



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Juego simbólico y motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E. N°

1607, Chilia, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Muñoz Reyes, Angiolina Melencia (orcid.org/0000-0003-1550-4861)

**ASESOR:**

Dr. Cruz Aguilar, Reemberto (orcid.org/0000-0003-2362-2147)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO - PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser el inspirador y darme las fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de mis grandes anhelos más deseados.

A mis padres por su apoyo incondicional, trabajo, sacrificio en todos estos años ya que gracias a ellos he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, es un orgullo y tengo el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mis hermanas por brindarme su amor y confianza, por estar siempre presente acompañándome y por su apoyo moral que me brindaron a lo largo de esta etapa universitaria de mi vida, A mi hija quien fue un motivo de inspiración para culminar mi carrera con éxito.

Angiolina

## **Agradecimiento**

A mi familia, por haberme dado la oportunidad de formarme en esta prestigiosa universidad cesar vallejo y haber sido mi apoyo y soporte durante todo este tiempo, que siempre estuvieron para escucharme y darme palabras de motivación en este proceso que en algunos momentos se me hizo difícil.

A Reemberto Cruz Aguilar, por haberme guiado a lo largo de mi carrera universitaria, por haberme brindado su apoyo incondicional para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivando mis valores.

A todos los docentes de la universidad que con su sabiduría, conocimiento, apoyo y paciencia que me brindaron, me permitieron concluir mi carrera universitaria

Angiolina

## Índice de contenidos

<u>Carátula</u> .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen .....	vi
Abstract.....	vii
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>4</b>
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>11</b>
<b>3.1. Tipo y diseño de investigación .....</b>	<b>11</b>
<b>3.2. Variables y operacionalización .....</b>	<b>12</b>
<b>3.3. Población, Muestra y Muestreo.....</b>	<b>13</b>
<b>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>14</b>
<b>3.5. Procedimientos .....</b>	<b>15</b>
<b>3.6. Método de análisis de datos.....</b>	<b>15</b>
<b>3.7. Aspectos éticos.....</b>	<b>16</b>
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>17</b>
<b>V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>32</b>
<b>VI. CONCLUSIONES.....</b>	<b>36</b>
<b>VIII. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>37</b>
REFERENCIAS .....	38
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1: Niños de 4 años de la I.E. N° 1607 - Chilia .....	13
Tabla 2: Niños y niñas del aula de 4 años de la I.E. N° 1607 - Chilia.....	14
Tabla 3: Resultados por dimensiones y niveles de la variable motricidad fina en niños de 4 años del centro educativo N° 1607 - Chilia, <b>2022</b> .....	<b>17</b>
Tabla 4: Resultados por niveles obtenidos en la variable motricidad fina en niños menores de 5 años en la IE 1607 de Chilia, 2022 .....	18
Tabla 5: Resultados por dimensiones y niveles de la variable juego Simbólico en niños de 4 años de la I.E. N° 1607 de Chilia, 2022 .....	19
Tabla 6: Resultados por niveles de la variable juego simbólico en niños de 4 años de la I.E. N° 1607 de Chilia, 2022 .....	21
Tabla 7: Dispersión de las puntuaciones de las variables.....	26
Tabla 8: Prueba de normalidad de las variables y dimensiones... ..	27

## Resumen

Para este estudio de investigación se tuvo como objetivo general; determinar la relación entre el juego simbólico y la motricidad fina en escolares de cuatro años en la institución educativa 1607 mi niño Jesús-chillia, el proceso metodológico en esta investigación era descriptiva-correlacional ya que se consideró a 31 escolares así como población para la muestra. Con respecto a la recogida de instrumentos se usó una guía de observación. Dichos resultados indican que un 70% en estudiantes obtuvieron un logro deficiente con vinculación a sus pericias sociales y un 30% está en un nivel medio, por lo tanto, después de la ejecución de actividades establecidas se localizó que 66% de los estudiantes han mejorado de una forma muy significativa con una buena conexión a su habilidad social. El procedimiento fue el análisis estadístico descriptivo y análisis inferencial que nos proporcionan como resultado de la investigación un  $p = 4.1697E-14n$  y una significación de  $\alpha = 0.05$ . Dentro de dicha hipótesis se encontró una relación directa y muy eficaz entre que existe del juego simbólico y la motricidad fina para la mejora en la escritura de los estudiantes, siendo un medio indispensable en su desarrollo.

**Palabras clave:** juego simbólico, motricidad fina, relación.

## **Abstract**

For this research study, the general objective was; To determine the relationship between symbolic play and fine motor skills in four-year-old schoolchildren at the 1607 Mi Niño Jesús-Chillia educational institution, the methodological process in this research was descriptive-correlational since 31 schoolchildren were considered as well as the sample population. Regarding the collection of instruments, an observation guide was used. These results indicate that 70% of students obtained a poor achievement linked to their social skills and 30% is at a medium level, therefore, after the execution of established activities, it was found that 66% of students have improved. in a very significant way with a good connection to their social skills. The procedure was the descriptive statistical analysis and inferential analysis that provide us as a result of the investigation a  $p = 4.1697E-14n$  and a significance of  $\alpha = 0.05$ . Within this hypothesis, a direct and very effective relationship was found between the symbolic game and fine motor skills to improve students' writing, being an indispensable means in their development.

**Keywords:** symbolic game, fine motor skills, relationship

## I. INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas, en el ambiente de las ciencias y la técnica ha traído un avance muy significativo de la ciencia y la tecnología, esto ha ayudado enormemente a las personas, e incluso ahora, especialmente los teléfonos móviles, ya que permiten la comunicación dondequiera que estén. Por lo tanto, los niños han estado interactuando constantemente con los teléfonos móviles durante los últimos dos años, esto se debe a grupos especiales debido a la epidemia de COVID 19. Sin embargo, muchos de estos niños han desarrollado otras adicciones de estos dispositivos (tableta o teléfono móvil) dejando atrás “el juego con sus pares y la danza, lo cual es beneficioso para su desarrollo integral” Carrión (2020).

Un aspecto del desarrollo en el infante, fue la motricidad, lo cual ha sido vulnerada, puesto que, al no asistir a las instituciones, debido a que su coordinación motora de ellos no ha recibido los estímulos adecuados para poder reforzarla e ir desarrollándola de manera paulatina. Por su parte, Pérez (2017) muestra que en la etapa de la infancia desde pequeños tienen que desarrollar todas y cada una de sus destrezas y habilidades que se relacionan con su coordinación motriz, porque en esta etapa aprenden a manipular diversos objetos de su entorno; a pesar de, a los padres no les importan y hacen de lado esta área del desarrollo, porque no les agrada que sus pequeños se ensucien y mucho menos ensucien las partes de su vivienda.

Por otro lado, la UNICEF (2016) garantiza que son casi 300 millones de chicos que muestran problemas en varias áreas de su desarrollo motor, es de esta forma parte, el 34% de estos niños en el mundo muestran una complejidad cognoscitiva, el 27% muestra problemas en el sector motor y el 15% tiene inconvenientes con las emociones. Puesto que, la OMS (2015) asegura que aproximadamente el 23% de niños en el mundo padecen algún problema en su avance motriz, cognoscitivo y socioemocional, ya que esto ocasiona una gran divergente de residentes inocentes en el mundo.



En el Perú, a lo largo de diversos siglos la actividad simbólica no fue y no es observado aun como un plan donde que los niños aprendan sino es observado como un pasa tiempo o recreación, ya que los parientes no conocen todas las ventajas que este trae en cada sector del desarrollo en los pequeños; lo cual crea que no reciban “estímulos adecuados en su actividad motriz gruesa y fina, su lateralidad y la localización espacial” (Gil et al., 2018). garantiza que una gran diferencia de porcentaje de niños menores de 6 años, ellos no presentan un alto rendimiento de coordinación motriz, para ello, se sugiere usar el juego como una herramienta de aprendizaje para una educación de calidad, ya que favorece mucho a maestros, niños y familia, por lo que “contribuirán con sus pequeños en su proceso, de una forma más divertida activa” (Sarle, 2019). Se expresan muy pocos, los niños podrán encontrarle el gusto a cada una de las actividades que les designas en la escuela, logrando así reducir el porciento de niños que se están robotizados logrando desarrollar la iniciativa frente a los juegos que se les planteo.

En el distrito de Chilia, se encuentra un gran porcentaje de instituciones educativas en la etapa preescolar que necesitan encontrar la relación del juego figurativo con el proceso de la actividad motriz fino, con la única finalidad que las docentes encuentren y mejoren las estrategias que utilizan y contribuir así de manera positiva en su desarrollo. Debido a un gran daño colateral de la pandemia ha sido que los niños no interactúen con sus pares y se dejó de lado los juegos por solo optar por los dispositivos móviles fomentando el sedentarismo.

De tal manera que, en esta investigación se formuló la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y la motricidad fina de los niños de 4 años en la institución educativa 1607, Chilia, 2022?

Asimismo, está presente investigación cuenta con una temática actual, ya que el juego simbólico, es concurrente dentro de todas y cada una de estas actividades que se plantean para los niños y es sumamente indispensable direccionarla de manera adecuada y positiva, para que no jueguen por jugar, sino también aprendan (Sarle, 2019). Por otro lado, la actividad motriz, es el trayecto

que tienen los niños para ejecutar adecuadamente su escritura, esto les va ayudando a preparar movimientos sistematizados y realicen grafismos (Cabrera & Dupeyrón, 2019). De tal manera, que la presente investigación servirá como antecedente teórico para las investigaciones futuras, puesto que se requiere seguir profundizando el tema de la actividad simbólica y la función de actividad motriz fina en infantes menores de 5 años para contribuir día a día con el desarrollo integral del niño. Además, esta investigación es de tipo pre experimental-correlacional, esto se debe a que se desarrollará un taller de juegos simbólicos, el cual constará de 15 actividades enfocadas para obtener un buen progreso dentro de la actividad motriz fina en niños mayores de 3 años del centro educativo 1607 del centro poblado de Chilia, para luego evaluar la efectividad de dicho taller y poder ver cuál es la influencia que tiene la actividad simbólica dentro del sistema motor fino de los infantes.

De esta manera es que, el trabajo indagado apreció cómo el objetivo general: Determinar la relación del juego simbólico y la actividad motriz fina de los niños de cuatro años de la institución educativa 1607, así mismo, se obtuvo como objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad fina de los niños de cuatro años de dicha institución; Identificar si existe relación entre el juego con la coordinación viso manual de los estudiantes de cuatro años; analizar si existe una relación entre el juego simbólico y la motricidad fina en dichos estudiantes.

Por otro lado, se encontró como la hipótesis general: Reconoce una relación directa y revelador de la actividad motriz fina y el juego figurativo en los infantes del centro educativo N° 1607 "Mi Niño Jesús" y como hipótesis nula: No existe un vínculo directo y relevante cómo en juego simbólico y en motricidad fina en infantes mayores de tres años de dicho centro educativo.

## II. MARCO TEÓRICO

La actividad motriz fina durante la infancia, fue en varios siglos un asunto de investigación continua, porque se busca desarrollar varias diferentes estrategias que se deben o pueden usar para contribuir en su progreso de un buen aprendizaje en la infancia. Por lo tanto, referente a las investigaciones de investigación durante esta investigación se encontró que a nivel internacional Haro (2022), quien por su parte en la investigación “Nivel de la actividad motriz fina de niños de un centro infantil en Quito”, identificó el nivel desarrollo motor fino en los pequeños mayores de 3 años. Esta propuesta usada en este trabajo es descriptivo- correlacional simple y se consideró a 30 estudiantes para las muestras. Los efectos arrojaron que 44% de estos estudiantes tienen un grado no muy alto de conexión a su motricidad fina, el 40% corresponde a el grado muy alto y 16% tiene un nivel bajo. La indagadora afirma que promocionar el progreso del sistema motor fino es fundamental en el niño, de tal manera las maestras deben emplear un bosquejo de estrategias, técnicas en la innovación para ayudar a cada niño para desarrollar su sistema motor fino desde una etapa muy temprana.

Procel (2021), en su estudio del “Juego simbólico y creatividad en dichos alumnos de un centro educativo de Riobamba”, planteó sobre la valoración de la actividad simbólica y la ejecución del desarrollo de la imaginación en los infantes. La indagación se ejecutó bajo el diseño descriptivo correlacional considerando a 35 infantes como asunto de investigación. Durante la medida de los datos se usó una guía de observación y un cuestionario. El producto fue demostrado ya que el 65% de los estudiantes usan la actividad figurativa dentro de varios movimientos que se realizan durante la sesión didáctica, el 33% de estudiantes no se vinculan con sus compañeros, a pesar de que mayormente se usa el juego figurativo para desenvolver diversas situaciones que se les presenta y el 2% no usa el juego figurativo dentro de su sesión didáctica. Se determina al juego figurativo cómo una estrategia muy necesaria para fomentar diferentes técnica y destrezas en los estudiantes, por otro lado, es de sum importancia conocer diversas estrategias para que puedan ser ejecutas correctamente, para la finalidad de contribuir de una forma total para la ejecución de un buen aprendizaje en el niño.

Rezabala (2018), por su parte durante su función investigadora “El juego y su repercusión en el proceso de la actividad motriz fina en pequeños de una unidad educativa de Loja en Ecuador”, encontró sobre la influencia del juego simbólico para el proceso motor en infantes. Esta propuesta metodológica en este estudio fue descriptiva correlacional seleccionando a 100 estudiantes de tres a seis años de edad que son tomados como parte de la muestra de indagación. Para la recogida de información se realizó una guía de observación y un cuestionario. Los productos demostraron que en 56% de los pequeños se encuentran en proceso del progreso para la actividad motriz fina, el 40% se encuentran iniciando la ejecución de su sistema motor fino en infantes y solo el 4% han logrado desarrollar su motricidad fina. El autor finalizó con una conclusión que al realizar el juego como herramienta de enseñanza es de gran interés para incitar a los pequeños que se desenvuelvan de manera adecuada su motricidad en etapa preescolar.

Tigrero (2021), durante investigación “Juego figurativo y el desarrollo socioafectivo en estudiantes del nivel inicial”, especifica el poder de la acción simbólica como herramienta para el progreso emocional de los estudiantes. Esta metodología de indagación fue descriptiva correlacional y fueron seleccionados 75 estudiantes del centro infantil de Patate. Para la recogida de información se manejó una guía de observación. Los productos demuestran que un 61% de estos infantes usa frecuentemente el juego figurativo con el fin de encontrar la relación con sus compañeros, el 24% no usa ninguna acción para comunicarse con los demás y el 14% siempre usa su juego simbólico para interactuar con los demás, su entorno y las actividades de su entorno. Se concluyó que para que los niños conecten y fortalezcan sus sentimientos con mucha facilidad, es importante considerar el juego simbólico como herramienta de formación, porque permite el desarrollo de la empatía, lo que ayuda a desarrollar la empatía y fortalecer los sentimientos. comunicarse fácilmente con sus camaradas de clase.

Pérez (2020), en su teoría del “Juego simbólico y el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes en un centro educativo de Ibarra”, encontró el vínculo que existe entre la actividad simbólica con el progreso cognitivo de infantes en 4 años. La propuesta metodológica de esta indagación fue descriptiva – correlacional tanto

que se eligieron a 56 párvulos para muestra de campo. En la recogida de esta información se usó una lista de cotejos. En los productos destacan en que 54% de estudiantes tiene un gran nivel de problemas con relación a su proceso cognitivo, ya que 24% muestra una buena categoría y el 22% presentan una categoría regular. Puesto que se determinó al juego figurativo cómo un canal de estimulación para que cada niño adquiera y pueda desarrollarse de una forma lúdica todas sus destrezas y habilidades y así poder alcanzar sus objetivos en su infancia de una manera didáctica.

