



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial
de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Castillo Andía, Rosa Elvira (orcid.org/0000-0001-5873-2122)

ASESORA:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi padre celestial, el que me acompaña y siempre me levanta ante cualquier tropiezo. A mi familia, por siempre apoyarme y motivarme para alcanzar mis metas.

Br. Rosa Elvira Castillo Andía

Agradecimiento

A mi padre celestial que siempre me guía, a mi esposo e hijos que siempre me dieron todo su apoyo para lograr esta meta deseada.

Br. Rosa Elvira Castillo Andía

Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	16
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
Anexos	32

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Se presenta la tabla que representa a una investigación preexperimental</i>	13
Tabla 2 <i>Distribución de la muestra</i>	14
Tabla 3 <i>Análisis del pres y postes de la variable motricidad fina.</i>	18
Tabla 4 <i>Prueba de normalidad.</i>	19
Tabla 5 <i>Motricidad fina.</i>	20
Tabla 6 <i>Significancia de la motricidad fina.</i>	20
Tabla 7 <i>Estudio de la dimensión coordinación viso-manual.</i>	21
Tabla 8 <i>Significancia de la dimensión coordinación viso-manual.</i>	21
Tabla 9 <i>Examen de la dimensión motricidad fonética.</i>	22
Tabla 10 <i>Significancia de la dimensión motricidad fonética.</i>	22
Tabla 11 <i>Examen de la dimensión motricidad facial.</i>	23
Tabla 12 <i>Significancia dimensión motricidad facial.</i>	23
Tabla 13 <i>Examen de la dimensión motricidad gestual.</i>	24
Tabla 14 <i>Significancia dimensión motricidad gestual.</i>	24

Índice de figuras

Figura 1 Pretest y postest de la motricidad fina.

18

Resumen

El objetivo general de la investigación fue determinar si los juegos motores mejoran la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. La metodología utilizada indica que fue de diseño experimental con un alcance preexperimental, con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de corte longitudinal con un nivel explicativo. La muestra considerada fue de 14 estudiantes de inicial, a quienes se les aplicó una ficha de observación para recoger información sobre la motricidad fina, asimismo, se elaboró un programa de juegos motores. Los resultados muestran que los juegos motores mejoran significativamente la coordinación viso-manual en niños de inicial, evidenciado con un nivel de significancia de 0,003 menor al 5%. Asimismo, los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fonética en niños de inicial, con una significancia de 0,009 menor al 5%. De igual manera, con una significancia igual a 0,000 menor al 5%, se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad facial en niños de inicial. También, los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad gestual en niños de inicial, al determinarse estadísticamente que la significancia es igual a 0,003 menor al 5%. Se concluye que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial, al tener un valor de significancia de 0,008 menor al 5%.

Palabras clave: juegos motores, motricidad fina, motricidad facial, motricidad gestual.

Abstract

The general objective of the research was to determine if motor games improve fine motor skills in pre-school children of a Somate Alto Sullana Educational Institution, 2022. The methodology used indicates that it was an experimental design with a pre-experimental scope, with a quantitative approach, of applied type and longitudinal cut with an explanatory level. The sample considered was 14 initial students, to whom an observation sheet was applied to collect information on fine motor skills, likewise, a motor game program was developed. The results show that motor games significantly improve visual-manual coordination in initial children, evidenced with a significance level of 0.003 less than 5%. Likewise, motor games do significantly improve phonetic motor skills in initial children, with a significance of 0.009 less than 5%. In the same way, with a significance equal to 0.000 less than 5%, it is affirmed that motor games do significantly improve facial motor skills in initial children. Also, motor games do significantly improve gestural motor skills in initial children, statistically determining that the significance is equal to 0.003 less than 5%. It is concluded that motor games do significantly improve fine motor skills in initial children, having a significance value of 0.008 less than 5%.

Keywords: motor games, fine motor skills, facial motor skills, gestural motor skills.

I. INTRODUCCIÓN

Definición de “motricidad fina” según Cabrera y Dupeyrón (2019) es una serie coordinada de movimientos en los que los dedos y las manos intervienen precisamente en el desarrollo de una actividad útil, utilizando los sentidos del tacto y la vista para localizar las herramientas y objetos que se están manipulando o manejado. En este sentido, la motricidad fina puede verse como las habilidades fundamentales que permiten el desarrollo óptimo de un niño, siendo crucial para que sea capaz de tener éxito en la vida diaria y alcanzar sus metas educativas (Martzog et al., 2019).

A través de la recopilación de datos de seis días de observación, el American Journal of Occupational Therapy analizó las necesidades motrices y tecnológicas de las aulas de varios jardines donde se forman académicamente los infantes, segundo y cuarto nivel. Donde la motricidad fina es esencial para el 60% de los días de escuela primaria. Los estudiantes dedicaron entre el 3,4 % y el 18,0 % de su jornada escolar a escribir a mano, y entre el 37,1 y el 60,2 % de su jornada en actividades relacionadas con la motricidad fina. Se dedicó comparativamente menos tiempo a la tecnología en jardín de infantes (4,8 %) y segundo grado (3,1 %), en comparación con cuarto grado (14,3 %). El tiempo dedicado a cambiar de actividad (18,9%-23,4%) fue mayor que el tiempo dedicado a escribir a mano (Caramia et al., 2020). Analizando el estudio, demuestra que es de suma importancia que los niños desarrollen la motricidad fina que evite inconvenientes en el futuro educativo.

Según, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) el porcentaje de niños de 3 a 4 años que asistieron a un programa de educación inicial en América Latina y el Caribe en 2019 fue del 61%. En Uruguay el porcentaje llega al 81%, mientras que en Costa Rica y Honduras este porcentaje es inferior al 20% (Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación, 2021). En el 2020 de acuerdo con los datos proporcionados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) cerca de 20 millones de niños en edad preescolar, es decir, antes de los cinco o seis años, han estado sin educación durante la pandemia (Noticias France24, 2021). Analizando a nivel de países latinoamericanos no han tenido la oportunidad todos los niños a recibir

su educación en niveles iniciales generando que se queden sin recibir educación, tema de suma importancia que las autoridades deben solucionar.

En Ecuador, la pandemia alteró las concepciones de los niños sobre la presencia física de la escuela al transformarla en una realidad virtual, o una escuela ficticia expresada a través de una pantalla (González y Salto, 2022). Aquí se ha demostrado que los niños tienen déficits en su coordinación motora fina, destrezas y habilidades; esto provoca dificultades en el desarrollo de la coordinación; por lo tanto, es necesario participar en actividades dinámicas que ayuden a los bebés a aliviar el estrés, aumentar la autoestima y buscar relaciones sociales (Almario et al., 2022). Asimismo, es importante tener en cuenta que los contenidos de las diversas áreas que fomentan el desarrollo personal de los niños en los dominios físico, moral, estético, ocupacional e intelectual se tienen en cuenta en los programas de educación preescolar formal. Estos programas también representan los elementos fundamentales que los niños reciben desde su primer año de vida para ayudarlos en la adquisición del idioma.

En Sullana, en una institución educativa de Somate Alto, se ha visualizado en varias ocasiones que los niños cuando ingresa a la etapa preescolar tienen dificultad con las tareas relacionadas con la mano y la vista, como dibujar, escribir y pintar, así como con la posición precisa de la mano necesaria para el control efectivo de herramientas. Del mismo modo, luchan por producir los sonidos correctos al hablar, no pueden transmitir sus emociones, tienen problemas para ejercer presión con las manos y no tienen control sobre los dedos. El plan descrito contempla la implementación de un programa consistente en una serie de talleres diseñados para potenciar la motricidad fina de los estudiantes a través de juegos motorizados. En este sentido, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo los juegos motores mejoran la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022?

La realización del estudio es relevante porque se desarrolla bajo un fundamento teórico de un conjunto de talleres orientados a mejorar la motricidad fina de cada uno de los estudiantes con la aplicación de juegos motores, asimismo, el conocimiento generado brindará a la comunidad científica una referencia para la

aplicación y desarrollo de nuevos estudios. Con la elaboración del programa (juegos motores) e instrumento de medición de la variable independiente (motricidad fina) se aporta con herramientas pedagógicas que pueden ser utilizados en bien de la educación en otros ámbitos de estudio. Los resultados obtenidos son de utilidad en ayudar en cada uno de los procesos considerados en la formación escolar de los preescolares y desarrollo de las capacidades motrices de los estudiantes a través del juego, de esta manera, se implementarán estrategias y actividades que busquen de manera permanente apoyar y desarrollar las habilidades motoras de los estudiantes. Entre los beneficiarios se tiene a la comunidad educativa integrada por docentes, alumnos y padres de familia ya que se formarán estudiantes con habilidades motoras adecuadas que les permitan su desarrollo integral y permitan lograr fortalecer cada una de actividades que se trabajan para ayudar al niño académicamente, lo cual se verá reflejado en sus aprendizajes.

El objetivo general del estudio ha sido planteado de la siguiente manera: Determinar si los juegos motores mejoran la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. Asimismo, se describen los siguientes objetivos específicos: Determinar si los juegos motores mejoran la dimensión coordinación viso-manual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. Determinar si los juegos motores mejoran la dimensión motricidad fonética en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. Determinar si los juegos motores mejoran la dimensión motricidad facial en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. Determinar si los juegos motores mejoran la dimensión motricidad gestual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Como hipótesis general se consideró: H1 Los juegos motores mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

La investigación internacional de, Alvarez (2021) tuvo como objetivo identificar el papel que juega el juego de la coordinación para lograr el desarrollo de los niños en la motricidad fina. A lo largo de su desarrollo se llevó a cabo una investigación cuantitativa, revelando qué factores inciden y cómo responden los niños. La investigación se realizó utilizando fuentes bibliográficas ya que se recopiló información de una variedad de periódicos, revistas y libros sobre el tema investigado; considerando una participación de 12 estudiantes universitarios de primer año. Por lo tanto, se puede concluir que el juego de coordinación es una herramienta importante para ayudar a un niño a desarrollar habilidades motoras finas. Por lo tanto, El juego motor es una herramienta pedagógica de primer nivel que ayuda a los estudiantes a pensar creativamente y comprender las ideas subyacentes en un idioma. Además, ayuda al niño a crecer en todas las formas importantes: carácter, habilidades sociales, control motor y destreza física. Además, proporciona una amplia gama de experiencias, lo que ayuda con la flexibilidad y la independencia.

