de la figura.	Realiza dibujos en forma libre y espontánea	Colorea en un solo sentido, respetando los límites del dibujo.	Imita gestos al mirarse en un espejo	Mueve la lengua al ritmo de una canción.	Sopla con el sorbete para esparcir la pintura.	Juega con títeres realizando diversas expresiones	Repite el sonido de los animales que escuchas.	Repite trabalenguas	Entona canciones siguiendo la melodía.
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2
2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1
3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2
4	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
8	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2
9	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1
10	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
11	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1
12	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2
13	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1
14	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2
15	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1
16	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1
17	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1
18	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1

19	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2
20	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2
21	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2
22	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2

APLICANDO EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS







