



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora:

Otilia García Julcahuanca
<https://orcid.org/0009-0001-2829-7534>

Asesor:

Dr. Carlos Alberto Flores Cruz
<https://orcid.org/0000-0003-0321-4349>

Rioja, Perú

2023



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora:

Otilia García Julcahuanca

Sustentada y aprobada el 25 de julio del 2023, ante el honorable jurado:

Presidente de Jurado

Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro

Secretario de Jurado

Dra. Carol Beatriz Bao Ratzemberg

Miembro de Jurado

Dr. Edgard Martín Esquén Perales

Rioja, Perú

2023



ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Siendo las 10:55 horas del día Viernes de Julio del 2023, en la ciudad de Rioja, se reunieron de manera presencial los **MIEMBROS DEL JURADO DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**, integrado por:

- Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO Presidente
- Dra. CAROL BEATRIZ BAO RATZEMBERG Secretario
- Dr. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES Miembro

En mérito a la **Resolución N° 0113-2023-UNSM/FEH-CF**, de fecha 02 de mayo del 2023., que aprueba el Informe de Tesis y designa el Jurado de Sustentación de Tesis y teniendo como referencia a la **Resolución N° 1090-2022-UNSM/CU-R**, donde dejan sin efecto la Directiva N° 01-2020-UNSM-T, aprobada con **Resolución N° 367-2020-UNSM/CU-R**, sobre Sustentación de Tesis de Pregrado según Modalidad No Presencial.

Para evaluar la Sustentación presencial de la tesis titulada "JUEGOS DIDACTICOS Y MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 314 DE RIOJA, 2021"; presentada por la bachiller en Educación OTILIA GARCÍA JULCAHUANCA, para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**, teniendo como asesor a la Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ.

Visto y escuchado la sustentación de la tesis y las respuestas a las preguntas formuladas y teniendo en cuenta los méritos al referido trabajo de investigación, así como los conocimientos demostrados por la sustentante, el jurado en pleno, lo declaran Aprobado con el calificativo de Buena con la nota de dieciséis (16), en fe de la cual se firmó la presente acta siendo las 10:55 horas del mismo día, con lo que se dio por terminado el acto de sustentación.

.....
Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO
PRESIDENTE

.....
Dra. CAROL BEATRIZ BAO RATZEMBERG
SECRETARIO

.....
Dr. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES
MIEMBRO

Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Hace constar:

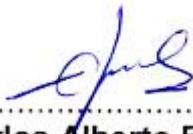
Que, he revisado la tesis titulada: **Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por la tesista:

Bachiller en Educación Inicial: **Otilia García Julcahuanca**

La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 25 de julio del 2023.

Atentamente,



.....
Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Asesor

Declaratoria de autenticidad

Otilia García Julcahuanca, con DNI N° 40933297, bachiller de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autoras de la tesis titulada: **Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021.**

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la tesis no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 25 de julio del 2023.


.....
Otilia García Julcahuanca
DNI N° 40933297



Ficha de identificación

<p>Título del proyecto</p> <p>Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021</p>	<p>Área de investigación: Ciencias de la educación (5.03.00 código OCDE).</p> <p>Línea de investigación: Sociodiversidad.</p> <p>Sublínea de investigación: Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje.</p> <p>Tipo de investigación: Básica <input checked="" type="checkbox"/>, Aplicada <input type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p>Autora:</p> <p>Otilia García Julcahuanca</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0009-0001-2829-7534</p>
<p>Asesor:</p> <p>Dr. Carlos Alberto Flores Cruz</p>	<p>Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0000-0003-0321-4349</p>

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mi esposo e hijos quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todas mis amigas, por apoyarme cuando más las necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias esposo e hijos, y padres siempre los llevo en mi corazón.

Otilia

Agradecimientos

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Unidad Educativa, por abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Nacional de San Martín, Facultad de Educación y Humanidades, Programa de estudio de Educación Inicial, a mis profesores en especial a la Dra. Carmela Elisa Salvador Rosado y M.Sc. Fausto Saavedra Hoyos, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Dr. Carlos Alberto Flores Cruz, asesor durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Otilia

Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos	8
Índice general.....	9
Índice de tablas	11
Índice de figuras.....	12
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Fundamentos teóricos.....	20
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	28
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación	28
3.1.1 Contexto de la investigación	28
3.1.2 Periodo de ejecución	28
3.1.3 Autorizaciones y permisos	28
3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad	28
3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales	28
3.2. Sistema de variables.....	28
3.2.1 Variables principales.....	28
3.2.2 Variables secundarias.....	29
3.3 Procedimientos de la investigación	29
3.3.1 Objetivo específico 1. Evaluar los juegos didácticos desarrollados por los niños de 4 años en las dimensiones dátilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción.	29

3.3.2	Objetivo específico 2. Evaluar la motricidad fina desarrollada por los niños de 4 años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial, y gestual.	29
3.3.3	Objetivo específico 3. Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos con las dimensiones de la motricidad fina	30
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		31
4.1	Resultado específico 1. Evaluar el dominio de los juegos didácticos en los niños de 4 años en las dimensiones dátilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción.	31
4.2	Resultado específico 2. Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial, y gestual	36
4.3	Resultado específico 3. Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos con las dimensiones de la motricidad fina.....	39
CONCLUSIONES.....		43
RECOMENDACIONES		44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		45
ANEXOS		49

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión dáktilo pintura</i>	31
Tabla 2 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión dibujo</i>	32
Tabla 3 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión pintura</i>	33
Tabla 4 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión modelado</i>	34
Tabla 5 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión recorte y pegado</i>	34
Tabla 6 <i>Dominio de los juegos didácticos en la dimensión construcción</i>	35
Tabla 7 <i>Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación viso-manual</i>	36
Tabla 8 <i>Desarrollo de la motricidad fina en la coordinación facial</i>	37
Tabla 9 <i>Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación gestual</i>	38
Tabla 10 <i>Relación entre dimensiones del dominio de juegos didácticos y dimensiones del desarrollo de la motricidad fina</i>	39
Tabla 11 <i>Tabla de doble entrada en el dominio de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina</i>	40
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	42
Tabla 13 <i>Comprobación de la hipótesis</i>	42

Índice de figuras

<i>Figura 1. Dominio de juegos didácticos versus motricidad fina.</i>	41
--	----

RESUMEN

Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021

El presente estudio, tuvo por finalidad determinar la relación entre juegos didácticos y motricidad fina en niños de cuatro años, Institución Educativa 314 de Rioja, se basa en las teorías psicogenética, sociocultural y libre expresión, el estudio fue cuantitativo, de tipo básica y descriptivo, con diseño correlacional e instrumentos, fichas de observación. Los principales hallazgos fueron en su mayoría niños con dificultades en los juegos didácticos: dactilo pintura 85,2% (manejo de uñas, dedos, manos, puños, codos, antebrazo), dibujo 88,9% (dibujos con significado concreto, usos de espacios pictóricos, uso de superficies), pintura 85,2% (pinceles gruesos, delgados y movimiento), modelado 88,9% (dedos, yema, palma de la mano), recorte y pegado 92,6% (corte en línea horizontal, vertical, ondulado) y construcción 85,2% (figuras con volumen, formas geométricas, equilibrio, resistencia) en nivel en inicio. Así también, se encontró dificultades en la motricidad fina: coordinación visomanual 85,2% (discriminación de objetos, control, precisión), facial 70,4% (volumen, movimientos, expresión) y gestual 88,9% (mímica, gestos) en nivel de inicio. En general, se tuvo un nivel de juegos didácticos 85,2% y motricidad fina 70,4% en nivel inicio, con una correlación positiva moderada ($\rho=0,664$), explicada por el 44,1%. Concluyendo que existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la motricidad fina ($p=0,000<0,01$).

Palabras clave: Juegos didácticos, motricidad fina.

ABSTRACT

Didactic games and fine motor skills in 4-year-old children at the Educational Institution N°314 of Rioja, 2021

The purpose of this study was to determine the relationship between didactic games and fine motor skills in four-year-old children, Educational Institution 314 of Rioja, based on the psychogenetic, sociocultural and free expression theories, the study was quantitative, basic and descriptive, with correlational design and instruments, observation cards. The main findings were mostly children with difficulties in didactic games: painting 85.2% (handling of nails, fingers, hands, fists, elbows, forearm), drawing 88.9% (drawings with concrete meaning, uses of pictorial spaces, use of surfaces), painting 85.2% (thick brushes, thin brushes and movement), modeling 88.9% (fingers, fingertips, palm of the hand), cutting and pasting 92.6% (cutting in horizontal line, vertical, wavy) and construction 85.2% (figures with volume, geometric shapes, balance, resistance) in beginning level. Difficulties were also found in fine motor skills: visuomotor coordination 85.2% (object discrimination, control, precision), facial coordination 70.4% (volume, movements, expression) and gestural coordination 88.9% (mimicry, gestures) at the beginning level. In general, the level of didactic games was 85.2% and fine motor skills 70.4% at the beginning level, with a moderate positive correlation ($\rho=0.664$), explained by 44.1%. It is concluded that there is a significant relationship between didactic games and fine motor skills ($p=0.000<0.01$).

Keywords: Didactic games, fine motor skills.



CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

La motricidad fina abarca todas las tareas que requieren un alto grado de exactitud y una coordinación meticulosa. Estas acciones se llevan a cabo con una o más partes del cuerpo y, aunque no se caracterizan por movimientos amplios, destacan por su precisión. Para dominar completamente estos movimientos en sus variados grados de complejidad y exactitud, se necesita un nivel avanzado de desarrollo y un proceso constante de aprendizaje (Pedrero, 2011).

Esta habilidad presenta un rol fundamental en el desarrollo social, afectivo e intelectual en los primeros años de vida del ser humano. Por ello, el resultado del desarrollo adecuado de esta habilidad permite obtener grandes avances en el aprendizaje de los infantes en las diferentes áreas. Y su importancia va más allá de las aulas y del tiempo ya que, no sólo favorece el desempeño académico futuro, sino que también irrumpe en los espacios de interacción social y en la vida cotidiana general (Guillin y Torres, 2021).

Por consiguiente, es crucial fomentar el desarrollo de las habilidades motrices finas desde las etapas tempranas de la vida como un elemento esencial de la educación en los primeros años. A pesar de esto, un número significativo de niños enfrenta obstáculos en el desarrollo de esta capacidad motriz, incluso durante la educación primaria. Estas dificultades suelen manifestarse en problemas al escribir, comer, pasar páginas de un libro o realizar tareas de higiene personal, entre otros. Estos obstáculos pueden originarse por diversos factores, que incluyen trastornos orgánicos, emocionales, cognitivos y ambientales. En particular, una de las principales causas ambientales es la falta de implementación de métodos pedagógicos diseñados específicamente para potenciar el desarrollo de la motricidad fina dentro del marco más amplio del desarrollo psicomotor (Candales, 2012).

Actualmente, la falta de estimulación para el desarrollo de la motricidad fina es cada vez más común en la primera infancia. Chuva (2016), refiere que es frecuente observar que las estrategias metodológicas carecen de innovación, lo que conlleva a la pérdida de atención de los niños, surge el desinterés al momento de realizar las actividades. Por otro lado, los padres de familia al estar muy ocupados, no comparten con sus hijos actividades lúdicas, que podrían favorecer el desarrollo de la motricidad fina.

Frente a ello, los juegos didácticos son herramientas fundamentales para propiciar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños desde la etapa preescolar. Estos juegos, con propósito pedagógico, permitirán captar la atención de los niños, generando en ellos

el deseo de participar activamente en cada actividad; de manera paralela ellos aprenderán habilidades y saberes de manera significativa (Montero, 2017). Entre los juegos más afines al desarrollo de la motricidad fina destacan aquellos que incluyen las técnicas grafo plásticas, donde se emplean capacidades para elaborar, formar y modelar a través de diferentes materiales. Entre estas técnicas destacan el dibujo, la pintura, dactilo pintura, recorte, pegado, modelaje, collage, entre otros (Jimenez, 2012).

En el contexto actual de la educación en la modalidad remota, muchos niños y niñas, han restringido su participación en actividades generadoras de motricidad fina, como las actividades grafico plásticas; presentando actualmente dificultades en movimientos de músculos pequeños en manos y muñecas, y por lo tanto para escribir.

La Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (Cifuentes, 2020), refiere que debido a la pandemia por la Covid-19, los niños muestran poca satisfacción en casa, sienten que no cuentan con espacio adecuado para realizar las actividades; no tienen la posibilidad de jugar libremente como lo hacían en la escuela, no realizan juegos lúdicos de manera permanente. Por ello prevé que la inapropiada realización de actividades de aprendizajes en el hogar, incrementará las desigualdades de los resultados en las habilidades básicas para aprendizajes más complejos como la lecto escritura, sobre todo en los niños de niveles socioeconómicos más bajos.