En el ámbito nacional, pueden apreciar a Cáceres (2021), dentro de su indagación “Juego libre y el proceso motriz fino de los estudiantes de tres a seis años en un jardín municipal en Apurímac”, describió el vínculo sobre la actividad libre con la actividad motriz fina de estudiantes. La propuesta metodológica de estudio fue descriptivo correlacional ya que se eligió a 15 pequeños como población para la muestra. Cada variable fue medida a través de dos tablas de observación. Los resultados mostraron que 86% de estos niños tenían un nivel muy alto de actividad motriz fina y el 14% tenía un nivel normal. Los autores concluyeron que había un bajo nivel de correlación negativa entre el juego figurativo y el proceso de la motricidad fina, lo que sugiere que no existe un vínculo directo entre estas dos variables porque la población del estudio ya tenía un excelente logro psicomotricidad.

Laura y Arenas (2018), dentro de esta investigación de “El juego simbólico directo como incentivo de colectivizar con los estudiantes menores de 6 años de un centro educativo en Arequipa”, fueron las que señalaron cuales son las causas que tiene un programa de juegos simbólico para socializar con los pequeños. La propuesta metodológica de la indagación fue de diseño pre experimental esto lo aplicaron en 31 estudiantes para que sean su objeto de estudio. En la recogida de datos se usó una lista de cotejos. Cada uno de estos productos demostraron un 69% de estudiantes no socializan bien con su compañero y un 31% si tienen una interacción adecuada con cada miembro, en efecto, después de cada ejecución de talleres se determinó que un 100% de estudiantes lograron relacionarse con sus pares. La autora concluye que la actividad simbólica afecta de una forma eficaz para el aumento de socialización en cada niño y niña de esta entidad

educativa.

Orozco (2018), parte su indagación “El juego simbólico y las habilidades sociales en estudiantes de una entidad educativa en Pimentel”, determinó sobre el vínculo que tiene las actividades simbólicas y las aptitudes sociales en la infancia. Este proceso metodológico de la exploración fue descriptiva-correlacional y se consideró a 31 niños algo así como población para la muestra. Con respecto a la recogida de instrumentos se utilizó una guía de observación. Esto indica que el 70% en estudiantes obtuvieron un logro deficiente con vinculación a sus pericias sociales y un 30% está en un nivel medio, por lo tanto, después de la ejecución de actividades establecidas se localizó que 66% de los estudiantes han mejorado de una forma muy significativa con una buena conexión a su habilidad social. La autora determinó, que al realizar el juego figurativo ayuda de una manera significativa para que puedan adquirir progresivamente sus habilidades sociales lo niños para una mejor socialización su entorno.

Por tal sentido que, en el campo del ámbito local, se reconoció a López y López (2017), en su investigación “Actividades lúdicas para favorecer la actividad motriz fina de los infantes de educación preescolar”, ejecutaron un taller de los juegos figurativos para apoyar en el avance del desarrollo motor fino en los niños de inicial. Esta propuesta metodológica fue considerada descriptivo correlacional y se eligió a 19 niños de una zona rural en Pataz. La herramienta estimada para calcular a la muestra de estudio que se realizó a través de una guía de observación sistemática. Los descubrimientos de esta indagación fueron determinados en el pretest que el 58% de los estudiantes muestra un grado deficiente en el proceso de su actividad motriz fina, el 42% presentó un logro regular; desde otro punto de vista, después de la ejecución de talleres descubrieron que un 58% de estudiantes obtuvieron un buen logro con correlación a su motricidad fina, 32% obtuvo un nivel aceptable y un 10% se consiguió en el nivel bajo. La autora concluyó que el taller ayudó de una manera significativa a desarrollar y mantener la posición de motricidad fina en estudiantes.

Después de conocer los antecedentes de esta vigente indagación se procedió a realizar una búsqueda minuciosa en las bases de datos para conocer

todos los alcances literarios de las variables de la investigación y de esta manera profundizar y conocer más sobre ellas.

En tal sentido, se encontró diversas definiciones de juego simbólico, de manera que Sanz (2019) definen al juego simbólico como aquella actividad instintiva y natural donde los niños emplean todas sus habilidades mentales para inventar e imaginar un escenario determinado para entretenerse. Por otro lado, Gallardo (2018) aseguran que el juego simbólico es una acción donde los niños expresan una determinada situación con la finalidad de divertirse y entretenerse, asimismo, es dar un valor real a los diversos objetos que tienen en su entorno, para la cual utilizan una secuencia determinada que guarda relación con su maduración mental y cognitiva de cada niño. De igual manera, Quiliche (2019) define al juego simbólico como un desarrollo innato y espontánea que efectúan cada individuo para rehacer diversas situaciones que se nota del entorno, esto les permite exteriorizar comportamientos los cuales se han aprendido mediante el contacto con los individuos que tiene el sujeto ante la sociedad.

El juego simbólico es un tema educativo que tiene es muy estudiado porque tiene un sustento en algunas teorías importantes de la educación, en tal sentido, Gallardo (2018) afirma que existen teorías que tienen un enfoque directo con el juego simbólico en los niños, estas son: La teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross plantea al juego como el recurso y estímulo valioso para que los niños puedan desarrollar su pensamiento, creatividad de imaginar las cosas, esto se debe a que en la infancia es primordial y adecuado para desarrollar o potenciar las habilidades mencionadas, de esta manera los niños pueden desarrollarse de manera integral y adecuada; La teoría cognitiva de Jean Piaget conceptualiza al juego como el medio o canal que tiene el individuo para alcanzar su madurez emocional y cognitiva, por lo tanto, tiene una relación directa con la inteligencia de las personas, puesto que, los niños necesitan desarrollar de manera paulatina diversas estructuras las cuales son primordiales para que se desarrollen de manera óptima, de tal manera, que el juego simbólico tiene relación con todos los conocimientos previos que tienen los niños, la manera en solucionar los diversos problemas que observan y sobre todo la manera practica en la que el niño va aprendiendo por sí mismo y con ayuda de su entorno;

La teoría sociocultural de Lev Vigotsky visualiza al juego como el medio estrictamente social, es decir, que el niño interactúa con su entorno y aprende, este aprendizaje es el resultado de un conjunto de pasos que permiten que vaya desarrollando aquellas habilidades que le permiten tener un pensamiento crítico, fortaleciendo su creatividad antes y durante el juego que ejecuta con sus pares, lo que lo ayuda a transformar los diversos objetos que tiene en su contexto y esto es gracias a su imaginación.

Para Dantas (2019) el juego simbólico tiene cuatro dimensiones importantes, las cuales permiten tener un orden en su ejecución, estas son: Integración, esta dimensión tiene relación con la secuencia que sigue el niño para ir acoplando las diversas acciones que realiza con la finalidad que engranar una acción con las demás, de tal manera que todas se vean como una sola y puedan ser desarrolladas de manera coordinada; Sustitución, esta dimensión tiene relación con reemplazar el objeto específico o real con el objeto al que el niño le está dando la forma o función que quiere representar, es decir, le da vida a un objeto pensando en la funcionalidad de otro; Descentración, esta dimensión tiene relación con la estructura mental que ya tiene el niño sobre el objeto u objetos que utilizará para desarrollar el juego, es decir, ya tiene saberes previos de la función, uso y estructura del objeto elegido en su juego; Planificación, esta dimensión tiene relación con la capacidad que tiene cada estudiante para concertar su juego, es decir, para pensar, elegir y crear toda la estructura y secuencia de actividades que va a tener su juego, esto parte desde lo más simple hasta lo más complejo, como es la elección de personajes y el respeto por las pautas o reglas planteadas.

Por otro lado, se ha identificado diversas definiciones que algunos autores establecen para la motricidad fina, en tal sentido, se encontró que Pérez (2017) define a la motricidad fina es el resultado del proceso del crecimiento de las personas, donde existe diversos movimientos los cuales deben ser precisos y tener una coordinación adecuada durante su ejecución. Del mismo modo, Según Cabrera y Dupeyrón (2019) definen al desarrollo motor fino como el conjunto de movimientos adecuados y delicados, para que sean realizados ya sea con la mano o el dedo para el objetivo de tener un buen trabajo cuidadoso y especificado, cuando una persona dibuja o mezcla, amasa entre otros. Asimismo, Benzant



(2015) señala que el desarrollo motor fino está relacionado con todas las acciones que realizan los músculos más pequeños del cuerpo, específicamente de las manos y dedos dando respuesta a lo que observan con detenimiento los ojos, es decir la coordinación motora fina refleja toda la habilidad que tiene el sujeto con sus manos o extremidades superiores.

En consecuencia, la motricidad fina se sustenta con algunas teorías educativas importantes, la cual hacen de esta variable un tema muy importante para ser estudiado, de manera que, Mendoza (2017) señalan que la motricidad fina se sustenta teóricamente con: La teoría del umbral del pensamiento de Torrence, dicha teoría señala que la inteligencia es aspecto básico e importante para ser desarrollado pero a su vez no es del todo indispensable, lo cual significa, que el grado de inteligencia que tiene un persona no garantiza el nivel de desarrollo psicomotor que ha alcanzado, esto se debe, a que por lo general casi nunca se cumple el vínculo de que a más desarrollo intelectual existen más habilidades en los niños; La teoría psicomotriz de Aucouturier, esta teoría se enfoca en la maduración cerebral de los niños, es decir, que mientras más maduro se encuentre el niño mentalmente tiene más capacidad para realizar movimientos coordinados y precisos, que lo ayudaran a desarrollar todas las actividades que se plantean en su día a día, es por ello, que se debe tener desde muy pequeños una estimulación adecuada a sus extremidades tanto superiores como inferiores; La especulación de las inteligencias múltiples de Gardner, esta teoría manifiesta que las personas tienen muchas capacidades las cuales están relacionada a las diversas inteligencias que el ser humano posee, entre ellas se encuentra la inteligencia kinestésica, la cual está relacionada con todos los movimientos coordinados que realizan las personas, es por ello que la estimulación temprana es de mucha importancia para el proceso de cada una de ellas.

### III. METODOLOGÍA

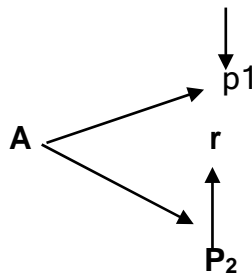
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo básica, puesto que se pretende contribuir con más información a la existente, esta contribución se hará mediante los nuevos resultados que serán obtenidos y que permitirán realizar un exhaustivo análisis de cada una de las variables de estudio con la finalidad de reforzar el conocimiento (Hernández et al., 2014).

##### 3.1.2 Diseño de investigación

El bosquejo de investigación fue correlacional, porque permitió establecer relación entre las dos variables independientes que se estudian, según Arias (2012) una investigación es correlacional cuando permite establecer o identificar que dos o más variables se relacionan de manera directa o indirecta. Asimismo, el esquema que se tuvo en cuenta para esta investigación es: revisar o1 arreglar.



Donde:

**A:** Niñas y niños de cuatro años de la I.E. N° 1607, Chilia

**P<sub>1</sub>:** Juego simbólico

**r:** Relación entre las variables

**P<sub>2</sub>:** Motricidad fina de los niños

### 3.2. Variables y operacionalización

#### V1: Juego simbólico

**Definición conceptual** (variable cuantitativa). En cuanto a Quiliche (2019), la actividad simbólica es el movimiento espontánea e innata que realiza cada persona para recrearse usando una o más acciones que se observan en la sociedad, lo cual permite exteriorizar el comportamiento lo cual fueron aprendidas gracias a la conexión con los individuos que tiene en su entorno.

**Definición operacional.** El juego simbólico fue medido a través del cuestionario conformado por 15 ítems de dicha variable.

**Indicadores:** Expresa sus emociones durante un juego, muestra su gusto o disgusto en el juego, analiza algunas normas para mejorar en un juego, está atento a cada opinión de su compañero y lo respeta, conversa en casa con sus familiares sobre los juegos que realizó, propone algunas opiniones para crear una actividad en familia, utilizando diferentes materiales o cosas para jugar, proponiendo nuevas reglas y secuencia para cada juego, hace diferentes movimientos en el transcurso del juego, emplea todo su cuerpo para realizar una actividad.

#### V2: Motricidad fina

**Definición conceptual** (variable cuantitativa). Para Cabrera y Dupeyrón. (2019), la actividad motriz fino es el conjunto de acciones adecuados y delicadas, lo cual fueron hechos con las manos o con los dedos, con la intención de lograr un trabajo bien hecho y bien especificado, siempre que una persona mezcla o dibuja, entre otros.

**Definición operacional:** La actividad motor fino en infantes menores de 5 años se midió a través de 15 ítems de la variable.

**Indicadores:** Realiza movimientos coordinados con ayuda de sus manos, presta mucha atención al objeto que está manipulando, realiza diversos movimientos con ayuda de su rostro, expresa con facilidad diversos estados de ánimo, emplea diversos tonos de voz para representar algunos personajes, modula su voz cuando quiere expresar algo.

### 3.3. Población, Muestra y Muestreo

#### Población

Para esta aplicación de esta investigación, fue apreciado como población de estudio a estos 100 niños y niñas registrados en la I. E.N° 1607 “Niño Jesús- Chilia”, en las aulas de cuatro años.

**Tabla 1**

*Niños de 4 años de la Institución Educativa. N°1607, Chilia*

Aula	Estudiantes				Total	
	Hombres		Mujeres		f	%
	f	%	f	%		
4 “A”	18	58	13	42	31	100
4 “B”	17	61	16	39	33	100
4 “C”	18	58	18	58	36	100
TOTAL	40	52	37	48	100	100

*Nota.* Elaboración de la autora.

**Criterios de inclusión:** La investigación consideró como una regla de inclusión a todos los niñas y niños de 4 años registrados que asistan regularmente al centro educativo durante el año escolar.

**Criterios de exclusión:** Para este trabajo de investigación se consideró como criterios de inclusión a: todos estos estudiantes que no asistían regularmente a las clases dentro de la institución y a todos los niños con alguna discapacidad ya sea intelectual o física.

#### Muestra

En esta investigación se obtuvo como muestra de estudio a 31 estudiantes del aula de cuatro años “A”, y lo cual se obtuvo permiso por tener la confianza y disponibilidad de la profesora del salón

**Tabla 2**

*Niños y niñas del aula de 4 años de la I.E. N°1607, Chilia*

Aula	Estudiantes				Total	
	Hombres		Mujeres		f	%
	f	%	f	%		
4 "A"	18	58	13	42	31	100

*Nota.* Elaboración de la autora

### **Muestreo**

La indagación analizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, o sea es porque el grupo experimental fue designado por ser una entrada fácil para la indagadora esto es porque si cumple con las características indicadas y necesarias como se indica en la recogida de la información (Otzen & Manteola, 2017).

### **Unidad de análisis**

La unidad de análisis considerada en la investigación fue a cada uno de los 31 estudiantes que conformaron la muestra de estudio, debido a que ellos se tendrán una buena comunicación necesaria para conocer el impacto que tienen los talleres del juego social en la aplicación actividad motriz fino de los integrantes. Para Azcona et al. (2013) la unidad de análisis es aquella porción de la población que será considerada para describir cada una de las características que se necesiten en la investigación para lo cual han sido seleccionados

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnica**

Esta investigación usó como técnica para recolectar toda información, lo cual fué usada para tener información a través de la observación directa del grupo definido, para reconocer las características o conductas que se requieran.

## **Instrumento**

Para este trabajo de indagación tuvo como herramienta para evaluar una guía de observación, lo cual es un documento que favorece la recolección de la información del grupo definido, el cual fue observado en poder registrar los cambios y avances que van teniendo luego de la ejecución de un determinado estímulo.

### **3.5. Procedimientos**

El actual trabajo de investigación se ejecutó por diferentes etapas, lo cual permite realizar un trabajo bien organizado y con una secuencia bien establecida. De tal forma que, en primer lugar, se coordinó con la directora del Centro Educativo N° 1607-Chilia, para poder tener todos sus permisos correspondientes para desarrollar la investigación en dicho centro educativo; en segundo lugar, se pidió el consentimiento brindado de cada padre de familia de cada estudiante, esto es para que sus hijos menores de 5 años conformen parte de esta presente indagación; como tercer lugar, es planificar y diseñar la guía de observación, que fue considerado como instrumento para evaluar, puesto que, el instrumento fue aplicado a un grupo piloto para poder determinar su nivel de confiabilidad y por medio de la opinión de juicio por cada experto para tener su validez; y por último, la herramienta de evaluación fue aplicado a la muestra de estudios de este trabajo de investigación.

