

# Carmen Rosa Del Pozo Flores

## Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:410851508

Fecha de entrega

30 nov 2024, 10:41 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 nov 2024, 10:43 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

DEL POZO TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

1.1 MB

74 Páginas

20,959 Palabras

112,077 Caracteres

# 21% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

---

## Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	3%
2	Internet	repositorio.uct.edu.pe	2%
3	Internet	hdl.handle.net	1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
5	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-16	1%
6	Internet	repositorio.une.edu.pe	1%
7	Trabajos entregados	Account Universidad Mariana on 2024-07-29	1%
8	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2021-01-07	0%
9	Internet	repositorio.continental.edu.pe	0%
10	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-15	0%
11	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-26	0%

12	Internet	repositorio.utn.edu.ec	0%
13	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-19	0%
14	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-09-18	0%
15	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-19	0%
16	Internet	www.coursehero.com	0%
17	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-25	0%
18	Internet	dspace.ups.edu.ec	0%
19	Internet	www.grafiati.com	0%
20	Internet	www.slideshare.net	0%
21	Trabajos entregados	Universidad Peruana Los Andes on 2022-03-22	0%
22	Internet	repositorio.upn.edu.pe	0%
23	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-18	0%
24	Internet	pesquisa.bvsalud.org	0%
25	Internet	repositorio.unap.edu.pe	0%

26	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-02-08	0%
27	Internet	repositorio.upla.edu.pe	0%
28	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	0%
29	Internet	repositorio.unu.edu.pe	0%
30	Trabajos entregados	Mountain Lakes High School on 2024-01-05	0%
31	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2022-12-23	0%
32	Internet	repositorio.sanfranciscochinchu.edu.pe	0%
33	Internet	repositorio.undac.edu.pe	0%
34	Internet	www.emerald.com	0%
35	Internet	docplayer.es	0%
36	Trabajos entregados	uncedu on 2024-04-01	0%
37	Trabajos entregados	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-12-05	0%
38	Trabajos entregados	Universidad de Las Palmas de Gran Canaria on 2024-10-30	0%
39	Internet	repositorio.umsa.bo	0%

40	Trabajos entregados	Universidad Peruana Los Andes on 2021-10-29	0%
41	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	0%
42	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-02-12	0%
43	Trabajos entregados	Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre on 2023-11-30	0%
44	Internet	es.slideshare.net	0%
45	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-03-14	0%
46	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-09-06	0%
47	Trabajos entregados	Universidad de Huanuco on 2021-01-29	0%
48	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	0%
49	Internet	schools.saisd.net	0%
50	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-01-13	0%
51	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-04-22	0%
52	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-15	0%
53	Internet	prezi.com	0%

54	Internet	revistas.lamolina.edu.pe	0%
55	Publicación	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na do..."	0%
56	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-10-16	0%
57	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-20	0%
58	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2021-01-06	0%
59	Internet	alas2022.opc.uy	0%
60	Internet	core.ac.uk	0%
61	Internet	es.scribd.com	0%
62	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-23	0%
63	Publicación	Carbonell Marques, angela. "Brechas de las Políticas Publicas y la Intervencion Pr..."	0%
64	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-03-26	0%
65	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2019-03-21	0%
66	Trabajos entregados	Universidad San Francisco de Quito on 2021-04-06	0%
67	Internet	dspace.unl.edu.ec	0%

68	Internet	issuu.com	0%
69	Internet	mibebe.comoescojer.com	0%
70	Internet	www.ehowenespanol.com	0%
71	Internet	www.nexusediciones.com	0%
72	Trabajos entregados	American Public University System on 2022-08-18	0%
73	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-01-22	0%
74	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2023-11-07	0%
75	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	0%
76	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	0%
77	Trabajos entregados	uteg on 2024-02-27	0%
78	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-05-30	0%
79	Internet	renatiqa.sunedu.gob.pe	0%
80	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-15	0%
81	Internet	repositorio.ucsp.edu.pe	0%



82	Trabajos entregados	sanfranciscochinchita on 2023-12-12	0%
83	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-25	0%
84	Trabajos entregados	Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba on 2024-10-14	0%
85	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03	0%
86	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-02	0%
87	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	0%
88	Trabajos entregados	uncedu on 2024-11-21	0%
89	Internet	uniminuto-dspace.scimago.es	0%
90	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	0%
91	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	0%
92	Internet	vbook.pub	0%
93	Publicación	"Abstracts", IFLA Journal, 2013.	0%
94	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-04-07	0%
95	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-18	0%

96	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2020-03-15	0%
97	Trabajos entregados	Universidad de Deusto on 2021-05-16	0%
98	Trabajos entregados	Universitas Katolik Widya Mandala on 2023-10-06	0%
99	Internet	fr.slideshare.net	0%
100	Internet	www.bbc.com	0%
101	Publicación	Marta Romero-Ariza, Antonio Quesada, Ana-María Abril, Cristina Cobo. " Changin...	0%
102	Trabajos entregados	Mondragon Unibertsitatea on 2024-11-10	0%
103	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2024-07-06	0%
104	Trabajos entregados	Temple University on 2021-09-20	0%
105	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	0%
106	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2022-04-12	0%
107	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-11-28	0%
108	Internet	dspace.unitru.edu.pe	0%
109	Trabajos entregados	dyci on 2024-11-08	0%

110	Internet	repositorio.urp.edu.pe	0%
111	Internet	vdocumento.com	0%
112	Internet	www.morebooks.shop	0%
113	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-06-29	0%
114	Trabajos entregados	College of Alameda on 2023-08-25	0%
115	Trabajos entregados	Universidad Alas Peruanas on 2019-09-26	0%
116	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-07	0%
117	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2017-12-13	0%
118	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-07	0%
119	Trabajos entregados	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo on 2021-05-24	0%
120	Trabajos entregados	Universidad San Marcos on 2024-07-15	0%
121	Internet	allchristianmartyr.blogspot.com	0%
122	Internet	dokumen.pub	0%
123	Internet	idoc.pub	0%

124	Internet	idoc.tips	0%
125	Internet	martysabi.blogspot.com	0%
126	Internet	repositorio.ug.edu.ec	0%
127	Trabajos entregados	uncedu on 2023-11-22	0%
128	Internet	www.cte.edu.uy	0%
129	Internet	www.dspace.uce.edu.ec	0%
130	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-05	0%
131	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-09-04	0%
132	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-12-14	0%
133	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-27	0%
134	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2018-01-10	0%
135	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-01	0%
136	Trabajos entregados	Universidad San Marcos on 2024-08-14	0%
137	Internet	archive.org	0%

138	Internet	elrincondelasmaes.blogspot.com	0%
139	Trabajos entregados	uteg on 2024-02-28	0%
140	Internet	www.babysparks.com	0%

32

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



1

**Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024**

3

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

Br. DEL POZO FLORES, Carmen Rosa (<https://orcid.org/0000-0002-6504-7390>)

91

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Metodología y Didáctica:

**CHINCHA ALTA - PERÚ**

**2024**

6

## CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Determinación del Problema

139 Numerosos estudios realizados en todo el mundo resaltan los problemas particulares que los niños en edad preescolar presentan, estas relacionadas con el desarrollo de las habilidades motoras finas. Sabiéndose que, en la etapa preescolar es de vital importancia desarrollar actividades que permitan fortalecer ciertas capacidades relacionadas a la motricidad fina. De acuerdo con Cabrera y Dupeyrón (2019) citan que es posible alcanzar el nivel requerido en esta etapa y que para ello es fundamental evaluar determinadas tareas preescolares al finalizar el programa. Dentro de estas actividades se encuentran el dibujo de líneas, el corte, el relleno y el desgarro, las mismas que sugieren que los niños no reciben suficiente estimulación motora al principio.

14 111 53 3 Párraga y Vega (2023) mencionan que, los niños con habilidades motoras entre las edades de 3 y 5 años presentaban puntuaciones muy bajas y que los padres y educadores estaban preocupados por los diferentes desafíos asociados al desarrollo de las habilidades motoras. Esto demuestra que, los problemas de aprendizaje todavía están presentes en niños menores de cinco años; esto a pesar de que el desarrollo de la inteligencia depende de las habilidades motoras. Sin embargo, Jiménez y Quintana (2020) señalan que el sistema educativo en América Latina experimentó una serie de crisis a principios de la década de 1990, entre ellas la desigualdad y la falta de apoyo de la comunidad educativa, la misma que dificultó la enseñanza cuando se trabajaba con estudiantes de diferentes etapas de desarrollo. Al establecer las condiciones para la integración del individuo en el entorno escolar, la primera infancia es un momento crucial del desarrollo humano. Teniendo en cuenta estos factores, tiene sentido que la educación de la primera infancia sea crucial ya que el niño está ansioso por aprender e investigar todo lo que le rodea y mejorar su coordinación motora fina.

4 Cabrera y Dupeyrón (2019) mencionan que, el desarrollo de la coordinación motora fina de los niños es muy deficiente en las escuelas, lo que tiene un efecto adverso tanto en su desarrollo general como en su capacidad para aprender. La motricidad fina, implica movimientos pequeños y precisos por parte del niño, es un talento que los preescolares dominan con cierto grado de precisión en sus movimientos. La

71 estimulación es un procedimiento que ayuda a la formación de conexiones neuronales en los humanos, promoviendo así, el desarrollo de las neuronas Quimís (2023) Asimismo, Es fundamental recordar que, la estimulación se presenta en forma de actividades rutinarias que despiertan el interés del niño y que deben administrarse con prontitud para evitar problemas o retrasos en el desarrollo de nuevas habilidades.

77 Ochoa y Rodríguez (2021) señalan que, la estimulación de la motricidad fina es reconocida como un componente crucial de la educación temprana en el Perú a nivel nacional. Incluso con esta conciencia, muchos profesores no proporcionan a los niños los recursos o materiales didácticos necesarios para apoyarlos en esta área. En consecuencia, cuando los niños en edad preescolar se acercan al final del ciclo escolar, enfrentan desafíos al escribir y cortar con tijeras, lo que puede tener efectos a largo plazo.

74  
47  
53 El Plan de Estudios de Educación Temprana- PEET (2021) destaca que, todas las personas se involucran con su entorno a través de su cuerpo desde la infancia. Nuestras distintas necesidades, deseos, emociones, estados de ánimo y cualidades particulares afectan la forma en que usamos nuestros cuerpos para movernos, experimentar, comunicarnos y aprender. La dimensión psicomotora de la vida humana enfatiza cómo el cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona están indisolublemente vinculados cuando actúa, mientras juegan y exploran, los niños pequeños aprenden a controlar sus cuerpos y adaptarse a diversas circunstancias. Estos encuentros ayudan en el desarrollo de su autopercepción y en la forma en que interactúan con el mundo exterior.

46 La motricidad fina o la capacidad de ejecutar movimientos que requieren coordinación ojo-mano se puede enseñar y mejorar dentro del campo educativo de la psicomotricidad. Esto se hace de acuerdo con las necesidades e intereses únicos de cada niño, así como con las cualidades únicas de los objetos o materiales que utilizan para el juego y la exploración cotidiana. Esto se logra a través de una variedad de ejercicios que incluyen juegos y expresión creativa en los que el entorno y las herramientas utilizadas se modifican para satisfacer los requisitos, pasiones y niveles de habilidad individuales de cada niño.



Los niños de cuatro y cinco años fueron observados en el I. E. P. San Judas Tadeo - Grocio Prado. Los hallazgos del estudio demuestran que estos niños tienen dificultades con una variedad de tareas motoras, como escribir, cortar con tijeras y utilizar trazos variados. Se recomienda utilizar actividades educativas diseñadas especialmente para mejorar las habilidades motoras finas para abordar con éxito este problema. Nuestro estudio se centra en dos áreas principales en respuesta a esta pregunta. Inicialmente, investigamos los principios de la "Pedagogía Franciscana" como una forma de fomentar el comportamiento moral y cultivar una atmósfera de aprendizaje pacífica en el aula. Como señala Mariñas (2021) quien menciona que para lograr un enfoque más exitoso, se recomienda mantener una coordinación libre de conflictos y garantizar la participación de directores, docentes y padres de familia en la creación de las actividades diarias que preparan los docentes. Esto se debe a que los educadores son fundamentales para fomentar un ambiente de confianza, lo que se puede lograr incorporando juegos que mejoren las habilidades motoras. Del mismo modo, fomentar que los niños y niñas desarrollen sus habilidades previas a la escritura de acuerdo con sus grupos de edad mediante el uso del juego educativo como método actuaría como fuente de incentivo.

## 1.2. Formulación de Problema: general y específicos

### 1.2.1. Problema General

¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024?

### 1.2.2. Problemas Específicos

**PE01:** ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual?

**PE02:** ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su Coordinación facial?

**PE03:** ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual?

**PE04:** ¿ En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología?

### 1.3. Objetivos: general y específicos

#### 1.3.1. Objetivo General

**OG:** Demostrar de qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

#### 1.3.2. Objetivos Específicos

**OE01:** Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

**OE02:** Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

**OE03:** Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.

**OE04:** Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología

### 1.4. Importancia del estudio.

Los juegos educativos y el progreso en la habilidad motora fina son esenciales, dado que involucran la capacidad de llevar a cabo movimientos precisos y específicos, como agarrar objetos con los dedos, cortar o pellizcar, entre otros. Esta capacidad está influenciada por diversos factores, como el entrenamiento, la estimulación, la maduración y las características individuales de cada niño según su edad. Los movimientos precisos e intencionales son un componente de la motricidad fina y están asociados con el crecimiento de los músculos y el sistema nervioso central. Los recién nacidos mueven brazos y piernas pero esto es reflejo de su falta de control consciente sobre sus movimientos físicos. La capacidad de los niños para explorar y adaptarse a su

entorno depende del desarrollo de sus habilidades motoras, lo que ayuda a desarrollar su inteligencia. Este avance se demuestra mediante el desarrollo de habilidades precisas de manos y pies, la capacidad de coordinar manos y ojos, sentir el espacio y determinar la lateralidad, aspectos que se ven afectados por la supervisión de un adulto y la de un instructor de preescolar. Los niños desarrollan comportamientos socialmente adaptados a través de sus interacciones conscientes e inconscientes con esta figura de autoridad. Estos comportamientos facilitan el desarrollo de la autonomía y posibilitan la realización de tareas que se vuelven más complicadas y sofisticadas (Felipa, 2019).