En el Perú, un estudio publicado por FONDEP (2020), muestra que los niños del nivel inicial, durante las clases remotas por el aislamiento social, mostraban ansiedad, aburrimiento, poca expresividad; y que lamentablemente, las familias no habían logrado adaptarse y reorganizarse en sus casas para brindarles condiciones ambientales adecuadas para el aprendizaje de los niños.

En la institución educativa del nivel inicial N° 314 de Rioja, se observa que muchas familias no siguen adecuadamente las instrucciones de las docentes, sobre actividades que tienen el propósito de desarrollar motricidad fina en los niños; no proveen los materiales y tampoco les dedican el tiempo necesario para la realización de dichas tareas en casa. Por tal motivo se está observando dificultades en la coordinación viso-manual, facial o gestual, habilidades propias de la motricidad fina. Estas deficiencias, van a representar un gran obstáculo, más adelante, para el desarrollo de procesos motores finos de mayor precisión y complejidad como la escritura.

Ante esta realidad, surge la idea de realizar un estudio para determinar si los niños de cuatro años que participan regularmente en juegos didácticos como parte de sus actividades escolares muestran o no mejoras en su motricidad fina. Esto proporciona datos

útiles e imparciales en el contexto del estado actual de la educación a distancia, allanando el camino para la adopción de medidas preventivas.

Esta pregunta de investigación se elaboró para llegar al meollo de la cuestión de la investigación ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021?; la Hipótesis: Existe relación significativa entre los juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021; el objetivo general es: Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y la motricidad fina, en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021; los específicos son: Evaluar el dominio de los juegos didácticos en los niños de 4 años en las dimensiones dactilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción. Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial, y gestual y Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos con las dimensiones de la motricidad fina.

Dicho estudio es conveniente, porque muchas veces no se atiende adecuadamente la motricidad fina, ocasionando dificultades posteriores en el trazado fino, habilidad fundamental para el desarrollo de la escritura; es relevante, debido a que se hace conocer las dificultades en la motricidad fina para preveer el aprendizaje de la escritura en años posteriores; presenta aporte teórico, en sus resultados y teoría científica; cuenta con utilidad metodológica, porque presenta instrumentos válidos y confiables que puedan ser aplicados en futuras investigaciones y tiene implicancia prácticas, debido a que permite que las docentes utilicen los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina, el cual prepara adecuadamente habilidades finas para la escritura posterior.

La tesis comprende de 4 capítulos: el primero refiere a la introducción de la investigación, segundo, al marco teórico, tercero, materiales y métodos y el último, resultados y discusión. Seguido presenta, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Alvarez (2021), en su tesis acerca de la “Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años, Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, Riobamba, Ecuador 2021”. El estudio tuvo un enfoque no experimental, el cual tomó como 12 preescolares de 5 y 6 años. Concluyendo que disponer de múltiples juegos y actividades lúdicas para utilizarlo como herramienta didáctica, ayuda a desarrollar la coordinación motriz fina. Las actividades de juegos didácticos en los niños, ayudó a tener mayor precisión en sus trazos. Los juegos involucrados abarcaron tanto movimientos corporales generales como acciones más detalladas y precisas que implican el uso de manos y dedos. Se destaca la responsabilidad del educador de educación inicial en integrar estos métodos lúdicos con los objetivos del currículo escolar, de tal manera que el aprendizaje se realice de forma más efectiva a través de actividades recreativas y juegos.

Godoy (2021), en su investigación “Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca – Ecuador”. El estudio tuvo un enfoque cualitativo, el cual tomó como muestra 22 niños y 1 docente. Según los resultados, el plan ayudó a los niños a mejorar significativamente sus conocimientos y habilidades en todos los ámbitos, pero sobre todo en el aprendizaje de la motricidad fina en sus dos dimensiones, visual-manual y gestual. Los alumnos pudieron mejorar su destreza y coordinación óculo-manual como resultado de las habilidades adquiridas. Se recomienda el uso de actividades de juegos con regularidad para contribuir al desarrollo de su motricidad fina.

Giler (2019), en su tesis sobre “Metodologías activas para el desarrollo de la motricidad fina de niños de 4 a 5 años de una institución educativa de Ecuador”, mediante una investigación de campo, para diseñar una guía didáctica de técnicas grafo plásticas. El estudio tuvo un enfoque cualitativo, el cual tomó como muestra 23 estudiantes de cuatro a cinco años. Concluyendo que, existen logros en el desarrollo motriz fino, logrando destrezas mediante metodologías activas, las cuales desarrollaron en los niños el interés en cada actividad, logrando resultados positivos. La expresión artística le permite al niño manifestar creatividad, y coordinación ojo-mano.

A nivel nacional

Adrianzén (2018), determinó la “Relación entre las técnicas grafoplásticas y la motricidad fina en niños y niñas de 04 años de la I.E. Coronel Andrés Razuri 15018, distrito de Tambogrande-Piura 2018” a una muestra no probabilística de 55 preescolares. Encontró en sus resultados, que el manejo de técnicas grafoplásticas (dibujo, pintura, modelado) 70 por ciento y motricidad fina (viso manual y motriz) 68 por ciento, estuvo en inicio. Concluyendo, con una correlación alta ($r=0,840$) entre la coordinación viso manual con las técnicas grafoplásticas, así como, entre la coordinación viso motriz y las técnicas grafoplásticas ($r=0,747$) y a nivel global, una correlación alta de técnicas grafoplásticas con motricidad fina ($r=0,823$).

Chocce (2018), determinó la “Relación del dibujo y pintura con la motricidad fina en los niños y niñas de 3, 4, 5 años de la institución educativa inicial N° 431-21/Mx-U de Patahuasi del distrito de Vischongo, provincia Vilcashuamán, Ayacucho 2018” a un grupo de 18 niños en una medición de corte transversal. Entre sus hallazgos, el 17% se encontró en inicio y el 22% en proceso en la dimensión dibujo; el 28% en inicio y el 22% en proceso en la dimensión pintura; y en la motricidad fina manual, fonética y gestual el 11% en inicio y el 33% en proceso. Concluyendo una alta correlación entre las variables dibujo-pintura y motricidad fina ($\text{Tau}=0,883$).

Castillo (2022), en su tesis “Los juegos didácticos y su relación con la psicomotricidad fina de los preescolares de 5 años, Hormiguero, el Carmen de la Frontera, Huancabamba, Piura, 2021” trabajó con 10 niños, a quienes observó mediante fichas de observación, que, el 30% casi siempre tiene un manejo de “juegos didácticos” y motricidad fina; el 50% siempre manejan los juegos didácticos y casi siempre hay un desarrollo en coordinación; resulta igual el 60% en la dimensión precisión. Concluyendo que, entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina, existe una alta correlación ($\rho=0,856$).

Zumaran (2021), en su tesis acerca de un “Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una I.E. inicial”. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, y un diseño descriptivo propositivo, el cual tomó como muestra 43 niños de 4 años. Entre sus conclusiones menciona que el 63% de infantes se encontraban en un nivel dispráxico. Por ello planteó el diseño de un taller con una propuesta de 18 sesiones que contienen juegos didácticos, los cuales, al estar validados, muestran que son apropiados para potenciar la habilidad óculo manual.

Quilla et al. (2019), en su investigación sobre “Materiales didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de las Instituciones Educativas de Educación Inicial de Ñaña”. El estudio tuvo un enfoque no experimental descriptivo correlacional, el cual tomó como

muestra de 66 estudiantes. Concluyendo que el 59,1 por ciento realizaban mal uso de los materiales didácticos y el 63,6 por ciento tenían un nivel de desarrollo en inicio en la motricidad fina. En consecuencia, refieren que los materiales didácticos tienen una relación significativa con el desarrollo de motricidad fina en los pequeños del nivel de educación inicial con valor $p < 0,05$ y $\rho = 0,704$, habiendo determinado una correlación positiva alta.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1. Juegos didácticos

Definiciones

La Real Academia de la Lengua Española (2014), define al juego como “hacer algo con alegría, una forma de procesar un saber sin dificultad, ni formalidad”; ello permite afirmar que mientras el niño juega, aprende algún saber, de una manera informal, sin percatarse del grado de dificultad o profundidad del conocimiento adquirido y, sobre todo, en muchos casos, sin la necesidad de la mediación de un adulto.

Según Piaget (1956), la inteligencia en los niños se fomenta a través de las actividades motoras que emprenden desde sus primeros años de vida. Piaget sostiene que la base de todo aprendizaje radica en la interacción del niño con su entorno, con otros individuos y con las experiencias que surgen de su propio movimiento y acción física. En esta línea, explica que el juego didáctico cuenta con símbolos que permiten recordar y pensar en ellos sin tenerlos presentes materialmente. Los niños en la etapa preescolar exhiben esta función simbólica, especialmente a través de la imitación retrasada, que se evidencia en juegos de simulación y en el uso del lenguaje. Esto se da en los últimos años de la fase sensorio motriz, y se manifiesta en la representación mental de un hecho o acción observada previamente.

Por otro lado, Vigotsky (1987), refiere que el juego es una actividad social, que mediante la cooperación permite adquirir otros roles diferentes al del mismo niño. Es decir, afirma que el juego es una construcción social, y a la vez actividad innata del ser humano, donde el niño refleja sus habilidades y desarrolla sus potencialidades.

Desde una perspectiva más psicológica y educativa se concibe que la actividad lúdica beneficia el desarrollo humano integral, porque permite adquirir diversos tipos de saberes mediante actividades de juego y distensión. Principalmente las actividades lúdicas influyen en el desarrollo socioemocional, pero también favorecen de manera significativa el aspecto cognitivo, el lenguaje y la motricidad fina y gruesa (Choez, 2017).

Continuando con la perspectiva educativa de los juegos, es importante destacar el gran aporte al desarrollo psicomotor de los niños, permitiendo desarrollar actividades sensoriales y de movimiento con su cuerpo. Los juegos con fines didácticos permiten el desarrollo de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. Mediante el juego, los niños desarrollan sus sentidos, mejoran la coordinación de los movimientos realizándolos con mayor precisión, incrementan su capacidad de percepción, permitiéndoles identificar sus posibilidades sensoriales y motoras (Bañares et al. 2008).

Dimensiones

La clasificación más frecuente del juego en el campo educativo, destaca dos grandes grupos: Juegos de experimentación y los juegos sociales. Los juegos de experimentación se distinguen los juegos sensoriales (examinar con los sentidos, escuchar, oler, tocar, degustar, mirar), los juegos motores (movimientos del cuerpo), los juegos intelectuales (comparación, identificación, relación, reflexión, imaginación, creación), los juegos afectivos (donde intervienen emociones, sentimientos), y los juegos volitivos (mediante la atención voluntaria). Por otro lado, los juegos sociales donde se realizan competencias, colaboración entre individuos para llegar al objetivo del juego. En este grupo se distinguen juegos funcionales, simbólicos, de reglas (Hinojosa, 2016).

Para el caso de la presente investigación, se consideró como dimensiones de la variable Juegos didácticos, a los distintos juegos ya sean de experimentación o sociales, pero cuya técnica básica a utilizar sea la gráfica – plástica. Debido a que estas actividades están directamente relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina de los niños en el nivel inicial, por ser actividades donde se manifiesta la habilidad intelectual, afectiva y motriz fina del niño junto con el trabajo instrumental de la mano, dedos y vista. En tal sentido, se consideran las siguientes dimensiones:

- Dimensión 1. “Dáctilo pintura”. Esta técnica facilita la manifestación de emociones y estados anímicos del individuo, en función de las directrices específicas proporcionadas acerca del material a utilizar. Ofrece una oportunidad para la exploración a través de los sentidos visual, táctil y cinestésico. La actividad consiste en el uso de los dedos o de las manos para pintar, empleando una variedad de colores mezclados. Esta práctica posibilita que los niños expresen su mundo interior y se involucren en un proceso de exploración y experimentación de manera libre y espontánea.
- Dimensión 2 “Dibujo”. Esta metodología se centra en la representación gráfica que puede ser manifestada en diversos soportes como papel, lienzo o cualquier otro material apto para dibujar. Actúa como un vehículo para que los niños externalicen sus

pensamientos o emociones respecto a elementos concretos del mundo real. Cuando un niño se involucra en el acto de dibujar, está revelando una faceta de su propio ser: cómo se siente, cómo piensa y cómo interpreta objetos o acontecimientos de su ambiente circundante.