En el artículo de Suarez (2021) tuvo como objetivo fomentar el uso de estrategias metodológicas para el desarrollo psicomotor; para ello, es importante entender cómo el docente evalúa e interioriza críticamente estas técnicas y estrategias antes de utilizarlas conscientemente para avanzar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Examinar los efectos de diferentes enfoques pedagógicos en el crecimiento de la psicomotricidad en estudiantes, si bien es cierto, que el movimiento no está ampliamente incorporado en la instrucción educativa, hay una ventana de tiempo crítica donde lo está; específicamente, la investigación sugiere que la metodología tiene efectos positivos en el aprendizaje.

El artículo de Quispe (2021) se propuso comprobar si las estrategias legales tenían algún efecto en el desarrollo de la motricidad fina de los niños a nivel nacional, en el contexto de una sola escuela primaria. Es una investigación realizada con un método cuantitativo, un diseño y un plan preexperimentales. Además, se utilizó una muestra de veinte niños de 5 años para llenar una ficha de observación utilizada para la recolección de datos. Debido a la naturaleza ordinal de los datos, Wilcoxon fue el método estadístico utilizado para la prueba

de hipótesis correspondiente. Los acontecimientos de este estudio sustentan la hipótesis trabajo de que las estrategias pedagógicas tienen un impacto significativo en la motricidad, con un nivel de significancia igual a $p < .00005$ (es decir, queda sin efecto la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa). A la luz de estas consideraciones y la escasez de contenido motor fuera de las clases, se debe proponer una batería de juegos motores enfocados en desarrollar habilidades y conocimientos específicos.

Arteaga (2020) trabajo bajo el enfoque cuantitativo porque se presentaron resultados objetivos, fue de un nivel descriptivo y un diseño preexperimental con una muestra de 18 estudiantes del municipio de Nuevo Chimbote, México, para alcanzar su objetivo general de determinar que el juego como estrategia pedagógica favorece el desarrollo de la psicomotricidad fina en estos niños pequeños. Los resultados mostraron que una evaluación previa a la prueba de los niveles de psicomotricidad reveló que el 0% logró el resultado esperado, el 44,40% pasó por el proceso esperado y el 55,60% comenzó. A esto le siguió la implementación de dos actividades diseñadas para mejorar la psicomotricidad, lo que condujo a una mejora gradual en los niveles de psicomotricidad en todos los ámbitos. La aplicación de la prueba de Wilcoxon conduce a un valor de 0,001 o inferior a 0,05, lo que indica que jugar juegos de forma estratégica tiene una utilidad significativa en la psicomotricidad. Un juego motor se convierte en un juego social cuando se juega con otros es un poderoso medio social porque les enseña a los niños a apreciarse y respetarse unos a otros y a sí mismos.

Matta (2019) se propuso realizar una evaluación en el crecimiento de la psicomotricidad de los niños de primer año mediante el uso de juegos motrices. La metodología utilizada fue un estudio cuantitativo a nivel aplicado con un diseño preexperimental que incluye una muestra de 10 alumnos de primer grado. El setenta por ciento de los estudiantes alcanzan o superan el nivel de competencia del nivel inicial, y el treinta por ciento logran el nivel de competencia satisfactoria o superior, según los resultados de las pruebas. El cuarenta por ciento de los estudiantes obtienen un puntaje Logro satisfactorio en el examen de egreso, mientras que el sesenta por ciento obtienen un puntaje Logro muy satisfactorio. En resumen, se encontró que el uso de juegos de temática motora ayudó a los estudiantes de primaria a desarrollar su psique.

Según, Vicente (2005) el término "juego motor" tiene un "significado cinético" ya que toda acción implica algún tipo de objetivo, elección y puesta a punto de la energía cinética. Debido a esto, el término "juego" por sí solo es insuficiente para captar la profundidad del significado asociado con el movimiento y la estructura del movimiento, y debe incluirse el término "juego" con un propósito motivacional. Según, Condemarín et al. (1978) este tipo de juego implica ejercicios físicos que fomentan mejoras en la imagen corporal, el control motor y el equilibrio. También te ayudará a ser más consciente de tu cuerpo, espacio y tiempo. Además de ayudar a los estudiantes a divertirse más y concentrarse más en sus lecciones, estos juegos también ayudarán a los maestros a construir relaciones más sólidas con sus estudiantes. Sin duda, algunos escritores clasifican los juegos de este tipo como juegos sensoriomotores.

Según, Piaget (1975) el juego sensoriomotor implica movimientos musculares básicos y repetitivos con o sin objetos, como estirar y doblar las extremidades, sacudir los dedos para equilibrarlos y hacer ruidos y otros sonidos. El niño podrá aprender sobre sus habilidades motoras a través del uso de sus sentidos (tacto y vista), y luego podrá construir sistemas motores que se integren desde niveles básicos hasta complejos.

Arnaiz et al. (2001) comparten que los juegos motores son interacciones que mejoran el estilo vida de cada persona involucrada disfrutando de cada una de las actividades motrices que desarrolla el individuo con su masa muscular mayor, lograr una comprensión del modelo físico, la representación física y la identidad personal de uno. En términos generales, las personas disfrutan al máximo los juegos que requieren que usen sus músculos de manera dinámica, ayuda a flexionar los miembros inferiores y superiores. Se usarán varias actividades para ayudar a los bebés a aprender a reconocer sus propias imágenes, diseños corporales e identidades; estos progresan de simples a complejos según las trayectorias de desarrollo individuales de los bebés.

Viciano et al. (2002) refieren el juego es un contexto primario para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales. Según, Carmona y Villanueva (2006) el disfrute es una forma de conexión con el mundo que surge del interior de la persona que realiza una actividad placentera con fines

recreativos, y no el resultado de factores externos. Según, Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego es una pieza crucial e intachable de la marcha ascendente de la humanidad, ya que ayuda significativamente en el desarrollo integral de un niño cuando aún es joven. Para satisfacer las necesidades del niño en cuanto a actividad física, manipulación de objetos e interacción social, el tiempo de juego es una necesidad absoluta.

Hablando de habilidades motoras, coordinación, equilibrio y el sentido de sí mismo de un niño se refuerzan mediante la práctica regular de juegos motores y otras formas de actividad física (Vanegas et al., 2022). Pero Ceniceros et al. (2018) insisten en que el juego es crucial para el crecimiento y desarrollo emocional del niño a lo largo de su vida, señalando que la falta de afecto provoca un cambio tanto en la vida como en el comportamiento social. La recreación, por su parte, puede potenciar la autoestima y la confianza del niño a través de acciones libres y autodirigidas realizadas en un lugar y período de tiempo determinados, de acuerdo con reglas generalmente aceptadas que permitan el desarrollo de un juego imaginativo que promueva un desarrollo saludable (Cañizares y Carbonero, 2017).

Cuando se trata de juego motor, puede describir la forma en que su bebé interactúa con otras personas. Por lo tanto, Hanfstingl et al. (2019) demuestra que los niños dependen del juego para iniciar sus interacciones tempranas con sus compañeros. A través del juego, el bebé comienza a interactuar con los demás, aprende a reflejar comportamientos positivos como la cooperación, seguir instrucciones, respetar los turnos, etc., y a suprimir comportamientos negativos como la agresión. La parte cognitiva del juego analiza cómo el bebé aprende nueva información o desarrolla lo que ya sabe. Hanfstingl et al. (2019) afirman que cuando hablamos del dominio cognitivo nos referimos a la comprensión de cómo el recién nacido implementará su propio pensamiento en el juego motor. Esta faceta permite que el recién nacido esté mejor preparado para ingresar a la educación preescolar, y su objetivo principal es ayudar en el desarrollo general del bebé al mejorar la forma en que el bebé interactúa con otros bebés, padres y adultos.

En la dimensión afectiva y emocional del juego es cuando un niño muestra signos de represión durante el juego, es una señal de advertencia de que puede estar experimentando déficits emocionales o sociales; como resultado, el juego ayuda a optimizar esta área. Además, Hanfstingl et al. (2019) expresa que la demostración sensible y la comprensión a través de la recreación es fundamental para un desarrollo saludable, lo cual es cierto a lo largo de nuestra vida, pero especialmente en los primeros años de nuestra vida, donde el descuido emocional puede tener consecuencias duraderas para algunos niños. El entretenimiento sirve como medio para la expresión de emociones y la promoción de la confianza en uno mismo y la seguridad.

Al discutir el valor de los juegos, es importante considerar Según, Larionescu y Horga (2020) la literatura trata el juego como una actividad de movimiento según reglas de disciplina, llevada a cabo por la especie humana, especialmente en edades tempranas, y dirigidos conscientemente hacia un fin perseguido o determinados libremente por quienes lo llevan a cabo. Las habilidades motoras adquiridas a través de los juegos infantiles se consideran fundamentales para los patrones de movimiento distintivos de los deportes y, a menudo, están en el centro de los planes de desarrollo físico de los niños para que puedan comenzar a desarrollar habilidades motoras sólidas desde sus primeros años de vida (Jukic et al., 2019).

Como aporte de acuerdo con lo leído se concluye que hay una amplia gama de actividades que las familias pueden realizar en la casa, y ninguna mejor que las cotidianas que se pueden realizar con elementos sencillos del hogar, como juegos que involucran cosas como amasar plastilina, tejer con tijera, pintar con una témpera, enrollar papel en bolas, perforar, prender ropa, recortar formas con alfileres, sumar y restar con alfileres, etc. Todos ellos deben hacerse con regularidad; a medida que practique más, su flexibilidad y agilidad mejorarán.

Perspectiva constructivista Piaget (1973) afirmó que la inteligencia de los bebés florecería si se involucraran en actividades motoras durante sus primeros años de vida. Teniendo en cuenta que la inteligencia sensoriomotora de un niño alcanza su punto máximo a los 2 años y continúa desarrollándose hasta los 7 años, esta adaptación será posible. Además, Vigotsky (1984) destacó su teoría

evaluativa, que sugiere que la interacción social, la planificación verbal y la organización sirven como indicadores de la actividad motora natural. La conclusión fue que el vínculo de comunicación niño-adulto facilitó el desarrollo de claves verbales para actividades motoras. Bruner (1995) llama la “etapa psicomotora”, los niños a esta edad “pasan por un proceso de diferentes secuencias de movimiento para relacionarse con la etapa visomotora.