Para regresar a la enseñanza con recursos frescos e innovadores, este trabajo tiene como objetivo brindar a los docentes la oportunidad de reflexionar sobre las técnicas y estrategias que emplean en el aula. En el nivel inicial, nuestro objetivo es ayudar a niños y niñas a aprender con éxito organizando e implementando soluciones metodológicas.

## 1.5. Justificación de la Investigación

### 1.5.1. Teórica

El objetivo de esta investigación es profundizar en la comprensión del uso de juegos educativos para impulsar el desarrollo de habilidades motoras, y organizar los resultados de tal forma que puedan ser incorporados en un plan de estudios que demuestre cómo el uso de estos juegos está relacionado con el desarrollo de habilidades físicas.

### 1.5.2. Práctica

Actualmente, se utilizan una serie de tácticas para fomentar y apoyar el desarrollo de la motricidad fina mediante el uso de juegos instructivos. Los niños van a la escuela en persona ahora mismo. El propósito de este estudio fue ayudar a los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Privada San Judas Tadeo con sus habilidades motoras finas. Las habilidades motoras finas de los niños mejoraron significativamente cuando se emplearon juegos didácticos como forma de fortalecerlas.

### 1.5.3. Metodológica

El presente trabajo de investigación, se justifica metodológicamente, que servirá para el aporte de nuevos investigadores, brindando acceso a instrumentos, métodos, herramientas y diversas estrategias; con la finalidad de medir las variables de estudio del grupo de niños evaluados del nivel inicial de la Institución Educativa San Judas Tadeo. También brindará información para docentes, personal administrativos para poder desarrollar nuevas investigaciones semejantes.

44

95

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional. Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, estudiantes y docentes) con el objetivo último de lograr lo siguiente (Enríquez, 2021).

Formamos parte de una institución que integra el currículo evangelizador como una de sus competencias. Buscamos una educación que refleje los principios y valores de la axiología FIC, con el fin de que Dios ocupe un lugar central y sea nuestra guía tanto en la vida humana como espiritual. Además, tenemos en consideración las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas en nuestras acciones. Durante la implementación de las actividades de aprendizaje, se evidencia una falta de valores entre las estudiantes, lo que indica una deficiencia en la formación ética en las escuelas.

#### 2.1.1. La fe en Dios:

La devoción a Dios, tal como la experimentó Francisco, se manifiesta en su constante búsqueda de la voluntad divina a través de la lectura y reflexión continua de la Biblia. Celano relata en su obra "En su primera vida" cómo Francisco, al escuchar el Evangelio en el templo, solicitó al sacerdote una explicación detallada para comprenderlo mejor. San Buenaventura también narra que Francisco, al escuchar y comprender las palabras del Evangelio, se llenó de una inmensa alegría y expresó su deseo de vivir según ese mensaje. Francisco, quien frecuentemente escuchaba la Palabra de Dios, buscaba claridad para entender y compartir el mensaje, siguiendo los consejos del sacerdote y

llevándolos a la práctica. Él mismo resaltó en la segunda Regla que Dios le había inspirado a vivir conforme al Evangelio, aceptando la pobreza como su forma de vida y servicio, y como una manera de relacionarse con los demás, incluyendo toda la creación (Guerrero y Barragán, 2023).

### 2.1.2. Elementos de la Pedagogía Franciscana

- A. El primado de las personas.** Arregui (1994) citado por Guerrero (2021) para, San Francisco, lo más importante es el bienestar de cada individuo por encima de las reglas establecidas, los compromisos religiosos o las prácticas ascéticas, Francisco priorizaba el bienestar humano sobre cualquier otra consideración. expresó que su identidad no existe de manera independiente, sino que se forma y se completa a través de la presencia de los demás, quienes contribuyen a su desarrollo y crecimiento personal. (p. 94).
- B. Respeto por la individualidad de cada persona.** Zavalloni (1995) citado por Guerrero (2021) el objetivo es asegurar que se proteja la libertad, la expresión libre y el desarrollo independiente de las habilidades individuales donde el Papa Francisco sostiene que cada individuo es único y posee una misión significativa. mencionan que el respeto a la singularidad está relacionado con la libertad, la posibilidad de tomar iniciativas personales y expresar la creatividad, así como con la inspiración divina presente en cada persona.
- C. Acoger a todos por igual.** De acuerdo con la corriente del radicalismo evangélico, Francisco aceptaba en su comunidad a individuos de diversos orígenes, clases sociales, niveles educativos e incluso prácticas religiosas, quienes compartían únicamente el deseo de seguir su estilo de vida (Loteró, 2019). La personalidad de Francisco irradiaba confianza; mostraba cercanía y amistad fraternal hacia Dios, los seres humanos, los animales, las plantas y hasta los objetos inanimados y su profundo amor por sus seguidores y por todas las criaturas lo llevaba a ser considerado como una figura paternal y materna para cada miembro de su comunidad (Merino, 1982).
- D. Evitar la sanción y el castigo y motivar la conversión.** Modificar la conducta en reacción a estímulos es el enfoque aquí. Según la visión de San

Francisco, tener una naturaleza bondadosa, sentir un afecto profundo por los demás y tener una gran confianza en las propias capacidades son aspectos que bastan para identificar los errores y reaccionar a los estímulos que se presentan (Loteró, 2019), citado por (Guerrero, 2021).

**E. Enseñar con la palabra y con el ejemplo.** Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para edificar, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Para él, compartir conocimiento representa la mejor forma de expresar gratitud al Señor por el conocimiento que ha recibido gratuitamente de más allá del mero cumplimiento de los mandamientos, San Francisco entendía que existen obligaciones morales y responsabilidades personales que se fundamentan en la responsabilidad individual y promueven la creación de un sentido de hermandad (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

**F. Las relaciones fraternas.** Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para edificar, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Para él, compartir conocimiento representa la mejor forma de expresar gratitud al señor por el conocimiento que ha recibido gratuitamente el cumplimiento de los mandamientos, San Francisco entendía que existen obligaciones morales y responsabilidades personales que se fundamentan en la responsabilidad individual y promueven la creación de un sentido de hermandad (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

**G. La libertad.** Se refiere a la falta de coerción o presión, como obligación o imposición. El enfoque franciscano aboga por la libertad, la compasión y la disposición a escuchar, poniendo en primer plano a los hermanos y sus necesidades (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

**H. Relacionalidad.** Nadie pasa desapercibido. Tanto la creación como cada individuo son significativos para él; todo tiene un mensaje. Todos y cada uno son considerados como interlocutores válidos e interesantes, el ve a la persona como parte de una red de relaciones, no como un ser aislado, autosuficiente o completo por sí mismo, sino como el punto focal de conexión con el mundo,

la humanidad, lo trascendente y uno mismo (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).

**I. La presencia.** El respeto y la consideración hacia los demás son primordiales. Por lo tanto, se promueve un trato amable y cortés, siguiendo el ejemplo de los primeros frailes que eran considerados como caballeros de Cristo; esto establece un estándar de conducta muy humano, la relación consigo mismo, incluyendo los pensamientos, sentimientos, deseos, sueños, decisiones, valores y convicciones, así como la relación con el propio cuerpo, se desarrolla en el contexto de las relaciones con los demás (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).

**J. La autoridad como servicio.** San Francisco enfatizaba la importancia de la "dulzura materna" en el ejercicio de la autoridad, lo que implicaba que la obediencia se convirtiera en un acto de amor y libertad. Este enfoque encuentra su base en el Evangelio, ya que la Pedagogía Franciscana gira en torno a Cristo la idea de la autoridad como servicio también está presente en esta concepción (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).

**K. La mirada tiene gran importancia.** Francisco prestaba atención a cada uno de sus compañeros, a las personas con las que interactuaba, al entorno natural y al mundo que lo rodeaba esta actitud contemplativa inspiraba la oración, la cual era vista como una respuesta total y sin reservas al amor del Padre (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

**L. Lo cotidiano.** La Pedagogía Franciscana no busca simplemente enseñar para memorizar o retener conceptos, sino más bien para explorar las diversas dimensiones de la persona como un ser capaz de comprender, compartir y dar significado a la realidad a través de una interacción dialogante consigo mismo, con lo trascendente y con su entorno. Esta pedagogía se vincula con el optimismo, entendido como una manifestación de esperanza alimentada por la fe, la cual amplía las perspectivas (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).



### 2.1.3. Elementos del enfoque de capacidades humanas.

- ✓ **Razón práctica:** La capacidad de tomar decisiones independientes y considerar críticamente el rumbo que uno desea tomar para su propia vida es necesaria para ser competente para tomar decisiones informadas y crear un plan de vida personal, particularmente en un entorno marcado por la incertidumbre (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Resiliencia educacional:** Como afirma Sen (2000) referenciado por Guerrero (2021) “poder desenvolverse con éxito en el ámbito académico, laboral y de la vida en general implica alcanzar diferentes logros y capacidades, tanto personales como profesionales”.
- ✓ **Conocimiento e imaginación:** Según Nussbaum (2012) referenciado por Guerrero (2021) denota la capacidad de aprender sobre un determinado tema y de aplicar el pensamiento crítico y la creatividad. También sugiere la capacidad de utilizar los sentidos, la imaginación, el pensamiento y el razonamiento.
- ✓ **Disposición al aprendizaje:** Implica tener interés y motivación por aprender y ser activamente curioso, ser un investigador activo implica estar comprometido con la búsqueda y el descubrimiento de conocimiento, Recibir una educación que facilite el desarrollo de estas habilidades y estar en un entorno que promueva la expresión de gustos y creencias (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Relaciones y redes sociales:** Involucra formar parte de un equipo para adquirir conocimiento, colaborar con otros y encontrar soluciones a problemas, y tener la capacidad de convivir y colaborar con los demás; participar en diversas formas de interacción social (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Respeto, dignidad y reconocimiento:** Implica tener la capacidad de valorarse a uno mismo y a los demás, así como tener la habilidad de expresarse y convencer a otros mediante el debate, además, implica contar

7 con los fundamentos sociales necesarios para no experimentar humillación y sentir respeto por uno mismo (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).

- 7
- ✓ **Integridad emocional:** Implica tener la habilidad de cultivar emociones que fomenten la imaginación, comprensión, empatía, toma de decisiones y discernimiento. Esto incluye la capacidad de experimentar amor, tristeza, nostalgia, gratitud y una indignación justificada (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
  - ✓ **Integridad corporal:** Mantener un entorno de aprendizaje más seguro y liberado es lo que se entiende por integridad corporal. También implica tener un lugar digno para vivir, comer suficiente comida y gozar de excelente salud (Nussbaum, 2012), como lo referencia (Guerrero, 2021).
  - 73 ✓ **Otras especies:** Nussbaum (2012), referenciado por Guerrero (2021) la define como la capacidad de construir una relación íntima y respetuosa con los animales, las plantas y el mundo natural.
  - 7 ✓ **Juego:** Significa tener la capacidad de experimentar risa, jugar y disfrutar de actividades de entretenimiento (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
  - 7 ✓ **Control sobre el propio entorno:** Implica tener la capacidad de involucrarse de manera efectiva en decisiones políticas y poseer tanto bienes muebles como inmuebles, asimismo, implica obtener la libertad mínima necesaria para participar en la sociedad sin sentir vergüenza, y la capacidad de vivir de manera digna (Sen, 2000), citado por (Guerrero, 2021).

#### 2.1.4. Valores Franciscanos:

Es nuestro deber vivir de valores y ponerlos en práctica en nuestro día a día ya que son fundamentales para humanizar a los demás. En consecuencia, cada persona necesita tener una estrategia moral para fomentar la convivencia pacífica los fundamentos que nos guiarán al considerar nuestros actos desde un punto de vista evangelístico fueron formados por las instituciones asociadas a la

congregación FIC. Estos principios se aplican a todas las facetas de nuestras vidas, lo que los hace universales por naturaleza (Orosco y Rivera, 2022).

### 2.1.5. **Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje:**

Una grave falta de valores como el respeto, el amor por la naturaleza, la responsabilidad y la alegría se ha observado durante el desarrollo de experiencias de aprendizaje basadas en juegos educativos para potenciar la motricidad fina.

✓ **Soy respetuoso.** El respeto es un valor fundamental que implica reconocer los derechos y la dignidad de cada persona, así como su necesidad de abstenerse de dañarla o dejar de ayudarla. Este valor implica respetar los derechos y la dignidad de las demás personas, así como la obligación de no perjudicarlas ni dejar de beneficiarlas. Para obtener el respeto de los demás, es crucial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo que a su vez fomentará el respeto por parte de los demás. Además, es importante recordar la importancia de respetar la sociedad en su estado actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano. Según (Durand, 2018), citado por (Acosta, 2023).

✓ **Amor a la naturaleza.** - Francisco comienza su adoración a Dios reconociendo que todas las bendiciones provienen de Él. Luego, elogia al Señor junto con todas las criaturas, enfatizando especialmente al hermano Sol, al que atribuye cualidades de belleza y esplendor que reflejan la grandeza divina. Francisco sentía una conexión especial con el sol, considerándolo la criatura más hermosa y una representación cercana de Dios, posiblemente debido a las referencias bíblicas que identifican al Señor como el Sol de justicia. El sol representa la luz divina que ilumina a la humanidad, encarnada por Cristo, y también es esencial para la vida en la Tierra. Pero debido a actividades humanas como la contaminación del aire, la capa de ozono se está dañando, lo que puede tener efectos perjudiciales para la vida tal como la conocemos. Francisco ve el sol como una representación de Dios y enfatiza el valor de proteger y honrar el mundo natural como un signo de reverencia

por el todopoderoso, no hacerles daño ni dejar de satisfacer sus necesidades, Cant. (3–4).

- 103
- ✓ **Responsabilidad.** - La responsabilidad resulta de las normas morales que gobiernan la interacción humana. En distintos grados, los seres humanos son conscientes de la vida y del entorno que les rodea. Ante este hecho, o actuamos o no hacemos nada. Reconocer que la Tierra se está deteriorando exige una reacción que sea tanto comunitaria como personal. Podemos reducir nuestra huella ecológica, por ejemplo, evitando comprar productos nocivos para el medio ambiente o conduciendo menos en determinados días de la semana. Debido a nuestra existencia y conciencia del mundo en el que vivimos, tenemos una obligación ética (Zenteno et al.,2019) citado por (Chica, 2022).
  - ✓ **Alegría.** - Por lo general, los bebés muestran cómo son sus interacciones sociales con los cuidadores. Si la madre está feliz, su expresión también lo será, con vocalizaciones positivas y gestos faciales alegres. Los bebés sonríen y se ríen cuando logran nuevas habilidades, lo que les causa placer, y esto a su vez genera respuestas amorosas y estimulantes por parte de los cuidadores. Durante el primer año de vida, las expresiones de alegría y felicidad son más frecuentes durante los momentos de juego con los cuidadores. Después, sonríen y se ríen más cuando interactúan con personas conocidas, y con el tiempo, esta experiencia se amplía a otros adultos (Díaz, 2019).