- Dimensión 3 “Pintura”. Permite que el niño mejore su motricidad fina, así como su escritura y lectura, simultáneamente desarrolla su creatividad e incrementa su confianza en sí mismo; expresa sus sentimientos, emociones, sensaciones y favorece la formación de su personalidad y maduración psicológica. Contribuye al desarrollo de la coordinación ojo mano, por los movimientos amplios del brazo, antebrazo, manos y dedos, permitiendo identificar colores y trabajar las nociones espaciales.
- Dimensión 4 “Modelado”. Permite trabajar en tres dimensiones, comprende profundidad, volumen. Desarrolla las habilidades kinestésicas, mediante acciones que ejercitan los músculos de la mano, experiencias sensoriales directas con el material que puede ser: plastilina, arena, masa, macilla.
- Dimensión 5 “Recorte y pegado”. Permiten manipular y explorar diversos materiales, desarrolla la destreza motriz fina, la coordinación ojo mano. Las actividades de cortar, rasgar, picar y pegar, permiten desarrollar la percepción de diferentes formas, texturas y conocimiento de los materiales que se utilizan.
- Dimensión 6. Construcción. Actividades de identificación de formas, colores, tamaños para realizar construcciones tridimensionales. Genera precisión de los movimientos, equilibrio, combinación de materiales. Desarrolla motricidad fina y gruesa.

Teorías que sustentan a los juegos didácticos

Entre las teorías que destacan acerca de las funciones psicológicas del juego destacan: La teoría psicogenética de Jean Piaget, la teoría sociocultural de Vigotsky y la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud.

- Teoría psicogenética de Piaget (1956)

Según esta teoría el juego es, la expresión y, al mismo tiempo, la condición del desarrollo del niño. La teoría refiere que, cada etapa del desarrollo humano, está vinculado de manera natural a algún tipo de juego, y aunque existan variaciones de edad, entorno, personalidades, y otras características, la sucesión es la misma para todos. Esta secuencia en la aparición de los juegos, según Piaget sería: en la etapa sensomotora, entre los 0 y 2 años, prevalece el juego funcional o de ejercicio. En la siguiente etapa preoperacional, entre los 2 y 6 años, es más frecuente el juego simbólico. Y la etapa de operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años, el juego de reglas es el que prevalece. Al mismo

tiempo, Piaget, explica que el llamado juego de construcción, aparece alrededor del primer año de vida y que luego de la aparición de un nuevo juego, los anteriores no desaparecen; todo lo contrario, el primer juego se perfecciona, y generalmente sirve para realizar el juego posterior.

Piaget, considera que el juego es un verdadero indicador del desarrollo intelectual del niño, considera que todos los procesos intelectuales son capaces de transformarse en juegos. Explica que es una forma real de asimilación. Pone de manifiesto que los infantes persiguen activamente el conocimiento a través de la interacción con su ambiente mediante el juego. En efecto, esta teoría asocia cada etapa del desarrollo cognitivo con un tipo de actividad lúdica, esto parece explicar que las diversas formas de juego, que surgen durante la infancia, provienen de las modificaciones que van ocurriendo en las estructuras mentales del ser humano (Ríos, 2013).

- **Teoría sociocultural de Vygotsky**

Según esta teoría, el juego es un fenómeno que modifica e impulsa el desarrollo intelectual del niño. Permite desarrollar la atención y memoria, lo cual ocurre en forma natural, placentera y sin demostrar algún grado de dificultad. Esta teoría se ubica en el enfoque constructivista de la educación, respecto al juego, explica que, mediante éste, el niño construye su aprendizaje, en su interacción con su propia realidad social y cultural, esto le permite comprender su entorno mejorando, lo que Vygotsky denomina, su zona de desarrollo próximo; es decir la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real y el nivel de desarrollo potencial.

Por su parte, la teoría de Vygotsky aborda la evolución del juego en los niños, identificando dos fases clave en su desarrollo. La primera etapa, que abarca de los 2 a los 3 años, es un período en el cual los niños interactúan con objetos de acuerdo con el significado que su entorno social más inmediato les haya atribuido. Gradualmente, aprenden a sustituir las funciones originales de estos objetos con significados simbólicos y, además, tienen la habilidad de transferir la función de un objeto a otro que se le parezca, liberando así su pensamiento de la dependencia de objetos específicos. En este nivel, se puede decir que han adquirido la capacidad de operar con conceptos abstractos. Posteriormente, entre los 3 y 6 años, se inicia la segunda fase conocida como "juego socio-dramático". Durante esta etapa, los niños muestran un marcado interés por el mundo adulto y buscan "construirlo" mediante la imitación de los comportamientos y roles de los adultos (Vygotsky, 1987).

De lo dicho sobre esta teoría, se entiende que el juego es inherente al ser humano y aparece por la necesidad de tener contacto con la sociedad que le rodea. Por ello se puede decir que según Vygotsky, el origen y naturaleza del juego es cultural, ya que mediante el

juego se representan y proyectan hechos del ambiente y de las personas que le rodean. Aunque no niega que el juego es fundamental en la vida individual del infante, afirma que es una de las formas como el niño interactúa con su cultura.

- **Teoría de Federico Froebel (EcuRed, 2021)**

Esta teoría, explica que el juego es la forma más elevada del desarrollo humano en la infancia, por su característica de libre expresión del mundo interior del niño. Propone que se debe estimular la actividad lúdica infantil desde la infancia más tierna. Coincide con Piaget al considerar que el juego es fin y medio. Porque es la manifestación del mundo interior del niño y porque permite conducir al niño de lo concreto a lo abstracto. Froebel incorpora la expresión de “trabajo libre”, porque llegó a observar que los niños realizan mediante el juego actividades que no lo harían por deber.

Por otro lado, coincide con Vigotsky al afirmar que el juego permite relacionar el mundo interior con el exterior del niño; que mediante el juego el niño va tomando conciencia del mundo y los fenómenos que le rodean.

El modelo Frobeliano ha creado los juegos con fines educativos, los juegos didácticos; para ello habla de los materiales específicos a los que denomina “dones” y “ocupaciones”, conformados por una diversidad de juguetes y actividades con diferentes niveles de complejidad. Los dones vienen a ser los materiales didácticos y las ocupaciones son para él actividades como: pintar, doblar, cortar, coser, rasgar, moldear, pegar, agrupar, etc.

2.2.2. Motricidad fina

Definiciones

Estas son capacidades que posibilitan llevar a cabo tareas que exigen un alto grado de exactitud y una coordinación corporal refinada. Según Ushiña (2017), estas habilidades pertenecen al ámbito de las actividades diarias y obligatoriamente requieren del desarrollo y control de los movimientos musculares de las manos, dedos, pies, y también de la cara y la boca. Por su parte, Guevara y Martínez (2016), indican que este tipo de motricidad se manifiesta a través de movimientos menudos y sumamente precisos. De manera similar, Campoverde (2017), sostiene que la motricidad fina facilita la ejecución de actividades que requieren una precisión y coordinación de alto calibre. Estos movimientos implican una o varias partes del cuerpo y, aunque no son de gran amplitud, son notablemente exactos. Por consiguiente, se necesita un nivel de madurez avanzado y un aprendizaje constante,

dado que esta habilidad presenta distintos niveles de complejidad y requerimientos de exactitud.

Torres (2016), subraya, además de la precisión, la necesidad de exactitud en los movimientos cuando se habla de motricidad fina. El autor también señala que este tipo de habilidades motoras exige un avanzado grado de maduración en los aspectos neurológicos, óseos y musculares. En relación a las tareas asignadas a los niños en la educación inicial, Torres indica que existen variados grados de complejidad. Estos niveles permiten observar el desempeño de la motricidad fina de los niños al ejecutar dichas tareas, evaluando aspectos como la precisión, el ajuste de posturas y el dominio individual de los movimientos.

Por su parte, Cervantes (2019), describe la motricidad fina como una actividad que involucra relajación, manipulación y precisión. En ella se demuestra el control sobre las partes más delicadas del cuerpo. Esta habilidad contribuye al desarrollo holístico del niño y perfecciona la coordinación entre la visión y el movimiento, la destreza manual y la capacidad de explorar su entorno. Todo ello mejora el rendimiento del niño en diversos aspectos del proceso de aprendizaje.

Mesonero (1994), destaca el papel crucial que juega el cerebro en el desarrollo y la ejecución de la motricidad fina. Este autor esclarece que dicha habilidad no solo exige precisión sino también una elevada coordinación entre diversas partes del cuerpo y grupos musculares, todo bajo la supervisión del cerebro humano. En adición a esto, Vargas (2007), introduce dos componentes adicionales a la descripción de la motricidad fina: la voluntad y el deseo. Según Vargas, esta forma de movimiento se efectúa en espacios limitados y hace uso de grupos musculares compuestos por pequeñas unidades de ejecución motora. Para llevar a cabo estos movimientos, se necesita la voluntad y el deseo del individuo.

Por lo tanto, se puede concluir que la motricidad fina representa una competencia esencial para el proceso de aprendizaje. A través de esta habilidad, los niños adquieren un control cada vez más preciso de los movimientos delicados de sus manos, lo que a su vez les permite dominar otras habilidades como dibujar, pintar, recortar y, finalmente, escribir.

Dimensiones

Las dimensiones a trabajar en la presente investigación, se extraen de los aspectos que comprende la motricidad fina: coordinación viso-manual, coordinación facial, coordinación gestual.

- Dimensión 1. “Coordinación viso-manual”. Esta habilidad conjuga el dominio de la motricidad espacial como lateralidad, direccionalidad, apreciación y manejo del espacio con precisión, percepción visual, movimientos corporales y manuales precisos. En otras palabras, comprende habilidades donde las manos ejecutan ejercicios guiados por estímulos visuales. En consecuencia, las partes del cuerpo más involucradas son: mano, muñeca, antebrazo, brazo. Las actividades que ayudan a desarrollar esta habilidad son: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, entre otros semejantes.
- Dimensión 2. “Coordinación facial”. Esta habilidad involucra el dominio muscular facial, se evidencia mediante la posibilidad de comunicarse utilizando gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Se desarrolla mediante ejercicios que permitan exteriorizar sentimientos y emociones hacia las personas con las que se relacionan, utilizando para ello solo los movimientos de los músculos faciales, como: sonrisa, sorpresa, enojo, tristeza, alegría, emoción, preocupación, entre otros.
- Dimensión 3. “Coordinación gestual”. Esta habilidad comprende la coordinación de las partes finas del cuerpo para realizar movimientos específicos con precisión. Estos gestos son una forma de comunicación del niño, mientras va desarrollando su expresión verbal fonológica y escrita. Los movimientos de las extremidades superiores son instrumentos útiles para desarrollar esta destreza, donde el niño imita y gestualiza un vocabulario, en medio de las actividades que realiza en el aula y en su entorno.

Teorías que sustentan la motricidad fina

- Teoría de Piaget

De acuerdo con Piaget, las estructuras mentales son las características organizativas intrínsecas de la inteligencia que emergen desde el desarrollo embrionario a través de un proceso de maduración tanto natural como espontánea. Piaget basó su teoría en los conceptos de Asimilación y Acomodación.

La asimilación es el mecanismo mediante el cual se integran datos del entorno externo al sistema cognitivo del individuo. Por otro lado, la acomodación es el proceso que facilita la adaptación y reconfiguración de esta información en forma de representaciones mentales. Cuando se introduce nueva información a través del proceso de acomodación, la estructura mental preexistente experimenta una perturbación o desequilibrio debido a la incorporación de estos nuevos datos. Este estado de desequilibrio se resuelve eventualmente, alcanzando un estado de equilibrio cognitivo que perdura hasta que se asimila información adicional.

Conforme a esta teoría, el avance intelectual se entiende como una serie de fases alterantes de desequilibrio y equilibrio con respecto al ambiente, funcionando como un mecanismo de adaptación a las circunstancias de la vida. Según Piaget, la cognición humana actúa como una especie de adaptación biológica de un organismo complejo. Esta adaptación es orquestada por los procesos de asimilación y acomodación. Estos mecanismos no solo adaptan esquemas de acción ya establecidos a nuevas situaciones, sino que también generan nuevos esquemas como producto de dichas adaptaciones (Arguello, 2010).

- **Teoría de Freud**

De acuerdo con esta teoría, cuando un niño se involucra en tareas manuales, está activando aspectos psicológicos fundamentales y crea estados de gratificación y satisfacción. La teoría sostiene que los movimientos corporales contribuyen al enriquecimiento mental y, a su vez, un desarrollo mental avanzado facilita la ejecución de movimientos cada vez más precisos y controlados. Estas dos dimensiones se influyen mutuamente, creando un estado de equilibrio en el comportamiento humano. Un balance psicosomático óptimo permite el control de los impulsos naturales del individuo, lo cual mejora su habilidad para llevar a cabo estas actividades. Cabe subrayar que, según este enfoque teórico, las manos se ven como los principales vehículos a través de los cuales el ser humano interactúa y se familiariza con el mundo que le rodea.