### **3.6. Método de análisis de datos**

En tanto al estudio de este trabajo luego para conseguir los productos de aplicación de la guía de observación se procedió a ejecutar un análisis de los resultados, ya que se realizó cálculos estadísticos de los puntajes obtenidos de una forma grupal o individual, con la ayuda del programa Microsoft Excel, en donde se encontraron algunas medidas de tendencia central, como la moda, mediana, desviación estándar y el alfa de Cronbach para establecer la confiabilidad de dicho instrumento.

Media o Promedio

$$\bar{X} = \frac{\sum X_m \cdot n_i}{n}$$

Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left( \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Desviación estándar

$$\sigma = \sqrt{\frac{1}{N} \cdot \sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}$$

### 3.7. Aspectos éticos

Durante esta indagación se utilizó aportes éticos, se le dio seriedad y fiabilidad a esta investigación; de tal forma, se tiene a la confiabilidad de la información, esta parte consiste en garantizar a los investigados que estos datos brindados en esta investigación no serán divulgados ni serán revelados la información personal de los infantes, esto se debe a que este trabajo respetó todas las normas y reglas que protegen la identidad de los participantes en cada investigación (Winkler et al., 2018).

Así mismo, el consentimiento informado, es el aspecto que consiste en tener una autorización, lo cual fueron brindados por los padres de familia de los investigados, por lo que establecen su libre y voluntariaparticipación (Santos & Hespanol, 2017). Por otro lado, esta investigación, se redactó respetando las normas APA en su última edición, donde la versión final de la investigación será sometida al programa antiplagio Turnitin para tener su porcentaje de originalidad. Ya que también se respetó las normas establecidas por el campo de investigación de la Universidad César Vallejo.

## IV. RESULTADOS

**Tabla 3**

*Resultados por dimensiones y niveles de la variable motricidad fina en Niños de cuatro años del centro educativo 1607, Chilia, 2022*

Dimensiones	Escala	Nivel	fi	f%	Media
Coordinación viso manual	0 - 6	Bajo	4	12.9	12.3
	7 - 12	Medio	12	38.7	
	13 - 18	Alto	15	48.4	
Coordinación fonética	0 - 6	Bajo	6	19.4	9.8
	7 - 12	Medio	16	51.6	
	13 - 18	Alto	9	29.0	
Coordinación facial	0 - 6	Bajo	6	19.4	9.9
	7 - 12	Medio	15	48.4	
	13 - 18	Alto	10	32.3	

*Nota:* Base de datos de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 1607 de Chilia 2022

**Descripción:** En la dimensión de la coordinación viso manual, se muestra el 12.9% de los niños están ubicados en un nivel bajo, un 38.7% hacen en el nivel medio y un 48.4% han alcanzado el nivel muy alto; el promedio de la dimensión alcanzado el valor de 12.3 puntos que ubica a estos niños en esta dimensión en el nivel medio.

Dentro de la coordinación fonética, se observa que el 19.4% se encuentra en el nivel bajo, el 51.6% nuevas en el nivel medio y 29.0% obtenido puntuaciones que corresponden al nivel alto. El promedio obtenido por los estudiantes en esta dimensión ha alcanzado el valor de 9.8 puntos, que los ubica en forma general en el nivel medio.



En la dimensión de la coordinación facial, se observa el 19.4% de los infantes ha obtenido el nivel bajo, el 48.4% ha alcanzado el nivel medio y el 32.3% ha registrado un alto nivel. El promedio dimensional ha registrado el valor de 9.9 puntos, promedio que ubica a los niños en dicha dimensión por el nivel medio.

**Tabla 4**

*Resultados por niveles obtenidos en la variable motricidad fina en niños menores de 5 años en la IE 1607 de Chilia en 2022*

Escala	Nivel	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 18	Bajo	4	12.9			
19 - 36	Medio	12	38.7	32.0	12.1	37.8
37 - 54	Alto	15	48.4			
	Total	31	100.0			

*Nota:* Base de datos de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 1607 de Chilia 2022.

**Descripción:** En la tabla anterior se presenta la información relacionada con los resultados por niveles en la variable motricidad fina, se observa que 12.9% de infantes se ubicó en el nivel bajo, el 38.7% ha registrado el nivel medio, 48.4% han llegado a lograr el nivel alto. El promedio obtenido en la dimensión fue de 32.0 puntos de la escala 0-54 puntos, ello implica que los estudiantes en la motricidad fina se encuentran en el medio, se observa también que la desviación estándar fluctúa en torno al promedio con el valor de 12.1 puntos y que estas puntuaciones presentan la característica de ser heterogéneas por ser que el coeficiente correspondiente a alcanzado el valor a 37.8%.

**Tabla 5**

*Resultados por dimensiones y niveles de la variable juego simbólico en Niños de 4 Años del centro educativo 1607, Chilia, 2022*

Dimensiones	Escala	Nivel	fi	f%	Media
Desarrollo emocional	0 - 6	Deficiente	7	22.6	11.4
	7 - 12	Regular	10	32.3	
	13 - 18	Bueno	14	45.2	
Desarrollo social	0 - 6	Deficiente	6	19.4	12.4
	7 - 12	Regular	10	32.3	
	13 - 18	Bueno	15	48.4	
Desarrollo cultural	0 - 6	Deficiente	11	35.5	8.2
	7 - 12	Regular	14	45.2	
	13 - 18	Bueno	6	19.4	
Desarrollo creativo	0 - 6	Deficiente	16	51.6	6.7
	7 - 12	Regular	15	48.4	
	13 - 18	Bueno	0	0.0	
Desarrollo motor	0 - 6	Deficiente	6	19.4	12.9
	7 - 12	Regular	10	32.3	
	13 - 18	Bueno	15	48.4	

*Nota:* Base de datos del juego simbólico

**Descripción:** Los resultados de las dimensiones del juego simbólico expresan que:

En el desarrollo emocional, en un 22.6% los estudiantes se encuentran en un nivel deficiente, el 32.3% está ubicado en un nivel regular y un 45.2% ha obtenido un excelente nivel; el promedio de esta dimensión ha alcanzado el valor de 11.4 puntos que está ubicado en la escala 0-18 puntos en el nivel regular.

En el desarrollo emocional se muestra que el 19.4% de niños llegaron a alcanzar el nivel deficiente, el 32.3% ha registrado el nivel regular y el 48.4% ha registrado tener un buen nivel; el promedio en esta dimensión fue de 12.4 puntos, que los ubica de una forma general en el nivel regular.

Con relación a la dimensión de el desarrollo cultural encontramos que el 35.5% de los niños están en el nivel deficiente, el 45.2% ha registrado el nivel regular y el 19.4% ha registrado un buen nivel; el promedio que se registró en esta dimensión es de 8.2 puntos que ubica los estudiantes en forma general en el nivel regular.

En el desarrollo creativo se observa que el 51.6% de los estudiantes están en el nivel deficiente, el 48.4% ha alcanzado el nivel medio y no se ha observado ningún estudiante en el nivel bueno. El promedio de la dimensión es de 6.7 puntos que por aproximación le corresponde el nivel regular. La posible razón por la cual los estudiantes en este desarrollo creativo presentan mayor dificultad es el grado de abstracción que tiene esta dimensión, para la edad de los infantes podría considerarse como aceptable.

En el desarrollo motor observamos que los estudiantes en un 19.4% están ubicados en el nivel deficiente, el 32.3% ha alcanzado el nivel regular y el 48.4% de los niños ha registrado un buen nivel. El promedio de la dimensión es de 12.9 puntos que ubica los estudiantes en un buen nivel, ello implica porque los niños tienen mayor movimiento durante su desarrollo.

**Tabla 6**

*Resultados por niveles de la variable juego simbólico juego simbólico en los niños de 4 años de la IE 1607 de Chilia 2022*

Escala	Nivel	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 30	Deficiente	7	22.6			
31 - 60	Regular	13	41.9			
61 - 90	Bueno	11	35.5	51.5	24.6	47.9
	Total	31				

*Nota:* Base de datos del juego simbólico

**Descripción:** En relación a los resultados por niveles de la variable del juego simbólico se observa que: el 22.6% de los niños obtuvieron una puntuación de nivel deficiente, el 41.9% ha registrado tener un nivel regular, siendo que el 35.5% obtuvo un buen nivel. El promedio que se registra esta variable es el 51.5 puntos esto implica que los estudiantes en forma general en esta variable se encuentran en el nivel regular, la desviación estándar fluctúa con relación al promedio con el valor de 24.6 puntos, por otro lado, observamos que estas puntuaciones son heterogéneas porque el coeficiente de variación ha registrado el valor de 47.9%.

**Tabla 7***Dispersión de las puntuaciones de las variables*

Motricidad fina	29	33	35	45	43	30	24	26	26	33	27	35	20	52	49	27
	49	49	45	17	50	23	10	19	25	7	39	43	26	36	21	
Juego simbólico	35	60	59	79	75	53	21	43	44	57	18	49	35	90	85	11
	83	84	78	21	89	41	19	34	40	13	69	76	45	61	28	

Nota: base de datos de las variables: motricidad fina y juego simbólico

**Descripción:** La tabla y figuras anteriores, muestran que existe una tendencia lineal en cuanto a la dispersión de puntuaciones, como se aprecia en la medida que la motricidad fina aumenta, también se ve incrementado el juego simbólico, esta información nos permite inferir que, al existir una relación entre dichas variables, esta será una relación directa, además observamos que  $R^2 = 0.8643$ , implica que el 86.43% de lo que ocurra en el juego simbólico de esta acción es lo que sucede en la motricidad fina.

**Tabla 8***Prueba de normalidad de las variables y dimensiones*

Dimensiones/variable	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Coordinación Viso manual	,119	31	,200*	,961	31	,305
Coordinación fonética	,093	31	,200*	,965	31	,386
Coordinación facial	,119	31	,200*	,953	31	,194
Motricidad fina	,113	31	,200*	,962	31	,332
Desarrollo emocional	,141	31	,120	,950	31	,155
Desarrollo social	,119	31	,200*	,943	31	,098
Desarrollo cultural	,126	31	,200*	,933	31	,051
Desarrollo creativo	,131	31	,187	,951	31	,166
Desarrollo motor	,129	31	,200*	,941	31	,086
Juego simbólico	,121	31	,200*	,945	31	,112

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Descripción:** En la prueba de normalidad, teniendo en cuenta que la presente muestra es de 31 elementos, por lo tanto, para determinar la prueba de normalidad debemos asumir el criterio de los teóricos Shapiro – Wilk, al observar a la columna que corresponde a la significancia (Sig.), los valores a nivel de estas dimensiones y de la variable son siempre mayor a 0.05, por lo tanto, según los convenios a nivel de dimensiones y variables existe distribución normal por lo que el estadístico que adentrarse en proceso de contrastación es el coeficiente r de Pearson, en adelante lo denotaremos como r solamente.

## Contrastación de hipótesis

De la Coordinación viso Manual Vs Juego simbólico

a. Formulación de las hipótesis

$H_{0E1}$ : No hay relación entre la coordinación viso manual y el juego simbólico en los estudiantes de 4 años en la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022

$$r = 0$$

$H_{aE1}$ : Existe relación directa entre la coordinación viso manual y el juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022.

$$r > 0$$

b. Estadístico de contraste: r de Pearson por haber distribución normal

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados

Contrastación	r	$\rho$	Significancia
Coordinación viso Manual Vs Juego simbólico	0.920	2.4796E-13	Como: $r > 0$ y $p < \alpha$ ,

e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r = 0.920 > 0 \text{ y } \rho = 2.4796E-13 < 0.05$$

En consecuencia:

Existe relación directa, muy alta y estadísticamente significativa por lo que se acepta la hipótesis alterna.

## De la Coordinación fonética Vs Juego simbólico

### a. Formulación de las hipótesis

$H_{0E2}$ : No hay relación entre la coordinación fonética y el juego simbólico en los estudiantes de 4 años en la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022

$$r = 0$$

$H_{aE2}$ : Existe relación directa entre la coordinación fonética y el juego simbólico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022.

$$r > 0$$

### b. Estadístico de contraste: r de Pearson por haber distribución normal

### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados

Contrastación	r	$\rho$	Significancia
Coordinación fonética Vs Juego simbólico	0.890	2.131E-11	Como: $r > 0$ y $p < \alpha$ ,

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r = 0.890 > 0 \text{ y } \rho = 2.131E-11 < 0.05$$

En consecuencia:

Si existe una relación directa, muy alta y estadísticamente significativa por lo que se acepta la hipótesis alterna.



## De la Coordinación gestual Vs Juego simbólico

### a. Formulación de las hipótesis

$H_{0E3}$ : No hay una buena relación entre la coordinación gestual y el juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022

$$r = 0$$

$H_{aE3}$ : Existe relación directa entre la coordinación gestual y el juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022.

$$r > 0$$

### b. Estadístico de contraste: r de Pearson por haber normal distribución

### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados.

Contrastación	r	$\rho$	Significancia
Coordinación gestual Vs Juego simbólico	0.900	5.9311E-12	Como: $r > 0$ y $p < \alpha$ ,

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r = 0.900 > 0 \text{ y } \rho = 5.9311E-12 < 0.05$$

En consecuencia:

Existe relación directa, muy alta y estadísticamente significativa entre la coordinación gestual y el juego simbólico por lo que la hipótesis alterna es aceptada.

## De la Motricidad fina Vs Juego simbólico (Hipótesis general)

### a. Formulación de las hipótesis

$H_{0G}$ : No hay relación entre la motricidad fina y el juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022

$$r = 0$$

$H_{aG}$ : Existe una relación directa entre la motricidad fina y el juego simbólico en los niños de 4 años en la I.E. 1607, Chilia correspondiente a 2022.

$$r > 0$$

### b. Estadístico de contraste: r de Pearson por haber distribución normal

### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados

Contrastación	r	$\rho$	Significancia
Motricidad fina Vs Juego simbólico	0.930	4.1697E-14	Como: $r > 0$ y $p < \alpha$ ,

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r = 0.930 > 0 \text{ y } \rho = 4.1697E-14 < 0.05$$

En consecuencia:

Existe una relación directa, muy alta y estadísticamente significativa entre la motricidad fina y el juego simbólico por lo que la hipótesis alterna es aceptada.

## V. DISCUSIÓN

La motricidad fina con el juego simbólico son muy muy importantes en el desarrollo del hombre, sin estas acciones no se podría escribir, ello dificultaría el proceso lector escritor en consecuencia el aprendizaje, tampoco se podría hacer representaciones en símbolos y ello generaría dificultades en el normal desarrollo del aprendizaje. En tal sentido, la presente investigación demostró que el 48,4 % de estos estudiantes evaluados se registran en el nivel alto con relación a su motricidad fina, el 38, 7% se ubican en un nivel medio y 12, 9% presentan un nivel bajo. Estos resultados concuerdan con los presentados por Haro (2022), quien en su investigación identificó que 44% de estos estudiantes tienen un grado no muy alto de conexión a su motricidad fina, el 40% corresponde a el grado muy alto y 16% tiene un nivel bajo. Por otro lado, los resultados de la investigación se contradicen con los presentados por López y López (2017), quienes en su investigación determinaron que en el pretest el 58% de los estudiantes muestra un grado deficiente en el proceso de su actividad motriz fina, el 42% presentó un logro regular; desde otro punto de vista, después de la ejecución de talleres descubrieron que un 58% de estudiantes obtuvieron un buen logro con correlación a su motricidad fina, 32% obtuvo un nivel aceptable y un 10% se consiguió en el nivel bajo.

En tal sentido, los resultados obtenidos en esta investigación se respaldan con un sustento teórico de que Pérez (2017) define a la motricidad fina es el resultado del proceso del crecimiento de las personas, donde existe diversos movimientos los cuales deben ser precisos y tener una coordinación adecuada durante su ejecución. Del mismo modo, Benzant (2015) señala que el desarrollo motor fino está relacionado con todas las acciones que realizan los músculos más pequeños del cuerpo, específicamente de las manos y dedos dando respuesta a lo que observan con detenimiento los ojos, es decir la coordinación motora fina refleja toda la habilidad que tiene el sujeto con sus manos o extremidades superiores.