## 2.2. Antecedentes de la Investigación

Se revisaron distintos antecedentes, lo que arrojó una variedad de estudios previos que están relacionados con nuestro proyecto de investigación.

### 2.2.1. Internacionales

Álvarez (2020) el estudio de investigación se concentró en el uso de herramientas de instrucción para estimular las habilidades motoras finas en el nivel inicial. Su objetivo principal era descubrir qué elementos del proceso de modelado ayudan en el desarrollo de estas habilidades. El estudio empleó una

1  
49  
metodología cualitativa y contó con una muestra de veintiún estudiantes. Como resultado, se determinó que, para fomentar el adecuado desarrollo de las habilidades motrices de cada estudiante, los docentes deben utilizar una variedad de actividades y tácticas en el aula. Para mejorar el rendimiento académico de sus hijos, los educadores y los padres deben incluir recursos de vanguardia en sus lecciones y estrategias de instrucción.

62  
24  
2  
Utilizando como recurso un libro didáctico, García y Chávez (2021) realizaron un estudio de investigación enfocado en el examen de la motricidad fina en preescolares a través de un examen compuesto por 38 preguntas. Con una muestra de 233 jóvenes divididos en 8 grupos, el objetivo era evaluar la motricidad fina de estos niños. La técnica de recolección de datos fue la observación y se empleó un muestreo no probabilístico. Se determinó que brindar a los docentes la capacitación necesaria para fomentar el uso adecuado del libro didáctico y, con ello, el aprendizaje significativo es crucial. Los profesores deben repasar los ejercicios sensoriales del libro para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras de una manera clara y precisa.

39  
Suarez (2021) para promover la aplicación de soluciones metodológicas para el desarrollo psicomotor es el objetivo principal del artículo, siendo fundamental comprender cómo los docentes evalúan y piensan críticamente sobre diversos métodos y enfoques antes de implementarlos intencionalmente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje el impacto de diversas estrategias de enseñanza en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los estudiantes. Si bien el movimiento aún no está ampliamente incorporado a la instrucción educativa, las investigaciones indican una era vital en la que sí lo está; Además, la metodología parece tener un buen impacto en el aprendizaje.

19  
65  
69  
Haro (2022) el estudio “Relevancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años” se centra en un análisis exhaustivo con el objetivo principal de evaluar el valor de la motricidad fina y las consecuencias del subdesarrollo infantil, así como como el papel que juegan los docentes en este proceso. Además, busca identificar los problemas precisos que tienen los niños con las habilidades motoras finas y sugiere técnicas de instrucción entretenidas para ayudar con esta

70

3

área en el aula. Este estudio es crucial porque ayuda a los niños en edad preescolar a desarrollarse cognitivamente de manera adecuada, evitando desafíos con sus habilidades motoras finas y teniendo en cuenta sus diferentes fases de desarrollo. Es el resultado de un problema que se notó en un centro infantil, donde se encontraron desafíos en el desempeño de habilidades motoras finas, como agarrar una cuchara, colorear, rasgar y cortar. En este estudio se emplea un método cualitativo para permitir un análisis exhaustivo de los datos recopilados, con un enfoque en la descripción y explicación. Este método incluye la realización de entrevistas a diversos profesores de Educación Infantil. Los hallazgos de estas entrevistas enfatizan lo fundamental que es comenzar el desarrollo de las habilidades motoras finas en los niños a una edad temprana, brindándoles actividades de juego atractivas y herramientas de manipulación especializadas.

2

3

2

Cárdenas (2022) realizó una investigación para crear materiales instructivos destinados a ser utilizados de forma recreativa y ayudar a los niños con sus habilidades motoras finas. Con 25 estudiantes como muestra analítica, se empleó la metodología cuantitativa y descriptiva del estudio. Una gran proporción de los jóvenes no podían realizar tareas simples como enhebrar una aguja o dibujar objetos geométricos simples, lo que indica deficiencias en la motricidad fina. Luego de desarrollar el contenido lúdico educativo, se determinó que este recurso estimuló efectivamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

### 2.2.2. Nacionales

54

Saldaña y Rojas (2023) el estudio utilizó una metodología cuantitativa y se categorizó como preparatorio a la experimentación. Doce niños formaron la muestra y se utilizó una lista de verificación como herramienta para ayudar con la recopilación de datos durante la observación. Utilizando el software SPSS versión 25, se utilizó una prueba de Wilcoxon para el análisis estadístico. En cuanto a los resultados, se observó que el 58,3% de los niños tenían habilidades motoras finas deficientes al inicio de la investigación. Sin embargo, este porcentaje aumentó drásticamente con la introducción de los juegos instructivos, alcanzando el 66,7%, un nivel respetable. Inicialmente, el 66,7% de los niños

presentaba mala coordinación visual-manual; Sin embargo, tras una intervención de juego educativo, el 58,3% de los niños mostraron una buena coordinación visual-manual. Luego de jugar los juegos educativos, se demostró que el 58,3% de los participantes mejoraron su dimensión facial frente al 75,0% que tuvo un mal nivel al principio. En conclusión, se comprueba que jugar juegos instructivos mejora enormemente la motricidad fina.

24  
2  
3  
43  
2  
36  
51  
3  
14  
23  
34  
1  
Sandoval y Davila (2022) este estudio tuvo como objetivo investigar los efectos de los materiales instructivos en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Privada Eminencia María Reiche Neumann de Motupe en el año 2022. Un diseño preexperimental y se utilizó un enfoque descriptivo aplicativo para llevar a cabo la investigación. Había 62 niños en la muestra en total, 19 de ellos eran niños en edad preescolar de cuatro años. Para recopilar datos se utilizó una lista de verificación y observación presencial. Se utilizan técnicas como el coeficiente de Kuder Richardson y la validación por expertos calificados utilizando el coeficiente V de Aiken para garantizar la validez y confiabilidad del instrumento utilizado. Según los principales hallazgos de la prueba previa, el 74% de los niños tenía habilidades motoras finas de nivel bajo, el 21% tenía niveles medios y el 5% tenía niveles altos. Tras la administración de la prueba posterior, todos los alumnos mostrarán avances en sus habilidades motoras finas. En conclusión, se enfatiza lo crítico que es apoyar el desarrollo temprano de la motricidad fina ya que afecta positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños.

Mariñas (2021) el problema en la Institución de Educación Primera N° 006 Santa Rosa de Lima, ubicada en la zona de La Cruz, región de Tumbes, está relacionado con los desafíos que enfrentan algunos estudiantes de tres años de la institución, teniendo en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Para abordar esta dificultad, la pregunta central es la siguiente: ¿Cómo pueden los juegos educativos ayudar a los niños y niñas de tres años en su motricidad fina? El objetivo principal de este estudio es examinar los efectos de los juegos educativos en el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 3 años matriculados en La Cruz, Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima

de Tumbes. La metodología empleada se caracteriza por su carácter descriptivo, metodología cuantitativa y diseño no experimental. Del grupo objetivo, formado por 47 jóvenes de ambos sexos, se elige una muestra de 15 niños y niñas. La herramienta utilizada es una lista de verificación y el método utilizado para recopilar datos es la observación. Los hallazgos de este estudio muestran que los estudiantes de educación inicial de la Institución Instructiva Inicial 006 Santa Rosa de Lima, en La Cruz-Tumbes, se benefician del uso de juegos instruccionales en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Se recomienda que los administradores de las instituciones educativas apoyen estudios sobre técnicas de instrucción para el crecimiento integral y la mejora de las habilidades motoras finas.

Malca (2021) al desarrollar una herramienta de apoyo a los docentes, este proyecto pretende potenciar el proceso educativo. Su objetivo principal es abordar el bajo rendimiento académico de los niños en las escuelas primarias y secundarias, que está relacionado con la falta de actividades extracurriculares interesantes. Analizar la conexión entre las actividades de ocio y la mejora de la motricidad fina es el mayor objetivo. Con una muestra de 27 estudiantes, el estudio se realizó mediante una técnica metodológica cuantitativa, no experimental. Los hallazgos muestran una correlación fuerte y positiva entre los juegos divertidos y las habilidades motoras finas, lo que indica que la hipótesis nula se rechaza ya que las habilidades motoras finas mejoran junto con puntuaciones más altas en los juegos. En resumen, el coeficiente Rho de Spearman se utiliza para respaldar las correlaciones moderadas y directas que indican una asociación significativa entre los juegos de ocio y muchas áreas de las habilidades motoras, incluidas las habilidades motoras viso-manuales, fonéticas, faciales y gestuales.

Salas (2020) examinar si la incorporación de talleres de juegos educativos mejoró la motricidad fina de los estudiantes de tres años que asistieron al aula “Los Patitos” de la Institución Educativa Privada Gran Mariscal en Luis José de Orbegoso - Santa en 2018 fue el objetivo principal del estudio. La motricidad fina fue la variable dependiente en este estudio, mientras que la



aplicación de talleres de juegos instructivos demostró ser la variable independiente. Utilizando un diseño preexperimental y una metodología cualitativa, el estudio se realizó mediante un enfoque explicativo. En el primer nivel, la muestra estaba compuesta por diecisiete niños de tres años. Se empleó una lista de verificación y el enfoque de observación para recopilar datos. El mismo grupo de estudio pasó por tres rondas de evaluación: una inicial antes de la implementación de los talleres, una intervención con los talleres y una post-evaluación. Después de la intervención, el porcentaje de niños con habilidades motoras finas deficientes cayó del 65% en los resultados del análisis original al 6%. Se determinó que la hipótesis alternativa era validada cuando se descubrió un grado de significancia con un valor de  $p < 0,05$  al comparar los datos recopilados en los talleres. En conclusión, se puede decir que la inclusión de talleres instructivos de juegos ayudó a mejorar la motricidad fina de los niños de tres años.

## 2.3. Bases Teóricas

### 2.3.1. Juegos didácticos

Chacón (2022) los juegos instruccionales se diseñan teniendo en mente ciertos objetivos de aprendizaje y se adhieren a un conjunto de pautas que toman en cuenta momentos de reflexión previa, simbolización o conocimiento lógico abstracto. Estas instancias están conectadas con las experiencias vividas para cumplir con cada objetivo del plan de estudio, lo que finalmente conduce al crecimiento creativo del jugador.

“Los juegos educativos contribuyen a superar las limitaciones creando estructuras que se adaptan a modelos establecidos según las actividades más habituales del niño, o cuando pueden variar para ajustarse a nuevos modelos según las actividades que se van a realizar” (Mora, 2013).

La educación temprana se beneficia enormemente de los juegos educativos ya que llaman la atención de los niños y les ayudan a aprender y desarrollar nuevas habilidades. Estos ejercicios se utilizan en el aula para ayudar

a los alumnos a concentrarse, ser más creativos y ser más imaginativos (Fernández, 2021).

### **2.3.2. Dimensiones de los Juegos Didácticos**

#### **A. Dimensión 1: Dactilopintura**

García (2023), al utilizar indicaciones precisas sobre el material a utilizar, esta técnica permite transmitir los propios sentimientos y estados de ánimo. Brinda la oportunidad de experimentar la exploración a través del movimiento, el tacto y la vista. Implica pintar con una variedad de colores mezclados con los dedos o las manos. Con la ayuda de este ejercicio, los niños pueden expresar libremente su yo interior y participar en un proceso orgánico de investigación y descubrimiento.

#### **B. Dimensión 2: Dibujo**

García (2023) esta táctica se centra en producir imágenes visuales que se puedan dibujar en una variedad de superficies, incluido papel, lienzo y otros materiales. Los niños lo utilizan para transmitir sus pensamientos o emociones sobre aspectos particulares del mundo real. Los dibujos de un niño representan aspectos de su vida interior, incluidos sentimientos, ideas e interpretaciones de cosas que ven u oyen en su entorno.

#### **C. Dimensión 3: Pintura**

García (2023) promueve el crecimiento de las habilidades de escritura y lectura del niño, así como su destreza manual. Además, aumenta tu autoestima e inspira la creatividad. Facilita la expresión de tus sentidos, emociones y sentimientos, lo que ayuda a tu personalidad y desarrollo psicológico. A través de movimientos amplios que incluyen el brazo, el antebrazo, las manos y los dedos, también ayuda a fortalecer la sincronización entre la visión y las manos, lo que le permite distinguir colores y comprender conceptos espaciales.

#### D. Dimensión 4: Modelado

García (2023) permite trabajar en un entorno tridimensional, abordando conceptos como la profundidad y el volumen. Estimula el desarrollo de habilidades kinestésicas mediante actividades que requieren el uso de los músculos de la mano y la interacción sensorial directa con materiales como plastilina, arena, masa o arcilla.

#### E. Dimensión 5: Recorte y pegado

García (2023) facilitan la exploración y manipulación de diversos materiales, promoviendo así el crecimiento de habilidades motoras precisas y la coordinación ojo-mano. Cortar, rasgar, picar y pegar son ejemplos de tareas que pueden mejorar la capacidad de percibir texturas y formas y ampliar la comprensión de los materiales involucrados.

#### 2.3.3. Beneficios de los juegos didácticos

Goyes y Bravo (2010) referenciados por Salas (2020) afirman que los juegos educativos ofrecen una variedad de ventajas, entre ellas la satisfacción que genera la realización de actividad física, que permite a los niños expresar y cumplir sus deseos, así como el desarrollo de moralidad y crecimiento intelectual. Sirven como vehículo para la expresión y descarga de sentimientos tanto felices como negativos, lo que promueve el equilibrio emocional. Estos juegos también se pueden utilizar para imitar actividades de adultos, lo que fomenta la sociabilidad y se adapta a las habilidades sociales de los niños. Es esencial involucrar a los niños en todas las actividades recreativas, ya que son recursos invaluable para mejorar su comportamiento, inspirarlos a lograr logros y recompensar su participación.

La capacidad del niño para regular el movimiento de sus extremidades tanto con objetos blandos como duros se puede resumir como motricidad fina, que es la variable que se investiga en este estudio a pesar de la amplia definición de motricidad. Esto implica controlar los movimientos oculares, coordinar los

84 movimientos de los dedos y armonizar los movimientos de los dedos. Como resultado, las habilidades motoras finas y gruesas se dividen en dos grupos.