La capacidad de usar las habilidades motoras finas de uno, como la capacidad de fruncir los labios, retraer el cuerpo, cerrar la boca o arrugar la frente, y cualquier otra cosa que requiera el uso de las manitas y dedos de los pequeños, se conoce como motricidad fina. Según lo informado por (Pacheco, 2015). La ejecución de actividades que se desarrollen promueve el trabajo de habilidades motoras finas a través de movimientos de dedos y manos para que una persona pueda realizar una variedad de trabajos que requieren habilidades como coordinación, precisión, velocidad, control de movimientos finos y rango de movimiento (Condemarín et al., 1978). El autor nos recuerda que la "psicomotricidad fina" es la capacidad de utilizar los músculos intermedios de la cara y los brazos". Es todo el conjunto y el montón de acciones que demuestran que los pequeños grupos de músculos ya sean faciales o de las extremidades, están trabajando duro" (Moreno 2016). El autor argumenta que las habilidades motoras finas incluyen el control preciso y voluntario de todos los movimientos de las manos y dedos, quienes poseen estas habilidades pueden realizar una amplia variedad de tareas en el colegio (Mendoza, 2017). Según la definición de, la motricidad fina se define como “movimientos musculares que incluyen movimientos de los dedos y las manos”. Asimismo, la motricidad fina es fundamental porque permite que los niños se desarrollen de forma independiente en una amplia gama de actividades cotidianas y académicas, como cepillarse los dientes, vestirse, pintar, dibujar, escribir, etc. (Serrano y Luque, 2019).

La dimensión de la coordinación viso-manual. El desarrollo de esta habilidad te permitirá realizar una variedad de tareas en tu día a día, como comer, dibujar, colorear, cortar, pegar, coser, etc. Coordinación motriz. Esta coordinación ayudará al niño a controlar su mano. Cuando la mano, muñeca, codo y el hombro juegan un papel (Pacheco, 2015). La capacidad de usar los ojos y las manos a la vez para realizar tareas como dibujar, pintar, escribir, etc., según estudios

(Valdivielso et al., 2016). La habilidad de usar ambas manos y ojos simultáneamente para realizar una tarea o acción; a veces llamado habilidad (Rigal, 2006). El posicionamiento de la boca y el antebrazo coloca la mano en la mejor posición posible para usar herramientas eléctricas como alicates, sierras y taladro finamente equilibradas. La posición del hombro también es un indicador importante. Las manos necesitan la guía del cerebro y los ojos para realizar movimientos finos (García y Batista, 2018).

En cuanto a la motricidad fonética, se define de la siguiente manera: el desarrollo del lenguaje es fundamental porque permite que el niño se integre socialmente; en consecuencia, es crucial fomentar el crecimiento de una buena coordinación fonológica, que es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina. Según lo informado por (Pacheco, 2015). Representa la progresión de los idiomas hablados a lo largo del tiempo (Bernal, 2017). Los indicadores de emisión sonora se comunican verbalmente y sirven como canal de comunicación social, algo que hay que destacar. Cuando se practica la pronunciación, se desarrolla confianza y una mayor comprensión de lenguaje hablado (Bartoli et al., 2005) Es importante señalar que esta coordinación comienza en el período del recién nacido, cuando el niño comienza a aprender a emitir sonidos. Es lógico que al principio el niño no pueda emitir ningún sonido, pero a medida que pasa el tiempo, aprenderá a producir los sonidos asociados con diferentes palabras.

Además, lo caracteriza lo siguiente en cuanto a la dimensión de la motricidad facial: La capacidad de controlar los músculos faciales es crucial para que los infantes comuniquen sus sentimientos (Pacheco, 2015). También nos dice que el dominio de los músculos faciales es fundamental para la comunicación a través de la expresión. Esto es según investigaciones (Bernal, 2017). Además, tenemos los gestos como indicadores en el lenguaje no verbal, que es la ejecución de la comunicación por acción corporal, incluyendo gestos, expresiones faciales y orientación corporal (Farsani y Breda, 2020). Debido a que hay tantos tipos diferentes de músculos faciales, puede ser difícil determinar cómo deben distribuirse en un área tan pequeña, pero todos tienen propósitos importantes.

Y, por último, llegamos a la dimensión de la motricidad gestual, que se define como el camino para tomar el control de la situación donde los niños en edad preescolar aprenden que sus manos trabajan juntas para lograr precisión y que la independencia de los dedos es un paso necesario antes de dominar la motricidad fina (Pacheco, 2015). Además, se manifiesta en el momento de la expresión a través de la precisión de ciertos movimientos de la mano. Esto es según investigaciones (Bernal, 2017). Del mismo modo, tenemos indicadores para ellos: El dominio de las manos implica el dominio de las muchas acciones que se pueden realizar con los dedos. Y el dominio de los dedos se mantiene mediante la desinhibición de los dedos, que es la capacidad de agarrar objetos y la separación digital de los diversos movimientos de los dedos, cómo abrir, unir y separar. Según un estudio reciente (Lica et al., 2010).

Por lo tanto, realizando un análisis de las teorías se deduce que, desde el nacimiento hasta los seis o siete años, se deben desarrollar las habilidades motoras finas de los niños; estas habilidades son cruciales a lo largo de los años escolares y tienen un impacto directo en la capacidad de los niños para aprender a escribir. Este desarrollo motor es crucial para el desarrollo integral del niño a través del uso del movimiento de su cuerpo en relación con el mundo que lo rodea, y está vinculado al crecimiento social, simbólico, afectivo y cognitivo. Es elemental que los niños desarrollen habilidades motoras finas, ya que hacerlo requiere el uso coordinado de músculos, huesos y nervios para realizar movimientos pequeños y precisos. Estos movimientos, a su vez, estimulan la mano y los dedos, ayudando a los niños a desarrollar una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que a su vez permite un mejor desarrollo en las tareas del día a día.

El juego les permite a los niños comunicar sus deseos, intereses y preferencias a través de palabras. Al jugar, los niños desarrollan habilidades de pensamiento superiores y la creatividad se despliega utilizando los recursos ambientales que tienen, naciendo la curiosidad por experimentar y dar vida a su imaginación. Por tanto, recursos proporcionados para las actividades lúdicas deben ser dirigidos a generar una funcionalidad creativa, donde el juego se convierte en una herramienta para su desarrollo (Murga et al., 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Siendo una investigación que su objetivo la llevo a solucionar el problema que tenía los niños en la motricidad fina, se logró obtener un resultado favorable debido a que se diseñó un programa con un conjunto de talleres motores que fueron desarrollados con niños que tenía dificultades con la motricidad fina, con esta descripción la define como una investigación de tipo aplicada (Ñaupas et al., 2018). Colaboro en explicar que son investigaciones que busca dar respuesta positiva a un problema de naturaleza real.

Diseño de investigación

Por la manipulación de variable que se dio durante la aplicación del programa que corresponde a la variable independiente y que dio como resultados la solución de la problemática de los niños en la motricidad fina, se trabajo con una investigación experimental y como el programa fue aplicado a un solo grupo llamado experimento por lo que conlleva a una investigación de alcance preexperimental, es decir no se consideró grupo control. Asimismo, la utilización del instrumento en la muestra fue en tiempos dispersos, es decir, fueron aplicados en periodos de tiempos diferentes primero fue el pretest, después de un periodo de tiempo que duro la aplicación del programa, se aplicó el posttest para conocer a través de la contrastación de hipótesis si hubo un cambio en la problemática estudiada (Hérmendez y Mendoza, 2018).

Teniendo las respuesta de los instrumentos que fueron aplicados a la muestra, los datos fueron tabulados haciendo uso del Excel, para procesarlos y con la utilización de la estadística descriptiva que permitió realizar la comparación del pretest y posttest y conocer los niveles de las variable independiente, terminando este proceso se realizó la contrastación de resultados para determinar si hubo un efecto positivo que beneficie a la muestra de estudio, por esta, metodología que se utilizó la estadística es un estudio de enfoque cuantitativo (Hérmendez y Mendoza, 2018).

Tabla 1

se presenta la tabla que representa a una investigación preexperimental

Grupo	Pretest	Experto	Posttest
GE	O1	X	O2

Dónde:

O1 = pretest (se aplicó el instrumento antes de la ejecución del programa)

O2 = posttest (se utilizó el instrumento después de haber terminado la ejecución del programa)

X=Programa de juegos motores

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente

Juegos motores

Definición conceptual

Hanfstingl et al. (2019) demuestra que los niños dependen del juego para iniciar sus interacciones tempranas con sus compañeros. A través del juego, el bebé comienza a interactuar con los demás, aprende a reflejar comportamientos positivos como la cooperación, seguir instrucciones, respetar los turnos, etc., y a suprimir comportamientos negativos como la agresión. La parte cognitiva del juego analiza cómo el bebé aprende nueva información o desarrolla lo que ya sabe.

Definición operacional

Teniendo en cuenta la teoría considerada como base en la matriz de operacionalización se elaboro el programa con una cantidad de 10 sesiones que se ejecutaron al grupo de niños considerado como muestra y grupo experimento.

Escala: Programa estructurado en base a 10 sesiones.

Variable dependiente

Motricidad fina

Definición conceptual

La ejecución de actividades que fomenten el desarrollo de los infantes en la motricidad fina es a través del movimiento de los dedos y las manos permite realizar una gran variedad de tareas que requieren habilidades como coordinación, precisión, velocidad, control de la motricidad fina y alcance (Pacheco, 2015).

Definición operacional

Se diseñó una ficha de cotejo que permitió evaluar a los estudiantes con relación a la motricidad fina y de esta manera medir la variable y demostrar a través de las respuestas procesadas adquiridas mediante el pretest y postest y demostrar la efectividad del programa.

Indicadores

Se indican en la operacionalización de variables.

Escala de medición

Ordinal. Los niveles considerados para la realizar la estadística descriptiva fue alto, medio y bajo.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población muestral

Se considero población y muestra debido a que no se contaba con una población significativa para la ejecución del estudio, se trabajo con 14 estudiantes de inicial de una Institución Educativa de la ciudad de Sullana. Por lo explicado, la población es un conjunto de elementos que cumplen como requisito tener características parecidas para hacer estudios (Ñaupas et al., 2018),

Tabla 2

Distribución de la muestra

Estudiantes	Total
Mujeres	5
Varones	9
Total	14

Criterios de inclusión

Estudiantes con consentimiento informado.

Estudiantes que no tenga un porcentaje mayor al 30% de inasistencias

Criterios de exclusión

No se cuenta con criterios para excluir.