De igual manera, la presente investigación en cuanto a la motricidad fina, los estudiantes han registrado un nivel medio para obtener un promedio a 32.0 puntos, estos resultados son concordantes con la investigación de la actividad motriz y el juego lúdico, que también concordante plenamente con los aspectos teóricos que indican que es un recurso y estímulo valioso para que los niños puedan desarrollar su pensamiento, creatividad e imaginación, esto se debe a que la infancia es la etapa adecuada para desarrollar o potenciar las habilidades mencionadas, de esta manera los niños pueden desarrollarse de manera integral y adecuada; La teoría cognitiva de Jean Piaget conceptualiza al juego como el medio o canal que tiene el individuo para alcanzar su madurez emocional y cognitivo.

Por otro lado, en el juego simbólico, la presente investigación encontró que 41,9 % de los integrantes evaluados presentan un nivel regular de uso del juego simbólico en sus actividades diarias, el 35,5 % presentan un nivel bueno y el 22,6% evidencian un nivel deficiente. En este sentido, estos resultados se contraponen a los presentados por Procel (2021), quien determinó que el 65% de los estudiantes usan el juego simbólico dentro de varios movimientos que se realizan durante la sesión didáctica, el 33% de estudiantes no se vinculan con sus compañeros, a pesar de que mayormente se usa el juego figurativo para desenvolver diversas situaciones que se les presenta y el 2% no usa el juego figurativo dentro de su sesión didáctica.

En tal sentido, los estudiantes obtuvieron el nivel regular por haber registrado una media de 51.5 puntos, esos resultados concuerdan plenamente con una investigación realizada por la autora y que a su vez concuerdan con los esbozos teóricos manifestados que afirman que la actividad motriz y el juego simbólico son de mucha importancia en la infancia ya que ayuda a desarrollar muchas habilidades y destrezas.

Asimismo, los resultados en esta presente investigación tienen el respaldo teórico a Cuesta et al. (2016), quienes aseguran que el juego simbólico es una acción donde los niños expresan una determinada situación con la finalidad de divertirse y entretenerse, asimismo, es dar un valor real a los

diversos objetos que tienen en su entorno, para la cual utilizan una secuencia determinada que guarda relación con su maduración mental y cognitiva de cada niño. De igual manera, Quiliche (2019) define al juego simbólico como un desarrollo innato y espontánea que efectúan cada individuo para rehacer diversas situaciones que se nota del entorno, esto les permite exteriorizar comportamientos los cuales se han aprendido mediante el contacto con los individuos que tiene el sujeto ante la sociedad.

Por otro lado, con relación a las dimensiones de la motricidad fina, en este trabajo de investigación se lograron encontrar que, en la dimensión de la coordinación viso manual, el 12.9% de estudiantes se encuentran dentro de un nivel bajo, el 38.7% presentan un nivel medio y el 48.4% lograron el nivel muy alto, con un promedio alcanzado de 12.3 puntos en esta dimensión, lo que significa que en esta dimensión predomina el nivel medio. Del mismo modo, Dentro de la coordinación fonética, se observa que un 19.4% de estudiantes obtuvieron un nivel bajo, el 51.6% muestran un nivel medio y un 29.0% logró un nivel alto, con un promedio de 9.8 puntos en esta dimensión, lo que indica que en esta dimensión predomina el nivel medio. Además, en la dimensión de la coordinación facial, el 19.4% de los niños presenta un nivel bajo, el 48.4% tiene un nivel medio y el 32.3% registró un alto nivel, con un promedio de 9.9 puntos, lo que significa que en esta dimensión predomina el nivel medio.

Asimismo, con relación a las dimensiones del juego simbólico, la presente investigación encontró que en el desarrollo emocional, el 22.6% de los niños se ubican en el nivel deficiente, el 32.3% tiene un nivel regular y el 45.2% ha obtenido un buen nivel, con un promedio 11.4 puntos, lo que significa que la escala alcanzada fue de 0-18 puntos y alcanzan un nivel regular. Por otro lado, en el desarrollo emocional se tiene que el 19.4% de niños tienen un nivel deficiente, el 32.3% tiene un nivel regular y el 48.4% logró un buen nivel, con un promedio de 12.4 puntos, lo que significa que en esta dimensión predomina el nivel regular. Con relación a la dimensión del desarrollo cultural encontramos que el 35.5% de los niños se encuentran con

deficiencia, el 45.2% ha registrado el nivel regular y el 19.4% se han registrado un buen nivel; el promedio que se registró en esta dimensión es de 8.2 puntos que ubica los estudiantes de una forma general en un nivel regular. De igual manera, en el desarrollo creativo se tiene que el 51.6% de los integrantes lograron un nivel deficiente, el 48.4% presenta un nivel medio y no se ha observado ningún estudiante en el nivel bueno, con un promedio de 6.7 puntos, lo que significa que en esta dimensión predomina el nivel regular. Además, en el desarrollo motor se encontró que el 19.4% de los niños obtuvieron un nivel deficiente, el 32.3% muestra un nivel regular y un 48.4% de los niños logró un buen nivel, con un promedio de 12.9 puntos, lo que indica que en esta dimensión se ha podido lograr alcanzar el nivel bueno.

En la contrastación entre la coordinación viso manual y el juego simbólico se ha registrado  $r = 0.920$  con  $p = 2.4796E-13$ , entre la coordinación fonética y el juego simbólico se ha obtenido  $r = 0.890$  con  $p = 2.131E-11$ ; entre la coordinación gestual y el juego simbólico se ha registrado  $r = 0.900$  con  $p = 5.9311E-12$  y al contrastarse la motricidad fina como el juego simbólico se ha obtenido  $r = 0.930$  con  $p = 4.1697E-14$ . De los resultados anteriores, nos permite afirmar que entre cada una de las dimensiones y el juego simbólico existe una relación directa por cuanto  $r$  es positivo, muy alta por estar aproximándose a +1 y significativa en todos los casos porque resulta que  $p < 0.05$ , razón por la cual la hipótesis alterna es aceptada que ha formulado la investigadora. Estos resultados en tanto a la contrastación nos permiten afirmar que existe concordancia con una investigación realizada por la autora y también por los teóricos ya que concuerdan ampliamente con lo afirmado en el marco teórico que sostiene la importancia y los beneficios de los juegos motrices.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** Existe un vínculo directo, muy alta y significativa entre la motricidad fina y el juego simbólico de los niños en cuatro años de la entidad educativa 1607 de Chilia correspondiente a 2022 al registrar  $r = 0.930$  con  $p = 4.1697E-14$  por lo que la hipótesis alterna es aceptada.

**Segunda:** En la motricidad fina, los niños de la IE 1607 de Chilia han logrado el nivel medio al registrar un promedio de 32.0 puntos en dicha escala 0 - 54 puntos.

**Tercera:** En el juego simbólico, los estudiantes de la IE 1607 de Chilia alcanzaron un nivel regular al registrarse con un promedio de 51.5 puntos en dicha escala 0 - 90 puntos.

**Cuarta:** Entre la coordinación viso motriz y el juego simbólico existe una relación directa, muy alta y con significancia estadística al obtener  $r = 0.920$  con  $p = 2.4796E-13$ , por lo que se acepta la hipótesis formulada por la investigadora.

**Quinta:** Entre la coordinación fonética y el juego simbólico se encontró una relación directa, muy alta y con significancia estadística al obtener  $r = 0.890$  con  $p = 2.131E-11$ , por lo que es aceptada la hipótesis formulada por la investigadora.

**Sexta:** Se encontró la relación directa, muy alta y significativa entre la coordinación gestual con el juego simbólico al obtenerse  $r = 0.900$  con  $p = 5.9311E-12$ , siendo así aceptada la hipótesis alterna.

## VIII. RECOMENDACIONES

**Primera:** Todas las docentes de 4 años en la IE 1607 de Chilia a mejorar los aprendizajes de la motricidad fina en los estudiantes por encontrarse en un nivel medio.

**Segunda:** A las docentes de 4 años de la IE 1607 de Chilia a mejorar los aprendizajes del juego simbólico en los estudiantes por encontrarse en un nivel regular.

**Tercera:** A los directivos de la IE 1607 de Chilia a acompañar a las docentes para brindar es apoyo para la mejora eficaz tanto la actividad motriz fina como el juego simbólico de los niños mayores de tres años de dicha entidad educativa.

**Cuarta:** A los PP FF apoyar las acciones en desde sus hogares en las actividades que docentes realicen con sus hijos de manera especial en la motricidad fina como en el lenguaje simbólico.



## REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª Edición). Episteme.
- Alkin, S. (2019). Fine Motor Skills, Writing Skills and Physical Education Based Assistive Intervention Pro-gram in Children at Grade. Journal Publishing Group *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 518-525. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.54.518.525>
- Azcona, M., Manzani, F. & Dorati, J. (2013). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación: Aplicación a la investigación. *Revista del Instituto de Investigaciones en Psicología (IniPsi)*, 1, 67-78. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/45512>
- Basto, I., Barrón, J. & Garro, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación de la escritura. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30), 134 – 145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274431>
- Benzant, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial en la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. *EduSol*, 15(51), 101 – 107. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475747192008>
- Cabrera, B. & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista Mendive*, 17(2), 222- 239. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7050503>
- Cáceres, A. (2021). *Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269, Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020* [tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional UJCM, Moquegua, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1127>

- Cáceres, F., Granada, M. & Pomés, M. (2018). Inclusion and play un Early Childhood. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 2(1), 2183 – 198. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Dantas, R. (2018). *Juego Simbólico* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UCP, Loreto, Perú. [http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UNIVERSIDAD\\_CIENTÍFICADELPERÚ/908/DANTAS\\_AYALA\\_EDU\\_TRABINV\\_BACH\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UNIVERSIDAD_CIENTÍFICADELPERÚ/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- De Barros, C. & Hernández, A. (2015). Symbolic funtion and mental representations. A focus from the lenguaje. *Revista Internaciona de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 2(4), 189 – 200. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/download/4244/3469/14544>
- Dehghan, L., Mirzakhani, N., Rezaee, M., & Tabatabaee, M. (2017). The relationship between fine motor skills and social development and maturation. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(4), 407-414. <https://doi.org/10.29252/nrip.irj.15.4.407>
- Delgado, C. Samada, Y. & Zambrano, J. (2022). La motricidad fina y su influencia en el desarrollo de la escritura. *Revista Científica de las Ciencias*, 8(3), 1748 – 1767. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/2902/6735>
- Ferreira, A. (2015). Teoría sobre la exploración del horizonte para una buena manipulación del niño y desarrollo motor en preescolar. *Revista Científica de las ciencias*, 10(5), 1648 – 1667. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>

- Gil, F. Romance, A. & Rodriguez, A. (2018). Games and physical activity as indicators of quality in early Childhood Education. *Retos*, 34, 252-257.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.60391>
- Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24(18), 41 – 51.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, M. & Batista, L. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la primera infancia. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(3), 145 – 156.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primerainfancia.html>
- Haro, A. (2022). *Nivel de motricidad fina de los niños de 3 y 4 años* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UPS, Quito, Ecuador.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22019/1/TTQ620.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición). México DF: Mc Graw Hill.
- Imbernón, S., Díaz, A. & Martínez, A. (2019). Fine compared to gross motors skills in children from 3 to 5 years old. *Journal of Sport and Health Research*, 12 (2), 228. 237.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8060925>
- Laura, C. & Arenas, G. (2018). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa, 2017* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNAS, Arequipa, Perú.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6402>
- López, A. & López, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de Educación Inicial* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNITRU, Trujillo, Perú.  
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>

- Mendoza, A. (2017). Development of the and griss motor skills in children stage. *Revista Sinergias Educativas*, 2(2), 134 – 138. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821586002/3821586002.pdf>
- OMS (2015). *Estadísticas sanitarias mundiales*. Recuperado de <https://apps.who.int/iris/handle/10665/112817>
- Orozco, M. (2018). *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina”, Pimentel 2018* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UCV, Chiclayo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36681>
- Pérez, K. (2020). *El juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Mariano Suárez Veintimilla del año lectivo 2019 – 2020* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UTN, Ibarra. Ecuador. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10688>
- Pérez, M. (2017). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. *Revista Publicando*, 4(11), 526 – 440. [https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf\\_401](https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf_401)
- Procel, E. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNACH, Riobamba, Ecuador. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>
- Quiliche, I. (2019). *Importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNTUMBES, Tumbes, Perú. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1042>

- Rezabala, M. (2018). *La utilización de los juegos y su incidencia en el desarrollo motriz fina de los niños y niñas de inicial 1 del centro de Educación Inicial "Unión y Progreso", del cantón Putumayo, provincia de Sucumbíos, periodo lectivo 2017-2018* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional de UNL, Loja, Educador. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_PINTADO\\_CASTILLO\\_MARIA.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS_TRADICIONALES_PINTADO_CASTILLO_MARIA.pdf?sequence=1)
- Sanz, N. (2019). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de II ciclo de la Educación Inicial* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNIR, Rioja, Ecuador. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>
- Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, (11), 90-100. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/rrie/article/view/3644>
- Ramírez, Z. & Ramírez, T. (2018). Inteligencias múltiples en el trabajo docentes y su relación con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 47 – 52. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v2i2.299>
- Rezabala, M. (2018). *La utilización de los juegos y su incidencia en el desarrollo motriz fina de los niños y niñas de inicial 1 del centro de Educación Inicial "Unión y Progreso", del cantón Putumayo, provincia de Sucumbíos, periodo lectivo 2017-2018* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional UNL, Loja, Educador. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_PINTADO\\_CASTILLO\\_MARIA.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS_TRADICIONALES_PINTADO_CASTILLO_MARIA.pdf?sequence=1)
- Sanz, N. (2019). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de II ciclo de la Educación Inicial* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional

UNIR, Rioja, Ecuador.  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>

Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, (11), 90-100.  
<https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644>

Tigrero, Y. (2021). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial* [tesis de pregrado]. Repositorio Institucional La Libertad, Ecuador.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6667>

UNICEF (2016). *Estado mundial de la infancia*. Recuperado de [https://www.unicef.org/spanish/publications/files/UNICEF\\_SOWC\\_2016\\_Spanish.pdf](https://www.unicef.org/spanish/publications/files/UNICEF_SOWC_2016_Spanish.pdf)

Villavicencio, J., Herrera, D. Alvarez, C. & Erazo, C. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 654 – 672.  
[https://www.researchgate.net/publication/349199562\\_Aplicaciones\\_tecnologicas\\_y\\_motricidad\\_fina\\_en\\_ninos\\_de\\_3\\_a\\_6\\_anos](https://www.researchgate.net/publication/349199562_Aplicaciones_tecnologicas_y_motricidad_fina_en_ninos_de_3_a_6_anos)

# ANEXOS

## Anexo 1

### Matriz de Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<b>Juego simbólico</b>	El juego simbólico es la actividad innata y espontánea que realizan las personas para recrear una o más acciones que se observan del entorno que permite exteriorizar conductas aprendidas mediante el contacto con las personas que tiene el sujeto a su alrededor (Quiliche, 2019).	La variable juego simbólico será evaluada a través de una guía de observación, la cual será elaborada por la autora de la presente investigación.	Afectivo - emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus emociones durante un juego.</li> <li>- Manifiesta su gusto o disgusto por los juegos.</li> </ul>	Ordinal
			Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Considera algunas normas para desarrollar un juego.</li> <li>- Presta atención a las opiniones de los demás.</li> </ul>	
			Cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialoga con su familia sobre los juegos realizados.</li> <li>- Da ideas para crear un juego en familia.</li> </ul>	
			Creativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza diversos materiales para jugar.</li> <li>- Propone nuevos juegos y reglas.</li> </ul>	
			Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza diversos movimientos durante el juego.</li> <li>- Utiliza todo su cuerpo para desarrollar un juego.</li> </ul>	
<b>Motricidad fina</b>	La motricidad fina es un conjunto de movimientos precisos y delicados, los cuales son realizados con las manos y con los dedos, con la finalidad de	La variable motricidad fina será evaluada a través de una guía de observación, la cual será elaborada por la autora de la presente	Motricidad gestual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos coordinados con ayuda de sus manos.</li> <li>- Presta mucha atención al objeto que está manipulando.</li> </ul>	Ordinal
			Motricidad facial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza diversos movimientos con ayuda de su rostro.</li> <li>- Expresa con facilidad diversos estados de ánimo.</li> </ul>	
			Motricidad manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea diversos tonos de voz para representar algunos personajes.</li> <li>- Modula su voz cuando quiere expresar algo.</li> </ul>	

	obtener un trabajo minucioso y detallado, cuando la persona pinta, amasa, entre otro (Cabrera & Dupeyrón, 2019).	investigación.			
--	--	----------------	--	--	--



## Anexo 2

### Guía de observación para medir la motricidad fina de los niños

Finalidad: La presente guía de observación ha sido elaborada para medir el nivel de motricidad fina de los niños, para conocer las características precisas que han ido adquiriendo con las diversas actividades que han realizado y de esta manera observar la coordinación que tienen en sus extremidades superiores, sobre todo en sus manos al momento de realizar las actividades.