#### 2.3.4. Teoría que sustentan a los juegos didácticos.

##### ✓ Teoría psicogenética de Piaget :

90 Esta teoría sostiene que el juego es un medio esencial para expresar y promover el desarrollo infantil. Se sugiere que existe un vínculo innato con los juegos en todos los niveles del desarrollo humano, aunque puede haber diferencias dependiendo de aspectos como la personalidad, el entorno, la edad y otros rasgos personales. Piaget afirma que todos los juegos surgen en una secuencia que es consistente entre sí. El período sensoriomotor, que dura desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad, se caracteriza por el juego funcional o de ejercicio. El juego simbólico es más frecuente en la etapa preoperacional, que dura desde los dos a los seis años de edad. Además, el conjunto de normas prevalece durante la etapa de operaciones concretas de seis a doce años. Además, Piaget señala que el juego de construcción se manifiesta por primera vez durante el primer año de vida y que, aunque surgen nuevas formas de juego, las formas más antiguas persisten y con frecuencia se desarrollan como base para formas posteriores. Dado que Piaget sostiene que el juego es una verdadera forma de asimilación y que en él pueden reflejarse todos los procesos cognitivos, el juego es una auténtica indicación del progreso intelectual de los niños. Enfatiza cómo los niños intentan aprender interactuando con su entorno cuando juegan. Según esta idea, que establece un valor entre cada etapa del desarrollo cognitivo y un determinado tipo de juego, los diferentes tipos de juego que surgen durante la infancia son el resultado de modificaciones en las estructuras del cerebro humano (García, 2023).

##### ✓ Teoría sociocultural de Vygotsky

36 Según este punto de vista, el juego es un aspecto crucial del crecimiento intelectual de los niños porque mejora su atención y memoria de una manera natural y divertida, sin plantear desafíos importantes. Este

método, que se basa en el constructivismo educativo, implica que los niños creen su propio aprendizaje a través del juego interactuando con su entorno social y cultural. Al hacer esto, pueden comprender mejor su entorno, un concepto conocido por Vygotsky como su "zona de desarrollo próximo", que es la brecha entre su nivel cognitivo actual y su grado potencial de crecimiento. Según la tesis de Vygotsky, el juego infantil ha evolucionado con el tiempo y se identifican dos fases clave del desarrollo. Los niños interactúan con los elementos en la primera fase, que dura entre los dos y tres años, de acuerdo con los significados que les asigna su contexto social más cercano. Gradualmente adquieren la capacidad de dar a estos objetos significados simbólicos y traducir funciones de una función similar a otra, liberando sus mentes de las ataduras de objetos particulares. Se podría decir que han dominado la capacidad de lidiar con conceptos abstractos en este punto. Posteriormente, entre los tres y los seis años de edad, comienza la segunda etapa, denominada "juego sociodramático". Los niños tienen una fuerte curiosidad por el mundo adulto a lo largo de esta etapa, e intentan "construirlo" copiando las acciones y roles de los adultos (García, 2023).

### ✓ Teoría de Federico Froebel

Según García (2023) el juego es la etapa óptima del desarrollo humano durante la infancia, permitiendo a los niños expresar libremente su yo interior. Sugiere realizar actividades de ocio estimulantes desde los primeros años de vida. El juego, en opinión de Piaget, es a la vez un objetivo y una herramienta, ya que ayuda al niño a pasar de lo concreto a lo abstracto y a expresar su mundo interior. Froebel introduce la frase "trabajo gratis" después de observar que los niños participan en actividades de juego que no harían para obtener créditos escolares. Además, compite con Vygotsky en que el juego facilita la comprensión del niño de su entorno y de los fenómenos que lo rodean al cerrar la brecha entre su mundo interno y externo. Los juegos didácticos desarrollados según el modelo de Froebel contienen recursos especiales denominados "ocupaciones" y "dones". Los "regalos" son herramientas de instrucción, pero las "ocupaciones" incluyen una variedad de

tareas complejas como pintar, doblar, cortar, coser, rasgar, moldear, pegar y agrupar.

### 2.3.5. Motricidad fina

#### A. Motricidad:

Habla de la capacidad del niño de autocontrol sobre su propio cuerpo. Las siguientes son las categorías de habilidades motoras gruesas y finas: Las habilidades motoras gruesas son la capacidad de coordinar una amplia gama de movimientos, como caminar, correr, rodar, saltar y bailar (Salas, 2020).

#### B. Motricidad fina:

Cervantes (2019) citado por García (2023) implica movimientos más precisos, particularmente necesarios para trabajos que requieren la coordinación simultánea de manos, dedos y ojos, como escribir, enhebrar, pintar, cortar y rasgar, la motricidad es una actividad que requiere calma, precisión y manipulación, al tiempo que exhibe control sobre los componentes más delicados del cuerpo. Este talento apoya el desarrollo general de un niño al mejorar su destreza física, la sincronización entre la visión y el movimiento y su capacidad para investigar su entorno. Como resultado de todo esto, el joven se desempeña mejor en muchos dominios de aprendizaje.

### 2.3.6. Dimensiones de la motricidad fina

#### A. Dimensión 1: Coordinación viso-manual

Esta capacidad combina movimientos precisos de las manos y el cuerpo con conciencia visual para crear una integración perfecta del control motor espacial, incluida la lateralidad, la direccionalidad y la precisión en la gestión espacial. Dicho de otra manera, se refiere a habilidades mediante las cuales las manos realizan acciones dirigidas por señales visuales. La mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo son las partes del cuerpo más comúnmente

afectadas. Pintar, perforar, enhebrar, cortar, moldear, dibujar y colorear son algunas de las actividades que ayudan a mejorar esta habilidad (García, 2023).

## **B. Dimensión 2: Coordinación facial**

La capacidad de comunicarse mediante gestos faciales voluntarios e involuntarios demuestra esta capacidad, que requiere manipular los músculos faciales. Se mejora con entrenamientos que le permiten utilizar únicamente los músculos faciales para transmitir sus pensamientos y sentimientos a otras personas. Ejemplos de estos incluyen sonrisa, sorpresa, rabia, tristeza, alegría, entusiasmo y preocupación (García, 2023).

## **C. Dimensión 3: Coordinación gestual**

Esta habilidad implica la capacidad de ejecutar movimientos con precisión coordinando partes sensibles del cuerpo. El joven utiliza estos gestos para comunicarse mientras desarrolla su expresión verbal, fonológica y escrita. Los movimientos de las extremidades superiores son esenciales para mejorar esta capacidad porque permiten al estudiante imitar y emplear gestos para transmitir palabras en el aula (García, 2023).

## **D. Dimensión 4: Axiología**

Es un atributo que tienen todas las realidades, ya sean sujetos u objetos. La axiología es el estudio de los valores, su naturaleza y las conclusiones que se derivan de ellos. En este sentido, los individuos y los objetos son valorados en función de sus cualidades. La axiología y la ética están relacionadas porque los valores pueden considerarse como estándares mediante los cuales juzgar cualquier cosa. Los valores se identifican y miden mediante la axiología. En consecuencia, la axiología se define como el estudio de cómo los individuos asignan valores a los objetos. La axiología permite establecer parámetros que ayudan a la comprensión del pensamiento humano. Los valores pueden ser dinámicos, permanentes, objetivos,

subjetivos o cualquier combinación de ellos. Cada persona tiene estos valores ordenados de forma diferente, y repercuten en su comportamiento. El modo de funcionamiento de una sociedad está determinado por la culminación de estas acciones. La axiología puede ayudar a modificar los actos desde un punto de vista ético al comprender cómo se establecen los valores (Aguirre y Burgos 2021).

### 2.3.7. Importancia de la motricidad fina en los niños

Salas (2020) quien afirma que el ser humano requiere cuidado y protección desde el inicio de la vida para desarrollar sus diversas capacidades. Esta es la devoción de un padre hacia su hijo; pero, a fin de prepararlos para el preescolar y la escuela, los niños también necesitan un estímulo adicional para ampliar sus conocimientos y experiencias, para mejorar la motricidad fina requiere pellizcar con los dedos, así como coordinar las acciones de las manos, la muñeca y los dedos. Dado que escribir requiere el uso de nervios, músculos y articulaciones, así como la regulación de los movimientos de las manos, es un buen ejercicio para este desarrollo.

Salas (2020) todas las capacidades de los niños se mejoran a través de su motricidad, lo que también mejora su respiración, circulación sanguínea y estado de ánimo. Además, les da seguridad en sí mismos, disminuye la rigidez, fomenta el crecimiento de la seguridad en sí mismos, permite la movilidad y ayuda en la sociabilidad. Del mismo modo, mejora la lateralización del esquema corporal, el equilibrio y la coordinación mano-visión. En cuanto al componente fonético, ayuda en la pronunciación de palabras y las habilidades motoras faciales ayudan a mejorar los movimientos faciales y mejorar la eficacia de la expresión de emociones y sentimientos. En última instancia, la capacidad de perfeccionar los movimientos de la mano para lograr una mayor precisión es posible gracias a las habilidades motoras gestuales.

### 2.3.8. Técnicas de la motricidad fina

A) **Técnica de Rasgado:** El niño utiliza esta técnica para rasgar papel sin necesidad de tijeras. Esta estrategia apoya el desarrollo motor fino al permitir



74 que el joven corte de manera regulada. Además, debido a que el desgarro requiere el uso del pulgar y el índice, ayuda a los niños a aprender a controlar la presión, mejorar la coordinación bilateral, mejorar la destreza digital y mejorar su capacidad para aplicar presión. Muchos educadores animan a los estudiantes a romper papel, cartón, cartulinas y periódicos en el aula. Además, dibuje líneas en papel blanco que los niños puedan rasgar. Por último, le dan a cada joven un artículo envuelto para que lo abra (Salas, 2020).

1 **B) Técnica del corte:** Cortar ayuda al niño a aprender a usar las manos, lo cual es importante para el desarrollo de la motricidad fina. El niño desarrolla su capacidad para agarrar objetos de forma segura y aprende a coordinar ambas manos con diferentes movimientos a través de esta práctica. Con este método, los profesores entregan a los estudiantes hojas con formas como cuadrados o espirales para que sigan las líneas y evalúen sus habilidades motoras (Salas, 2020).

2 **C) La Técnica de la pintura:** Jugar juegos de pintar con niños mejora sus habilidades manuales y su coordinación ojo-mano. Está claro que los más jóvenes encuentran la pintura un pasatiempo divertido, ya que les dinamiza y les hace sentir bien. Esto se puede utilizar tanto para educar como para mejorar las habilidades motoras. Los maestros involucran a los estudiantes en actividades de pintura en el aula. Estas actividades incluyen colorear con pinturas al temple para fomentar la creatividad, aplicar pintura a mano para mejorar la destreza y mezclar pintura con agua (Salas, 2020).

### 2.3.9. Las estrategias de la motricidad fina

2 ✓ **Estrategias cognitivas:** Estas etapas son cruciales para el desarrollo de un niño, particularmente en el aula donde los maestros son responsables de ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades motoras finas a través de actividades planificadas. Tres procedimientos interconectados componen estas etapas: en primer lugar, el profesor organiza minuciosamente cómo se llevará a cabo el desarrollo motor, evitando el uso desordenado de materiales. El maestro planifica el uso adecuado de materiales y estrategias de enseñanza

46 en el aula, tomando en consideración las necesidades únicas de cada estudiante. Luego, ejecute el plan según lo planeado, utilizando los métodos cognitivos previamente considerados para maximizar el crecimiento. Por último, evaluar si la planificación y ejecución produjeron los resultados previstos o si fueron necesarios cambios para aumentar su eficacia. Estas estrategias cubren todas las tareas fundamentales necesarias para que el desarrollo de las habilidades motoras finas de los niños avance según lo planeado (Salas, 2020).

- ✓ **Estrategias metacognitivas:** Un docente responsable que aplica estrategias metacognitivas lleva a cabo las siguientes acciones: adapta el tiempo requerido para realizar las actividades planificadas en el aula, siempre que utilice los materiales educativos apropiados, tanto para mejorar la coordinación visomotora como para fortalecer la destreza manual. Además, sigue un calendario que crea un ambiente sin presiones para el niño, permitiéndole desarrollarse de manera tranquila. Esta táctica garantiza que el niño tenga la libertad anticipada para tomar el tiempo necesario para completar las actividades planificadas (Salas, 2020).

### 2.3.10. Teorías que sustentan la motricidad fina.

- **Teoría de Piaget:** Los fundamentos organizativos fundamentales de la inteligencia, en opinión de Piaget, son las estructuras mentales, que maduran natural y espontáneamente durante el desarrollo embrionario. Las ideas de asimilación y acomodación sirvieron de base para la hipótesis de Piaget. El proceso de incorporar información del mundo exterior al sistema cognitivo de una persona se conoce como asimilación. Sin embargo, la acomodación es el proceso que facilita que esta información se adapte y reconfigure como imágenes mentales. Cuando se agrega nueva información a través de la acomodación, la adición de estos nuevos datos provoca un desequilibrio en el marco mental preexistente. Con el tiempo, este desequilibrio se corrige, lo que conduce a una condición de equilibrio cognitivo que dura hasta que se asimila más información. Como forma de adaptarse a las exigencias de la vida, esta teoría considera que el desarrollo intelectual pasa por una serie de

etapas que incluyen momentos de equilibrio y desequilibrio con respecto al medio ambiente. Según Piaget, la cognición humana es la adaptación biológica de un organismo complejo. Los procesos de asimilación y acomodación son el foco de este proceso de adaptación. Estos mecanismos crean nuevos esquemas de acción como resultado de adaptar los ya existentes a circunstancias novedosas (García, 2023) citado por (Arguello, 2010).

- **Teoría de Freud:** Esta idea sostiene que la participación de un niño en actividades manuales despierta características psicológicas básicas y genera sentimientos de felicidad y gratificación. Se sugiere que la forma en que se mueve el cuerpo afecta la forma en que se desarrolla la mente, y que una mente más desarrollada facilita la realización de movimientos más regulados y exactos. El comportamiento humano se equilibra como resultado de las interacciones entre estos dos aspectos. Un equilibrio psicosomático apropiado mejora la capacidad de un individuo para realizar estas tareas ayudando en la regulación de sus impulsos innatos. Es importante señalar que esta teoría considera las manos como el medio principal por el cual los individuos interactúan y se familiarizan con su entorno (García, 2023).
- **Teoría de Le Boulch:** Romero (2017), citado por García (2023) sugiere que cuando un niño desarrolla sus habilidades motoras, también experimenta cambios psicológicos concurrentes relacionados con el crecimiento continuo de su sistema nervioso. Destaca que la afectividad y las emociones son factores que están indisolublemente ligados al desarrollo de la motricidad; La sensación de logro y autoestima que proviene de actividades particulares, como bailar o tocar un instrumento, afecta la percepción, así como la capacidad de realizar tareas motoras más difíciles, como escribir.