Para obtener la población y muestra y realizar el estudio se trabajó con un muestreo no probalístico intencional que permitió al investigador tomar sus propios criterio como experto en la problemática que llevo a una investigación (Palomino et al., 2019).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Para obtener más información en relación a los datos de los niños que colaboraron en la ejecución de la investigación se utilizó la técnica de la observación (Ñaupas et al., 2018). Para este autor, explica que la técnica es de mucha utilidad en una investigación por ayudar a completar la información que se requiere de la muestra.

Luego como instrumento se diseño una ficha de cotejo en concordancia con la matriz de operacionalización realizando preguntas por cada indicador que representa a las dimensiones, está estructurada con casilleros que tienen tres opciones para responder a las preguntas, y la duración de la aplicabilidad es de 15 minutos. Como fue un instrumento diseñado por el autor tenía que pasar por un rigor científico para su utilización de levantar información de la muestra, primero se realizó la validez que permitió evaluar el contenido de la ficha en relación con las dimensiones e indicadores que permitieron elaborar las preguntas, los encargados de realizar la validez estuvo a cargo de tres profesionales con experiencia en el estudio realizado. Después de haber tenido resultados de los jueces se procedió a la aplicación de la ficha a un grupo de niños que estuvo conformado por 10 integrantes de ambos sexos, pero con características similares a la muestra de estudio. Este procedimiento es llamado

prueba piloto que permite obtener la confiabilidad de acuerdo con las opiniones de las evaluaciones aplicadas y procesadas a través Kuder Richardson KR 20 que dio como resultado ,826 altamente confiable y listo para aplicar la ficha a la muestra.

Siendo una tesis de tipo aplicada donde se manipulará la variable independiente con la ejecución de un programa que fue fundamentado con la teoría Hanfstingl et al. (2019) como se detalla en la matriz operacional cuyos, talleres tienen coherencias con cada una de las dimensiones de la VI vinculadas a actividades en la VD que busco mejorar la motricidad fina con la aplicación de 10 sesiones que llevan una ejecución o secuencia metodológica para que los niños puedan adquirir sus aprendizaje y los pongan en práctica.

3.5 Procedimientos

Se realizaron varios procedimientos para lograr la elaboración de la tesis teniendo todos los permisos necesarios por parte de las autoridades de las instituciones, las gestiones fueron las siguientes:

Primera gestión: se realizó para la aplicación del instrumento a los niños que participaron como prueba piloto teniendo en cuenta los permisos de los padres de los menores, también se realizó las coordinaciones con los expertos para la validación de la lista de cotejo,

Segunda gestión: se presentó una carta firmada por el jefe de posgrado a la institución educativa que permitió la obtención de la autorización para la ejecución del pretest, seguido del desarrollo del programa de juegos motores, culminado el programa se dio la aplicación del postest, estas actividades se realizaron teniendo en cuenta todos los principios éticos y la autorización de los padres mediante el consentimiento informado.

Tercera gestión: se entregó una copia de la investigación a las autoridades de la institución para que procedan con la socialización de resultados debido que fue un éxito la aplicación del programa, se hace hincapié que se conserva bajo anonimato a los participantes de la investigación.

3.6 Método de análisis de datos

Para obtener resultados objetivos se utilizó la estadística descriptiva que permitió visualizar los niveles de la variable independiente a través de un gráfico, también se fue utilizada la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, considerando que es una muestra menor a 50 participantes, esta prueba ayudo a conocer la normalidad de la variable y dimensiones para poder elegir el estadígrafo para realizar la contrastación de hipótesis y obtener resultados objetivos

3.7 Aspectos éticos

Se tuvo en consideración los principios éticos que rigen para la elaboración de una investigación científica, evitando cualquier vulnerabilidad a los participantes del estudio, la información obtenida producto de la aplicación de los instrumentos se mantuvo en anonimato los datos de quienes participaron de la ficha de cotejo y el programa. Asimismo, la información consignada en la tesis es de fuentes científicas y se han cita y referenciado de manera correcta, según las normas internacionales Vigentes APA 7 edición.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

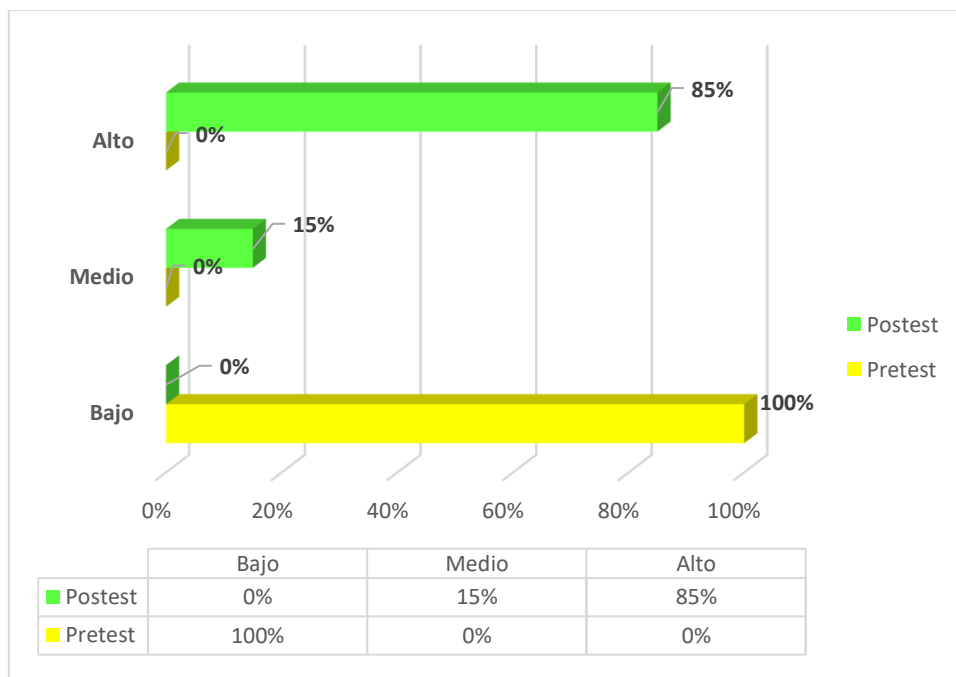
Tabla 3

Análisis del pre y postes de la variable motricidad fina.

		Pretest		Postest	
		Recuento	%	Recuento	%
Aprendizaje de lengua y literatura	Bajo	14	100%	0	0%
	Medio	0	0%	2	15%
	Alto	0	0%	12	85%
	Total	14	100%	14	100%

Figura 1

Pretest y postest de la motricidad fina.



Se puede observar que en la tabla 3 y figura 1 los resultados arrojan una diferencia entre los porcentajes obtenidos en el pre y postest con la aplicación del programa de juegos motores. Se obtuvo en el pretest que los niños de inicial el 100% (14) se encuentran en un nivel bajo de motricidad fina. Luego de aplicado el programa en el postest se evidencia una diferencia de los porcentajes para mejora, donde el 85% (12) de los niños se ubica en un nivel alto y 15% (02) en nivel medio.

Análisis inferencial

Tabla 4

Prueba de normalidad.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad fina	,722	14	,033
Coordinación viso-manual	,856	14	,008
Motricidad fonética	,821	14	,005
Motricidad facial	,768	14	,010
Motricidad gestual	,815	14	,002

Nota: programa estadístico.

Con la prueba de Shapiro Wilk que se utiliza en los caso donde la muestra es menor a 50, se encontró que los valores de la significancia de la variable y dimensiones no tienen una distribución normal, por lo tanto, se utilizará la prueba de rangos con signo Wilcoxon para las hipótesis.

Regla de decisión:

Si $p = > ,05$ se acepta H_0 ; Si $p = \leq ,05$ se rechaza H_0 .

Hipótesis general

H₁: Los juegos motores mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

H₀: Los juegos motores no mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Tabla 5
Motricidad fina.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	0,00
	Rangos positivos	14 ^b	49,45
	Empates	0 ^c	
	Total	14	

Tabla 6
Significancia de la motricidad fina.

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest - Pretest
Z	-2,100 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 6 se puede evidenciar que la significancia encontrada tiene un valor de 0,008 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial.

Hipótesis específica 1

H₁: Los juegos motores mejoran significativamente la dimensión coordinación viso-manual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

H₀: Los juegos motores no mejoran significativamente la dimensión coordinación viso-manual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Tabla 7

Estudio de la dimensión coordinación viso-manual.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ Vis/manual –	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre_ Vis/manual	Rangos positivos	14 ^b	5,21	47,50
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

Tabla 8

Significancia de la dimensión coordinación viso-manual.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ Vis/manual - Pre_ Vis/manual
Z	-2,866 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8 se puede evidenciar que la significancia encontrada tiene un valor de 0,003 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la coordinación viso-manual en niños de inicial.

Hipótesis específica 2

H₁: Los juegos motores mejoran significativamente la dimensión motricidad fonética en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

H₀: Los juegos motores no mejoran significativamente la dimensión motricidad fonética en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Tabla 9

Examen de la dimensión motricidad fonética.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ Motr/Fon. - Pre_ Motr/Fon.	0 ^a	,00	,00
	13 ^b	5,40	49,18
	1 ^c		
Total	14		

Tabla 10

Significancia de la dimensión motricidad fonética.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ Motr/Fon. - Pre_ Motr/Fon.
Z	-2,123 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,009

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 10 se puede evidenciar que la significancia encontrada tiene un valor de 0,009 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fonética en niños de inicial.

Hipótesis específica 3

H₁: Los juegos motores mejoran significativamente la dimensión motricidad facial en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

H₀: Los juegos motores no mejoran significativamente la dimensión motricidad facial en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Tabla 11

Examen de la dimensión motricidad facial.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ Motr/Facial -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre_ Motr/Facial	Rangos positivos	14 ^b	5,00	41,60
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

Tabla 12

Significancia dimensión motricidad facial.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ Motr/Facial - Pre_ Motr/Facial
Z	-2,009 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 12 se puede evidenciar que la significancia encontrada tiene un valor de 0,000 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad facial en niños de inicial.

Hipótesis específica 4

H₁: Los juegos motores mejoran significativamente la dimensión motricidad gestual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

H₀: Los juegos motores no mejoran significativamente la dimensión motricidad gestual en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022.

Tabla 13

Examen de la dimensión motricidad gestual.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ Motr/gestual - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre_ Motr/gestual Rangos positivos	14 ^b	5,00	41,60
Empates	0 ^c		
Total	14		

Tabla 14

Significancia dimensión motricidad gestual.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ Motr/gestual - Pre_ Motr/gestual
Z	-2,329 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 14 se puede evidenciar que la significancia encontrada tiene un valor de 0,003 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad gestual en niños de inicial.