- **Teoría de Le Boulch**

Según Romero (2017), a medida que un niño desarrolla habilidades motoras, también atraviesa transformaciones psicológicas paralelas que están vinculadas con el desarrollo continuo de su sistema nervioso. Emociones y afectividad están intrínsecamente unidas al desarrollo de habilidades motoras; el amor propio y el placer derivado de realizar una actividad en particular, como tocar un instrumento musical o bailar, no solo fomentan la percepción sino también la habilidad para ejecutar tareas motoras más complejas, como escribir.

Romero también plantea que cuando el cuerpo físico responde a las diversas actividades que realiza el ser humano, su sentido de afectividad o amor propio se nutre de esas experiencias. Este sentimiento de autoestima o autoamor es fundamental para valorar y apreciar las propias acciones, las de los demás y el entorno en general. El tono emocional con el que se aborda una tarea, como la escritura, puede ser incluso más influyente que los pensamientos cognitivos que se tienen sobre la misma. Finalmente, la habilidad para coordinar movimientos finos, como los realizados con las manos y la vista, está vinculada al desarrollo del sistema nervioso y, por ende, está en relación con la capacidad para procesar y actuar en base a la información.

CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1 Contexto de la investigación

El estudio fue realizado en el jardín de niños N°314 Rupacucha, situado en Rioja, provincia de Rioja, se encuentra bajo la jurisdicción de la UGEL Rioja, que es responsable del servicio educativo que está en consonancia con la Dirección Regional de Educación DRE San Martín.

3.1.2 Periodo de ejecución

La ejecución se realizó en el mes de diciembre del 2022, obteniendo los datos a través de la observación a niño por niño, utilizando la ficha de observación para medir los juegos didácticos y para registrar el desarrollo de motricidad fina en infantes de cuatro años.

3.1.3 Autorizaciones y permisos

Se recibió la constancia de permiso por la directora de la institución educativa inicial 314; así como también se contó con la Resolución de aprobación de proyecto de investigación Resolución N°339-2022-UNSM/FEH-CF de fecha 09 de setiembre de 2022.

3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad

Se mantuvo los protocolos de bioseguridad, ya que al aplicar los instrumentos de medición no atentó con el ambiente, pero sí, para dicho trabajo su utilizó la mascarilla y el lavado de manos, dado que se tuvo cercanía a cada niño y niñas.

3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales

Según el apartado 3.7 del Reglamento General de Ciencia, Tecnología e Innovación (RG-CTI) de la Universidad Nacional de San Martín, se tuvieron en cuenta los principios éticos generales de la investigación: totalidad/integridad, respeto a las personas, respeto al ecosistema, beneficencia, justicia y ética.

3.2. Sistema de variables

3.2.1 Variables principales

Variable 1. Juegos didácticos

Variable 2. Motricidad fina

3.2.2 Variables secundarias

Niños ausentes a clases.

3.3 Procedimientos de la investigación

3.3.1 Objetivo específico 1. Evaluar los juegos didácticos desarrollados por los niños de 4 años en las dimensiones dactilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción.

Para el análisis del dominio de los juegos didácticos se confeccionó una ficha de observación que consistió en 36 preguntas, de los cuales, 07 ítems fueron elaborados sobre coordinación dactilo pintura, 04 coordinación dibujo, 08 coordinación pintura, 05 coordinación modelado, 08 coordinación recorte y pegado y 04 coordinación construcción; respecto a la medición fue en escala ordinal con sus códigos respectivos (1=no lo logra solo, 2=lo logra con ayuda de la maestra, 3=lo logra sin dificultad y escalamiento de Likert dividido en calificativo en inicio [36-59], en proceso [60-83] y logro previsto [84-108], las dimensiones en el orden fueron D1: [7-11], [12-16] y [17-21], D2: [4-6], [7-9] y [10-12] y D3: [8-13], [14-18] y [19-24], D4: [5-8], [9-11] y [12-15], D5=D3 y D6=D2.

Se diseñó tablas para incluir el dominio de los niños de 4 años por cada dimensión, así como también se construyó tablas para la incorporación de los niveles por dominio.

Las Tablas de 1 a 6 se construyeron con ayuda del programa estadístico SPSS y para el relleno se utilizó el método estadístico de tablas de frecuencias y proporciones.

3.3.2 Objetivo específico 2. Evaluar la motricidad fina desarrollada por los niños de 4 años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial, y gestual.

Para la toma de datos de la motricidad fina se confeccionó una ficha de observación que consistió en 21 preguntas, de los cuales, 09 ítems fueron elaborados sobre coordinación viso-manual, 08 coordinación facial y 04 coordinación gestual; respecto a la medición fue en escala ordinal con sus códigos respectivos (1=no lo logra solo, 2=lo logra con ayuda de la maestra, 3=lo logra sin dificultad y escalamiento de Likert dividido en calificativo en inicio [21-34], en proceso [35-48] y logro previsto [49-63], las dimensiones en el orden fueron D1: [9-14], [15-20] y [21-27], D2: [8-13], [14-18] y [19-24] y D3: [4-6], [7-9] y [10-12].

Se diseñó tablas para incluir la motricidad fina de los niños de 4 años por cada dimensión, así como también se construyó tablas para la incorporación de los niveles por logro.

Las Tablas de 7 a 9 se construyeron con ayuda del programa estadístico SPSS y para el relleno se utilizó el método estadístico de tablas de frecuencias y proporciones.

3.3.3 Objetivo específico 3. Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos con las dimensiones de la motricidad fina

Para calcular la relación respecto al dominio de juegos didácticos y motricidad fina, se realizó con ayuda del programa estadístico SPSS y técnicas antes mencionadas. Asimismo, se analizaron el conjunto de datos recibidos de ambas variables, mediante la prueba de normalidad para datos inferiores a 50, prueba de Shapiro-Wilk en el cual obtuvo en la variable 1, estadístico 0,777 y p-valor 0,000, luego la variable 2 obtuvo, estadístico 0,765 con p-valor 0,000; ambos inferiores al cinco por ciento, por lo que, los datos no tienen una distribución normal. En tal sentido, se utilizó la prueba del Coeficiente de Correlación por rangos rho de Spearman y el coeficiente de determinación, así como, la prueba de significancia mediante el estadístico T-Student para la correlación.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultado específico 1. Evaluar el dominio de los juegos didácticos en los niños de 4 años en las dimensiones dactilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción.

Tabla 1

Dominio de los juegos didácticos en la dimensión dactilo pintura

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra		
	fi	%	fi	%	fi	%	
Pinta en cualquier superficie utilizando las manos y dedos.	19	70,4	7	25,9	1	3,7	
Pinta en cualquier superficie con mano abierta y cerrada.	20	74,1	7	25,9	-	-	
Pinta en cualquier superficie utilizando puños y nudillos.	17	63,0	10	37,0	-	-	
Pinta en cualquier superficie utilizando las uñas.	22	81,5	5	18,5	-	-	
Pinta en cualquier superficie con los costados de las manos.	15	55,6	12	44,4	-	-	
Pintar en cualquier superficie con el dorso y el anverso de la mano.	19	70,4	8	29,6	-	-	
Pinta en cualquier superficie con los codos y antebrazos.	20	74,1	7	25,9	-	-	
Nivel de dominio de la actividad dactilopintura		fi		%			
En inicio		23		85,2			
En proceso		4		14,8			
Total		27		100,0			
Media ± Desviación estándar = 9,2 ± 1,9							

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

La Tabla 1, presenta que en la mayoría de niños de 4 años no dominan pintar con la mano abierta y cerrada (74,1%); no dominan el pintado usando las uñas (81,5); ni el pintado con codos y antebrazos (74,1%); conllevando a un nivel de dominio de la actividad dactilo pintura en inicio (85,2%), y en proceso (14,8%), evidenciándose en el puntaje promedio $9,2 \pm 1,9$ que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Estos resultados son corroborados por Adrianzén (2018) al encontrar a un 70 por ciento de preescolares de cinco años con un manejo de técnicas grafoplásticas en inicio. En nuestra investigación se evidenciaron dificultades en el manejo de uñas, dedos, manos, puños, codos y antebrazo, siendo la actividad dactilo pintura muy importante para el manejo motriz fino del niño.

Tabla 2*Dominio de los juegos didácticos en la dimensión dibujo*

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
El niño o niña realiza dibujos con significado concreto del mundo que les rodea (animales, árboles, flores, casas, transportes, etc.)	16	59.3	11	40.7	-	-
El niño o niña realiza dibujos con mayores detalles incorporados.	19	70.4	8	29.6	-	-
El niño o niña ubica objetos pictóricos en el espacio.	18	66.7	9	33.3	-	-
El niño o niña hace uso de diferentes superficies: papel, lienzo, u otro.	24	88.9	3	11.1	-	-
Nivel de dominio de la actividad dibujo	fi				%	
En inicio	24				88,9	
En proceso	3				11,1	
Total	27				100,0	
Media \pm Desviación estándar = 5,2 \pm 0,9						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

La Tabla 2, muestra mayoritariamente, que el 70,4% de los niños de 4 años no dominan realizar dibujos con mayores detalles incorporados o elaborados, ni el 88,9% usan superficies con papel, lienzo u otros; obteniendo un dominio de la actividad dibujo en el nivel inicio con el 88,9% y en proceso 11,1%; quedando evidenciado con el puntaje promedio de 5,2 \pm 0,9 que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados de este estudio están relacionados con los de Alvarez (2021), que descubrió que los juegos diácticos ayudaban a los niños a lograr una mayor precisión en sus trazos y que también sugirió que se articularan temas curriculares para ayudar al desarrollo del niño.

Tabla 3*Dominio de los juegos didácticos en la dimensión pintura*

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
Pinta con crayones figuras sencillas y luego más complejas.	20	74.1	7	25.9	-	-
Pinta utilizando plantillas.	20	74.1	7	25.9	-	-
Pinta con pinceles gruesos sobre superficies amplias.	20	74.1	7	25.9	-	-
Pinta con pinceles delgados sobre superficies reducidas.	21	77.8	6	22.2	-	-
Pinta haciendo movimientos circulares.	19	70.4	8	29.6	-	-
Pinta con rodillo siguiendo la dirección (vertical, horizontal).	21	77.8	6	22.2	-	-
Pinta con crayones en una sola dirección.	21	77.8	6	22.2	-	-
Pinta con hisopos, tizas mojadas, lanas, etc.	20	74.1	7	25.9		
Nivel de dominio de la actividad pintura		fi		%		
En inicio		23		85,2		
En proceso		4		14,8		
Total		27		100,0		
Media ± Desviación estándar = 10,0 ± 2,1						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

La Tabla 3 muestra altos porcentajes en niños de cuatro años que no dominan pintar con pinceles delgados sobre superficies reducidas (77,8%), tampoco dominan pintar con rodillo siguiendo una dirección vertical u horizontal (77,8%), ni pintar con crayones en una sola dirección (77,8%); presentando un nivel de dominio de la actividad pintura en inicio 85,2% y en proceso 14,8%; quedando evidenciado con el puntaje promedio de 10,0 ± 2,1 que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados son corroborados con los hallazgos de Chocce (2018) de que la mitad de los niños estaban en los niveles de inicio y proceso respecto al manejo de la técnica pintura. Mostando en nuestra investigación dificultades con el manejo de pinceles gruesos, delgados y movimientos.

Tabla 4*Dominio de los juegos didácticos en la dimensión modelado*

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
Presenta dominio de la mano (dedos, yemas, palma).	17	63.0	10	37.0	-	-
Presenta disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte).	17	63.0	10	37.0	-	-
El niño o niña tiene autonomía de los dedos.	22	81.5	5	18.5	-	-
Presenta separación digital.	22	81.5	5	18.5	-	-
Presenta coordinación general de manos y dedos.	22	81.5	5	18.5	-	-
Nivel de dominio de la actividad modelado		fi		%		
En inicio		24		88,9		
En proceso		3		11,1		
Total		27		100,0		
Media \pm Desviación estándar = 6,3 \pm 1,5						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

La Tabla 4 muestra que el 81,5% de niños no dominan la autonomía de los dedos, no presentan separación digital (81,5%), ni tienen coordinación general de manos y dedos (81,5%); obteniendo un nivel de dominio de la actividad modelado en inicio 88,9% y en proceso 11,1%; con evidencia en el puntaje promedio de 6,3 \pm 1,5 que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados hallados están en concordancia con la investigación de Adrianzén (2018) al encontrar en inicio la modelación en plastilina y arcilla. En la investigación se evidenciaron dificultades en dominio de dedos, yema y palma de la mano.