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Coordinación viso-manual:** Implica realizar tareas con las manos u otras partes del cuerpo manteniendo el contacto visual. El dominio de las habilidades manuales de los niños, que involucran principalmente el antebrazo, el brazo, la muñeca y la

mano, se verá favorecido por su capacidad para coordinar sus habilidades visuales y motoras (Sánchez, 2021).

- **Coordinación facial:** Dado que es necesario un control muscular adecuado para una sincronización adecuada, los gestos son esenciales para la comunicación y el compromiso con nuestro entorno inmediato. El joven podrá comunicar con éxito sus emociones y relacionarse con su entorno a medida que crezcan sus habilidades motoras faciales (Sánchez, 2021).
- **Coordinación Gestual:** Esto sucede cuando los niños desarrollan destrezas avanzadas en el uso de sus manos y dedos. Durante este proceso, comprenden que una mano puede ayudar a la otra para realizar tareas específicas y mejorar su destreza manual (Sánchez, 2021).
- **Dactilopintura:** Esta técnica grafo plástica, también conocida como pintura con los dedos, implica pintar, crear y diseñar obras de arte con los dedos de las manos, el antebrazo, el codo y los pies.
- **Dimensiones:** Son los elementos en los que se descompone una variable compleja para poder medirla. Las dimensiones se determinan de acuerdo con los componentes, tipos o etapas de dicha variable compleja.
- **Estrategias:** Koontz y Weihrich (1998) una estrategia es un conjunto de planes de acción amplios que incluyen compromisos particulares de atención y recursos para llevar a cabo un propósito crucial).
- **Enfoque de capacidades:** Es un conjunto de reglas que se originó en el campo del desarrollo humano y se utiliza en una variedad de entornos, particularmente para evaluar el bienestar, la calidad de vida y la capacidad de un individuo para ejercer sus derechos, entre otras cosas.
- **Juegos didácticos:** Una herramienta metodológica que funciona en diversos ámbitos y niveles educativos es el juego didáctico. A pesar de una extensa investigación, su implementación no ha sido sólida debido a prácticas no tradicionales, falta de capacitación y experiencia docente y un aumento en la carga

de trabajo. Muchos profesionales lo consideran una herramienta vital en nuestras escuelas (Enriqueta y Higuera, 2020).

- **Modelado:** Cormier (1994) citado por Gomes (2023) el modelado es una actividad que ayuda a los niños a liberar sus emociones y a desarrollar su sentido del tacto. Mediante el modelado, los niños descubren las cualidades de forma y tamaño de los objetos y adquieren un sentido de tridimensionalidad, se describe como un proceso de aprendizaje observacional en el que las acciones de una persona o grupo estimulan las actitudes, ideas y comportamientos de otra persona o grupo que observa cómo se ejecuta el modelo. Dentro del ámbito de la instrucción artística, el modelado es un ejercicio particularmente divertido para los niños, que les trae recuerdos de sus primeros días creando con tierra y otros ingredientes naturales.
- **Motricidad:** Se describe como la capacidad de regular los movimientos corporales. Incorpora todos los sistemas del cuerpo y va más allá de simples movimientos y movimientos; también tiene en cuenta otros elementos como la espontaneidad y la inventiva.
- **Motricidad fina:** Apikai (2023) que se consideran movimientos de pequeños músculos de las manos, los dedos y los ojos, superan la mayor destreza manual y la coordinación visomotora en estos dominios.
- **Teoría:** Las teorías son colecciones de afirmaciones conectadas que vinculan, caracterizan y explican eventos interesantes. Las funciones de una teoría incluyen caracterizar los eventos que se estudian, determinar sus conexiones e identificar sus causas.
- **Técnica:** La técnica de un maestro es la forma en que emplea varios métodos de enseñanza para lograr un objetivo particular y enseñar una materia en particular.
- **Rasgado:** Implica utilizar papel torneado a mano para crear una obra de arte. Las piezas pueden tener forma libre o, a medida que se desarrollan las habilidades de los niños, se les puede pedir que le den a la lágrima una determinada forma geométrica. Sin embargo, las piezas no deben tener una forma determinada.

- **Valores:** Los valores son normas o preceptos que dirigen el comportamiento, las actitudes y la forma de pensar de las personas tanto de forma individual como grupal. Los principios importantes incluyen responsabilidad, equidad, fidelidad y armonía.

## CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

### 3.1. Hipótesis

#### 3.1.1. Hipótesis General

**HG:** Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

#### 3.1.2. Hipótesis Especificas

**HE01:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

**HE02:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

**HE03:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

**HE04:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.

### 3.2. Variables

#### A) Variable I: Juegos Didácticos

Higueras y Molina (2020) el juego didáctico es un método de enseñanza que puede ajustarse a diversas áreas temáticas y grados. A pesar de ser una idea antigua, su uso ha sido limitado debido a la falta de preparación de los docentes, la oposición a enfoques no tradicionales y un mayor esfuerzo. A pesar de ello, varios profesionales lo consideran una ayuda educativa vital. Los juegos didácticos son herramientas útiles que ayudan a estimular el cuerpo y el desarrollo psicomotor de las personas.

➤ **Dimensión 1: Dactilopintura.**

61 Loor (2022) enfatiza, el valor de emplear diversas partes del cuerpo u objetos, como manos, dedos, antebrazos, codos o pies, al realizar ejercicios artísticos de pintura con los dedos. Para preparar a los estudiantes para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, esto ayuda a fortalecer los pequeños músculos que participan en el proceso de entrenamiento.

➤ **Dimensión 2: Dibujo**

1 El dibujo es una manifestación de lo que se vive en cada actividad, intercalándolo con otras cosas. El niño utiliza el dibujo para expresar sus experiencias. Es fundamental enfatizar que dibujar siempre ha sido una forma de comunicar, representar objetos, transmitir pensamientos y sentimientos y contar historias. El dibujo también es muy importante y destacado en las disciplinas de descripción y representación porque pretende comprender la realidad a través de imágenes (Aquino, 2018; citado por Villegas, 2023).

➤ **Dimensión 3: Pintura**

Los niños que pintan mejoran tanto su destreza motriz como su coordinación ojo-mano. Este pasatiempo no sólo es divertido y atractivo para los niños, sino que también los hace felices y puede usarse como una herramienta de enseñanza para ayudarlos a desarrollar sus habilidades motoras. Los maestros utilizan una variedad de actividades relacionadas con la pintura en el aula, como colorear con témpera para fomentar la creatividad, pintar con las manos para perfeccionar las habilidades motoras manuales y mezclar pintura con agua (Habitaciones, 2020).

➤ **Dimensión 4: Modelado**

Gutama (2023) describe la técnica del modelado como un proceso que añade profundidad y volumen para crear formas tridimensionales. Esta técnica estimula el desarrollo sensorial al establecer una conexión táctil con los materiales, fortaleciendo los tendones de las manos y canalizando el sentido de agresión. El



modelado permite realizar diversas acciones, como aplastar, despedazar, amasar y pellizcar.

### ➤ **Dimensión 5: Recorte y pegado**

Es una actividad empleada en la fase inicial del desarrollo de la coordinación visomotora en los niños, ayudándoles a adquirir habilidades tempranas para controlar los movimientos finos de los ojos. Estas destrezas serán fundamentales para realizar ejercicios más avanzados en el futuro. La técnica del pegado es beneficiosa para el desarrollo de la producción escrita en los niños, ya que les enseña a organizar y estructurar sus relatos de manera coherente, con un principio, un desarrollo y una conclusión. Esta técnica les permite conectar los personajes y escenarios de sus historias según su percepción y comprensión del entorno, mejorando su capacidad para expresarse efectivamente a través del lenguaje escrito (Cajamarca y Méndez, 2016, citado por Angulo, 2024).

### **B) Variable: 2 Motricidad fina**

Cabrera y Dupeyrón (2019) citado por Jaramillo (2022) exponen que las praxias finas del cuerpo engloban el movimiento de manos, pies, dedos, coordinación viso-manual, motricidad facial y gestual. Esta destreza se sitúa en la tercera unidad funcional cerebral, encargada del procesamiento de emociones y sentimientos, considerada un componente efector que organiza y verifica la actividad mental, ubicada en el lóbulo frontal y la región precentral. Esta región realiza procesos complejos e integra otras áreas corticales para coordinar funciones neurológicas y musculares necesarias para movimientos sincronizados. La psicomotricidad fina requiere un nivel avanzado de maduración neurológica, influenciado por el aprendizaje, la estimulación y las capacidades individuales de cada niño según su edad. Por consiguiente, se trata de una habilidad que asegura la precisión, equilibrio y armonía en las acciones llevadas a cabo con manos, dedos, cara y pies, siendo crucial para la exploración y aprendizaje del niño en su entorno. De esta manera, desempeña una función esencial en el desarrollo intelectual de los niños.

### ➤ **Dimensión 1: Coordinación viso- manual**

Pacheco (2015) citado por Jaramillo (2022) sostiene que, las manos se consideran un recurso específico que percibe estímulos visuales. Es crucial desarrollar esta destreza dada su relevancia en tareas diarias como vestirse, comer, abrochar y desabrochar, usar pinzas, agarrar objetos, enhebrar, dibujar, montar, crear collages, colorear, emplear punzones, realizar actividades de punzado, construir y recortar. El dominio manual se adquiere mediante la coordinación de las manos.

### ➤ **Dimensión 2: Coordinación facial**

Mesonero (1987), citado por Jaramillo (2022) sugiere que, la motricidad facial implica la capacidad de controlar los músculos del rostro, lo que permite expresar sentimientos y emociones, y afecta nuestras interacciones con el entorno. Aunque este control no se desarrolla de manera lineal en los niños, es fundamental para su crecimiento integral, ya que representa un medio adicional de comunicación. En este contexto, el rol del educador radica en facilitar que los niños adquieran habilidades en esta área desde temprana edad, lo que les permitirá utilizarla para comunicarse con otros, involucrando todas las partes de la cara, como los ojos, las mejillas y las cejas.

### ➤ **Dimensión 3: Coordinación gestual**

Es la habilidad para controlar los músculos faciales, lo que permite al niño comunicarse efectivamente con otros sin necesidad de hablar. De esta forma, puede expresar sus sentimientos y emociones a través de gestos faciales (Torres, 2023).

### ➤ **Dimensión 4: Axiología**

Las principales ideas de la teoría de Méndez (2001), sobre la naturaleza de los valores son cualidades inherentes y no dependen de las cosas ni de los actos humanos, por lo que permanecen constantes y no se ven afectados por factores externos como la historia, la sociedad, la biología o las características individuales. Lo que varía es el conocimiento que las personas tienen de estos valores, no los

valores en sí mismos. Dentro del objetivismo axiológico, no todos ven los valores como cualidades ideales o irreales. En contraste con la perspectiva fenomenológica, el realismo axiológico sostiene que los valores son una realidad. Según este enfoque, los valores son reales y están ligados al ser. Los valores existen únicamente en lo real, y aunque todo lo real posee algún valor, no todo tiene el mismo valor. Desde esta perspectiva, los entes valiosos se consideran bienes.

9

### 3.3. Operacionalización de las variables

3

98

72

64

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS DIDACTICOS	Según esta definición, los juegos educativos son actividades sencillas y divertidas que promueven una variedad de aprendizajes. Como resultado, muchos autores destacan los juegos como una herramienta crucial que puede ser utilizada en diferentes fases de la formación de un estudiante como estrategia metodológica en una variedad de contextos y fases educativas. (Prior 2020).	Los juguetes educativos, utilizados en cualquier entorno educativo y diseñados para enseñar a los niños algo específico de forma divertida, estimulan las capacidades intelectuales y la práctica activa del conocimiento. (Fernandez 2021).	Dáctilo- pintura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene dominio entre el ojo y la mano</li> </ul>	1, 2, 3	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Guía de observación
			Dibujo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta discriminación visual desarrollando la atención y captación</li> </ul>	4,5,6,7		
			Pintura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pinta con facilidad en cualquier lugar.</li> </ul>	8,9,10, 11,12		
			Modelado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coje correctamente para modelar con plastilina.</li> </ul>	13,14,15,16		
			Recorte y pegado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano.</li> </ul>	17,18,19,20,21,22		
MOTRICIDAD FINA	Es una habilidad que permite realizar actividades que requieren gran precisión y un alto grado de coordinación corporal. Es una habilidad que requiere precisión y coordinación de alto nivel de varias partes del cuerpo, grupos musculares, bajo la dirección del	El desarrollo de la motricidad fina se expresará en términos de niveles de iniciación, proceso y consecución a partir de indicadores de las dimensiones de coordinación ojo-mano, coordinación facial y coordinación gestual. Para	Coordinación viso- manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra dominio de la mano en coordinación con los ojos.</li> </ul>	1,2,3	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Guía de observación
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta dominio muscular logrando movimientos precisos y coordinados.</li> </ul>	4,5,6		

	cerebro humano. (Mesonero, 1994), citado por (Garcia, 2021)	ello, se elaborará un instrumento denominado "ficha de observación", que será validado por expertos antes de su aplicación. (Garcia, 2021).	Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene Coordinación facial dominio músculos de la cara.</li> </ul>	7,8,9, 1011, 12		
			Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinación de movimientos musculares pequeños con los dedos.</li> </ul>	13, 14,15 ,16		
			Axiológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valores Franciscanos</li> </ul>	17,18 ,19		
				Identidad Católica	20		

6

## CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

### 4.1. Enfoque de la investigación

Como investigadora, utilizo el enfoque cuantitativo en la investigación. Al recolectar datos numéricos, se aplico técnicas estadísticas y realizar su interpretación, lo que me permitió obtener resultados más precisos y confiables. Esta investigación se llevó a cabo con el Enfoque Cuantitativo, el cual permitió recopilar datos de manera sistemática y objetiva. Gracias a este enfoque, se pudieron medir las variables numéricamente y realizar análisis estadísticos para identificar patrones de comportamiento. Además, facilitó la aplicación de pruebas para verificar las hipótesis y permitió obtener resultados generalizables. El enfoque cuantitativo es especialmente útil para analizar relaciones y realizar inferencias estadísticas sobre la población a partir de la muestra obtenida (Sánchez, 2021).