En el sentido, esta guía de observación será considerada como pre test, es decir, se evaluará a los niños antes de la aplicación del taller de juego simbólico y como pos test, es decir, se evaluará a los niños luego de las 15 actividades programadas, para medir el avance e influencia que ha tenido el juego simbólico en la motricidad fina de los niños evaluados.

**Instrucción:** La docente que realiza la evaluación debe marcar con una **x** la alternativa que considera pertinente en cada caso, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Ítems	1	2	3
<b>Dimensión 1: Coordinación viso manual</b>			
1. Logra insertar bolitas o cuentas en una botella.			
2. Manipula correctamente la tijera y puede recortar diferentes trazos manteniendo la forma.			
3. Realiza la técnica del embolillado correctamente, es decir, utiliza los dedos índice y pulgar.			
4. Agarra el lápiz, colores y plumones de manera correcta.			
5. Abotona y desabotona los ojales de su camisa o blusa con facilidad.			
6. Logra enganchar el cierre, así como abrir y cerrar su casaca.			
<b>Dimensión 2: Motricidad fonética</b>			

	1	2	3
7. Utiliza un lenguaje fluido y entendible para manifestar sus ideas, emociones y opiniones ante los demás.			
8. Identifica con facilidad el sonido de las vocales dentro de las palabras que escucha o dice.			
9. Reconoce el sonido onomatopéyico de los animales.			
10. Canta diversas canciones y las acompaña con los gestos que indica.			
11. Repite rimas con facilidad.			
12. Imita el sonido onomatopéyico de algunos animales que se le indican.			
<b>Dimensión 3: Motricidad facial</b>			
	1	2	3
13. Reconoce e imita las emociones que se le indica.			
14. Repite algunos gestos de manera exagerada según se le indica.			
15. Infla las mejillas por más de un minuto.			
16. Expresa con facilidad las emociones que escucha en el cuento.			
17. Realiza diversos gestos al compás de la canción.			
18. Realiza las diversas praxias que se le indica con facilidad.			

### I. Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	Motricidad fina	18	100%
Dimensiones	Coordinación viso manual	06	33,3 %
	Motricidad fonética	06	33,3 %
	Motricidad facial	06	33,3 %

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	Juego simbólico	18	100%
Dimensiones	Desarrollo emocional	04	22,2 %
	Desarrollo social	04	22,2 %
	Desarrollo cultural	04	22,2 %

	Desarrollo creativo	03	16,6 %
	Desarrollo motor	03	16,6 %

## II. Baremación general:

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Motricidad fina	18	54 puntos	18 - 30	Bajo
			31 - 42	Medio
			43 - 54	Alto

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Juego simbólico	18	92 puntos	55- 67	Bajo
			68 - 80	Medio
			81 - 92	Alto

## III. Calificación dimensional

Dimensión	Ítems	Total ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Coordinación viso manual	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio
				15 - 18	Alto
Motricidad fonética	7, 8, 9, 10, 11, 12	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio
				15 - 18	Alto
Motricidad facial	13, 14, 15, 16, 17, 18	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Desarrollo emocional	19, 20, 21, 22, 23, 24	4	18	22- 27	Bajo
				28 - 33	Medio
				34 - 39	Alto
Desarrollo		4		22- 27	Bajo

social	25,26,27, 28,29,30		18	28 - 33	Medio
				34 -39	Alto
Desarrollo cultural	31,32,33, 34,35,36	4	18	22- 27	Bajo
				28 - 33	Medio
Desarrollo creativo	37,38,39,30 41,42	3	18	22- 27	Medio
				28 - 33	Alto
				34 -39	Bajo
Desarrollo motor	43,44,45,46, 47,48	3	18	22- 27	Medio
				28 - 33	Alto
				34 -39	Bajo

## Anexo 3

### Ficha técnica de la guía de observación para medir la motricidad fina de los niños

#### I. Datos generales:

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación para medir de motricidad fina de los niños
<b>Objetivo del instrumento</b>	Medir el nivel de motricidad fina de los niños de 4 Años de la I.E. N° 1607 del distrito de Chilia.
<b>Dimensiones que mide</b>	3 dimensiones: Coordinación viso manual, motricidad fonética y motricidad facial.
<b>Usuarios</b>	Estudiantes de 4 años de la I.E. N° 1607 del distrito de Chilia
<b>Autor</b>	Angiolina Muñoz Reyes
<b>Fecha de elaboración</b>	Octubre 2022
<b>Total de indicadores</b>	18 preguntas
<b>Tipo de puntuación</b>	numérica/ opción: Nunca, a veces, siempre
<b>Forma de administración o Modo de aplicación</b>	La guía de observación tiene un total de 18 ítems, los cuales están divididos en las tres dimensiones de la variable motricidad fina. El promedio de tiempo de la aplicación es media hora (30 minutos), tiempo en donde se podrá observar de manera minuciosa a la muestra de estudio y se deberá marcar con una X en la casilla que corresponda.
<b>Validez</b>	La guía de observación ha obtenido su validez mediante la opinión de juicio de expertos, donde se estableció que es un instrumento válido y está listo para ser aplicado.
<b>Confiabilidad</b>	La guía de observación obtuvo su confiabilidad mediante la aplicación de la prueba piloto (grupo piloto de 10 niños de 4 años), luego los resultados obtenidos fueron sometidos al programa estadístico del coeficiente de Alfa de Cronbach, donde se obtuvo el valor de 0,888 el cual indica que es un instrumento confiable.

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Prueba para medir la actitud científica en niños de 4 años” Su participación es de suma importancia para obtener la validez de la prueba.

Agradezco anticipadamente su valiosa contribución.

### I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: MARIA GAUDENCIA BARAS CABALLERO

Profesión: DOCENTE

Grado académico: MAGISTER

Afiliación institucional: ONP

Área de experiencia profesional: EDUCACION INICIAL

Tiempo de experiencia profesional: 17 AÑOS

### II. INFORMACIÓN DEL

**INSTRUMENTO** Denominación:

**Autora(s): ANGIOLINA MUÑOZ REYES**

**Objetivo de la prueba:** Mejorar el nivel de motricidad fina de los niños del nivel inicial de la I.E. N° 1607 “Niño Jesús” de Chilia mediante un taller de juegos simbólicos.

**Dirigido a:** Niños y niñas de 4 años

**Característica de la prueba:** La administración es individual, con una duración de 45 minutos.

---

### III. BASE TEÓRICA DEL INSTRUMENTO

Esta prueba recoge los aportes de Harlen (2006) quien basándose en la división de Terrones (2015) considera el análisis de actitudes científica esta caracteriza en 4 categorías: la curiosidad (observación), pensamiento crítico, incertidumbre (experimentación) y búsqueda de la verdad (conclusiones).

### **3.1 Definición de la variable:**

La actitud científica es una propensión consciente de la ciencia para la observación del estudio de objetos, hechos, milagros o ciertos problemas y la mente del investigador para conocer la verdadera naturaleza de estas estructuras y principios. Terrones (2015).

### **3.2 Dimensiones que considera:**

**a. Curiosidad (observación):** Tonucci (2006), los niños construyen teorías interpretativas de la realidad de una manera similar a la utilizada por los científicos, para ello insistió en que no hay necesidad de decirles cómo es el mundo, que ellos pueden versu mundo como lo deseen. Son los profesores quienes deben utilizar la manera de cómo llamar su atención y generar su curiosidad para mejorar sus actitudes hacia la investigación y exploración. Los niños curiosos prueban nuevas experiencias, exploran y encuentran cosas que sean relevantes para ellos.

**b. Pensamiento crítico:** Según Shepherd (2006), citado por Tierrablanca (2009), ellos a su corta edad se formulan muchas interrogantes que merece cada de unas explicaciones acerca de lo que sucede en la naturaleza, tal vez no aceptadas por el saber científico, pero eso no les resta valor, por el contrario, son construcciones de los niños basadas en las experiencias y en las observaciones que realizan en su entorno.

**c. Incertidumbre (experimentación):** Según Morín (2006) La incertidumbre es uno de los elementos más importantes de la cultura moderna que quizás ningún campo pueda escapar de su influencia en todo caso, aceptamos el "movimiento" como punto de referencia para explicar la realidad, no cabe duda de que la incertidumbre es el centro del proceso cambiante de nuestro tiempo.

**d. Búsqueda de la verdad (conclusiones):** Según Ferreira (2015) Buscar la verdad no se trata de hablar, esto va más allá de la mente y la vida. Pues se debe a que aspiran a explorar el horizonte del sentido de su vida y comunicarse con los demás. La búsqueda de la verdad trata de innovar nuevos conceptos y tratar de comprender mejor la realidad a través de nosotros eliminando lo que ya tenemos o modificando. En ese sentido podemos decir que la verdad es un tarea y que el lenguaje es un medio de comunicación para solucionarla.

#### IV. Criterios de evaluación y valoración

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Descriptor valorativo</b>
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente; es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere importantes modificaciones o
	3. Moderado nivel	El ítem requiere algunas modificaciones en los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se relaciona lógicamente con la dimensión
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante; es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

#### V. INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ

A continuación, encontrará los criterios de calificación, sobre los que le solicito que por favor valore cada ítem.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4; así por favor brinde las observaciones que estime pertinentes, según las siguientes valoraciones:

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto



INDICADOR	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
CURIOSIDAD DE VISO MANUAL	Logra insertar bolitas o cuentas en una botella.	4			
	Manipula correctamente la tijera y puede recortar diferentes trazos manteniendo la forma.	4	4	4	
	Realiza la técnica del embolillado correctamente, es decir, utiliza los dedos índice y pulgar.	4	4	4	
	Agarra el lápiz, colores y plumones de manera correcta.	4	4	4	
	Abotona y desabotona los ojales de su camisa o blusa con facilidad.	4	4	4	
DESARROLLO DE MOTRICIDAD FONÉTICA	Utiliza un lenguaje fluido y entendible para manifestar sus ideas, emociones y opiniones ante los demás.	4	4	4	
	Identifica con facilidad el sonido de las vocales dentro de las palabras que escucha o dice.	4	4	4	
	Reconoce el sonido onomatopéyico de los animales.	4	4	4	
	Canta diversas canciones y las acompaña con los gestos que indica.	4	4	4	
	Repite rimas con facilidad.	4	4	4	

SE ASOCIA AL DESARROLLO DE LA NOTRICIDAD FACIAL	Reconoce e imita las emociones que se le indica.	4	4	4	
	Repite algunos gestos de manera exagerada según se le indica.	4	4	4	
	Infla las mejillas por más de un minuto.	4	4	4	
	Expresa con facilidad las emociones que escucha en el cuento.	4	4	4	
	Realiza diversos gestos al compás de la canción.	4	4	4	
REALIZACIÓN DE PRAXIAS Y SONIDOS ONOMATOPÉYICOS	Imita el sonido onomatopéyico de algunos animales que se le indican.	4	4	4	
	Realiza las diversas praxias que se le indica con facilidad.	4	4	4	
	desarrolla diferentes mímicas	4	4	4	
	aplica lo que vio en el juego del dado	4	4	4	
	realiza grafismos de los sonidos que escucho	4	4	4	

Firma del juez



Fecha: 04/ 10/22

Directora

## Anexo 5

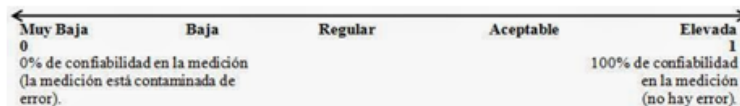
PRUEBA PILOTO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO EN LA MOTRICIDAD FINA

N° Encuestas	Preguntas / ítems																		Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Sum fila (t)
1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	37
2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	43
3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	50
4	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	39
5	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	28
6	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	44
7	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	45
8	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	46
9	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	44
10	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	42
<b>PROMEDIO</b>	2.60	2.10	2.60	2.40	2.40	2.30	1.90	2.90	2.20	2.40	1.60	2.40	2.60	2.70	2.00	2.10	2.30	2.30	Varianza Total
<b>DESV EST S</b>	0.52	0.32	0.70	0.52	0.52	0.67	0.74	0.32	0.63	0.70	0.52	0.70	0.52	0.67	0.47	0.74	0.48	0.67	Columnas
<b>VARIANZA por ítem</b>	0.27	0.10	0.49	0.27	0.27	0.46	0.54	0.10	0.40	0.49	0.27	0.49	0.27	0.46	0.22	0.54	0.23	0.46	<b>Varianzas total de ítems <math>S_r^2</math></b>
<b>VARIANZA S de los ítems <math>S_r^2</math></b>	<b>5.86</b>																		<b>36.40</b>

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

N° ítems: K= 18  
Reemplazando:

$\alpha = 0.888$



## Anexo 6

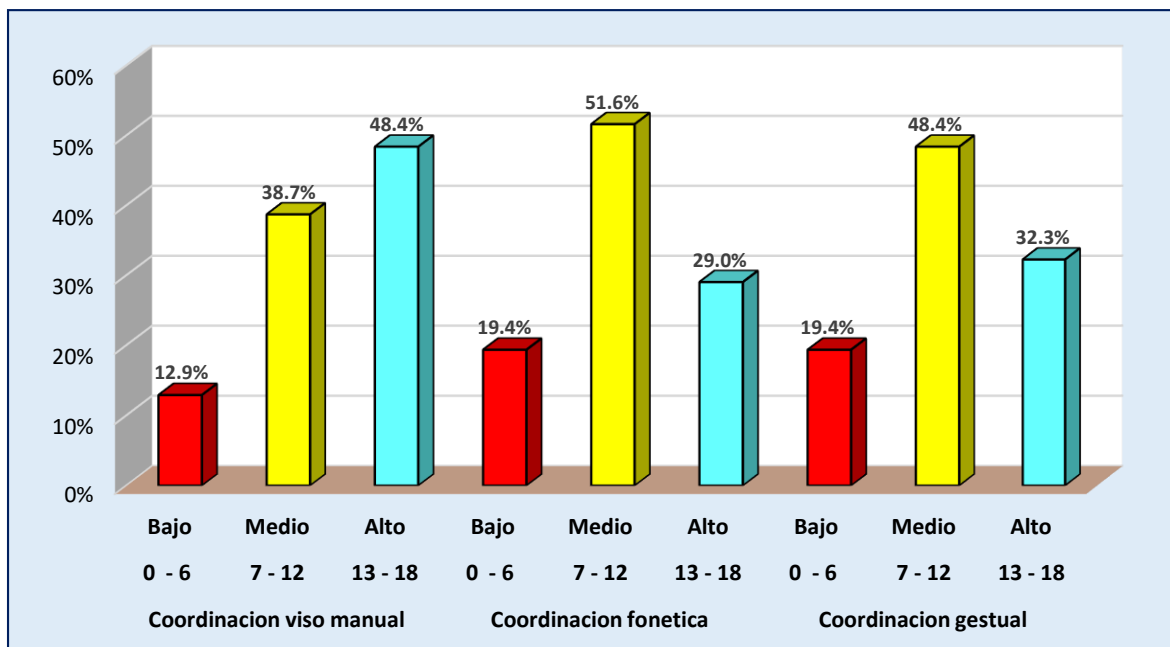
### Base de datos de la variable motricidad fina