V. DISCUSIÓN

Contrastados los datos de la investigación se ha determinado que en el objetivo general la significancia encontrada tiene un valor de 0,008 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores sí mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial. Resultados que coinciden con Alvarez (2021) quien concluye que el juego de coordinación es una herramienta importante para ayudar a un niño a desarrollar habilidades motoras finas. Por lo tanto, El juego motor es una herramienta pedagógica de primer nivel que ayuda a los estudiantes a pensar creativamente y comprender las ideas subyacentes en un idioma. Además, ayuda al niño a crecer en todas las formas importantes: carácter, habilidades sociales, control motor y destreza física. Además, proporciona una amplia gama de experiencias, lo que ayuda con la flexibilidad y la independencia. En esta línea, Suarez (2021) quien concluye que al examinar los efectos de diferentes enfoques pedagógicos en el crecimiento de la psicomotricidad en estudiantes, si bien es cierto, que el movimiento no está ampliamente incorporado en la instrucción educativa, hay una ventana de tiempo crítica donde lo está; específicamente, la investigación sugiere que la metodología tiene efectos positivos en el aprendizaje. Quispe (2021) los acontecimientos de este estudio sustentan la hipótesis trabajo de que las estrategias pedagógicas tienen un impacto significativo en la motricidad, con un nivel de significancia igual a $p < .00005$ (es decir, queda sin efecto la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa). A la luz de estas consideraciones y la escasez de contenido motor fuera de las clases, se debe proponer una batería de juegos motores enfocados en desarrollar habilidades y conocimientos específicos. Arteaga (2020) concluye que la implementación de dos actividades diseñadas para mejorar la psicomotricidad condujo a una mejora gradual en los niveles de psicomotricidad en todos los ámbitos. La aplicación de la prueba de Wilcoxon conduce a un valor de 0,001 o inferior a 0,05, lo que indica que jugar juegos de forma estratégica tiene una utilidad significativa en la psicomotricidad. Un juego motor se convierte en un juego social cuando se juega con otros es un poderoso medio social porque les enseña a los niños a apreciarse y respetarse unos a otros y a sí mismos. Matta (2019) concluye que el uso de juegos de temática motora ayudó a los estudiantes de primaria a desarrollar su psique.

Asimismo, se coincide con lo manifestado por Vicente (2005) quien refiere que el término "juego motor" tiene un "significado cinético" ya que toda acción implica algún tipo de objetivo, elección y puesta a punto de la energía cinética. Debido a esto, el término "juego" por sí solo es insuficiente para captar la profundidad del significado asociado con el movimiento y la estructura del movimiento, y debe incluirse el término "juego" con un propósito motivacional. Por su parte Piaget (1975) hace referencia al juego sensoriomotor que implica movimientos musculares básicos y repetitivos con o sin objetos, como estirar y doblar las extremidades, sacudir los dedos para equilibrarlos y hacer ruidos y otros sonidos. El niño podrá aprender sobre sus habilidades motoras a través del uso de sus sentidos (tacto y vista), y luego podrá construir sistemas motores que se integren desde niveles básicos hasta complejos.

Arnaiz et al. (2001) comparten que los juegos motores son interacciones que mejoran el estilo vida de cada persona involucrada disfrutando de cada una de las actividades motrices que desarrolla el individuo con su masa muscular mayores. lograr una comprensión del modelo físico, la representación física y la identidad personal de uno. Viciano et al. (2002) refieren que el juego es un contexto primario para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales. Según, Carmona y Villanueva (2006) el disfrute es una forma de conexión con el mundo que surge del interior de la persona que realiza una actividad placentera con fines recreativos, y no el resultado de factores externos. En términos generales, las personas disfrutan al máximo los juegos que requieren que usen sus músculos de manera dinámica, ayuda a flexionar los miembros inferiores y superiores. Se usarán varias actividades para ayudar a los bebés a aprender a reconocer sus propias imágenes, diseños corporales e identidades; estos progresan de simples a complejos según las trayectorias de desarrollo individuales de los bebés.

Garaigordobil y Fagoaga (2006) manifiestan que el juego es una pieza crucial e intachable de la marcha ascendente de la humanidad, ya que ayuda significativamente en el desarrollo integral de un niño cuando aún es joven. Para satisfacer las necesidades del niño en cuanto a actividad física, manipulación de objetos e interacción social, el tiempo de juego es una necesidad absoluta.

Hablando de habilidades motoras, coordinación, equilibrio y el sentido de sí mismo de un niño se refuerzan mediante la práctica regular de juegos motores y otras formas de actividad física (Vanegas et al., 2022). Pero, Ceniceros et al. (2018) insisten en que el juego es crucial para el crecimiento y desarrollo emocional del niño a lo largo de su vida, señalando que la falta de afecto provoca un cambio tanto en la vida como en el comportamiento social. La recreación, por su parte, puede potenciar la autoestima y la confianza del niño a través de acciones libres y autodirigidas realizadas en un lugar y período de tiempo determinados, de acuerdo con reglas generalmente aceptadas que permitan el desarrollo de un juego imaginativo que promueva un desarrollo saludable (Cañizares y Carbonero, 2017).

Al discutir el valor de los juegos, es importante considerar Según, Larionescu y Horga (2020) la literatura que trata el juego como una actividad de movimiento según reglas de disciplina, llevada a cabo por la especie humana, especialmente en edades tempranas, y dirigidos conscientemente hacia un fin perseguido o determinados libremente por quienes lo llevan a cabo. Las habilidades motoras adquiridas a través de los juegos infantiles se consideran fundamentales para los patrones de movimiento distintivos de los deportes y, a menudo, están en el centro de los planes de desarrollo físico de los niños para que puedan comenzar a desarrollar habilidades motoras sólidas desde sus primeros años de vida (Jukic et al., 2019).

Como aporte de acuerdo con lo leído se concluye que hay una amplia gama de actividades que las familias pueden realizar en la casa, y ninguna mejor que las cotidianas que se pueden realizar con elementos sencillos del hogar, como juegos que involucran cosas como amasar plastilina, tejer con tijera, pintar con una t mpera, enrollar papel en bolas, perforar, prender ropa, recortar formas con alfileres, sumar y restar con alfileres, etc. Todos ellos deben hacerse con regularidad; a medida que practique m s, su flexibilidad y agilidad mejorar n.

Perspectiva constructivista Piaget (1973) afirm  que la inteligencia de los beb s florecer  si se involucraran en actividades motoras durante sus primeros a os de vida. Teniendo en cuenta que la inteligencia sensoriomotora de un ni o alcanza su punto m ximo a los 2 a os y contin a desarroll ndose hasta los 7

años, esta adaptación será posible. Además, Vigotsky (1984) destacó su teoría evaluativa, que sugiere que la interacción social, la planificación verbal y la organización sirven como indicadores de la actividad motora natural. La conclusión fue que el vínculo de comunicación niño-adulto facilitó el desarrollo de claves verbales para actividades motoras. Bruner (1995) llama la “etapa psicomotora”, los niños a esta edad “pasan por un proceso de diferentes secuencias de movimiento para relacionarse con la etapa visomotora.

Respecto a la motricidad fina se coincide con lo informado por Pacheco (2015) quien la define como la capacidad de usar las habilidades motoras finas y la capacidad de fruncir los labios, retraer el cuerpo, cerrar la boca o arrugar la frente, y cualquier otra cosa que requiera el uso de las manitas y dedos de los pequeños. La ejecución de actividades que se desarrollen promueve el trabajo de habilidades motoras finas a través de movimientos de dedos y manos para que una persona pueda realizar una variedad de trabajos que requieren habilidades como coordinación, precisión, velocidad, control de movimientos finos y rango de movimiento (Condemarín et al., 1978). Por su parte, Serrano y Luque (2018) la motricidad fina se define como “movimientos musculares que incluyen movimientos de los dedos y las manos”. Asimismo, la motricidad fina es fundamental porque permite que los niños se desarrollen de forma independiente en una amplia gama de actividades cotidianas y académicas, como cepillarse los dientes, vestirse, pintar, dibujar, escribir, etc.

En el primer objetivo específico de la investigación la significancia encontrada tiene un valor de 0,003 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la coordinación viso-manual en niños de inicial. Coincidiendo con lo manifestado por Pacheco (2015) quien refiere que la dimensión de la coordinación viso-manual. El desarrollo de esta habilidad te permitirá realizar una variedad de tareas en tu día a día, como comer, dibujar, colorear, cortar, pegar, coser, etc. Coordinación motriz. Esta coordinación ayudará al niño a controlar su mano. Cuando la mano, muñeca, codo y el hombro juegan un papel. Asimismo, es la capacidad de usar los ojos y las manos a la vez para realizar tareas como dibujar,

pintar, escribir, etc., según estudios (Valdivielso et al., 2016). La habilidad de usar ambas manos y ojos simultáneamente para realizar una tarea o acción; a veces llamado habilidad (Rigal, 2006). El posicionamiento de la boca y el antebrazo coloca la mano en la mejor posición posible para usar herramientas eléctricas como alicates, sierras y taladro finamente equilibradas. La posición del hombro también es un indicador importante. Las manos necesitan la guía del cerebro y los ojos para realizar movimientos finos (García y Batista, 2018). En este sentido, las habilidades motoras adquiridas a través de los juegos infantiles se consideran fundamentales para los patrones de movimiento distintivos de los deportes y, a menudo, están en el centro de los planes de desarrollo físico de los niños para que puedan comenzar a desarrollar habilidades motoras sólidas desde sus primeros años de vida (Jukic et al., 2019).

En el segundo objetivo específico los resultados muestran que la significancia tiene un valor de 0,009 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fonética en niños de inicial. Coincidiendo con Pacheco (2015) quien la define como fundamental para el desarrollo del lenguaje porque permite que el niño se integre socialmente; en consecuencia, es crucial fomentar el crecimiento de una buena coordinación fonológica, que es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina. Representa la progresión de los idiomas hablados a lo largo del tiempo (Bernal, 2017). Los indicadores de emisión sonora se comunican verbalmente y sirven como canal de comunicación social, algo que hay que destacar. Cuando se practica la pronunciación, se desarrolla confianza y una mayor comprensión de lenguaje hablado (Bartoli et al., 2005) Es importante señalar que esta coordinación comienza en el período del recién nacido, cuando el niño comienza a aprender a emitir sonidos. Es lógico que al principio el niño no pueda emitir ningún sonido, pero a medida que pasa el tiempo, aprenderá a producir los sonidos asociados con diferentes palabras. Ante lo mencionado el juego se convierte en una herramienta crucial e intachable de la marcha ascendente de la humanidad, ya que ayuda significativamente en el desarrollo integral de un niño cuando aún es joven. Para satisfacer las necesidades del niño en cuanto a actividad física, manipulación de objetos e interacción social, por lo

tanto, el tiempo de juego es una necesidad absoluta, al desarrollar el lenguaje del niño con la interacción que se genera con los demás.