Tabla 5*Dominio de los juegos didácticos en la dimensión recorte y pegado*

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
Recorta líneas verticales, horizontales.	20	74.1	7	25.9	-	-
Recorta figuras geométricas.	18	66.7	9	33.3	-	-
Recorta líneas en zigzag.	18	66.7	9	33.3	-	-
Recorta líneas onduladas.	20	74.1	7	25.9	-	-
Pega figuras grandes en espacios grandes.	20	74.1	7	25.9	-	-
Pega figuras pequeñas en espacios pequeños.	25	92.6	2	7.4	-	-
Pega diferentes tipos de materiales pequeños.	23	85.2	4	14.8	-	-
Arma figuras complejas pegando partes pequeñas.	18	66.7	9	33.3	-	-
Nivel de dominio de la actividad recorte y pegado		fi		%		
En inicio		25		92,6		
En proceso		2		7,4		
Total		27		100,0		
Media \pm Desviación estándar = 10,0 \pm 1,9						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

La Tabla 5 muestra que el 92,6% de niños investigados no logra el pegado de figuras pequeñas en espacios pequeños, el 85,2% no logra el pegado de diferentes tipos de materiales pequeños, ni logra recortar líneas verticales, horizontales ni onduladas 74,1%; presentando un nivel de dominio de la actividad recorte y pegado en inicio 92,6% y en proceso 7,4%; con evidencia en el puntaje promedio de $10,0 \pm 1,9$ que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados concuerdan con el estudio de Castillo (2018) al encontrar niños con un buen manejo de cortes con tamaños iguales con uso de tijeras de manera adecuada. En nuestra investigación se evidenciaron dificultades en corte en líneas horizontales, verticales, figuras grandes y pequeñas.

Tabla 6

Dominio de los juegos didácticos en la dimensión construcción

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
El niño o niña realiza construcciones con volumen: grande, pequeño, alto bajo, corto largo.	21	77.8	6	22.2	-	-
El niño o niña realiza construcciones de formas geométricas.	22	81.5	5	18.5	-	-
El niño o niña realiza construcciones teniendo en cuenta la simetría.	19	70.4	8	29.6	-	-
El niño o niña realiza construcciones teniendo en cuenta el equilibrio y la resistencia.	20	74.1	7	25.9	-	-
Nivel de dominio de la actividad construcción	fi		%			
En inicio	23		85,2			
En proceso	4		14,8			
Total	27		100,0			
Media \pm Desviación estándar = $4,9 \pm 1,1$						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

En la Tabla 6, el 81,5% de niños investigados no logra realizar construcciones de formas geométricas, el 77,8% no logra realizar construcciones con volumen grande, pequeño, alto-bajo, corto-largo y el 74,1% no logra realizar construcciones teniendo en cuenta el equilibrio y la resistencia; ubicando en un nivel de dominio de la actividad construcción en inicio 85,2% y en proceso 14,8%; con evidencia en el puntaje promedio de $4,9 \pm 1,1$ que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados están en relación con la tesis de Castillo (2018) al encontrar niños que construyen figuras diversas con plastilina. En nuestra investigación se evidenciaron dificultades en construir figuras con volumen.

4.2 Resultado específico 2. Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial, y gestual

Tabla 7

Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación viso-manual

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
El niño o niña distingue objetos de diferentes tamaños cuando realiza actividades gráficas plásticas.	20	74.1	7	25.9	-	-
El niño o niña distingue varias formas durante las actividades de pintura, modelado, dibujo.	16	59.3	11	40.7	-	-
El niño o niña distingue diferentes colores cuando pinta, modela, dibuja.	20	74.1	4	14.8	3	11.1
El niño o niña presenta dominio y presión de los dedos al realizar el modelado de figuras.	19	70.4	8	29.6	-	-
El niño o niña presenta flexibilidad de dedos y muñecas al sujetar y manipular en actividades gráfico plásticas.	20	74.1	7	25.9	-	-
El niño o niña demuestra autonomía de sus manos respecto a los brazos, en actividades gráfico plásticas.	24	88.9	3	11.1	-	-
El niño o niña presenta aprehensión de la mano dominante (derecha-izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.	19	70.4	6	22.2	2	7.4
El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (derecha-izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.	14	51.9	13	48.1	-	-
El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (derecha-izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.	16	59.3	10	37.0	1	3.7
Nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual	fi		%			
En inicio	23		85,2			
En proceso	4		14,8			
Total	27		100,0			
Media ± Desviación estándar = 12,0 ± 2,1						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

En la Tabla 7 el 88,9% de niños estudiados, no desarrollaron autonomía de sus manos en actividades gráfico plásticas, el 74,1% no desarrollaron distinguir objetos por su tamaño cuando realizaban actividades gráficos plásticos, no distinguen diferentes colores en el pintado, modelado y dibujo, así como también no logran desarrollar la flexibilidad de dedos y muñeca; ubicando un desarrollo de coordinación viso-manual en inicio 85,2% y en proceso 14,8%; con evidencia en el puntaje promedio de 12,0 ± 2,1 que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Estos resultados están en concordancia en sentido positivo con la propuesta de Godoy (2021), que el niño, al adquirir destrezas con estrategias didácticas desarrolla la coordinación visomanual, recomendando que este tipo de actividades potencia en el niño el desarrollo motor fino. Nuestros hallazgos muestran que los niños con una coordinación mano-ojo deficiente tienen problemas con la discriminación de objetos, el control y la precisión de los dedos y la flexibilidad.

Tabla 8

Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación facial

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
El niño o niña tiene la capacidad de abultar cara y soplar.	15	55.6	5	18.5	7	25.9
El niño o niña tiene la capacidad de sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones.	19	70.4	1	3.7	7	25.9
El niño o niña tiene la capacidad de vibrar los labios, trompetilla.	22	81.5	5	18.5	-	-
El niño o niña tiene la capacidad de cerrar y abrir los ojos.	19	70.4	2	7.4	6	22.2
El niño o niña tiene la capacidad de mirar en diferentes direcciones.	20	74.1	7	25.9	-	-
El niño o niña tiene la capacidad de parpadear.	22	81.5	5	18.5	-	-
El niño o niña tiene la capacidad de hacer muecas.	21	77.8	6	22.2	-	-
El niño o niña tiene la capacidad de expresar emociones: enojo, sorpresa, alegría, preocupación.	25	92.6	2	7.4	-	-
Nivel de desarrollo de la coordinación facial		fi		%		
En inicio		19		70,4		
En proceso		6		22,2		
Logro previsto		2		7,4		
Total		27		100,0		
Media ± Desviación estándar = 10,7 ± 3,8						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

En la Tabla 8 el 81,5% de niños estudiados, no desarrollaron la capacidad de vibrar los labios, trompetilla, así como el 81,5% no desarrollaron la capacidad del parpadeo, no distinguen diferentes colores en el pintado, modelado y dibujo, así como también no logran desarrollar la flexibilidad de dedos y muñeca; ubicando en inicio la coordinación facial 74,4%, en proceso 22,2% y en logro previsto 7,4%; con evidencia en el puntaje promedio de 10,7 ± 3,8 que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Estos hallazgos corroboran el argumento central de Chocce (2018) al hallar una motricidad fina facial en proceso e inicio 50 por ciento. Demostrando problemas de movimiento facial en nuestro estudio.

Tabla 9*Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación gestual*

Ítems	No lo logra		Lo logra con ayuda		Lo logra	
	fi	%	fi	%	fi	%
El niño o niña imita gestos de personajes vistos anteriormente.	16	59.3	11	40.7	-	-
El niño o niña expresa sus ideas acompañado de movimiento de sus extremidades superiores.	24	88.9	3	11.1	-	-
El niño o niña realiza mímica gestual con títeres.	22	81.5	5	18.5	-	-
El niño o niña realiza mímica gestual en representaciones de teatro, musical, juegos cooperativos.	23	85.2	4	14.8	-	-
Nivel de desarrollo de la coordinación gestual	fi		%			
En inicio	24		88,9			
En proceso	3		11,1			
Total	27		100,0			
Media \pm Desviación estándar = 4,9 \pm 1,1						

Fuente: Aplicación de ficha de observación, noviembre-2022.

En la Tabla 9 el 88,9% de niños estudiados, no logran expresar sus ideas que vayan acompañados de movimientos de sus extremidades superiores, así como el 85,2% no realizaron mímicas gestuales en representaciones de teatro, música o juegos; ubicando en calificativo en inicio la coordinación gestual 88,9% y en proceso 11,1%; con evidencia en el puntaje promedio de $4,9 \pm 1,1$ que se ubicó en el calificativo en inicio del logro del aprendizaje.

Los resultados son coherentes con la teoría de Godoy (2021) de que los niños adquieren coordinación gestual mediante la adquisición de habilidades utilizando tácticas didácticas, lo que sugiere que dichas actividades fomentan la maduración de las habilidades motoras finas. Una mala coordinación gestual está asociada a dificultades de expresividad, mímica y gestos en los niños pequeños, como demuestran nuestras investigaciones.

4.3 Resultado específico 3. Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos con las dimensiones de la motricidad fina

Tabla 10

Relación entre dimensiones del dominio de juegos didácticos y dimensiones del desarrollo de la motricidad fina

Diseño	Coefficiente de Correlación	t calculado t cal=2,059	p-valor	p-valor, $\alpha=0.05$	Decisión
D ₁₁ , D ₁₂	0,398*	2,169	p= 0,040	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₁₁ , D ₂₂	0,651**	4,288	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₁₁ , D ₃₂	0,538**	3,191	p= 0,004	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₂₁ , D ₁₂	0,386*	2,092	p= 0,047	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₂₁ , D ₂₂	0,548**	3,276	p= 0,003	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₂₁ , D ₃₂	0,297	1,555	p= 0,159	p > 0.05	Acepta H ₀
D ₃₁ , D ₁₂	0,528**	3,109	p= 0,005	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₃₁ , D ₂₂	0,545**	3,250	p= 0,003	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₃₁ , D ₃₂	0,641**	4,176	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₄₁ , D ₁₂	0,638**	4,143	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₄₁ , D ₂₂	0,651**	4,288	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₄₁ , D ₃₂	0,314	1,653	p= 0,111	p > 0.05	Acepta H ₀
D ₅₁ , D ₁₂	0,500**	0,887	p= 0,008	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₅₁ , D ₂₂	0,660**	4,392	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₅₁ , D ₃₂	0,510**	2,964	p= 0,007	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₆₁ , D ₁₂	0,469*	2,655	p= 0,014	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₆₁ , D ₂₂	0,679**	4,624	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀
D ₆₁ , D ₃₂	0,555**	3,336	p= 0,003	p < 0.05	Rechaza H ₀

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por el investigador.

(**). Altamente significativa. (*). Significativa

D₁₁: Actividad dactilo pintura

D₂₁: Actividad dibujo

D₃₁: Actividad pintura

D₄₁: Actividad modelado

D₅₁: Actividad recorte y pegado

D₆₁: Coordinación construcción.

D₁₂: Coordinación viso-manual

D₂₂: Coordinación facial

D₃₂: Coordinación gestual

La Tabla 10 presenta, que existe una correlación significativa y altamente significativa entre las dimensiones dactilo pintura con la coordinación viso-manual ($\rho=0,398^*$), facial ($\rho=0,651^{**}$) y gestual ($\rho=0,538^{**}$); en cambio, la dimensión dibujo sólo se correlaciona con la coordinación viso-manual ($\rho=0,386^*$) y facial ($\rho=0,548^{**}$); la dimensión pintura, se correlaciona altamente significativa con la coordinación viso-manual ($\rho=0,528^{**}$), facial ($\rho=0,545^{**}$) y gestual ($\rho=0,641^{**}$); la dimensión modelado se correlaciona sólo con la coordinación viso-manual ($\rho=0,638^{**}$) y facial ($\rho=0,651^{**}$); la dimensión recorte y pegado se correlaciona altamente significativa con las tres coordinaciones viso-manual ($\rho=500^{**}$), facial ($\rho=660^{**}$) y gestual ($\rho=510^{**}$) y la dimensión construcción también se correlaciona con las tres coordinaciones viso-manual ($\rho=469^*$), facial ($\rho=0,679^{**}$) y gestual ($\rho=0,555^{**}$).

Los resultados hallados tienen concordancia con la tesis de Adrianzén (2018) al encontrar una relación alta entre el manejo de las técnicas grafoplásticas con la coordinación viso manual ($r=0,840$) y con la coordinación viso motriz ($r=0,747$), siendo ambas altamente significativas, es decir, el p valor 0,000 estuvo por debajo del uno por ciento. Explicándose que el no manejo adecuado de las técnicas, no se ha tenido resultados favorables de desarrollo de las coordinaciones viso manual y viso motriz.

En nuestra investigación se observa cómo cada una de las dimensiones tienen una correlación positiva entre el manejo de juegos didácticos, con las dimensiones de la motricidad fina; que, en ambas, se obtuvieron altos porcentajes en inicio.

Objetivo general. Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y la motricidad fina, en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021.