No	Coordinación Viso manual	Coordinación fonética	Coordinación facial	Motricidad fina
1	14	9	6	29
2	13	10	10	33
3	15	10	10	35
4	17	14	14	45
5	17	13	13	43
6	12	9	9	30
7	8	8	8	24
8	10	8	8	26
9	10	8	8	26
10	13	10	10	33
11	12	9	6	27
12	11	11	13	35
13	8	6	6	20
14	20	16	16	52
15	19	15	15	49
16	9	10	8	27
17	19	15	15	49
18	19	15	15	49
19	17	14	14	45
20	5	4	8	17
21	20	15	15	50
22	9	7	7	23
23	4	3	3	10
24	7	6	6	19
25	9	7	9	25
26	3	2	2	7
27	15	12	12	39
28	17	13	13	43
29	10	8	8	26
30	14	11	11	36
31	6	5	10	21

## Anexo 7

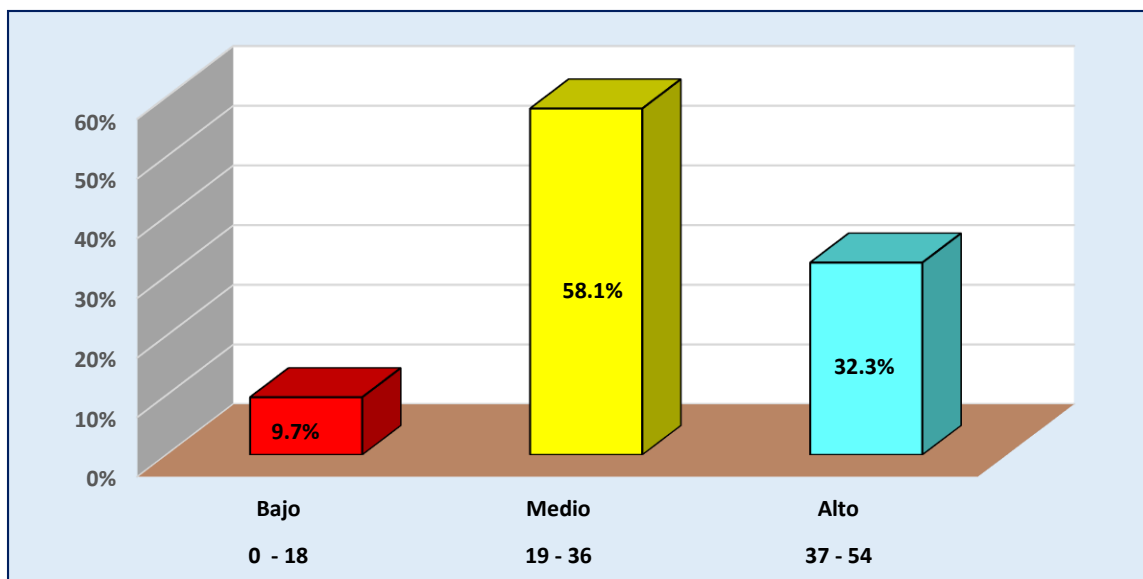
**Figura 1**

Representación gráfico porcentual de las dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años del centro educativo 1607 de Chilia 2022.



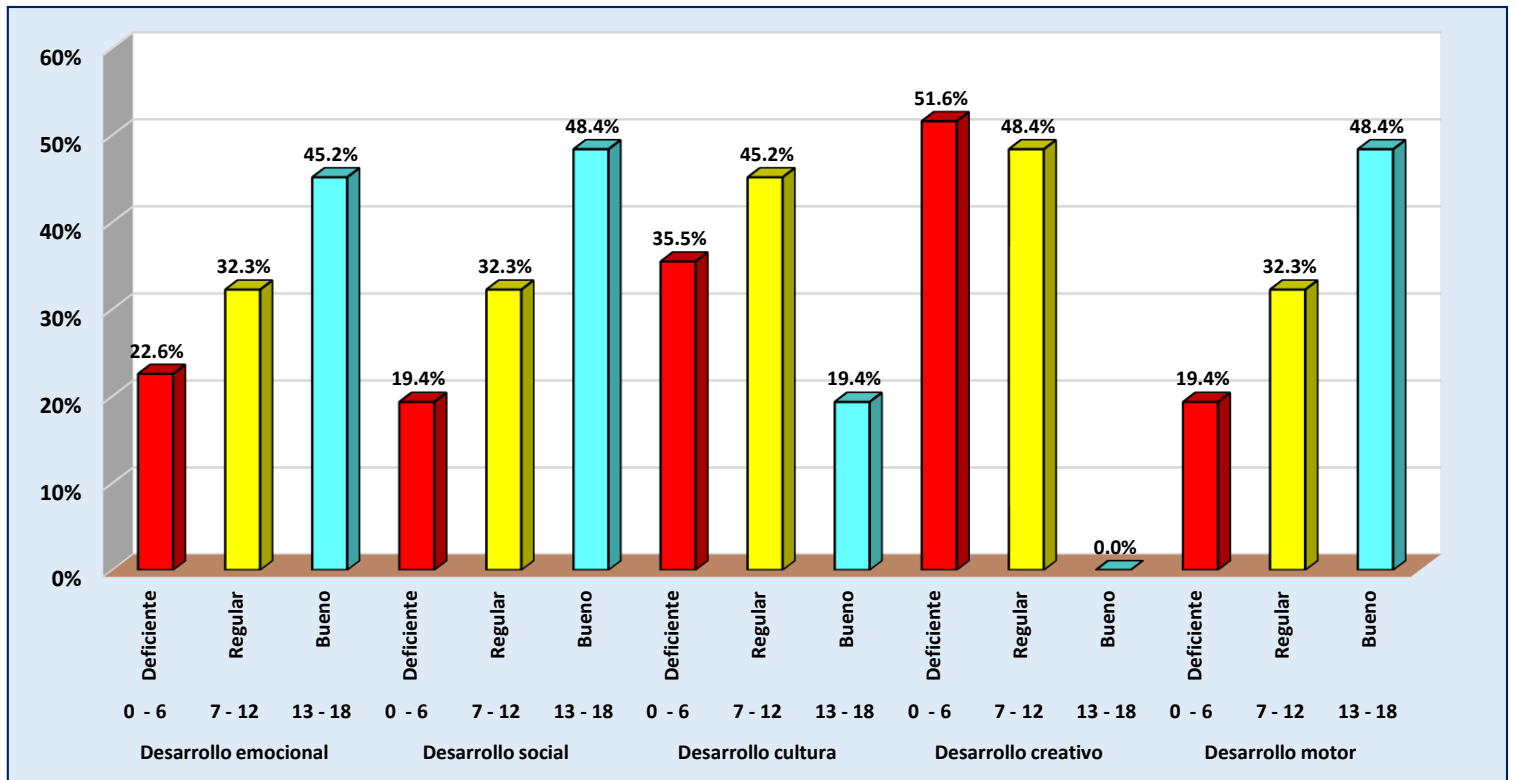
**Figura 2**

Representación gráfica en los niveles de la motricidad fina



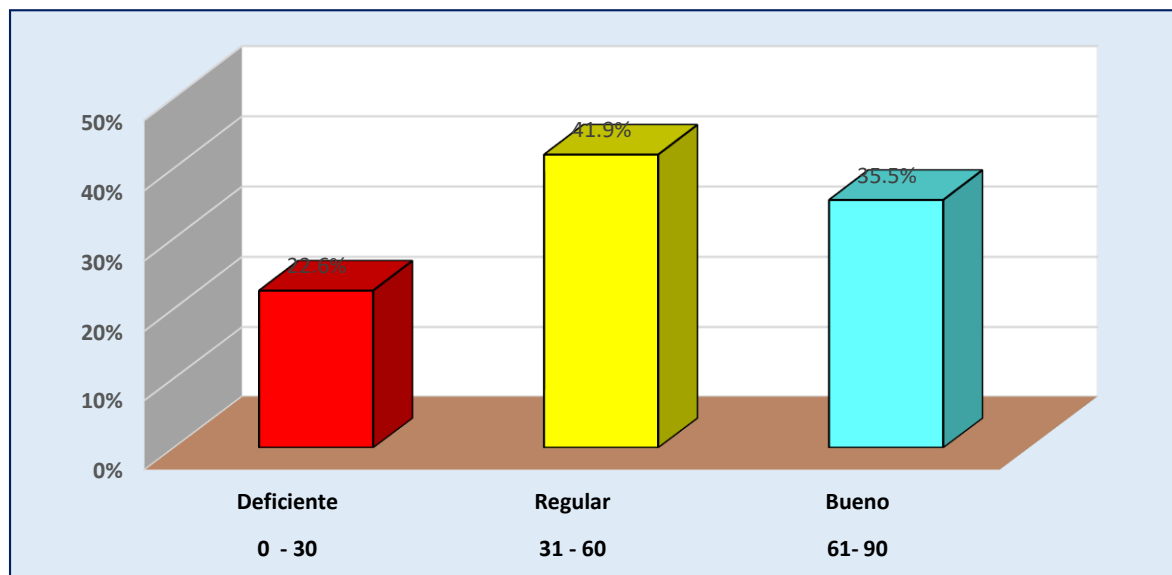
**Figura 3**

*Representación gráfica porcentual de las dimensiones de la variable Juego simbólico*



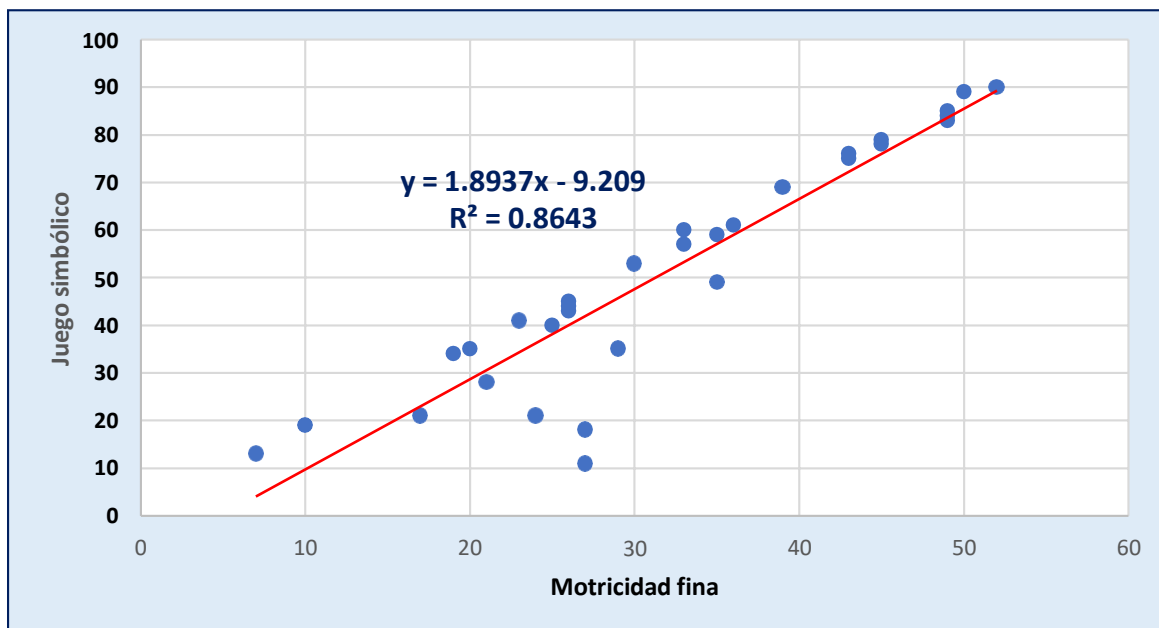
**Figura 4**

*Niveles de la variable Juego simbólico en los niños de la IE 1607 de Chilia.*



**Figura 5**

*Representación gráfica de la dispersión de puntuaciones de las variables*





**Anexo 8: autorización**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS**

**La que suscribe es la directora de la institución educativa N° 1607 Mi niño Jesús del distrito de Chilia provincia de Patáz departamento la libertad.**

Que la practicante Muñoz Reyes Angiolina Melencia con DNI:72581136 tesista de la Universidad Privada Cesar Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades. Sede Trujillo tiene la autorización de la directora en la institución educativa para la aplicación de los instrumentos de recojo de información dirigido a los niños de cuatro años que corresponde a la tesis titulada: **El juego Simbólico y la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°1607 Mi Niño Jesús**. Ya que ha evaluado en el área de psicomotricidad para la ejecución de su tesis.



**Firma:**.....

## Anexo 9

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO SIMBÓLICO DE LOS NIÑOS

Finalidad: Esta guía de observación ha sido elaborada para medir el nivel del juego simbólico de los niños, para conocer las características precisas que han ido adquiriendo con las diversas actividades que han realizado y de esta manera observar la coordinación que tienen en sus extremidades superiores, sobre todo en sus manos al momento de realizar las actividades.

En este sentido, esta guía de observación fue considerada como pre test, es decir, se evaluó a los niños antes de la aplicación del taller de juego simbólico y como pos test, es decir, se evaluará a los niños luego de las 15 actividades programadas, para medir el avance e influencia que ha tenido el juego simbólico en la motricidad fina de los niños evaluados.

**Instrucción:** La docente que realiza la evaluación debe marcar con una **x** la alternativa que considera pertinente en cada caso, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Ítems	1	2	3
<b>Dimensión 1: desarrollo emocional</b>			
1. Representa situaciones mentales ya sean reales o imaginarias.			
2. Desarrolla su lenguaje gracias a sus imitaciones de personas y situaciones.			
3. Desarrolla su capacidad de imaginación al escuchar un cuento.			
4. expresa sus emociones durante el juego.			
5. Expresa su gusto o disgusto en el juego.			
6. Representa roles, mejora su destreza y aprende nuevas capacidades.			
<b>Dimensión 2: desarrollo social</b>			
	1	2	3

7. Siente la necesidad de situarse como un miembro más dentro de su círculo desarrollando su autonomía en relación al adulto.			
8. socializa y coopera, el sentido de solidaridad y la aceptación de las normas de convivencia en grupo.			
9. tiene lazos de amistad, pero con rasgos egocéntricos.			
10. Canta diversas canciones y las acompaña con los gestos que Indica con su compañero en el juego.			
11. Respeta las normas para desarrollar un juego			
12. presta atención y respeta las opiniones de sus compañeros			
<b>Dimensión 3: desarrollo cultural</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
13. dialoga con su compañero sobre los juegos realizados.			
14. brinda ideas para desarrollar un juego en familia.			
15. participa en la feria de artesanía			
16. se integra y respeta a su compañero sin distinción alguna.			
17. dialoga y respeta las diferentes culturas para moldear a su manera.			
18. Desarrolla la empatía, tolerancia y respeto.			
<b>Dimensión 4: desarrollo creativo</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
19. usa diferentes materiales al momento de jugar.			
20. propone nuevos juegos y reglas.			
21. desarrolla gráficos a través de su creatividad.			
22. respeta a sus compañeros y se concentra en como combinar las piezas.			
23. disfruta libremente de su entorno mientras juega			
24. organizan los juguetes de una forma creativa.			
<b>Dimensión 5: desarrollo motor</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
25. realiza diversos movimientos durante el juego.			
26. ayuda a su compañero a realizar el juego.			
27. usa todo su cuerpo para desarrollar el juego.			
28. realiza movimientos durante una danza respetando al compañero.			

29.usa aros o ula ula para saltar dentro o fuera.			
30.crea diversos juegos con su cuerpo al aire libre.			