### 4.2. Método

Tamayo (2014), citado por Castillo (2022) en el estudio se ha empleado el método hipotético-deductivo para comprobar si las hipótesis planteadas se correlacionan con los resultados obtenidos a través de la experimentación directa con el objeto de análisis, utilizando el método hipotético-deductivo lógico, el método hipotético-deductivo es un modelo que describe el método científico, basado en un ciclo de inducción, deducción e inducción para establecer y comprobar o refutar hipótesis. Este enfoque obliga al científico a combinar la reflexión con el análisis racional.

### 4.3. Tipo de investigación

De acuerdo con Ander (2011), citado por Angulo (2024) la investigación mencionada en este texto es de tipo aplicada. Su propósito es examinar una situación para identificar necesidades y problemas, y luego utilizar el conocimiento adquirido de manera práctica. Esta modalidad de investigación tiene como fin conocer para poder intervenir, ya sea modificando, manteniendo, reformando o alterando aspectos de la realidad social.

#### 4.4. Diseño de investigación

Se ha seleccionado un enfoque cuasiexperimental para el estudio, que incluye dos evaluaciones: una prueba previa y una prueba posterior, respectivamente, realizadas antes y después de la intervención. No asignamos los grupos control y experimental al azar; en cambio, los elegimos a ambos. Según la descripción, el diseño de investigación elegido es un diseño cuasiexperimental que implica la modificación intencionada de al menos una variable independiente para evaluar su efecto sobre una o más variables dependientes (Hernández et al, 2010), citado por (Angulo, 2024).

##### A. Cuasiexperimental

Los diseños cuasi-experimentales, que son cruciales en la investigación aplicada, son modelos de estudio que no se rigen por la aleatorización. Debido a esta ausencia de aleatorización, no es posible establecer con exactitud la equivalencia inicial entre los grupos, como ocurre en los diseños experimentales. Cook y Campbell (1986), citado por Benmarhnia y Fuller (2020), consideran los cuasi-experimentos como una opción alternativa a los experimentos con asignación aleatoria en contextos sociales donde resulta difícil lograr un control experimental completo. Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

**Tabla 1**

*Formula de cuasiexperimental*

	OG1	x	HG1
	OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general			HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos			HG4: Hipótesis específicos

#### 4.5. Población y muestra

##### 4.5.1. Población

Hernández et al. (2014) citado por Flores (2023) la población se refiere al conjunto de personas u objetos que se van a estudiar, con el objetivo de generalizar los resultados que cumplan con determinadas especificaciones. La

determinación de la población no solo depende de los objetivos de la investigación, sino también de razones prácticas. Esta debe basarse en el planteamiento del problema y considerar claramente sus características en términos de contenido, lugar y tiempo, La Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de Grocio Prado abarca los niveles de educación inicial y primaria con un total de 40 estudiantes.

#### 4.5.2. Muestra

De acuerdo con Sánchez et al. (2018), citado por Rojas y Saldaña (2023) la muestra se define como un subconjunto más pequeño pero representativo de la población total, seleccionado para participar en la investigación. En este estudio, la muestra coincidió con la población completa debido al limitado número de niños. Esta investigación se enfoca en el nivel inicial, particularmente en el aula de niños de 4 y 5 años, con un promedio de 15 estudiantes.

#### C) Muestreo

Hernández y Mendoza (2018) citado por Rojas y Saldaña (2023) describen el muestreo como las investigaciones científicas que abarcan el análisis de todos los casos que componen la población o universo. En esta investigación, se incluyeron todos los niños de cuatro y cinco años de la I.E. P. San Judas Tadeo, considerando la edad y el sexo como criterios de inclusión.

**Tabla 2**

*Muestra*

GRUPO	4y 5 años	TOTAL
EXPERIMENTAL	15	15
CONTROL	-----	00
TOTAL:		15

Se emplearon los siguientes criterios para seleccionar la muestra del grupo experimental.

#### D) Criterios de inclusión para grupo experimental



1

- Niños y niñas matriculadas en el nivel inicial de la institución educativa privada San Judas Tadeo.

132

- Niños y niñas con asistencia permanente.
- Falta de agarre correctamente la tijera
- Horario de ejecución durante el horario del área de Psicomotricidad.
- Falta de agarre correctamente del lápiz.

#### E) Criterios de exclusión

- Dificultad en el horario por actividades organizadas por la institución Educativa.
- Dificultad de ejecución la experiencia de aprendizaje por vacaciones programadas.
- No contar con un auxiliar permanente.
- Falta de algunos niños por enfermedad.

6

### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

58

92

20

80

Bernal (2000) citada por Pacompia (2023) señala que, un elemento fundamental en el proceso de investigación es la recopilación de información, ya que la confiabilidad y validez del estudio dependen de ello. Los datos obtenidos son vitales para probar las hipótesis, responder a las preguntas de investigación y alcanzar los objetivos del estudio derivados del problema de investigación. Esta etapa es conocida como trabajo de campo. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de la observación con la guía de observación.

#### 4.6.1. La técnica:

93

Hernández y Mendoza (2018), citado por Rojas y Saldaña (2023) explican que la técnica de observación implica evaluar directamente a los participantes o situaciones, lo que permite a los investigadores recopilar datos de primera mano sobre el comportamiento, las interacciones o los fenómenos en estudio. Este método proporciona una base sólida para la recopilación de información. En este estudio, se utilizó la observación como técnica principal para obtener datos detallados y específicos de la muestra seleccionada.

#### 4.6.2. La observación:

1 Gil (2016), citado por Flores (2023) afirma que la observación es un método sistemático y controlado de recolección de información en un contexto natural o artificial durante una investigación. Esta técnica es aplicable en estudios experimentales, cuasiexperimentales o ex post facto, permitiendo la obtención de datos que pueden ser analizados estadísticamente. En la observación participan varios elementos clave: el observador, encargado de codificar las situaciones o eventos; el instrumento de registro, que puede ser los sentidos o dispositivos mecánicos; y la situación observada, que consiste en un conjunto complejo de eventos y relaciones múltiples.

- ✓ **Observación directa**, Este enfoque implica recopilar datos sobre el tema de estudio sin tener que acercarse mucho a él o cambiar el entorno en el que existe, ya que hacerlo contaminaría los datos.
- ✓ **Observación participativa**, Utilizando este método, el investigador examina el entorno y comparte conocimientos de primera mano con quienes realizan la investigación para brindarles conocimientos que les ayudarán a interpretar el estudio en función de sus percepciones.

#### 4.6.2. El instrumento:

59 De acuerdo con la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH, 2019), citado por Flores (2023) la ficha de observación es un instrumento estructurado que incluye Itms específicos para la evaluación. Este instrumento se utiliza para evaluar únicamente la presencia o ausencia de estos criterios mediante una escala tricotómica, es decir, con tres opciones: nunca, a veces, siempre. Es útil para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje o comportamientos. Se considera un método de evaluación dentro de los procedimientos de observación.

115 Para la investigación se ha utilizado la guía de observación donde se ha utilizado 20 ITMS para la variable Juegos didácticos, y 20 ITMS para la motricidad fina.

#### 4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

- ✓ **Excel:** Pacompia (2023) para analizar los resultados, se empleó una guía de observación como instrumento. Los datos fueron ingresados en el programa Excel, donde se llevaron a cabo la tabulación, la representación gráfica, y el análisis e interpretación necesarios. Finalmente, se redactó el informe de tesis.
- ✓ **SPSS:** Pacompia (2023) se utilizaron el paquete estadístico SPSS v26, Los métodos empleados para procesar e interpretar los resultados de los diferentes instrumentos de recolección de datos fueron análisis y síntesis, lo que ayudó a definir con mayor claridad los componentes individuales del fenómeno estudiado. Además, se aplicó el método de deducción-inducción para comprobar el comportamiento de los indicadores de la realidad estudiada a través de las hipótesis formuladas.
- ✓ **Distribución de frecuencia:** para determinar con qué frecuencia se repetirá cada valor, comenzamos identificando los valores observados y pudiendo resumir los datos recopilados de nuestras variables. Para realizar la distribución de frecuencias se elaboró un listado que nos ayudaría a registrar los valores en orden de sus correspondientes repeticiones.
- ✓ **Escala de estimacion:** para determinar con qué frecuencia se repetirá cada valor, comenzamos identificando los valores observados y pudiendo resumir los datos recopilados de nuestras variables. Para realizar la distribución de frecuencias se elaboró un listado que nos ayudaría a registrar los valores en orden de sus correspondientes repeticiones.
- ✓ **Figuras estadísticas:** Utilizando las capacidades gráficas de las computadoras, creamos gráficos estadísticos del conjunto de datos de nuestra investigación para ilustrar y aclarar claramente los resultados que pudimos obtener.

#### 4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El trabajo de investigación se basa en la operacionalización de variables. Para organizar la elaboración de las preguntas del instrumento de la guía de observación, empleamos la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para ambas

variables (V1 y V2). Se diseñaron 20 ITMS, con escala de dimensión tricotómicas (nunca, a veces, siempre), las cuales fueron validadas por expertos evaluadores, que incluyeron a especialistas. Considerando al Dr. Pecho Dónola Sergio Enrique, Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel. Se elaboraron dos guías de observación, una para recopilar información sobre nuestra segunda variable "Motricidad fina" y otra para recoger información sobre nuestra primera variable "Juegos didácticos".

**A. Validez:** La validez del contenido se estableció mediante la revisión por expertos que recibieron las notas y las herramientas de evaluación elaboradas, para su revisión y validación.

**B. Confiabilidad:** A partir de los datos de la muestra de pre test, se determinó la fiabilidad del instrumento de guía de observación calculando el alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), ya que las respuestas a los ítems constaban de varios ítems.

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

En Donde:

K: El número del ítems

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de Varianza de los Ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Confiabilidad de los instrumentos utilizados para medir las variables de estudio.

**Tabla 3***Confiabilidad de instrumento*

Variable	Alfa de Cronbach	Nº ítems
Juegos Didácticos	0,850	22
Motricidad Fina pre test	0,813	20

Nota: Base de datos de Prueba Experimental.

**Interpretación:**

Según los resultados expuestos, en lo que respecta a los juegos didácticos, el primer factor de Cronbach mostró una consistencia de magnitud 0,850, señalando que la segunda variable del estudio utilizada resultó confiable para la recopilación de datos en el estudio. De manera similar, en cuanto a la motricidad fina, el segundo factor de Cronbach obtuvo un valor de 0,813.

6

## CAPÍTULO V: RESULTADOS

### 5.1. Presentación y análisis de resultados

#### 5.1.1. Análisis Descriptivo

Las tabulaciones de los datos obtenidos para evaluar la relación entre las variables determinadas fueron proporcionadas por la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de Grocio Prado en 2024. Estos datos fueron analizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS, mediante el cual se establecieron los siguientes rangos:

2

27

6

**Tabla 4**

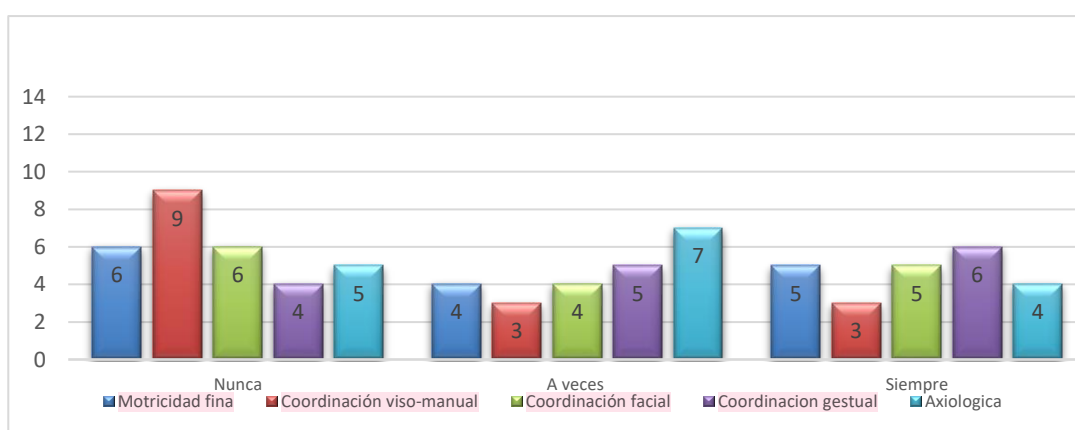
*Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Motricidad fina y sus dimensiones prueba pre test.*

Niveles	Variable Motricidad fina		Coordinación viso- manual		Coordinación facial		Coordinación gestual		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	6	40,0	9	60,0	6	40,0	4	26,7	5	33,3
A veces	4	26,7	3	20,0	4	26,7	5	33,3	7	46,7
Siempre	5	33,3	3	20,0	5	33,3	6	40,0	3	20,0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

47

**Figura 1**

*Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones*



1

#### Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable motricidad fina, mediante la observación

10

3

se detecta que, muestran 6 (40%) nunca desarrollan adecuadamente la motricidad fina, 4 (26,7%) tienen una apreciación de a veces y 5 (33,3 %) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel nunca de 9 (60,0%) para la dimensión Coordinación viso- manual, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación facial, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación gestual y 7 (46,7%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la motricidad fina nunca desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

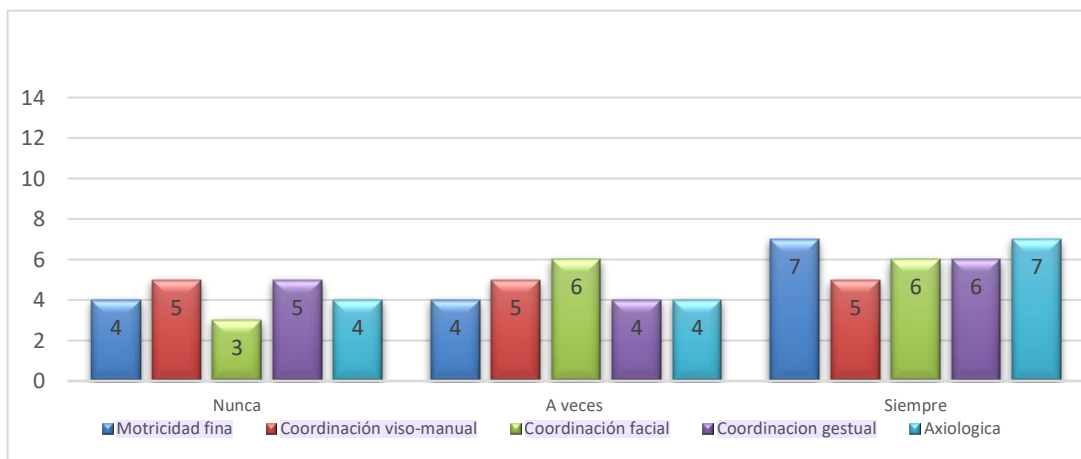
**Tabla 5**

*Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Motricidad fina y sus dimensiones pos test.*

Niveles	Variable Motricidad fina		Coordinación viso- manual		Coordinación facial		Coordinación gestual		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	4	26,7	5	33,3	3	20,0	5	33,3	4	26,7
A veces	4	26,7	5	33,3	6	40,0	4	26,7	4	26,7
Siempre	7	46,7	5	33,3	6	40,0	6	40,0	7	46,7
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

**Figura 2**

*Variable motricidad fina post test y sus dimensiones.*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable motricidad fina, mediante la observación

muestran que 4 (26,7%) se encuentran en un nivel nunca, 4 (26,7%) se encuentran en el nivel a veces y 7 (46,7 %) se encuentran en un nivel siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 5 (33,3%) para la dimensión Coordinación viso- manual, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación facial, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación gestual y 7 (46,7%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel siempre, por lo tanto, podemos mencionar que la motricidad fina se ha mejorado con las diferentes actividades de juegos didácticos realizados en cada experiencia de aprendizaje.