Tabla 11

Tabla de doble entrada entre el dominio de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina

Dominio de los juegos didácticos	Desarrollo de la motricidad fina					
	En inicio		En proceso		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	19	70,4	4	14,8	23	85,2
En proceso	-	-	4	14,8	4	14,8
Total	19	70,4	8	29,6	27	100,0
Coeficiente de correlación			Coeficiente de determinación			
$r = 0,664$			$r^2 = 0,441$			

Fuente: Aplicación de fichas de observación, noviembre-2022.

En la Tabla 11 muestra que, el 85,2 por ciento de estudiantes se encuentran en inicio en cuanto al dominio de los juegos didácticos (dátilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte y pegado y construcción) y el 14,8% está en proceso; asimismo, la motricidad fina obtuvo un calificativo en inicio (70,4%) y el 29,6% restante en proceso. Si cruzamos la información, observamos que, el 70,4% de estudiantes de cuatro años presentan un nivel de dominio de juegos didácticos y desarrollo de la motricidad fina en inicio. Obteniendo una correlación positiva moderada ($\rho=0,664$), siendo explicada por el 44,1%, el cual se evidencia en la Figura 1.

Los resultados tienen concordancia con el estudio de Álvarez (2021) al concluir que disponer de múltiples juegos y actividades lúdicas para utilizarlo como herramienta

didáctica, ayuda a desarrollar la coordinación motriz fina; con la investigación de Giler (2019) al manifestar que existen logros en el desarrollo motriz fino, logrando destrezas mediante metodologías activas.

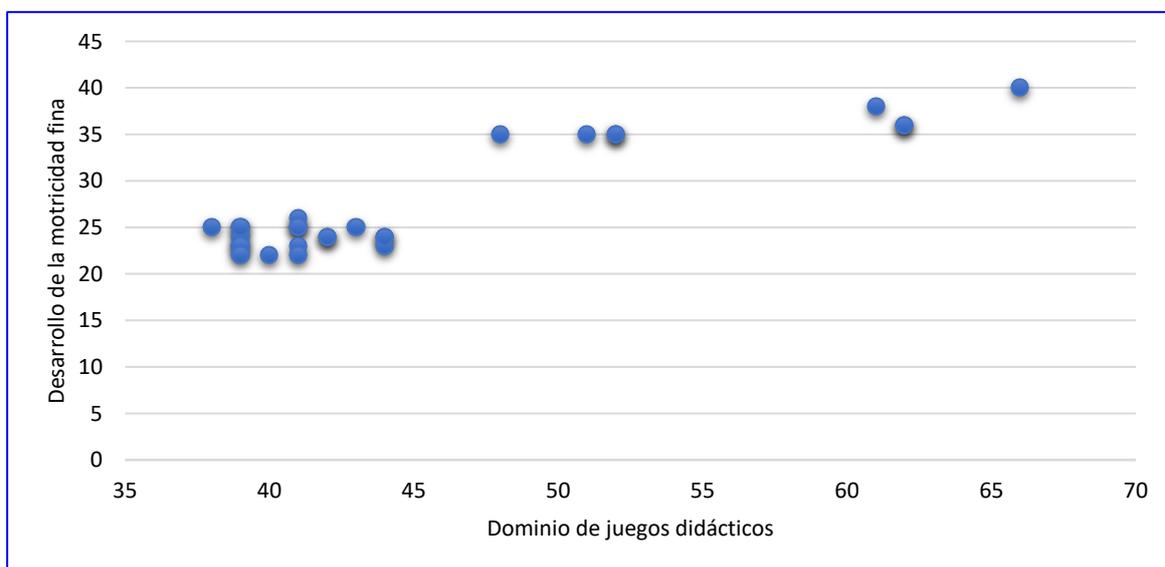


Figura 1
Dominio de juegos didácticos versus motricidad fina

Fuente: SPSS.

Notamos que, cuando el niño participa en diversos juegos didácticos, tiene mayor destreza en la motricidad fina, y su tendencia de obtener mayores puntuaciones en el dominio de juegos didácticos, le hace corresponden altos puntajes en motricidad fina. Lo que ocurre en el estudio, es que, tanto el dominio de juegos didácticos como la motricidad fina, están en inicio, es decir, necesitan docentes dotados de expertiz en cuanto al manejo de juegos didácticos, que impulse a los niños de cuatro años al desarrollo de la coordinación viso-manual, facial y gestual.

Prueba de Hipótesis

H_0 : No existe relación significativa entre los Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.

H_1 : Existe relación significativa entre los Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.

Tabla 12*Prueba de normalidad*

Medición	Estadístico	Grados de libertad	p-valor	Decisión
V ₁	0,777	27	0,000	Rechaza H ₀
V ₂	0,765	27	0,000	

Fuente: Uso de SPSS.

En la Tabla 12, el resultado de la prueba de normalidad mediante el estadístico Shapiro-Wilk, obteniéndose un p-valor interior al 5%. Esto indica que se acepta que los puntajes obtenidos producto de la aplicación de las fichas de observación no tienen una distribución normal; lo que hace elegir un estadístico no paramétrico para la comprobación de la Hipótesis, para este caso se eligió el Coeficiente de Correlación por Rangos de Spearman.

Tabla 13*Comprobación de la Hipótesis*

Diseño	Coeficiente de Correlación	t calculado t cal=2,059	p-valor	p-valor, $\alpha=0.05$	Decisión
V ₁ , V ₂	0,664**	4,441	p= 0,000	p < 0.05	Rechaza H ₀

Fuente: SPSS

En la Tabla 13 vemos que el p-valor obtenido producto del cálculo del Coeficiente de Correlación por Rangos de Spearman ($\rho=0,664$) es inferior al 5%, decidiendo rechazar H₀ y aceptar que al 95% de confianza, existe entre los juegos didácticos y la motricidad fina una relación significativa en niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rupacucha de Rioja, 2021.

Estos resultados están en concordancia con la investigación de Quilla et al. (2019) al concluir que el mal uso de los materiales didácticos hace que los niños obtengan un desarrollo de la motricidad fina en inicio, encontrando una relación significativa entre ambas variables evidenciado un p-valor por debajo del cinco por ciento y determinando una correlación positiva alta ($\rho=0,704$); así también concuerda de manera positiva con la tesis de Castillo (2022), al encontrar altos porcentajes tanto en los juegos didácticos como en la psicomotricidad fina, correlacionando de manera significativa ($r=0,856$), ($0,001<0,01$).

CONCLUSIONES

El nivel de dominio de juegos didácticos por los estudiantes de cuatro años en las dimensiones dactilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte-pegado y construcción, están en inicio, con porcentajes por encima del 85%, ocurriendo de 19 a 25 niños.

El nivel de motricidad fina desarrollada por los estudiantes de cuatro años en las dimensiones coordinación viso-manual, facial y gestual está en inicio con porcentajes por encima del 70%, ocurriendo de 23 a 25 niños.

Se encuentra una correlación positiva moderada entre las dimensiones de juegos didácticos con las dimensiones de motricidad fina, con rho por encima del 0,386 y por debajo del 0,679.

Con el 95% de confianza, existe relación significativa entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.

RECOMENDACIONES

A los investigadores en educación, proponer estrategias para la mejora del dominio de los juegos didácticos en estudiantes de cuatro años.

A los investigadores en educación, proponer actividades didácticas manuales para el fortalecimiento de la motricidad fina en estudiantes de cuatro años.

A los investigadores en educación, realicen el cruce de todas las dimensiones de variables estudiadas, de manera que profundicen en las relaciones encontradas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adrianzén, A. (2018). *Relación entre las técnicas grafoplásticas y la motricidad fina en niños y niñas de 04 años de la I.E. Coronel Andrés Razuri 15018, distrito de Tambogrande-Piura 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5655>
- Aguilar, M. (2020). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20728/MOTRICIDAD_FINA_ACTIVIDADES_LUDICAS_AGUILAR_ROSADO_MARITZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alvarez, K. (2021). *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años, Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, Riobamba, Ecuador 2021*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000049.pdf>
- Arguello, M. (2010). *Psicomotricidad*. Quito, Ecuador: Universitaria Abya-Yala.
- Bañares, D., Bishop, A., Cardona, C., Comas, O., Garaigordobil, M., Hernández, T., Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (Primera ed.). Barcelona: Graó. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BST6QQFtKKwC&oi=fnd&pg=PA9&dq=El+juego+como+estrategia+did%C3%A1ctica.+Barcelona&ots=YEQPuxaiOX&sig=3inBTfl4ZqfSRx34jrDOBgEfJkw#v=onepage&q=El%20juego%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica.%20Barcelona&f=false>
- Benites, F. (2018). *Juego lúdico, basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Angelitos de Jesús", región Tumbes, 2018*. Tesis, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Tumbes, Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5956/ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_JUEGOS_DE_ROLES_BENITES_PALADINES_FANY_DEL_PILAR%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Campoverde, B. (2017). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del primer año de educación general básica de la escuela 13 de noviembre de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015*. Tesis de

maestría, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3510/1/UNACH-EC-IP-EMIP-2017-0013.pdf>

Cango, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo "B" de la escuela de educación básica "Vicente Bastidas Reinoso" de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Tesis, Universidad Nacional de Loja, Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación, Loja-Ecuador. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>

Castillo, E. (2022). *Los juegos didácticos y su relación con la psicomotricidad fina de los preescolares de 5 años, Hormiguero, el Carmen de la Frontera, Huancabamba, Piura, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Piura]. <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/4004>

Cervantes, J. (2019). *La motricidad fina en el proceso de preescritura en los niños del Subnivel Inicial II de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/6051/1/MUTC-000631.pdf>

Choez, M. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Universidad Central de Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>

Chocce, M. (2018). *Relación del dibujo y pintura con la motricidad fina en los niños y niñas de 3, 4, 5 años de la institución educativa inicial N° 431-21/Mx-U de Patahuasi del distrito de Vischongo, provincia Vilcashuamán, Ayacucho 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15438>

EcuRed. (2021). *Federico Froebel*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Federico_Froebel#Propuesta_pedag.C3.B3gica

Giler, M. (2019). *Metodologías Activas para el desarrollo de la Motricidad Fina de las Niñas y Niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "República de Francia", ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Cooperativa Santa Martha*. [Instituto Tecnológico Superior Japón, Santo Domingo, Ecuador]. <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/574/1/GILER%20BONE%20MARJORIE%20ISABEL.pdf>

- Godoy, J. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos", Cuenca – Ecuador*. [Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1738/1/Trabajo%20de%20Integraci%3%b3n%20Curricular%20Jessica%20Viviana%20Godoy%20Naranjo%20%281%29.pdf>
- Guevara, D., & Martínez, C. (2016). *La dactilopintura en el desarrollo motriz de los niños y niñas de primero de inicial del centro infantil del buen vivir Carlos Guido Cattani, del Cantón Alausí, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016*. Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1712/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000028.pdf>
- Guillin, D., & Torre, J. (2021). *La expresión artística, su relevancia para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años del Inicial 2 paralelo "C" del Centro de educación inicial A.B.C, Cuenca-Ecuador*. Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1930/1/TIC19EI%20Guillin%20y%20%20Torres.pdf>
- Hidalgo, A. (2021). *Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N°127 María Candelaria del Villar, distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019*. Tesis, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Huaraz, Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/23557/JUEGOS_MOTRICIDAD_HIDALGO_DOMINGUEZ_ANA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Hinojosa, V. (2016). *El juego para estimular la creatividad en los niños de 3 años del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2014 - 2015*. Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, Ibarra. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/6013>
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la Educación psicomotriz*. Oviedo: Ediuono.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamient Matemátic*, VII(1), 075-092.
- Piaget, J. (1956). *El juego asumido por el niño*. McGraw-Hill.

- Quilla, L., Salgado, K., y Silva, E. (2019). *Materiales didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de las Instituciones Educativas de Educación Inicial - Ñaña*. Tesis, Universidad Nacional de Educación, Facultad de Educación Inicial, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2283/Tesis%2004%20-2002%20-%2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (23ava ed.). España: Madrid.
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja, Madrid. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Romero, N. (2017). *Psicomotricidad fina y rendimiento académico en niños y niñas de 5 años de nivel inicial de la I.E. 863 Huisiorcco Lircay 2015*. Universidad César Vallejo, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32958/romero_In.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Mantaro.
- Torres, E. (2016). *Diseño de material didáctico para niños con problemas de motricidad fina en edad de 3 años en el Centro Infantil del Buen Vivir "Caminitos a la Libertad" de la ciudad de Quito*. Quito, Ecuador. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/1536>
- Ushiña, J. (2017). *Fortalecer la motricidad gruesa y fina mediante el fútbol. Guía de actividades prácticas de fútbol para niños y niñas de 4 años de edad, dirigido a docentes del centro municipal de educación inicial Loreto en el periodo académico 2017*. Tesis, Instituto Tecnológico Cordillera, Quito. Obtenido de <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/3146/1/142-DTI-17-17-1722078423.pdf>
- Vargas, A. (2007). *Para volar*. Quito.
- Vigotsky, L. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana.
- Zumaran, C. (2021). *Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial*. Tesis, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Facultad de Humanidades, Chiclayo. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3947/1/TL_ZumaranNazarioClaudia.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Constancia de aplicación



Institución Educativa Inicial N° 314 "Piecitos Descalzos" Rupacucha

RD N°0286 - 2005 - Cód. Modular 1587666

Jr. Iquitos S/N cruce con JR. Santo Cristo de Bagazan - Rioja, San Martín-Perú



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Rupacucha, 16 de marzo de 2023

CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa N° 314 Piecitos Descalzos de Rupacucha, Rioja

Hace constar:

Que la Bachiller **Otilia García Julcahuanca** identificada con DNI N° 40933297 de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, ha realizado la ejecución de su proyecto de investigación denominado "Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021", durante el mes de diciembre del 2022, en el aula de 4 años, en la sección "alegría".