### I. Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	Motricidad fina	18	100%
Dimensiones	Coordinación viso manual	06	33,3 %
	Motricidad fonética	06	33,3 %
	Motricidad facial	06	33,3 %

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	Juego simbólico	18	100%
Dimensiones	Desarrollo emocional	04	22,2 %
	Desarrollo social	04	22,2 %
	Desarrollo cultural	04	22,2 %
	Desarrollo creativo	03	16,6 %
	Desarrollo motor	03	16,6 %

### II. Baremación general:

Variable	Total ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Motricidadfina	18	54 puntos	18 - 30	Bajo
			31 - 42	Medio
			43 - 54	Alto

Variable	Total ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Juego simbólico	18	92 puntos	55- 67	Bajo
			68 - 80	Medio
			81 - 92	Alto

### III. Calificación dimensional

Dimensión	Ítems	Total ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Coordinación viso manual	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio
				15 -18	Alto
Motricidad fonética	7, 8, 9, 10, 11, 12	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio
				15 -18	Alto
Motricidad facial	13, 14, 15, 16, 17, 18	6	18	6 - 9	Bajo
				10 - 14	Medio

Dimensión	Ítems	Total ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Desarrollo emocional	19, 20, 21, 22,23, 24	4	18	22- 27	Bajo
				28 - 33	Medio
				34 -39	Alto
Desarrollo social	25,26,27, 28,29,30	4	18	22- 27	Bajo
				28 - 33	Medio
				34 -39	Alto
Desarrollo cultural	31,32,33, 34,35,36	4	18	22- 27	Bajo
				28 - 33	Medio
Desarrollo creativo	37,38,39,30 41,42	3	18	22- 27	Medio
				28 - 33	Alto
				34 -39	Bajo
Desarrollo motor	43,44,45,46, 47,48	3	18	22- 27	Medio
				28 - 33	Alto
				34 -39	Bajo

## Anexo 10

### Ficha técnica de la guía de observación para medir el juego simbólico de los niños

#### I. Datos generales:

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación para medir el juego simbólico de los niños
<b>Objetivo del instrumento</b>	Medir el nivel del juego simbólico de los niños de 4 Años de la I.E. N° 1607 del distrito de Chilia.
<b>Dimensiones que mide</b>	5 dimensiones: Desarrollo emocional, Desarrollo social, Desarrollo cultural, Desarrollo creativo, Desarrollo motor.
<b>Usuarios</b>	Estudiantes de 4 años de la I.E. N° 1607 del distrito de Chilia
<b>Autor</b>	Angiolina Muñoz Reyes
<b>Fecha de elaboración</b>	Octubre 2022
<b>Total de indicadores</b>	18 preguntas
<b>Tipo de puntuación</b>	numérica/ opción: Nunca, a veces, siempre
<b>Forma de administración o Modo de aplicación</b>	La guía de observación tiene un total de 18 ítems, los cuales están divididos en las tres dimensiones de la variable motricidad final. El promedio de tiempo de la aplicación es media hora (30 minutos), tiempo en donde se podrá observar de manera minuciosa a la muestra de estudio y se deberá marcar con una X en la casilla que corresponda.
<b>Validez</b>	La guía de observación ha obtenido su validez mediante la opinión de juicio de expertos, donde se estableció que es un instrumento válido y está listo para ser aplicado.
<b>Confiabilidad</b>	La guía de observación obtuvo su confiabilidad mediante la aplicación de la prueba piloto (grupo piloto de 10 niños de 4 años), luego los resultados obtenidos fueron sometidos al programa estadístico del coeficiente de Alfa de Cronbach, donde se obtuvo el valor de 0,888 el cual indica que es un instrumento confiable.

## Anexo 11

### Validación y confiabilidad del instrumento de evaluación en el juego simbólico

#### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Prueba para medir la actitud científica en niños de 4 años” Su participación es de suma importancia para obtener la validez de la prueba.

Agradezco anticipadamente su valiosa contribución.

#### VI. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: DORA TANTAQUILLA DOMINGUEZ

Profesión: DOCENTE

Grado académico: MAGISTER

Afiliación institucional: ONP

Área de experiencia profesional: EDUCACION INICIAL

Tiempo de experiencia profesional: 20 AÑOS

#### VII. INFORMACIÓN DEL

##### INSTRUMENTO DE NOMINACIÓN:

**Autora(s): ANGIOLINA MUÑOZ REYES**

**Objetivo de la prueba:** Mejorar el nivel de motricidad fina de los niños del nivel inicial de la I.E. N° 1607 “Niño Jesús” de Chilia mediante un taller de juegos simbólicos.

**Dirigido a:** Niños y niñas de 4 años

**Característica de la prueba:** La administración es individual, con una duración de 45 minutos.

---

#### VIII. BASE TEÓRICA DEL INSTRUMENTO

Esta prueba recoge los aportes de Harlen (2006) quien basándose en la división de Terrones (2015) considera el análisis de actitudes científica esta caracteriza en 4 categorías: la curiosidad (observación), pensamiento crítico, incertidumbre (experimentación) y búsqueda de la verdad (conclusiones).

### **3.3 Definición de la variable:**

La actitud científica es una propensión consciente de la ciencia para la observación del estudio de objetos, hechos, milagros o ciertos problemas y la mente del investigador para conocer la verdadera naturaleza de estas estructuras y principios. Terrones (2015).

### **3.4 Dimensiones que considera:**

**a. Curiosidad (observación):** Tonucci (2006), los niños construyen teorías interpretativas de la realidad de una manera similar a la utilizada por los científicos, para ello insistió en que no hay necesidad de decirles cómo es el mundo, que ellos pueden versu mundo como lo deseen. Son los profesores quienes deben utilizar la manera de cómo llamar su atención y generar su curiosidad para mejorar sus actitudes hacia la investigación y exploración. Los niños curiosos prueban nuevas experiencias, exploran y encuentran cosas que sean relevantes para ellos.

**b. Pensamiento crítico:** Según Shepherd (2006), citado por Tierrablanca (2009), ellos a su corta edad se formulan muchas interrogantes que merece cada de unas explicaciones acerca de lo que sucede en la naturaleza, tal vez no aceptadas por el saber científico, pero eso no les resta valor, por el contrario, son construcciones de los niños basadas en las experiencias y en las observaciones que realizan en su entorno.

**c. Incertidumbre (experimentación):** Según Morín (2006) La incertidumbre es uno de los elementos más importantes de la cultura moderna que quizás ningún campo pueda escapar de su influencia en todo caso, aceptamos el "movimiento" como punto de referencia para explicar la realidad, no cabe duda de que la incertidumbre es el centro del proceso cambiante de nuestro tiempo.

**d. Búsqueda de la verdad (conclusiones):** Según Ferreira (2015) Buscar la verdad no se trata de hablar, esto va más allá de la mente y la vida. Pues se debe a que aspiran a explorar el horizonte del sentido de su vida y comunicarse con los demás. La búsqueda de la verdad trata de innovar nuevos conceptos y tratar de comprender mejor la realidad a través de nosotros eliminando lo que ya tenemos o modificando. En ese sentido podemos decir que la verdad es un tarea y que el lenguaje es un medio de comunicación para solucionarla.



## IX. Criterios de evaluación y valoración

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Descriptor valorativo</b>
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente; es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere importantes modificaciones o
	3. Moderado nivel	El ítem requiere algunas modificaciones en los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se relaciona lógicamente con la dimensión
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante; es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

## X. INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ

A continuación, encontrará los criterios de calificación, sobre los que le solicito que por favor valore cada ítem.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4; así por favor brinde las observaciones que estime pertinentes, según las siguientes valoraciones:

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

INDICADOR	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
CURIOSIDAD DE VISO MANUAL	Logra insertar bolitas o cuentas en una botella.	4			
	Manipula correctamente la tijera y puede recortar diferentes trazos manteniendo la forma.	4	4	4	
	Realiza la técnica del embolillado correctamente, es decir, utiliza los dedos índice y pulgar.	4	4	4	
	Agarra el lápiz, colores y plumones de manera correcta.	4	4	4	
	Abotona y desabotona los ojales de su camisa o blusa con facilidad.	4	4	4	
DESARROLLO DE MOTRICIDAD FONÉTICA	Utiliza un lenguaje fluido y entendible para manifestar sus ideas, emociones y opiniones ante los demás.	4	4	4	
	Identifica con facilidad el sonido de las vocales dentro de las palabras que escucha o dice.	4	4	4	
	Reconoce el sonido onomatopéyico de los animales.	4	4	4	
	Canta diversas canciones y las acompaña con los gestos que indica.	4	4	4	
	Repite rimas con facilidad.	4	4	4	

SE ASOCIA AL DESARROLLO DE LA NOTRICIDAD FACIAL	Reconoce e imita las emociones que se le indica.	4	4	4	
	Repite algunos gestos de manera exagerada según se le indica.	4	4	4	
	Infla las mejillas por más de un minuto.	4	4	4	
	Expresa con facilidad las emociones que escucha en el cuento.	4	4	4	
	Realiza diversos gestos al compás de la canción.	4	4	4	
REALIZACION DE PRAXIAS Y SONIDOS ONOMATOPÉYICOS	Imita el sonido onomatopéyico de algunos animales que se le indican.	4	4	4	
	Realiza las diversas praxias que se le indica con facilidad.	4	4	4	
	desarrolla diferentes mímicas	4	4	4	
	aplica lo que vio en el juego del dado	4	4	4	
	realiza grafismos de los sonidos que escucho	4	4	4	


  
 Dora Tantaquilla Domínguez  
 DIRECTORA I.E. 80436

Firma del juez

Fecha: 06/ 10/22

## Anexo 12

### Validación y confiabilidad del instrumento de evaluación

#### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Prueba para medir la actitud científica en niños de 4 años” Su participación es de suma importancia para obtener la validez de la prueba.

Agradezco anticipadamente su valiosa contribución.

#### XI. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: ORESTES VILLANUEVA ROJAS

Profesión: DOCENTE

Grado académico: MAGISTER

Afiliación institucional: ONP

Área de experiencia profesional: EDUCACION INICIAL

Tiempo de experiencia profesional: 22 AÑOS

#### XII. INFORMACIÓN DEL

**INSTRUMENTO** Denominación:

**Autora(s): ANGIOLINA MUÑOZ REYES**

**Objetivo de la prueba:** Mejorar el nivel de motricidad fina de los niños del nivel inicial de la I.E. N° 1607 “Niño Jesús” de Chilia mediante un taller de juegos simbólicos.

**Dirigido a:** Niños y niñas de 4 años

**Característica de la prueba:** La administración es individual, con una duración de 45 minutos.

---

#### XIII. BASE TEÓRICA DEL INSTRUMENTO

Esta prueba recoge los aportes de Harlen (2006) quien basándose en la división de Terrones (2015) considera el análisis de actitudes científica esta caracteriza en 4 categorías: la curiosidad (observación), pensamiento crítico, incertidumbre (experimentación) y búsqueda de la verdad (conclusiones).

### **3.5 Definición de la variable:**

La actitud científica es una propensión consciente de la ciencia para la observación del estudio de objetos, hechos, milagros o ciertos problemas y la mente del investigador para conocer la verdadera naturaleza de estas estructuras y principios. Terrones (2015).

### **3.6 Dimensiones que considera:**

**a. Curiosidad (observación):** Tonucci (2006), los niños construyen teorías interpretativas de la realidad de una manera similar a la utilizada por los científicos, para ello insistió en que no hay necesidad de decirles cómo es el mundo, que ellos pueden versu mundo como lo deseen. Son los profesores quienes deben utilizar la manera de cómo llamar su atención y generar su curiosidad para mejorar sus actitudes hacia la investigación y exploración. Los niños curiosos prueban nuevas experiencias, exploran y encuentran cosas que sean relevantes para ellos.

**b. Pensamiento crítico:** Según Shepherd (2006), citado por Tierrablanca (2009), ellos a su corta edad se formulan muchas interrogantes que merece cada de unas explicaciones acerca de lo que sucede en la naturaleza, tal vez no aceptadas por el saber científico, pero eso no les resta valor, por el contrario, son construcciones de los niños basadas en las experiencias y en las observaciones que realizan en su entorno.

**c. Incertidumbre (experimentación):** Según Morín (2006) La incertidumbre es uno de los elementos más importantes de la cultura moderna que quizás ningún campo pueda escapar de su influencia en todo caso, aceptamos el "movimiento" como punto de referencia para explicar la realidad, no cabe duda de que la incertidumbre es el centro del proceso cambiante de nuestro tiempo.

**d. Búsqueda de la verdad (conclusiones):** Según Ferreira (2015) Buscar la verdad no se trata de hablar, esto va más allá de la mente y la vida. Pues se debe a que aspiran a explorar el horizonte del sentido de su vida y comunicarse con los demás. La búsqueda de la verdad trata de innovar nuevos conceptos y tratar de comprender mejor la realidad a través de nosotros eliminando lo que ya tenemos o modificando. En ese sentido podemos decir que la verdad es un tarea y que el lenguaje es un medio de comunicación para solucionarla.

#### XIV. Criterios de evaluación y valoración

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Descriptor valorativo</b>
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente; es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere importantes modificaciones o
	3. Moderado nivel	El ítem requiere algunas modificaciones en los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se relaciona lógicamente con la dimensión
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante; es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

#### XV. INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ

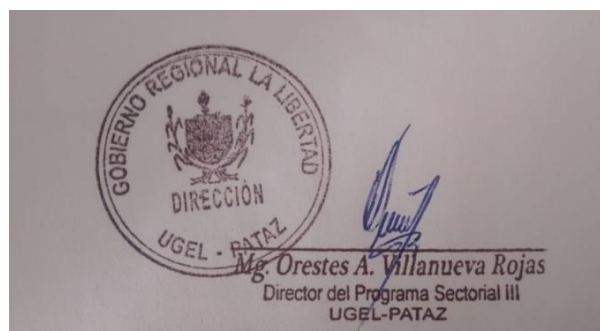
A continuación, encontrará los criterios de calificación, sobre los que le solicito que por favor valore cada ítem.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4; así por favor brinde las observaciones que estime pertinentes, según las siguientes valoraciones:

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

INDICADOR	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
CURIOSIDAD DE VISO MANUAL	Logra insertar bolitas o cuentas en una botella.	4			
	Manipula correctamente la tijera y puede recortar diferentes trazos manteniendo la forma.	4	4	4	
	Realiza la técnica del embolillado correctamente, es decir, utiliza los dedos índice y pulgar.	4	4	4	
	Agarra el lápiz, colores y plumones de manera correcta.	4	4	4	
	Abotona y desabotona los ojales de su camisa o blusa con facilidad.	4	4	4	
DESARROLLO DE MOTRICIDAD FONÉTICA	Utiliza un lenguaje fluido y entendible para manifestar sus ideas, emociones y opiniones ante los demás.	4	4	4	
	Identifica con facilidad el sonido de las vocales dentro de las palabras que escucha o dice.	4	4	4	
	Reconoce el sonido onomatopéyico de los animales.	4	4	4	
	Canta diversas canciones y las acompaña con los gestos que indica.	4	4	4	
	Repite rimas con facilidad.	4	4	4	

SE ASOCIA AL DESARROLLO DE LA NOTRICIDAD FACIAL	Reconoce e imita las emociones que se le indica.	4	4	4	
	Repite algunos gestos de manera exagerada según se le indica.	4	4	4	
	Infla las mejillas por más de un minuto.	4	4	4	
	Expresa con facilidad las emociones que escucha en el cuento.	4	4	4	
	Realiza diversos gestos al compás de la canción.	4	4	4	
REALIZACION DE PRAXIAS Y SONIDOS ONOMATOPÉYICOS	Imita el sonido onomatopéyico de algunos animales que se le indican.	4	4	4	
	Realiza las diversas praxias que se le indica con facilidad.	4	4	4	
	desarrolla diferentes mímicas	4	4	4	
	aplica lo que vio en el juego del dado	4	4	4	
	realiza grafismos de los sonidos que escucho	4	4	4	



**Firma del juez**

**Fecha: 07/ 10/22**



# Anexo 13

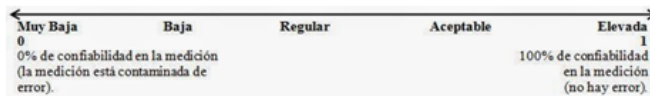
## Prueba piloto para a confiabilidad del instrumento