En el tercer objetivo específico se encontró que la significancia tiene un valor de 0,000 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad facial en niños de inicial. Se coincide con Pacheco (2015) quien refiere que la capacidad de controlar los músculos faciales es crucial para que los infantes comuniquen sus sentimientos. También nos dice que el dominio de los músculos faciales es fundamental para la comunicación a través de la expresión. Además, tenemos los gestos como indicadores en el lenguaje no verbal, que es la ejecución de la comunicación por acción corporal, incluyendo gestos, expresiones faciales y orientación corporal (Farsani y Breda, 2020). Debido a que hay tantos tipos diferentes de músculos faciales, puede ser difícil determinar cómo deben distribuirse en un área tan pequeña, pero todos tienen propósitos importantes. Por lo tanto, habilidades motoras, coordinación, equilibrio y el sentido de sí mismo de un niño se refuerzan mediante la práctica regular de juegos motores y otras formas de actividad física (Vanegas et al., 2022). Pero Ceniceros et al. (2018) insisten en que el juego es crucial para el crecimiento y desarrollo emocional del niño a lo largo de su vida, señalando que la falta de afecto provoca un cambio tanto en la vida como en el comportamiento social. La recreación, por su parte, puede potenciar la autoestima y la confianza del niño a través de acciones libres y autodirigidas realizadas en un lugar y período de tiempo determinados, de acuerdo con reglas generalmente aceptadas que permitan el desarrollo de un juego imaginativo que promueva un desarrollo saludable (Cañizares y Carbonero, 2017).

En el cuarto objetivo específico se obtuvo un valor de significancia de 0,003 siendo menor al 5%. Con lo que se acepta la hipótesis de estudio y se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad gestual en niños de inicial. Se coincide con Pacheco (2015) quien las define como el camino para tomar el control de la situación donde los niños en edad preescolar

aprenden que sus manos trabajan juntas para lograr precisión y que la independencia de los dedos es un paso necesario antes de dominar la motricidad fina (Pacheco, 2015). Además, se manifiesta en el momento de la expresión a través de la precisión de ciertos movimientos de la mano. Esto es según investigaciones (Bernal, 2017). Del mismo modo, tenemos indicadores para ellos: El dominio de las manos implica el dominio de las muchas acciones que se pueden realizar con los dedos. Y el dominio de los dedos se mantiene mediante la desinhibición de los dedos, que es la capacidad de agarrar objetos y la separación digital de los diversos movimientos de los dedos, cómo abrir, unir y separar. El juego influye en esta dimensión debido a que este implica ejercicios físicos que fomentan mejoras en la imagen corporal, el control motor y el equilibrio. También te ayudará a ser más consciente de tu cuerpo, espacio y tiempo. Además de ayudar a los estudiantes a divertirse más y concentrarse más en sus lecciones, estos juegos también ayudarán a los maestros a construir relaciones más sólidas con sus estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye aceptar la hipótesis de la investigación, afirmándose que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial, al tener un valor de significancia de 0,008 menor al 5%.
2. Se determinó la aceptación de la hipótesis alternativa, por lo tanto, los juegos motores mejora significativamente la coordinación viso-manual en niños de inicial, evidenciado con un nivel de significancia de 0,003 menor al 5%.
3. Concluye que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fonética en niños de inicial, con una significancia de 0,009 menor al 5%.
4. Se encontró una significancia igual a 0,000 menor al 5%, con lo que se afirma que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad facial en niños de inicial.
5. Se concluye que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad gestual en niños de inicial, al determinarse estadísticamente que la significancia es igual a 0,003 menor al 5%.

VII. RECOMENDACIONES

1. Continuar con la aplicación de cada una de las sesiones del programa y generalizar en otras aulas debido a que se ha obtenido resultados favorables con la investigación, es decir, los niños lograron mejorar en su motricidad fina, para que se de esta actividad primero la autoridad de la institución tiene que brindar las facilidades para la continuidad de la ejecución del programa.
2. A los encargados del área de capacitación docente realizar un diagnóstico de las dificultades que presentan los alumnos en relación con sus aprendizajes con el objetivo de bríndales a los docentes las herramientas necesarias a través de capacitaciones y ayudan a los alumnos a lograr los aprendizajes que los ayudaran en otros niveles de estudio.
3. A docentes utilizar herramientas y recursos para la realización de actividades que ayuden a los alumnos a articular de manera correcta los fonemas en una oración o palabra que transmiten al momento de comunicarse.
4. Utilizar un ambiente adecuado a los docentes para realizar estimulación para la motricidad facial a través de ejercicios que les ayude a los alumnos a la articulación correcta de las palabras.
5. A los padres de familia utilizar herramientas que tengan en casa para que los niños pongan en práctica los ejercicios que realizan en el centro educativo, en caso contrarios buscar ayuda profesional para la estimulación de la motricidad gestual

REFERENCIAS

- Almario, C. Y., Hurtatiz, H. L., Ramírez, V. A., & Moscote, V. J. (2022). Intervención fonoaudiológica en niños con dificultades específicas del aprendizaje de la escritura. *Journal of the Japan Welding Society*, 8(1), 1–29. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>
- Alvarez, M. (2021). *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo “nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000049.pdf>
- Arnaiz, S. P., Rabadán, M., & Vives, P. (2001). *La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa*. Editores: Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe, . <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=166006>
- Arteaga, V. M. (2020). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. “Rayitos de Luz.” In *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23100/E-STRATEGIA_DIDACTICA_JUEGO_ARTEAGA_VEGA_MARILIN_MELISSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bartoli, F., Genevois-Gomendy, V., Royer, J. J., Niquet, S., Vivier, H., & Grayson, R. (2005). A multiscale study of silty soil structure. *European Journal of Soil Science*, 56(2), 207–224. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2389.2004.00668.x>
- Bernal, P. M. L. (2017). What do children write?, a glance at the new school model Mary. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 7(2), 255–268. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n2.2017.6069>
- Bruner, J. S. (1995). Desarrollo cognitivo y educación. In *Contextos Educativos. Revista de Educación* (Segunda, Vol. 0, Issue 4). Ediciones Morata. <https://doi.org/10.18172/con.483>
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. de las N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive Revista de Educación*, 17(2), 222–228. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C. (2017). *Crecimiento y desarrollo del niño*. Wanceulen Editorial. https://books.google.com/books/about/Crecimiento_y_desarrollo_del_niño.html?hl=es&id=dqVWeDgAAQBAJ
- Caramia, S., Gill, A., Ohl, A., & Schelly, D. (2020). Fine Motor Activities in Elementary School Children: A Replication Study. *American Journal of Occupational Therapy*, 74, 7402345010p1. <https://doi.org/10.5014/ajot.2020.035014>
- Carmona, M., & Villanueva C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del*

- juego*). Granada: Universidad de Granada.
- Ceniceros, Y., Vázquez, A., & Fernández, J. (2018). La inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. *Revista Proscience*, 1(5), 65–92. <https://n9.cl/kwauj>
- Condemarín, M., Chadwick, M., & Milicic, N. (1978). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar* (1a. ed.). Editorial Andrés Bello.
- Farsani, D., & Breda, A. (2020). ¿Cómo los gestos de los maestros afectan a la atención visual de las estudiantes durante el discurso matemático? *Journal of Research in Mathematics Education*, 9(3), 220. <https://doi.org/10.17583/redimat.2020.5185>
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- García, H. M., & Batista, G. L. M. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia. In *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo* (Issue agosto).
- González, S. V., & Salto, C. M. (2022). Virtual School Perception from the Thoughts of a Child in Early Childhood Education. In *Compilación: Editorial UNAE*. Universidad Nacional de Educación, UNAE. <http://libros.unae.edu.ec/index.php/editorialUNAE/catalog/view/Universidad-aprendizajes-y-retos-de-los-Objetivos-de-Desarrollo-/152/121>
- Hanfstingl, B., Rauch, F., & Zehetmeier, S. (2019). Lesson study, learning study and action research: are there more differences than a discussion about terms and schools? *Educational Action Research*, 27(4), 455–459. <https://doi.org/10.1080/09650792.2019.1652450>
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. (McGrawHill (ed.)).
- Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. (2021). *Primera infancia: la vida de los niños y niñas antes, durante y después de la pandemia*. Unesco. <https://www.buenosaires.iipe.unesco.org/es/portal/primera-infancia-la-vida-de-los-ninos-y-ninas-antes-durante-y-despues-de-la-pandemia>
- Jukic, M. M., Smith, R. L., Haslemo, T., Molden, E., & Ingelman-Sundberg, M. (2019). Effect of CYP2D6 genotype on exposure and efficacy of risperidone and aripiprazole: a retrospective, cohort study. *The Lancet Psychiatry*, 6(5), 418–426. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(19\)30088-4](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(19)30088-4)
- Larionescu, V., & Horga, P. (2020). Contributions regarding the development of student psychomotricity through the practice of touchball. *Știința Și Arta Mișcării*, 13(2), 138. <https://doi.org/10.4316/sam.2020.0218>
- Lica, A. M. M., Ruiz, B. D. L., & González, Z. A. P. (2010). Relación entre