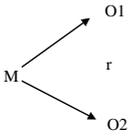
Sin otro particular, propicia es la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Anexo 2. Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021

Formulación del problema	Objetivos	Variables de estudio	Métodos
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el dominio de los juegos didácticos en las dimensiones dáktilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte y pegado, construcción, en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021. - Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en las dimensiones de coordinación viso-manual, facial y gestual, en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021. - Establecer la relación entre las dimensiones de los juegos didácticos, con las dimensiones de la motricidad fina. <p>Hipótesis: Hi: Existe relación significativa entre los juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021. Ho: No existe relación significativa entre los juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.</p>	<p>Variable 1: Juegos didácticos</p> <p>Definición conceptual: Son actividades lúdicas que favorecen el desarrollo integral, influyen en el desarrollo cognitivo, lenguaje y la motricidad (Choez, 2017).</p> <p>Definición Operacional: Los juegos didácticos se expresarán en nivel de realización inicio, proceso, logro en base a los indicadores de las dimensiones: dáktilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte y pegado, construcción. Para tal efecto se elaborará un instrumento Ficha de Observación, el cual será validado por expertos antes de ser aplicado.</p> <p>Variable 2: Motricidad fina</p> <p>Definición Conceptual Son habilidades que permiten realizar actividades que requieren de una gran precisión y un alto nivel de coordinación corporal. Son habilidades que requieren precisión, un grado elevado de coordinación de diferentes partes del cuerpo, de grupos musculares, bajo la dirección del cerebro humano (Mesonero, 1994).</p> <p>Definición Operacional El desarrollo de la motricidad fina se expresará en nivel de inicio, proceso y logro en base a los indicadores de las dimensiones: Coordinación viso-manual, coordinación facial, coordinación gestual. Para tal efecto se elaborará un instrumento Ficha de Observación, el cual será validado por expertos antes de ser aplicado.</p>	<p>Diseño de investigación</p>  <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 --- r --- O2 </pre> <p>Donde: M = Muestra de estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° 314, Rioja. O1 = Variable 1: Juegos didácticos. O2 = Variable 2: Motricidad fina. r = Relación de las variables de estudio</p> <p>Población: La población de estudio estará constituida por 27 niños y niñas de 4 años, que estudian en la I.E.I. N° 314, Rioja.</p> <p>Muestra: Muestra poblacional</p> <p>Técnicas: Observación y recojo de información de datos de documentos.</p> <p>Instrumentos: Ficha de Observación y Ficha de recojo de datos.</p> <p>Análisis de datos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hipótesis Estadística: Si el valor de "p" es menor que el 5% ($p < 0.05$) entonces se acepta H1. Si el valor de "p" es mayor que el 5% ($p > 0.05$) entonces se acepta H0. Se establecerá un nivel de confianza para la investigación del 95%, es decir un error estadístico del 5% (α). La hipótesis será contrastada mediante el estadístico de prueba correspondiente a la distribución t – Student y para la utilización de este estadístico se calculará el coeficiente de correlación de Pearson. Se analizará el coeficiente de correlación pertinente. Se utilizará las medidas de tendencia central y de estabilidad. Los datos serán presentados en tablas y figuras estadísticas construidas según estándares establecidos para la investigación. El procesamiento de los datos se realizará en forma electrónica mediante el Software SPSS v26.

Anexo 3. Operacionalización de variables

Variable 1. Juegos didácticos

Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dáctilo pintura	<ul style="list-style-type: none"> - Pintar en cualquier superficie utilizando las manos y dedos. - Pintar en cualquier superficie con mano abierta y cerrada. - Pintar en cualquier superficie utilizando puños y nudillos. - Pintar en cualquier superficie utilizando las uñas. - Pintar en cualquier superficie con los costados de las manos. - Pintar en cualquier superficie con el dorso y el anverso de la mano. - Pintar en cualquier superficie con los codos y antebrazos. 	Ordinal: A: Logrado
Dibujo	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujos con significado concreto del mundo que les rodea (animales, árboles, flores, casas, transportes, etc.) - Dibujos con mayores detalles incorporados. - Ubicación de los objetos en el espacio pictórico. - Uso de diferentes superficies: papel, lienzo, u otro. 	B: En proceso C: En inicio
Pintura	<ul style="list-style-type: none"> - Pintar con crayones figuras sencillas y luego más complejas. - Pintar utilizando plantillas. - Pintar con pinceles gruesos sobre superficies amplias. - Pintar con pinceles delgados sobre superficies reducidas. - Pintar haciendo movimientos circulares. - Pintar con rodillo siguiendo la dirección (vertical, horizontal). - Pintar con crayones en una sola dirección. - Pintar con hisopos, tizas mojadas, lanas, etc. 	
Modelado	<ul style="list-style-type: none"> - Dominio de la mano (dedos, yemas, palma) - Disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte). - Autonomía de los dedos. - Separación digital. - Coordinación general de manos y dedos. 	
Recorte y pegado	<ul style="list-style-type: none"> - Recorta líneas verticales, horizontales. - Recorta figuras geométricas. - Recorta líneas en zigzag. - Recorta líneas onduladas. - Pega figuras grandes en espacios grandes. - Pega figuras pequeñas en espacios pequeños. - Pega diferentes tipos de materiales pequeños. - Arma figuras complejas pegando partes pequeñas. 	
Construcción	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza construcciones con volumen: grande, pequeño, alto bajo, corto largo. - Realiza construcciones de formas geométricas. - Realiza construcciones teniendo en cuenta la simetría. - Realiza construcciones teniendo en cuenta el equilibrio y la resistencia. 	

Variable 2. Motricidad fina

Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue objetos de diferentes tamaños cuando realiza actividades gráficas plásticas. - Distingue varias formas durante las actividades de pintura, modelado, dibujo. - Distingue diferentes colores cuando pinta, modela, dibuja. - Dominio y presión de los dedos al realizar el modelado de figuras. - Flexibilidad de dedos y muñecas al sujetar y manipular los elementos de las actividades gráfico plásticas. - Demuestra autonomía de sus manos respecto a los brazos, en actividades gráfico plásticas. - Aprehensión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas. - Presión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas. - Precisión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas. 	Ordinal: A: Logrado B: En proceso C: En inicio
Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> - Abultar cara y soplar. - Sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones. - Vibrar los labios, trompetilla. - Cerrar y abrir los ojos. - Mirar en diferentes direcciones. - Parpadear. - Hacer muecas. - Expresar emociones: enojo, sorpresa, alegría, preocupación. 	
Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> - Imita gestos de personajes vistos anteriormente. - Expresa sus ideas acompañado de movimiento de sus extremidades superiores. - Realiza mímica gestual con títeres. - Realiza mímica gestual en representaciones de teatro, musical, juegos cooperativos. 	

Anexo 4. Validez de instrumentos de medición

Experto 1

Ficha de validación del instrumento juegos didácticos

V. Datos informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Lic. MS.c Fausto Saavedra Hoyos	Universidad Nacional de San Martín	Ms.c	Otilia García Julcahuanca
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valéralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

VI. Aspectos de validación

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
Objetividad	Está expresado en premisas observables.					✓
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
Organización	Existe una organización lógica.				✓	
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					✓
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.					✓
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					✓
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					✓
Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					✓
Subtotal					8	4/5
Total						4/5

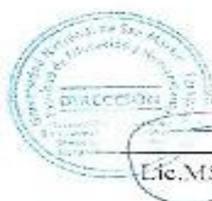
VII. Opinión de aplicación:

El presente instrumento tiene por constructivo.

VIII. Promedio de evaluación:

4,0 puntos

Rioja, 25 de noviembre del 2022



Fausto Saavedra Hoyos
Lic. MS.c Fausto Saavedra Hoyos
Docente

Ficha de validación del instrumento motricidad fina

V. Datos Informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Lic.MS.c Fausto Saavedra Hoyos	Universidad Nacional de San Martín	Ms.c	Otilia García Julcahuanca
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valoralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

VI. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
Objetividad	Está expresado en premisas observables.					✓
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
Organización	Existe una organización lógica.				✓	
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					✓
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.					✓
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					✓
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					✓
Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					✓
Subtotal					2	40
Total						

VII. Opinión de aplicación:

El presente instrumento tiene las condiciones

VIII. Promedio de evaluación:

4/5 puntos

Rioja, 25 de noviembre del 2022



Fausto Saavedra Hoyos
Lic.MS.c Fausto Saavedra Hoyos
Docente

Experto 2

Anexo 03: Validación del instrumento

Ficha de validación del instrumento juegos didácticos

I. Datos informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Dra. Rossana Rocio Salva tierra Juro	Universidad Nacional de San Martín	Doctor	Otilia García Julcahuana
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

II. Aspectos de validación

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
Objetividad	Está expresado en premisas observables.				X	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
Organización	Existe una organización lógica.					X
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.				X	
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					X
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				X	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					X
Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					X
Subtotal					20	25
Total				4.5		

III. Opinión de aplicación: *Es procedente la aplicación del instrumento.*

IV. Promedio de evaluación: *4.5 puntos 4.5*

Rioja, 25 de noviembre del 2022


Dra. Rossana Rocio Salva tierra Juro
Docente

Ficha de validación del instrumento motricidad fina

I. Datos informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro	Universidad Nacional de San Martín	Doctor	Otilia García Julcahuanca
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

II. Aspectos de validación

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
Objetividad	Está expresado en premisas observables.				X	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
Organización	Existe una organización lógica.					X
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.					X
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					X
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				X	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					X
Perinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					X
Subtotal					16	30
Total					46	

III. Opinión de aplicación: *Es procedente la aplicación del instrumento*

IV. Promedio de evaluación: *4,6 puntos 46*

Rioja, 25 de noviembre del 2022


 Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro
 Docente

Experto 3

Anexo 03: Validación del instrumento

Ficha de validación del instrumento juegos didácticos

I. Datos informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Lic. en Estadística Carmela Elisa Salvador Rosado	Universidad Nacional de San Martín	Doctor	Otilia García <u>Julcahuanca</u>
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

II. Aspectos de validación

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				x	
Objetividad	Está expresado en premisas observables.				x	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				x	
Organización	Existe una organización lógica.					x
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.				x	
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					x
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				x	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					x
Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					x
Subtotal					20	25
Total		45				

III. Opinión de aplicación: Es procedente la aplicación del instrumento en esta investigación.

IV. Promedio de evaluación: 4,5 puntos 45.

Rioja, 25 de noviembre del 2022



Carmela Elisa Salvador Rosado
Docente

Ficha de validación del instrumento motricidad fina

I. Datos informativos

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado académico	Autor del instrumento
Lic. en Estadística Carmela Elisa Salvador Rosado	Universidad Nacional de San Martín	Doctor	Otilia García <u>Julcahuanca</u>
Título del instrumento: Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 314 de Rioja, 2021.			

Instrucciones: Lea cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con honestidad y juicio crítico según corresponda.