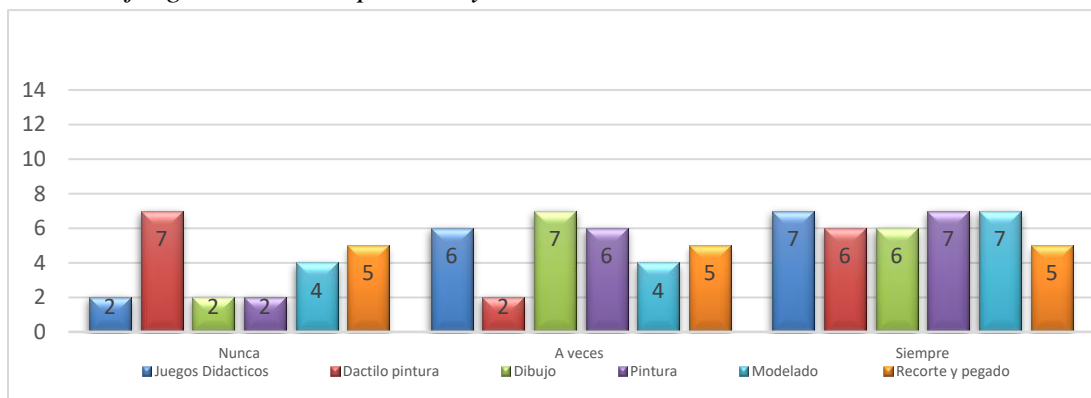
**Tabla 6**

*Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Juegos Didácticos y sus dimensiones prueba pos test.*

Niveles	Variable Juegos didácticos		Dactilopintura		Dibujo		Pintura		Modelado		Recorte y pegado	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	13,3	7	46,7	2	13,3	2	13,3	4	26,7	5	33,3
A veces	6	40,0	2	13,3	7	46,7	6	40,0	4	26,7	5	33,3
Siempre	7	46,7	6	40,0	6	40,0	7	46,7	7	46,7	5	33,3
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,

**Figura 3**

*Variable juegos didácticos post test y sus dimensiones.*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable Juegos didácticos, mediante la observación que muestran, 2 (13,3%) están en nivel inicio, 6 (40,0%) tienen una apreciación de a veces y 7 (46,7 %) en un nivel siempre. En referencia al



establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel nunca de 7 (46,7%) para la dimensión Dactilopintura, 7 (46,7%) en el nivel a veces para la dimensión Dibujo, 7 (46,7%) en el nivel siempre para la dimensión Pintura, 7 (46,7%) en nivel siempre para la dimensión Modelado y 5 (33,3%) nivel siempre, para la dimensión Recorte y pegado. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina.

### 5.2.2. Nivel Inferencial

#### ✓ Prueba de normalidad

La aplicación de prueba pre test y del post test dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 7. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas. Además, efectuamos la prueba de Shapiro- Wilk con la que se evaluó la homogeneidad de los datos. Como estos se cumplió la normalidad, logramos aplicar la prueba T de Student para corroborar nuestras hipótesis.

**Tabla 7**

*Contraste de normalidad.*

	Pruebas de normalidad					
	Estadístico	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk		
		Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,208	15	,082	,898	15	,089
Dáctilo pintura	,225	15	,040	,904	15	,110
Dibujo	,198	15	,116	,929	15	,261
Pintura	,136	15	,200*	,951	15	,535
modelado	,175	15	,200*	,914	15	,155
Recorte y pegado	,139	15	,200*	,971	15	,875
Motricidad fina	,230	15	,031	,886	15	,059
Coordinación viso- manual	,218	15	,054	,916	15	,165
Coordinación facial	,202	15	,100	,903	15	,105
Coordinación gestual	,172	15	,200*	,897	15	,087
Axiológica	,162	15	,200*	,958	15	,659

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** *Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio*

✓ **Prueba de hipótesis general**

**H<sub>i</sub>:** Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

**H<sub>o</sub>:** Los juegos didácticos no mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

**Tabla 8**

*Resultados del pre test y post test del grupo experimental.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Motricidad	41,20	15	6,899	1,781
1	fina Pre test				
	Motricidad	46,47	15	7,615	1,966
	fina Post test				

**Tabla 9**

*Correlaciones de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas			
	N	Correlación	Sig.
icidad fina	15	-.536	,039

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

**Interpretación:**

Se exhiben en la tabla 8 los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 15 estudiantes, quienes han obtenido una puntuación de 41, 20 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 46,47, lo cual nos indica que los niños y niñas lograron mejorar durante las actividades de aprendizaje en relación a su motricidad fina. A partir de estos resultados hemos podido concluir que la hipótesis general es válida.

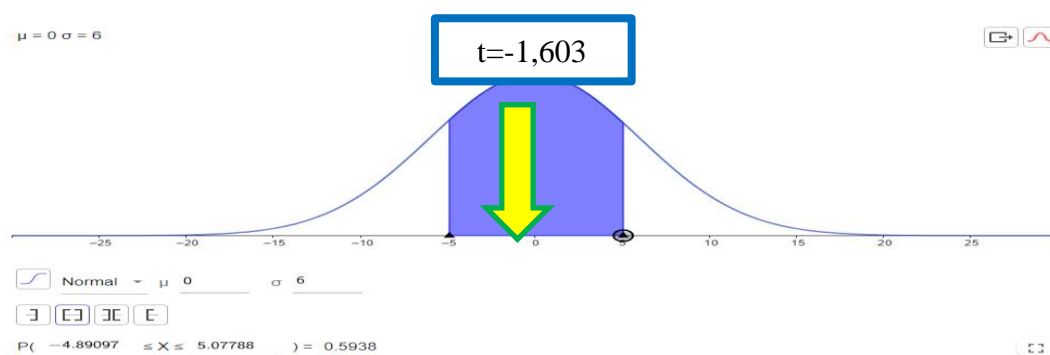
**Tabla 10**

*Prueba de Muestras Emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	Motricidad fina	-5,267	12,725	3,286	-12,313	1,780	-1,603	14	,131
1	post test y pre test								

**Figura 4**

*Prueba de muestra emparejada.*



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

**Interpretación:**

En esta tabla se puede contemplar las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron de la pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,039 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -1,603$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis alterna y aceptado la hipótesis nula.

✓ **Prueba de Hipótesis Específica 1**

**Hi:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

**Ho:** Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

**Tabla 11**

*Estadística de muestras emparejadas: D1 coordinación viso-manual y motricidad fina.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Coordinación viso-manual y motricidad fina	14,33	15	2,225	,575

**Tabla 12**

*Correlaciones de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación viso-manual y motricidad fina	15	,551	,033

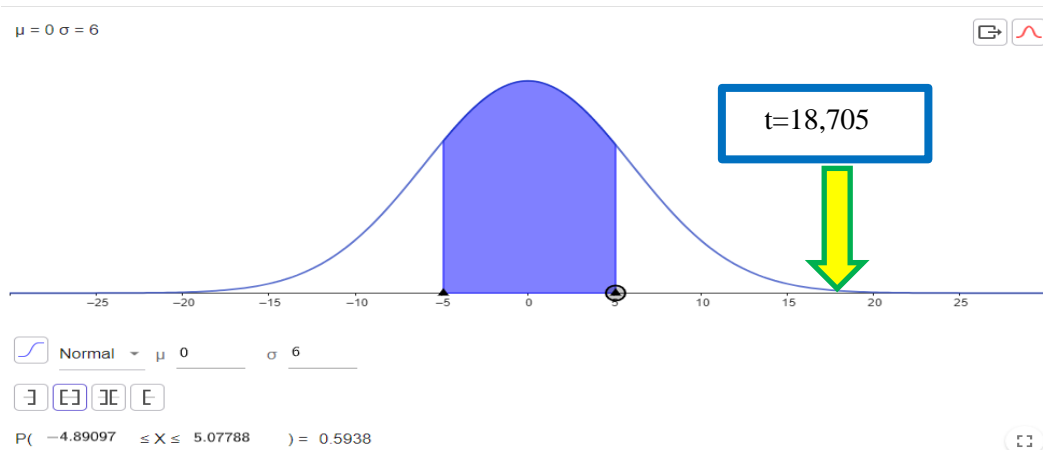
**Tabla 13**

*Prueba de muestras emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test - Coordinación viso-manual y motricidad fina	32,133	6,653	1,718	28,449	35,818	18,705	14	,000

**Figura 5**

*Prueba de muestras emparejadas.*



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

**Interpretación:**

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 14,33, podemos afirmar que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de las 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,033 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = 18,705$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

✓ **Prueba de Hipótesis específica 2**

**Hi:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

**Ho:** Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

**Tabla 14**

*Estadística de muestra emparejadas: D2 coordinación facial y motricidad fina.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Coordinación facial	14,67	15	2,690	,695

**Tabla 15**

*Correlación de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación facial	15	,817	,000

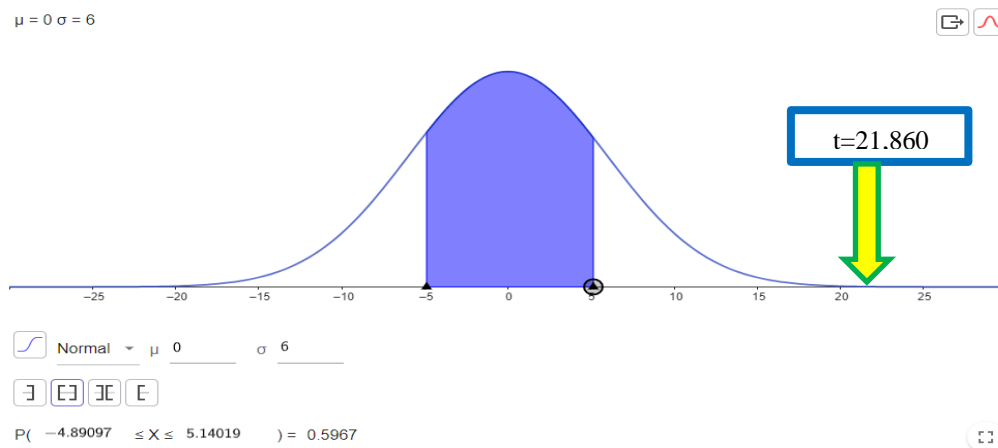
**Tabla 16**

*Prueba de muestras emparejadas.*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					t	gl (bilateral)	Sig.
		Desv. Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par	Post test -	31,800	5,634	1,455	28,680	34,920	21,860	14	,000
1	Coordinación viso-manual y motricidad fina								

**Figura 6**

*Prueba de muestras emparejadas.*



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

**Interpretación:**

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 14,67, así hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha

permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t=21,860$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

✓ **Prueba de Hipótesis Específica 3**

**Hi:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

**Ho:** Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

**Tabla 17**  
*Estadísticas de muestras emparejadas: D3 coordinación gestua y motricidad final.*

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1 Post test	46,47	15	7,615	1,966
Coordinación gestual	8,53	15	2,560	,661

**Tabla 18**  
*Correlación de muestras emparejadas.*

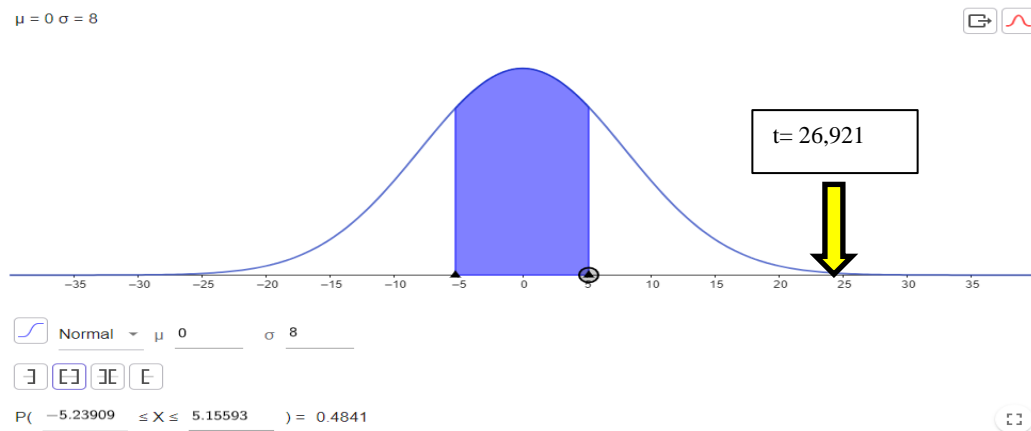
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación gestual	15	,891	,000

**Tabla 19**  
*Prueba de muestras emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Coordinación gestual	37,933	5,457	1,409	34,911	40,955	26,921	14	,000

## Figura 7

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

### Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 8,53, así hemos podido concluir Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 26,921$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

#### ✓ Prueba de Hipótesis Específica 4

**Hi:** Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.

**Ho:** Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.



**Tabla 20**

*Estadística de muestras emparejadas: D4 axiológica.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Axiológica	8,93	15	2,086	,539

**Tabla 21**

*Correlación de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Axiológica	15	,915	,000

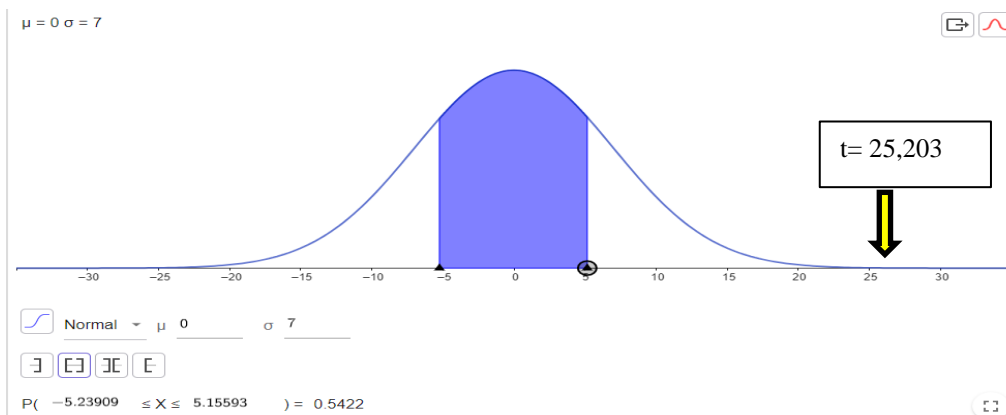
**Tabla 22**

*Prueba de muestras emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test - Axiológica	37,533	5,768	1,489	34,339	40,727	25,203	14	,000

**Figura 8**

*Prueba de muestras emparejadas*



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

## Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 8,93, así hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de  $t = 25,203$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

## 5.2. Discusión de resultados

La investigación estuvo centrada en desarrollar juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas, teniendo de referencia nuestra problemática la cual fue descubierta a través de nuestra observación directa durante las actividades de aprendizaje. Por medio de un análisis realizado por nuestro pre test y post test logramos demostrar que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo.