- ejecuciones deficientes de motricidad fina con dificultades de escritura: Análisis de un caso. *Revista de Educación y Desarrollo*, 13(Abril-Junio), 17–23.
http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/13/013_RED_completa.pdf
- Martzog, P., Stoeger, H., & Suggate, S. (2019). Relations between Preschool Children's Fine Motor Skills and General Cognitive Abilities. *Journal of Cognition and Development*, 20(4), 443–465.
<https://doi.org/10.1080/15248372.2019.1607862>
- Matta, J. (2019). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad fina en estudiantes de educación primaria, Institución Educativa n° 84124, Mariscal Luzuriaga, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Murga, M. R. T., González, G. F. L., & Lira, L. A. N. (2020). The games as a pedagogical tool in the improvement of its teaching practice. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 12(1), 512–520.
<https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V12I1.201032>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Noticias France24. (2021). *Pandemia reduce las capacidades de desarrollo socioemocional que brinda la educación preescolar*. Noticias France24.
<https://www.france24.com/es/américa-latina/20210206-pandemia-educacion-preescolar-socioemocional>
- Pacheco, M. G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial. In *Formación Académica*.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56093758/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf?1521406989=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_psicomotor.pdf&Expires=1592606804&Signature=ETIz22MmhLr8V34INb1gRgejZiZY3K1KJAHHM3VtPv11rqx3h2DERL~8m
- Palomino, O. J. A., Peña, C. J. D., Zevallos, Y. G., & Orizano, Q. L. A. (2019). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. (S. Marcos (ed.)).
- Piaget, J. (1973). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires, Argentina: Morata.
- Piaget, J. (1975). *Introducción a la epistemología Genética. El pensamiento matemático*. Biblioteca de la Psicología Evolutiva. Paidós. Buenos Aires.
- Quispe, F. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad* □na. 19(19), 78–95. <https://orcid.org/0000-0002-1466-5252>

- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria: acciones motrices y primeros aprendizajes. In *Educación física. Infantil y primaria*. INDE. https://books.google.com/books/about/Educación_motriz_y_educación_psi_comotr.html?hl=es&id=nTLBnz9WP5gC
- Serrano, P., & Luque, C. de. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas : desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* . Narcea.
- Suarez, L. (2021). Methodological strategies for the development of fine motor skills in children in the first year of basic education. *Ciencia y Educación*, 2(2), 6–22. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000049.pdf>
- Valdivielso, S., Ayuste, A., Menéndez, M. C., & Vila, E. S. (2016). Educación y género en la formación docente en un enfoque de equidad y democracia. *Democracia y Educación En La Formación Docente*, 117–140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5783797>
- Vanegas, Y., Prat, M., & Edo, M. (2022). Representaciones matemáticas de niños y niñas de 5-6 años cuando resuelven un problema abierto. *Alteridad*, 17(2), 180–193. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.02>
- Vicente, Q. P. (2005). *Retos de nuevas tendencias en educación Física, Deporte y Recreación*. Fascículo N°8.
- Viciano, V., Conde, J., & Conde, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. In *Revista de ciencias de la educación* (Issue 18, pp. 91–106). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544&info=resumen&idoma=SPA>
- Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal editorial.

Anexos

Matriz de operacionalización de variables (Anexo N°1)

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos motores	Hanfstingl et al. (2019) manifiesta que el juego es un medio fundamental con el cual cuentan los niños para iniciar sus interacciones iniciales con sus semejantes, de esta manera el infante comienza a interactuar con otros, aprende a igualar comportamientos positivos como cooperar, seguir instrucciones y respetar turnos, etc., además aprende a no manifestar comportamientos inadecuados como pegar a sus compañeros.	Se diseñó el programa de juegos motores con 10 sesiones basados en las dimensiones cognitivo y afectiva-emocional.	Cognitivo	Talleres	
			Afectiva-emocional		
Motricidad fina	La variable motricidad fina es la capacidad para emplear los músculos pequeños y poder efectuar movimientos puntuales como apretar los labios, recortar, cerrar puño, arrugar la frente, etc., y además de todo aquello que necesiten la intervención de manos y dedos (Pacheco, 2015).	Para medir la variable se elaboró una ficha de cotejo de motricidad fina en las dimensiones coordinación viso-manual. Motricidad fonética, facial y gestual.	Coordinación viso-manual	Coordinación	Ordinal
			Motricidad fonética	Sonidos	
			Motricidad facial	Movimientos musculares	
			Motricidad gestual	Movimientos gestuales	

Instrumento de recolección de datos (Anexo N°2)

FICHA DE COTEJO

El presente instrumento pretende medir la motricidad fina en prescolares, en base a sus declaraciones sinceras.

Instrucciones.

Instrucciones

- Ⓡ Por favor, desarrolle todos los reactivos.
- Ⓡ El desarrollo de esta ficha tiene una duración de 10 minutos.
- Ⓡ Para calificar cada reactivo, utilice las opciones de respuesta que se encuentra a la derecha del cuestionario.

Ejecución

<i>Motricidad fina</i>				
<i>Dimensión</i>	<i>N°</i>	<i>Ítems</i>	<i>SI</i> <i>2</i>	<i>NO</i> <i>1</i>
<i>Coordinación viso manual</i>	1	Muestra coordinación en manos, pies, codos y muñecas.		
	2	Mantiene el equilibrio y el sentido de dirección.		
	3	Muestra independencia tanto en su lateralización física como espacial.		
<i>Motricidad fonética</i>	4	Imita sonidos de animales u objetos		
	5	Emite y concatena una o más palabras		
<i>Motricidad facial</i>	6	Utiliza actividades motoras precisas para ganar control sobre sus pequeños músculos.		
	7	Sincroniza la vista con los movimientos y acciones de los músculos.		
	8	Demuestra seguridad y confianza a la hora de realizar una determinada tarea.		
<i>Motricidad gestual</i>	9	Utiliza acciones para crear movimientos oculares.		
	10	Enfoca y centra su visión para guiar, dirigir y seguir una acción manual.		
	11	Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos precisos mientras realiza una actividad.		

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento:	Ficha de cotejo
Autor y año:	Castillo Andía, Rosa Elvira (2022)
Objetivo del instrumento:	Medir la motricidad fina
Usuarios:	Niños de educación inicial
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual
Validez:	Su validez fue obtenida mediante el juicio de 03 expertos
Tiempo de aplicación	15 – 20 minutos
Confiabilidad:	,826

Confiabilidad del instrumento (Anexo N°3)

Estadísticas de fiabilidad

Kuder Richardson	N de elementos
,826	11

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
P1	1,933	,7037	10
P2	2,133	,6399	10
P3	1,800	,7746	10
P4	2,067	,2582	10
P5	2,400	,6325	10
P6	2,133	,5164	10
P7	2,667	,4880	10
P8	2,067	,7988	10
P9	2,200	,7746	10
P10	2,733	,4577	10
P11	2,267	,4577	10

Validez del instrumento (Anexo N°4)



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa, Somate Alto, Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo de la motricidad fina

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo de la motricidad fina". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Miguel Alberto Velez Sancarranco

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Castillo Andía Rosa Elvira



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61- 80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100

Mg. Miguel Alberto Vélez Sancarranco
N° DNI: 09862773



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa, Somate Alto, Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo de la motricidad fina

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo de la motricidad fina". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Clara Amelia Huamán Chorres

Grado alcanzado: Maestra en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Castillo Andía Rosa Elvira



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Mala	Regular	Buena	Muy buena
		0-20%	21-40%	41-60%	61- 80%	81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100

Mg. Clara Amella Huamán Chorro
N° DNI: 02866197



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa, Somate Alto, Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo de la motricidad fina

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo de la motricidad fina". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Omayra Flores Guarnizo

Grado alcanzado: Maestra en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Castillo Andía Rosa Elvira



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mal 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61- 80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Omayra E. Flores Guarnizo
DIRECTORA

Mg. Omayra Flores Guarnizo
N° DNI: 43747867

Programa (Anexo N°5)

ESTOY JUGANDO



INTRODUCCIÓN

La motricidad fina es la capacidad para emplear los músculos pequeños y poder efectuar movimientos puntuales como apretar los labios, recortar, cerrar puño, arrugar la frente, etc., y además de todo aquello que necesiten la intervención de manos y dedos (Pacheco, 2015). Es ejecutar actividades que permitan la evolución de la motricidad fina a través de movimientos de mano muñeca y dedos para poder realizar diversas habilidades como coordinación, precisión, rapidez, control de gestos finos y distención (Condemarin & Chadwik, 1990). La autora nos señala que la psicomotricidad fina es habilidad para usar los músculos que intervienen de brazos, cara. “Es todo el conjunto de acciones en el que se ven implicados pequeños grupos musculares: los faciales o de las extremidades” (Moreno 2016). Según la autora la motricidad fina conlleva el control preciso y voluntario de movimientos de las manos y los dedos de esta manera con esta destreza podrá realizar muchas actividades del colegio (Mendoza 2017). Estas habilidades de la motricidad fina son visto como los movimientos de músculos que incluidos junto al movimiento del uso de dedos y manos Moyses (2016). Además, es muy importante la motricidad fina porque podrá permitir al niño y niña poder desenvolverse de forma autónoma en distintas actividades cotidianas y del colegio como lavarse los dientes, vestirse, pintar, escribir, etc. (Serrano y Luque, 2019).

Después de haber argumentado teóricamente la motricidad fina, se procede a especificar el motivo por el cual, surge la necesidad de diseñar un programa de juegos motores para fortalecer la psicomotricidad en niños de una institución educativa. Por lo tanto, se detalla la problemática que se está observando en los niños no se relacionan con sus compañeros, asimismo, de manera constante se burlan de ellos, les ponen sobre nombres, los avergüenzan, insultan y amenazan, de igual manera, los agreden pateándolos o dándoles puñetazos. En el área de psicología, se reportan a diario casos de estudiantes que manifiestan haber sufrido golpes, insultos y sentirse excluidos y humillados por parte de sus compañeros.

El programa esta estructurado en 10 sesiones con una duración de 30 minutos cada taller, considerando una metodología de inicio desarrollo y cierre.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Diseñar un programa de juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa, Somate Alto, Sullana, 2022

Objetivos específicos:

Fortalecer a través del juego la motricidad fina de los niños.

Fortalecer la motricidad fina de los niños con las técnicas del modelado.

Explorar por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.

a. Estrategia de metodología

La metodología se basa en la teoría del aprendizaje social, que sostiene que el aprendizaje es un proceso cognitivo que tiene lugar en un contexto social y se logra únicamente con la observación o instrucción directa, incluso en ausencia de replicación o esfuerzo motor directo.

El inicio, se considera la motivación, que implica captar la atención de los estudiantes y despertar su interés en el tema en un esfuerzo por fomentar un ambiente propicio para el aprendizaje tanto al principio como durante la sesión. Además, se considera exploración cuando se trata de averiguar cuánto saben los estudiantes sobre el tema que se está estudiando, o sus "conocimientos previos".

En el desarrollo inicia la problematización, el profesor provoca un conflicto cognitivo, que sitúa al alumno en una nueva situación que debe intentar superar haciendo uso de todos sus recursos. Adicionalmente, se desarrolla el proceso de construcción, en el cual el estudiante desarrolla o construye sus propias ideas, juicios, clasificaciones, etc.