Alternativas:

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

II. Aspectos de validación

Criterios	Indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				x	
Objetividad	Está expresado en premisas observables.				x	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				x	
Organización	Existe una organización lógica.					x
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
Intencionalidad	Está adecuado para valorar aspectos de la variable.				x	
Consistencia	Está basado en los aspectos teórico científico.					x
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones.				x	
Metodología	Los instrumentos responden al propósito de la investigación.					x
Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					x
Subtotal					20	25
Total		45				

III. Opinión de aplicación: Es procedente la aplicación del instrumento en esta investigación.

IV. Promedio de evaluación: 4,5 puntos 45.

Rioja, 25 de noviembre del 2022



Carmela Elisa Salvador Rosado
Docente

Anexo 5. Confiabilidad de los instrumentos de medición

Variable 1. Juegos didácticos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.923	36

Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1_D1_V1	44.22	62.487	0.754	0.917
P2_D1_V1	44.30	66.140	0.423	0.922
P3_D1_V1	44.19	64.003	0.656	0.919
P4_D1_V1	44.37	65.934	0.516	0.921
P5_D1_V1	44.11	66.333	0.342	0.923
P6_D1_V1	44.26	66.661	0.333	0.923
P7_D1_V1	44.30	66.370	0.390	0.922
P8_D2_V1	44.15	69.593	0.352	0.928
P9_D2_V1	44.26	65.276	0.521	0.920
P10_D2_V1	44.22	64.949	0.546	0.920
P11_D2_V1	44.44	68.256	0.399	0.923
P12_D3_V1	44.30	65.293	0.543	0.920
P13_D3_V1	44.30	64.755	0.620	0.919
P14_D3_V1	44.30	66.140	0.423	0.922
P15_D3_V1	44.33	63.385	0.867	0.917
P16_D3_V1	44.26	63.584	0.756	0.917
P17_D3_V1	44.33	69.308	0.311	0.926
P18_D3_V1	44.33	64.923	0.631	0.919
P19_D3_V1	44.30	67.524	0.330	0.924
P20_D4_V1	44.19	65.618	0.445	0.921
P21_D4_V1	44.19	66.541	0.327	0.923
P22_D4_V1	44.37	64.473	0.752	0.918
P23_D4_V1	44.37	65.242	0.627	0.919
P24_D4_V1	44.37	65.396	0.603	0.920
P25_D5_V1	44.30	65.447	0.521	0.920
P26_D5_V1	44.22	66.949	0.384	0.923
P27_D5_V1	44.22	64.641	0.588	0.920
P28_D5_V1	44.30	66.755	0.337	0.923
P29_D5_V1	44.30	64.678	0.631	0.919
P30_D5_V1	44.48	66.644	0.619	0.920
P31_D5_V1	44.41	65.789	0.594	0.920

P32_D5_V1	44.22	66.256	0.374	0.922
P33_D6_V1	44.33	67.154	0.399	0.923
P34_D6_V1	44.37	66.242	0.467	0.921
P35_D6_V1	44.26	64.584	0.616	0.919
P36_D6_V1	44.30	63.755	0.765	0.917

Se observa el valor de la confiabilidad obtenida por el coeficiente de correlación Alfa de Cronbach $r=0,923$, la cual comparándola con la tabla de valoración es excelente. En tal sentido, el instrumento “ficha de observación juegos didácticos” está apto para ser aplicado a las unidades experimentales.

Variable 2. Motricidad fina

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.867	21

Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1_D1_V2	26.30	33.678	0.307	0.868
P2_D1_V2	26.15	31.285	0.609	0.856
P3_D1_V2	26.19	32.541	0.347	0.870
P4_D1_V2	26.26	32.353	0.449	0.861
P5_D1_V2	26.30	33.601	0.322	0.868
P6_D1_V2	26.44	33.795	0.382	0.866
P7_D1_V2	26.19	32.926	0.325	0.870
P8_D1_V2	26.07	32.917	0.303	0.866
P9_D1_V2	26.11	33.872	0.311	0.873
P10_D2_V2	25.85	27.131	0.780	0.845
P11_D2_V2	26.00	26.000	0.897	0.838
P12_D2_V2	26.37	32.550	0.496	0.860
P13_D2_V2	26.04	26.575	0.874	0.839
P14_D2_V2	26.30	32.370	0.468	0.861
P15_D2_V2	26.37	31.704	0.693	0.855
P16_D2_V2	26.33	31.769	0.628	0.856
P17_D2_V2	26.48	33.798	0.348	0.865

P18_D3_V2	26.15	33.977	0.323	0.871
P19_D3_V2	26.44	32.872	0.538	0.860
P20_D3_V2	26.37	32.319	0.549	0.859
P21_D3_V2	26.41	32.097	0.663	0.857

Se observa el valor de la confiabilidad obtenida por el coeficiente de correlación Alfa de Cronbach $r=0,867$, la cual comparándola con la tabla de valoración es bueno. En tal sentido, el instrumento "ficha de observación motricidad fina" está apto para ser aplicado a las unidades experimentales.

Anexo 6. Instrumentos de medición

Ficha de observación para medir los juegos didácticos en niños de 4 años

Instrucciones:

La investigadora docente, observará a cada niño o niña, durante el desarrollo de las sesiones y en las actividades realizadas en casa, y completará la siguiente ficha, de acuerdo a la siguiente escala.

A (3) = Logrado B (2) = En proceso C (1) = En inicio

Ítems	Nivel de logro		
	A (3)	B (2)	C (1)
Dimensión Dáctilo pintura			
1. El niño o niña pinta en cualquier superficie utilizando las manos y dedos.			
2. El niño o niña pinta en cualquier superficie con mano abierta y cerrada.			
3. El niño o niña pinta en cualquier superficie utilizando puños y nudillos.			
4. El niño o niña pinta en cualquier superficie utilizando las uñas.			
5. El niño o niña pinta en cualquier superficie con los costados de las manos.			
6. El niño o niña pintar en cualquier superficie con el dorso y el anverso de la mano.			
7. El niño o niña pinta en cualquier superficie con los codos y antebrazos.			
Dimensión Dibujo			
8. El niño o niña realiza dibujos con significado concreto del mundo que les rodea (animales, árboles, flores, casas, transportes, etc.)			
9. El niño o niña realiza dibujos con mayores detalles incorporados.			
10. El niño o niña ubica objetos en el espacio pictórico.			
11. El niño o niña hace uso de diferentes superficies: papel, lienzo, u otro.			
Dimensión Pintura			
12. El niño o niña pinta con crayones figuras sencillas y luego más complejas.			
13. El niño o niña pinta utilizando plantillas.			
14. El niño o niña pinta con pinceles gruesos sobre superficies amplias.			
15. El niño o niña pinta con pinceles delgados sobre superficies reducidas.			
16. El niño o niña pinta haciendo movimientos circulares.			
17. El niño o niña pinta con rodillo siguiendo la dirección (vertical, horizontal).			
18. El niño o niña pinta con crayones en una sola dirección.			
19. El niño o niña pinta con hisopos, tizas mojadas, lanas, etc.			
Dimensión Modelado			
20. El niño o niña presenta dominio de la mano (dedos, yemas, palma).			
21. El niño o niña presenta disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte).			
22. El niño o niña tiene autonomía de los dedos.			
23. El niño o niña presenta separación digital.			
24. El niño o niña presenta coordinación general de manos y dedos.			
Dimensión Recorte y pegado			
25. El niño o niña recorta líneas verticales, horizontales.			
26. El niño o niña recorta figuras geométricas.			
27. El niño o niña recorta líneas en zigzag.			
28. El niño o niña recorta líneas onduladas.			
29. El niño o niña pega figuras grandes en espacios grandes.			
30. El niño o niña pega figuras pequeñas en espacios pequeños.			
31. El niño o niña pega diferentes tipos de materiales pequeños.			
32. El niño o niña arma figuras complejas pegando partes pequeñas.			
Dimensión Construcción			
33. El niño o niña realiza construcciones con volumen: grande, pequeño, alto bajo, corto largo.			
34. El niño o niña realiza construcciones de formas geométricas.			
35. El niño o niña realiza construcciones teniendo en cuenta la simetría.			
36. El niño o niña realiza construcciones teniendo en cuenta el equilibrio y la resistencia.			

Ficha para registrar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años

Instrucciones:

La investigadora docente, observará a cada niño o niña, durante el desarrollo de las sesiones y en las actividades realizadas en casa, y completará la siguiente ficha, de acuerdo a la siguiente escala.

A (3) = Logrado B (2) = En proceso C (1) = En inicio

Ítems	Nivel de logro		
	A (3)	B (2)	C (1)
Dimensión: Coordinación viso-manual			
1. El niño o niña distingue objetos de diferentes tamaños cuando realiza actividades gráficas plásticas.			
2. El niño o niña distingue varias formas durante las actividades de pintura, modelado, dibujo.			
3. El niño o niña distingue diferentes colores cuando pinta, modela, dibuja.			
4. El niño o niña presenta dominio y presión de los dedos al realizar el modelado de figuras.			
5. El niño o niña presenta flexibilidad de dedos y muñecas al sujetar y manipular los elementos de las actividades gráfico plásticas.			
6. El niño o niña demuestra autonomía de sus manos respecto a los brazos, en actividades gráfico plásticas.			
7. El niño o niña presenta aprehensión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.			
8. El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.			
9. El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (derecha/izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.			
Dimensión: Coordinación facial			
10. El niño o niña tiene la capacidad de abultar cara y soplar.			
11. El niño o niña tiene la capacidad de sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones.			
12. El niño o niña tiene la capacidad de vibrar los labios, trompetilla.			
13. El niño o niña tiene la capacidad de cerrar y abrir los ojos.			
14. El niño o niña tiene la capacidad de mirar en diferentes direcciones.			
15. El niño o niña tiene la capacidad de parpadear.			
16. El niño o niña tiene la capacidad de hacer muecas.			
17. El niño o niña tiene la capacidad de expresar emociones: enojo, sorpresa, alegría, preocupación.			
Dimensión: Coordinación gestual			
18. El niño o niña imita gestos de personajes vistos anteriormente.			
19. El niño o niña expresa sus ideas acompañado de movimiento de sus extremidades superiores.			
20. El niño o niña realiza mímica gestual con títeres.			
21. El niño o niña realiza mímica gestual en representaciones de teatro, musical, juegos cooperativos.			

Anexo 7. Base de datos

Niños	D11	D21	D31	D41	D51	D61	V12	D12	D22	D32	V2
1	12	6	14	8	14	7	61	15	16	7	38
2	8	4	9	6	8	5	40	10	8	4	22
3	7	5	8	5	10	4	39	11	8	4	23
4	7	6	8	5	8	4	38	13	8	4	25
5	13	7	15	9	15	7	66	18	14	8	40
6	8	5	10	5	9	4	41	11	8	4	23
7	13	6	14	9	13	7	62	14	16	6	36
8	14	7	12	10	12	7	62	12	19	5	36
9	10	6	10	6	11	5	48	11	19	5	35
10	10	6	11	8	11	6	52	15	16	4	35
11	8	4	10	6	8	5	41	12	8	6	26
12	9	5	9	5	10	4	42	11	8	5	24
13	8	6	10	5	10	5	44	10	9	5	24
14	7	5	8	6	9	4	39	11	9	4	24
15	7	5	10	5	9	5	41	10	8	4	22
16	8	4	10	5	8	4	39	10	8	5	23
17	9	4	8	5	8	5	39	9	9	4	22
18	9	5	12	7	12	6	51	15	15	5	35
19	10	5	14	6	11	6	52	14	14	7	35
20	11	5	8	5	11	4	44	10	8	5	23
21	10	4	8	6	9	4	41	11	10	4	25
22	9	4	9	7	10	5	44	11	9	4	24
23	9	4	9	7	10	4	43	13	8	4	25
24	7	7	8	7	9	4	42	11	9	4	24
25	9	4	8	7	8	5	41	12	8	5	25
26	7	5	9	5	9	4	39	12	8	5	25
27	8	5	9	5	8	4	39	12	9	4	25

Anexo 8. Iconografía



Pintura: Los niños y la niña pinta con pinceles delgados sobre superficies reducidas realizando Destrezas con las manos y los dedos.



Juego de construcción: Los niños y niña realizan construcciones con volumen: grande pequeño, alto bajo, corto largo donde empiezan a descubrir y diferenciar entre color. Tamaño etc.



Los niños y niñas presentan coordinación general de manos y dedos, los infantes juntamente con la maestra clasifican los materiales didácticos de forma tamaño y color.



Los niños y niñas expresan sus ideas acompañado de movimientos de sus extremidades superiores, realizando movimientos de acuerdo al ritmo del sonido, hacer sonar los instrumentos y poner en marcha los movimientos.



Los niños presentan coordinación general de manos dedos y todo el cuerpo, cuando están jugando con los globos están trabajando todos los bloques de control y conciencia corporal, lateralidad relajación.



Aquí el niño y la niña demuestra autonomía de sus manos respecto a los trazos, en actividades gráfico plástico.



Coordinación viso-manual, dibujo y pintura el niño y niña distingue varias formas de las actividades de pintura, modelado, estimulando la imaginación comunicación y creatividad.



Coordinación viso-manual El niño y niña distingue diferentes colores cuando pinta, modela y dibuja, fortaleciendo la capacidad de concentración.

Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021

por Otilia García Julcahuanca

Fecha de entrega: 22-sep-2023 09:58a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2173698673

Nombre del archivo: EDUC._INICIAL_-Otilia_Garc_a_Julcahuanca_1.docx (5.46M)

Total de palabras: 16140

Total de caracteres: 87331

Juegos didácticos y motricidad fina en los niños de 4 años en la Institución Educativa N°314 de Rioja, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unsm.edu.pe

Fuente de Internet

7%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

2%

5

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

7

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

8

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%