PRUEBA PILOTO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO EN EL JUEGO SIMBÓICO																			
N° Encuestas	Preguntas / ítems																		Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Sum fila (t)
1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	37
2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	43
3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	50
4	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	39
5	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	28
6	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	44
7	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	45
8	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	46
9	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	44
10	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	42
<b>PROMEDIO</b>	2.60	2.10	2.60	2.40	2.40	2.30	1.90	2.90	2.20	2.40	1.60	2.40	2.60	2.70	2.00	2.10	2.30	2.30	Varianza Total
<b>DESV EST S</b>	0.52	0.32	0.70	0.52	0.52	0.67	0.74	0.32	0.63	0.70	0.52	0.70	0.52	0.67	0.47	0.74	0.48	0.67	Columnas
<b>VARIANZA por ítem</b>	0.27	0.10	0.49	0.27	0.27	0.46	0.54	0.10	0.40	0.49	0.27	0.49	0.27	0.46	0.22	0.54	0.23	0.46	<b>Varianzas total de ítems <math>S_r^2</math></b>
<b>VARIANZA S de los ítems <math>S_i^2</math></b>	5.86																		<b>36.40</b>

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

N° ítems: K= 18  
Reemplazando:

**α= 0.888**



## Anexo 14

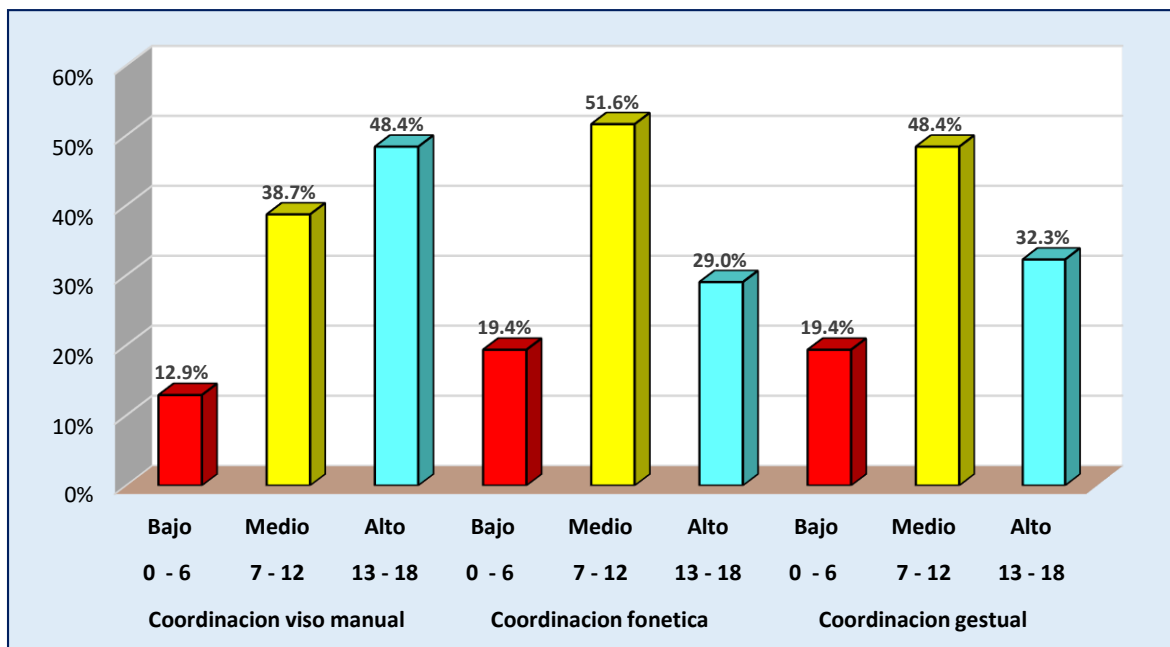
### Base de datos del juego simbólico

No	Desarrollo emocional	Desarrollo social	Desarrollo cultural	Desarrollo creativo	Desarrollo motor	Juego simbólico
1	8	8	6	5	9	35
2	13	14	10	8	15	60
3	13	14	9	8	15	59
4	17	19	13	10	20	79
5	17	18	12	10	19	75
6	12	13	8	7	13	53
7	5	5	3	3	5	21
8	9	10	7	6	11	43
9	10	11	7	6	11	44
10	13	14	9	7	14	57
11	4	4	3	2	5	18
12	11	12	8	6	12	49
13	8	8	6	5	9	35
14	20	22	14	12	23	90
15	19	20	14	11	21	85
16	2	3	2	1	3	11
17	18	20	13	11	21	83
18	18	20	13	11	21	84
19	17	19	12	10	20	78
20	5	5	3	3	5	21
21	20	21	14	12	22	89
22	9	10	7	5	10	41
23	4	5	3	2	5	19
24	7	8	5	4	9	34
25	9	10	6	5	10	40
26	3	3	2	2	3	13
27	15	17	11	9	17	69
28	17	18	12	10	19	76
29	10	11	7	6	11	45
30	13	15	10	8	15	61
31	6	7	4	4	7	28

## Anexo 15

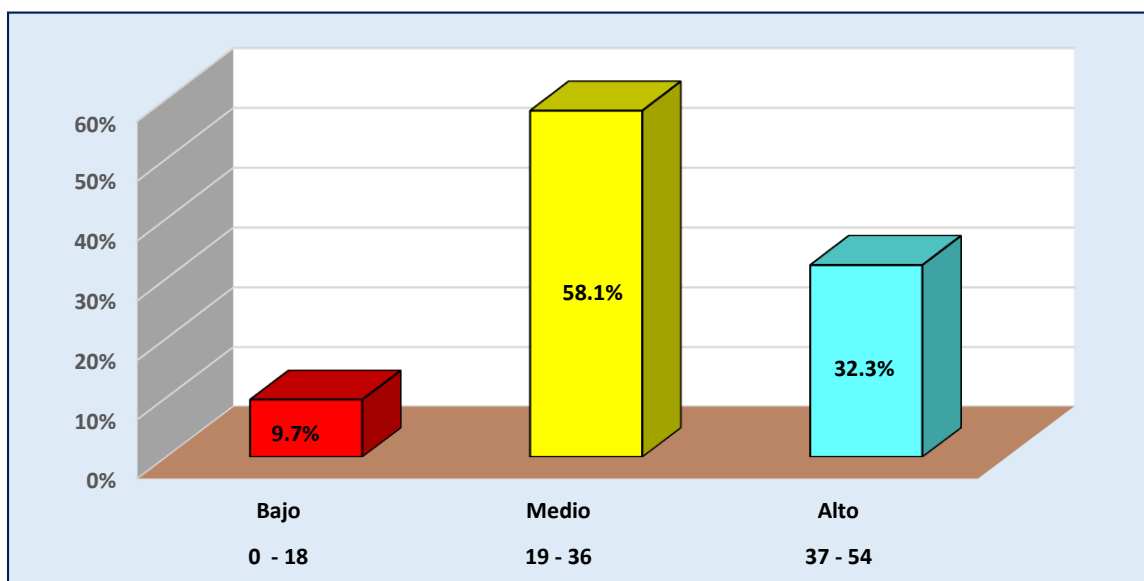
**Figura 6**

Representación gráfico porcentual de las dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años del centro educativo 1607 de Chilia 2022.



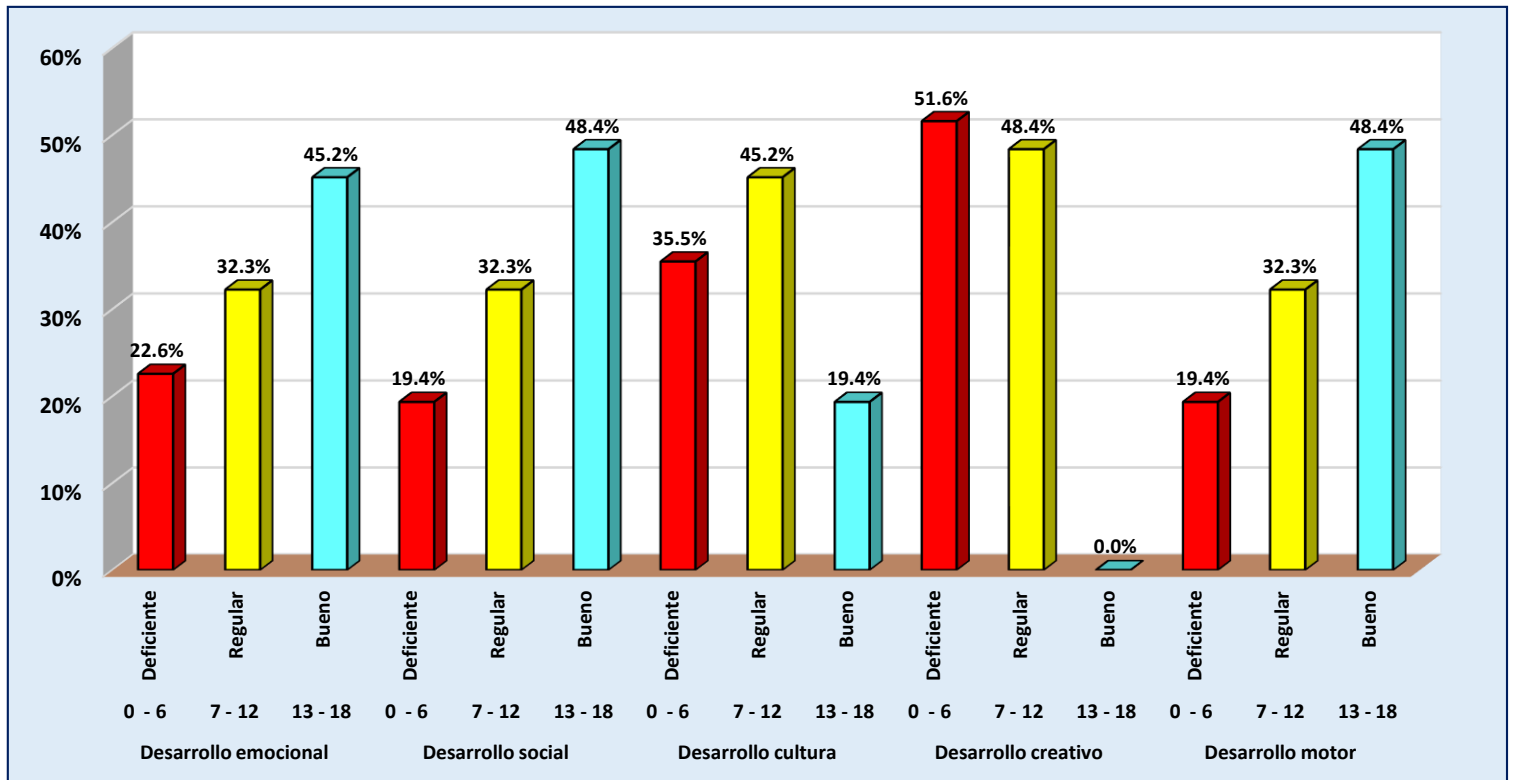
**Figura 7**

Representación gráfica en los niveles de la motricidad fina



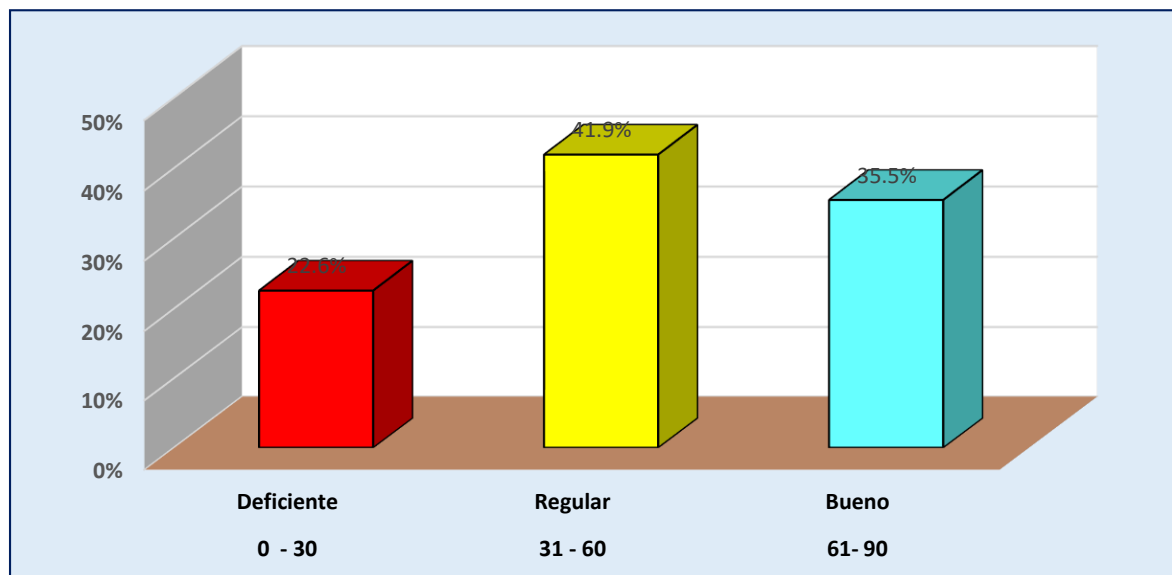
**Figura 8**

*Representación gráfica porcentual de las dimensiones de la variable Juego simbólico*



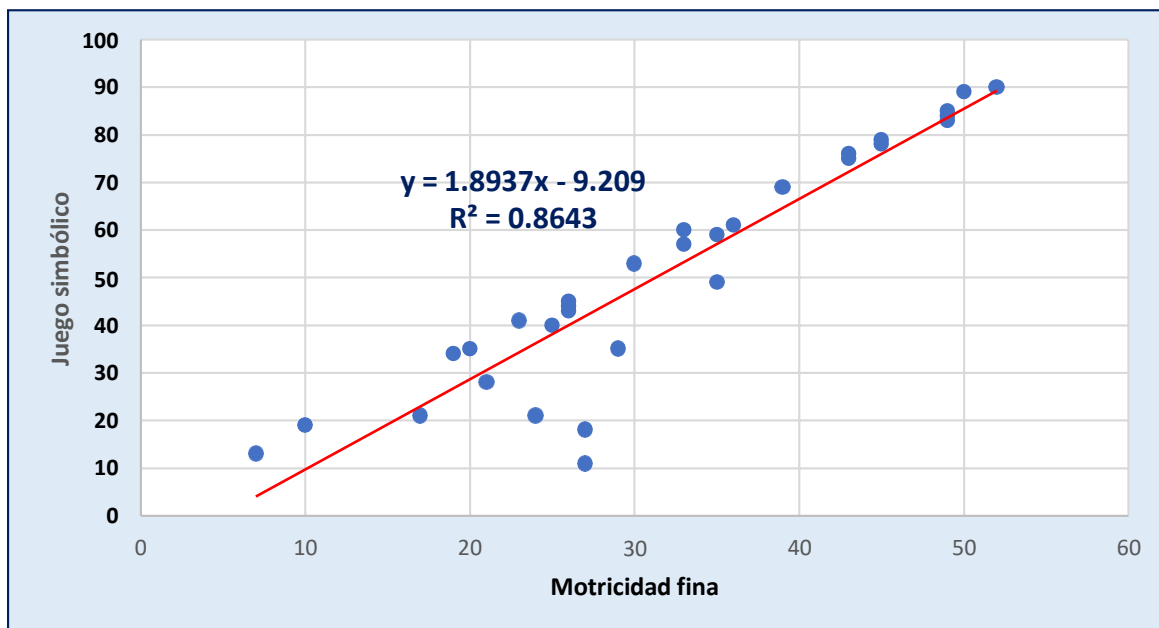
## Figura 9

*Niveles de la variable Juego simbólico en los niños de la IE 1607 de Chilia.*



**Figura 10**

*Representación gráfica de la dispersión de puntuaciones de las variables*





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CRUZ AGUILAR REEMBERTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Juego Simbólico y Motricidad Fina en los Niños de 4 Años de la I.E. N° 1607, Chilia, 2022", cuyo autor es MUÑOZ REYES ANGIOLINA MELENCIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CRUZ AGUILAR REEMBERTO <b>DNI:</b> 19096768 <b>ORCID:</b> 0000 0003 2362 2147	Firmado electrónicamente por: RCRUZA59 el 07-12- 2022 14:32:35

Código documento Trilce: TRI - 0475859