El cierre donde se le da al estudiante la oportunidad de demostrar lo aprendido.

b. Evaluación

En cada sesión se observará a los participantes y se hará un registro de lo observado, así como de las intervenciones de los niños. Por sesión se registrará tres criterios en función al indicador principal de la sesión, por ser una lista de

cotejo se registrará como sí lo hizo y no lo hizo.

Actividad 1- : Realizamos técnica del modelado

<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>	
Secuencia didáctica	
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos " modelado con plastilina casera" utilizando nuestros dedos del cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan una canción • : https://www.youtube.com/watch?v=1utpRmN7Sk0</p> 
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • -Participan decorando dibujos aplicando la técnica del modelado.</p> 
CIERRE 	<p>Asamblea o ritual de salida • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p>
MATERIALES Plastilina casera, lápiz, moldes	

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				
		Explora la plastilina maleabilidad del material realizando figuras u objetos.	Utiliza ambas manos para elaborar objetos de tamaños, volumen y formas de su preferencia	Traslada ideas o imágenes de su entorno en la construcción de objetos	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

12						
13						
14						

Actividad 2- Rasgamos y pegamos

<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>						
Secuencia didáctica						
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. • Tiempo de encuentro. • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos técnica de rasgado utilizando y ejercitando nuestros dedos índices, pulgar, manos y muñecas • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios vacíos y materiales. • Escuchan la canción: https://youtu.be/jMAfUmiswes?t=6</p> 					
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizara en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan rasgando papeles a través de una canción "papel arriba papel abajo y van rasgando y pegan formando figuras libremente.</p> 					
CIERRE 	<p>Asamblea o ritual de salida Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Qué figuras formaron? ¿Cómo se han sentido??</p>					
MATERIALES						
Papel, colores, goma, papel bond etc.						

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración			SI	NO
		Utiliza sus manos y dedos con precisión para rasgar pape	Construye imágenes y pega formando una figura	Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 3- Realizamos caminos de colores




<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>	
Secuencia didáctica	
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos " caminos y colores" utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar una canción https://www.youtube.com/watch?v=8eaMHmWRCs0</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración e imaginación y creatividad. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan haciendo caminos con chapas de botella de diferentes colores, luego lo colocan en fila según su creatividad e imaginación sobre una hoja A3, y con un lápiz o plumón traza al contorno a su manera.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p> 
<p>MATERIALES Chapas de colores, papel, lápiz o plumón etc.</p>	

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				SI	NO
		Explora el material, reconoce sus características	Traza líneas ejercitando sus dedos, manos y muñecas	Centra y fija la mirada y sentido de direccionalidad Al realizar caminos			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

13						
14						

Actividad 4- Haciendo líneas curvas




<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>	
Secuencia didáctica	
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad” Haciendo líneas curvas” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción: https://www.youtube.com/watch?v=xdSFn9XtY 
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con escucha • Se pide a los niños que recuerden la canción, con sus manos dibujan en el aire de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba formando como las olas del mar, luego de derecha a la izquierda cogiendo el lápiz sin levantar la mano dibujan en un papel. • Exponen su trabajo.</p> 
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido??</p> 
MATERIALES Papel A3, plumones, y colores ,lápiz etc.	

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				
		Exploran los materiales con todos los sentidos	Mantiene precisión en la mano al escribir	Delinea líneas curvas con precisión.	SI	NO
1						
2						
3						
4						

5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 5- jugando al equilibrio

Desempeño						
Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.						
Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro.						
Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)						
Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos						
Secuencia didáctica						
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad juguemos al equilibrio “ • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar una canción. https://www.youtube.com/watch?v=s0PzAllrnVo</p> <p>• Trabajar con amor.</p>					
						
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad.</p>					
						
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración relacionadas al equilibrio. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha. • Pedimos al niño o niña que camine sobre cuerdas, siguiendo mantenido el equilibrio sin salir de la línea rectas, curvas , caminan sobre un puente de tablas cojines y también caminar con un cuaderno sobre la cabeza etc. • Momento de relajación.</p>					
						
MATERIALES						
Unas cajas, pelotas pequeñas, tablas, cinta de colores, cuaderno etc						

LISTA DE COTEJO


Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				
		Explora el material de su entorno	Mantiene equilibrio al caminar sobre los obstáculos	Camina sobre cuerdas con seguridad.	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						
6						

7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 6- jugando con semillas

Desempeño
Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.
Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)
Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

Secuencia didáctica

INICIO	<p>Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Jugando con semillas” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción de las manos. https://www.youtube.com/hashtag/canci%C3%B3n</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, pedimos al niño que junten las semillas en un espacio. luego se les dirá que coloquen las semillas dentro de una botella y para ello utilizaran los dedos de su mano.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;">   </div>
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p> 

MATERIALES

Cajas o depósitos semillas, choloques botellas vacía etc.

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				
		Explora el material de su entorno	Utilizan los dedos para colocar semillas dentro de un frasco.	Coloca con presión las semillas dentro de una botella.	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						

6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 7- Técnica del embolillado

Desempeño

Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.

Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro.

Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)

Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

Secuencia didáctica

INICIO

Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos " caminos y colores" utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción: <https://www.youtube.com/watch?v=1x5OVLEqh4Y>



DESARROLLO

Tiempo de Exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad Se invita al niño a explorar el material papel crepe de colores Se les dice cogerán un pedazo de papel y utilizando sus dedos de su mano formarán círculos tratando de formar una bolita, harán muchas bolitas y de varios colores Después se pregunta al niño ¿Qué quieren formar con las bolitas? expresan lo que piensan sobre ello, se entrega hoja de papel bon para pegar las formando imagen de lo que más le gusto. Expresan su trabajo.



CIERRE



Asamblea o ritual de salida. Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

MATERIALES

Papel crepe de colores goma tijera, papel bon etc.

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración			SI	NO
		Explora el material de su entorno	Realiza embolillado sin ayuda.	Pega formando figura de su agrado..		
1						
2						
3						
4						

5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 8- Me divierto pintando

Desempeño

Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.

Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro.

Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)

Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

Secuencia didáctica

INICIO

Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad" técnica de dactilopintura • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción: <https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0>



DESARROLLO

Tiempo de Exploración. Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la • actividad con actitud de escucha, pedimos al niño que ¿Qué pueden hacer con las temperas? Se les entrega 3 hojas de papel y una franela húmeda para limpiarse la mano, en una hoja colocaran tempera y estampara su mano en la siguiente hoja harán huellitas con sus dedos y en la otra hoja pintaran según su imaginación y creatividad, sentimientos emociones. Expresan su trabajo.



CIERRE



Asamblea o ritual de salida. Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

MATERIALES

Témpera de colores, pincel, depósitos papel A3 etc.

LISTA DE COTEJO




Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración			SI	NO
		Explora el material de su entorno	Realizan las huellitas de su dedo de su mano sin ayuda	Dibujan utilizando tempera de diferentes colores		
1						

2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 9- Construimos una casita

<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>
--

Secuencia didáctica





INICIO	<p>Tiempo de encuentro. Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea), y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy “Construiremos una casita “ • Recordamos las normas a seguir durante el taller. • Cuidar los materiales, respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. Escuchan una canción https://www.youtube.com/watch?v=bqKDwm7wO3Y</p> 
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración. Exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante el taller. Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan construyendo la casita con material de reúso.</p> 
CIERRE 	<p>Asamblea o ritual de salida. Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p>
MATERIALES Materiales diversos (reúso, industrial y de la naturaleza), delimitar el espacio Accesibilidad	

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios de valoración				
		Explora el material de su entorno	Pegan formando una imagen	Pegan formando una imagen	Pegan formando más de 3 imágenes.	SI
1						

2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Actividad 10- Dibujo como me siento

<p>Desempeño Explora: por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre: los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa: ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>	
Secuencia didáctica	
INICIO	<p>Tiempo de encuentro. • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy • Recordamos las normas a seguir durante el taller. • Cuidar los materiales, respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar con atención. https://www.youtube.com/watch?v=OYwzrlRojUA</p> <div style="text-align: center;">   </div>
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración Exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante el taller. Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Eligen el material con que dibujará. • Se les invita a dibujando en una hoja de papel bon según su creatividad para expresar sus emociones y sentimientos, colorean su dibujo expresan su dibujo realizado • Exponen su trabajo.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida. Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido</p> <div style="text-align: center;">  </div>
MATERIALES	
Papel bon, lápiz,, plumones, colores, temperas	

LISTA DE COTEJO

	Criterios de valoración
--	--------------------------------

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Explora el material de entorno conoce características	Dibujas su cuerpo sin ayuda	Realiza su dibujo según su imaginación y colorea.	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Autorización (Anexo N°7)



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura 28 de setiembre de 2022

Estudiante:

Lic. Rosa Castillo Andía

Asunto: Atención a la solicitud para acceder a la información de la investigación para obtener el grado de maestra en Psicología Educativa

Requiere de la Institución N° 15078 San Pedro San pablo, autorizando a la estudiante Rosa Eivira Castillo Andía a la elaboración de su proyecto y tesis titulado: juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de una Institución Educativa, Somate Alto, Sullana ,2022.

Perteneciente a la escuela de posgrado de maestría en psicología educativa de la Universidad Cesar Vallejo

Es necesario informar que nuestra Institución Educativa se encuentra a vuestra disposición respecto al carácter científico que implica, su investigación comprometiéndonos a brindar la información necesaria.

Sin otro particular me despido

Cordialmente.

Directora

Mercedes Gómez Chunga

Rosa Castillo Andía

Consentimiento informado (Anexo N°8)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre/madre o apoderado

Soy estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo y estoy llevando a cabo un estudio sobre la motricidad fina como requisito para obtener mi grado de maestro(a) en Psicología Educativa. El objetivo del estudio es investigar como los juegos motores mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de una Institución Educativa Somate Alto Sullana. Solicito su autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste aplicar una ficha de cotejo el cual contiene 9 preguntas. Le tomará contestarlo aproximadamente 10 minutos. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio no afectará la nota del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la dirección de la Institución Educativa si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con el(la) investigador(a) al teléfono 927560324

Si desea que su hijo participe, favor debe llenar la autorización y devolver a la investigadora.

Rosa Castillo Andía

Panel fotográfico (Anexo N°9)





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTROCIDAD FINA EN NIÑOS DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SOMATE ALTO, SULLANA, 2022", cuyo autor es CASTILLO ANDIA ROSA ELVIRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

PIURA, 13 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 15-01- 2023 10:27:01

Código documento Trilce: TRI - 0519564