A través de nuestros criterios de inclusión se optó por determinar al aula de 4 y 5 años con 15 niños y niñas como nuestro grupo experimental para poder realizar la aplicación de los juegos didácticos. Se aplicó el pre test (una guía de observación) a los niños y niñas de ambas edades logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable independiente “motricidad fina”.

El grupo experimental del pre test se obtuvo un 40,0% que representa un nivel de nunca en donde los niños y niñas demuestran un bajo dominio de la motricidad fina. Al aplicar el post test de la variable dependiente motricidad fina se obtuvo un 46,7% que representa al nivel “siempre” en donde los niños y niñas mejoraron la motricidad fina a través de los juegos didácticos. De la misma manera se ha aplicado el post test de la variable independiente “Juegos didácticos”, obteniendo en el grupo experimental

3 un 46,7% que representa el nivel “siempre donde queda demostrado que, a través de  
131 los juegos didácticos se puede mejorar la motricidad de los niño y niñas en el nivel  
inicial.

4 El objetivo general establecido fue Demostrar de qué medida la aplicación de  
2 juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de  
la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

88 Para demostrar el cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los  
68 resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores  
superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal  
y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de nuestros datos se  
108 ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la t de Student  
para la comprobación de nuestras hipótesis.

28 En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha  
permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un  
valor de 0,39 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general  
con el valor de  $t = -1,603$  lo que significa que hemos desestimando la hipótesis alterna  
y aceptando la hipótesis nula.

2 Nuestra puntuación obtenida en la variable motricidad fina pre test fue de 41,20  
un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test,  
106 posterior a la aplicación de nuestra variable motricidad fina, se obtuvieron mejores  
2 puntuaciones con un total de 46,47. Con ello se demuestra la mejora de la motricidad  
fina mediante los juegos didácticos. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis  
general es válida.

1 Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de investigación de Álvarez  
(2020) el estudio de investigación se concentró en el uso de herramientas de instrucción  
para estimular las habilidades motoras finas en el nivel inicial. Su objetivo principal  
era descubrir qué elementos del proceso de modelado ayudan en el desarrollo de estas  
habilidades. Asimismo, Como resultado, se determinó que, para fomentar el adecuado  
desarrollo de las habilidades motrices de cada estudiante, los docentes deben utilizar

49 una variedad de actividades y tácticas en el aula. Para mejorar el rendimiento académico de sus hijos, los educadores y los padres deben incluir recursos de vanguardia en sus lecciones y estrategias de instrucción. Es muy importante que todo docente debe implementar diferentes juegos didácticos para mejorar la motricidad fina que es base para insertar a la escritura

3 Suarez (2021) promover la aplicación de soluciones metodológicas para el desarrollo psicomotor es el objetivo principal del artículo. Para lograrlo, es fundamental comprender cómo los docentes evalúan y piensan críticamente sobre diversos métodos y enfoques antes de implementarlos intencionalmente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje el impacto de diversas estrategias de enseñanza en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los estudiantes. Implica que todo docente debe de conocer diferentes métodos y enfoques para poder implementar diversas estrategias y a si mejorar la enseñanza.

39 Finalmente, para la investigación se ha considerado diferentes sustentos teóricos como es de: teoría psicogenética de Piaget, citado por García (2023) sostiene que, el juego es una verdadera forma de asimilación y que en él pueden reflejarse todos los procesos cognitivos, el juego es una auténtica indicación del progreso intelectual de los niños. Enfatiza cómo los niños intentan aprender interactuando con su entorno cuando juegan. Según esta idea, que establece un valor entre cada etapa del desarrollo cognitivo y un determinado tipo de juego, los diferentes tipos de juego que surgen durante la infancia son el resultado de modificaciones en las estructuras del cerebro humano.

3 Por otro lado, la Teoría de Freud: Esta idea sostiene que la participación de un niño en actividades manuales despierta características psicológicas básicas y genera sentimientos de felicidad y gratificación. Se sugiere que la forma en que se mueve el cuerpo afecta la forma en que se desarrolla la mente, y que una mente más desarrollada facilita la realización de movimientos más regulados y exactos.

Teoría de Le Boulch: Romero (2017) citado por García (2023) sugiere que, cuando un niño desarrolla sus habilidades motoras, también experimenta cambios psicológicos concurrentes relacionados con el crecimiento continuo de su sistema

nervioso. Destaca que la afectividad y las emociones son factores que están indisolublemente ligados al desarrollo de la motricidad; La sensación de logro y autoestima que proviene de actividades particulares, como bailar o tocar un instrumento, afecta la percepción, así como la capacidad de realizar tareas motoras más difíciles, como escribir.

Cuando desarrollamos nuestra Pedagogía Franciscana, vimos resultados positivos. Inicialmente había falta de valores y mal ambiente en el aula, pero con la aplicación de diferentes experiencias y actividades de aprendizaje, como juegos didácticos, lograron identificar y asignar la importancia adecuada a un valor semanal, el cual fue ordenados a través de nuestra tabla de valores, siendo importante resaltar Para Durand (2018), citado por Acosta (2023) obtener el respeto de los demás, es crucial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo que a su vez fomentará el respeto por parte de los demás. Además, es importante recordar la importancia de respetar la sociedad en su estado actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano. De acuerdo con la pedagogía Franciscana, Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional.

Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, estudiantes y docentes) con el objetivo último de lograr lo siguiente, durante las actividades se ha logrado el respeto, la responsabilidad, que muestran entre compañeros, docente, padres de familia, el cuidado por la naturaleza, la fe y así mejorar cada día su aspecto personal, emocional y espiritual (Enríquez, 2021).

5 Primer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

2 Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y  
4 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una  
8 puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente  
17 motricidad fina, en relación a nuestra post test de la misma variable dependiente se  
obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora  
de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

15 Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente  
41 juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que  
en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el  
nivel siempre, y en relación de la primera dimensión coordinación viso- manual se  
obtuvo una puntuación de 33,3 siendo el nivel siempre, y en la dimensión primero  
dáctilo pintura de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7. Con los  
resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del dáctilo  
5 pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

1 Hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en  
su dimensión coordinación viso- manual. La significancia del post test se observa un  
valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo  
modo, la significancia tiene un valor de ,039 corroborando en su totalidad a la hipótesis  
6 específica 1 con el valor de  $t = -1,603$  desestimando la hipótesis alterna y aceptando la  
hipótesis nula.

1 Salas (2020) examinar si la incorporación de talleres de juegos educativos  
mejoró la motricidad fina de los estudiantes de tres años que asistieron al aula “Los  
66 Patitos” de la Institución Educativa Privada Gran Mariscal en Luis José de Orbegoso -  
Santa en 2018 fue el objetivo principal del estudio. La motricidad fina fue la variable  
dependiente en este estudio, mientras que la aplicación de talleres de juegos  
instructivos demostró ser la variable independiente. Utilizando un diseño  
preexperimental y una metodología. En conclusión, se puede decir que la  
1 incorporación de talleres de juegos didácticos ayudó a mejorar la motricidad fina de  
los niños de tres años.

Otra investigación que refuerza nuestro primer objetivo Mariñas (2021) el problema en la Institución de Educación Primera N° 006 Santa Rosa de Lima, ubicada en la zona de La Cruz, región de Tumbes, está relacionado con los desafíos que enfrentan algunos estudiantes de tres años de la institución, teniendo en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Para abordar esta dificultad, la pregunta central es la siguiente: ¿Cómo pueden los juegos educativos ayudar a los niños y niñas de tres años en su motricidad fina? El objetivo principal de este estudio es examinar los efectos de los juegos educativos en el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 3 años matriculados en La Cruz, Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima de Tumbes. La metodología empleada se caracteriza por su carácter descriptivo, metodología cuantitativa y diseño no experimental. Del grupo objetivo, formado por 47 jóvenes de ambos sexos, se elige una muestra de 15 niños y niñas. La herramienta utilizada es una lista de verificación y el método utilizado para recopilar datos es la observación. Los hallazgos de este estudio muestran que los estudiantes de educación inicial de la Institución Instructiva Inicial 006 Santa Rosa de Lima, en La Cruz-Tumbes, se benefician del uso de juegos instruccionales en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Se recomienda que los administradores de las instituciones educativas apoyen estudios sobre técnicas de instrucción para el crecimiento integral y la mejora de las habilidades motoras finas.

García (2023) al utilizar indicaciones precisas sobre el material a utilizar, esta técnica permite transmitir los propios sentimientos y estados de ánimo. Brinda la oportunidad de experimentar la exploración a través del movimiento, el tacto y la vista. Implica pintar con una variedad de colores mezclados con los dedos o las manos. Con la ayuda de este ejercicio, los niños pueden expresar libremente su yo interior y participar en un proceso orgánico de investigación y descubrimiento.

Segundo objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a la nuestra post test de la misma variable dependiente se

17 obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

15  
41  
5  
Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la segunda dimensión coordinación facial se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel siempre, y en la dimensión segunda dibujo de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel a veces. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del dibujo mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación facial.

1  
1  
Se ha concluido que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación facial. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t = 21,860$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

2  
71  
Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de (Cabrera y Dupeyrón, 2019) el gran grado de precisión de los movimientos de los niños se denomina control motor fino. Tenga en cuenta que una definición de estimulación es un procedimiento que ayuda a la formación de más y mejores conexiones neuronales en los humanos, promoviendo así el desarrollo de las neuronas. Quimís (2023), Es fundamental recordar que la estimulación se presenta en forma de actividades rutinarias que despiertan el interés del niño y que deben administrarse con prontitud para evitar problemas o retrasos en el desarrollo de nuevas habilidades.

54  
Saldaña y Rojas (2023) El estudio utilizó una metodología cuantitativa y se categorizó como preparatorio a la experimentación. Doce niños formaron la muestra y se utilizó una lista de verificación como herramienta para ayudar con la recopilación de datos durante la observación. Utilizando el software SPSS versión 25, se utilizó una prueba de Wilcoxon para el análisis estadístico. En cuanto a los resultados, se observó que el 58,3% de los niños tenían habilidades motoras finas deficientes al inicio de la



investigación. Sin embargo, este porcentaje aumentó drásticamente con la introducción de los juegos instructivos, alcanzando el 66,7%, un nivel respetable. Inicialmente, el 66,7% de los niños presentaba mala coordinación visual-manual; Sin embargo, tras una intervención de juego educativo, el 58,3% de los niños mostraron una buena coordinación visual-manual. Luego de jugar los juegos educativos, se demostró que el 58,3% de los participantes mejoraron su dimensión facial frente al 75,0% que tuvo un mal nivel al principio. En conclusión, se comprueba que jugar juegos instructivos mejora enormemente la motricidad fina.

5 Tercer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.

2 Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y  
4 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una  
8 puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente  
17 motricidad fina, en relación a nuestro post test de la misma variable dependiente se  
obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora  
de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

15 Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente  
41 juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que  
en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el  
11 nivel siempre, y en relación de la tercera dimensión coordinación gestual se obtuvo  
1 una puntuación de 40,0 siendo el nivel siempre, y en la dimensión tercera pintura de la  
variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre. Con  
los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica de pintura  
mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación gestual.

1 He podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su  
1 dimensión coordinación gestual. La significancia del post test se observa un valor  
menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo,  
la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis  
especifica 3 con el valor de  $t = 26,921$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la  
hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de Garcia (2023) donde menciona que es una habilidad que implica ejecutar movimientos con precisión coordinando partes sensibles del cuerpo. Los niños utilizan estos gestos para comunicarse mientras desarrolla su expresión verbal, fonológica y escrita. Los movimientos de las extremidades superiores son esenciales para mejorar esta capacidad porque permiten al estudiante imitar y emplear gestos para transmitir.

19 Haro (2022) El estudio “Relevancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años” se centra en un análisis exhaustivo con el objetivo principal de evaluar el valor de la motricidad fina y las consecuencias del subdesarrollo infantil, así como como el papel que juegan los docentes en este proceso. Además, busca identificar los problemas precisos que tienen los niños con las habilidades motoras finas y sugiere técnicas de instrucción entretenidas para ayudar con esta área en el aula. Este estudio es crucial porque ayuda a los niños en edad preescolar a desarrollarse cognitivamente de manera adecuada, evitando desafíos con sus habilidades motoras finas y teniendo en cuenta sus diferentes fases de desarrollo. Es el resultado de un problema que se notó en un centro infantil, donde se encontraron desafíos en el desempeño de habilidades motoras finas, como agarrar una cuchara, colorear, rasgar y cortar. En este estudio se emplea un método cualitativo para permitir un análisis exhaustivo de los datos recopilados, con un enfoque en la descripción y explicación. Este método incluye la realización de entrevistas a diversos profesores de Educación Infantil. Los hallazgos de estas entrevistas enfatizan lo fundamental que es comenzar el desarrollo de las habilidades motoras finas en los niños a una edad temprana, brindándoles actividades de juego atractivas y herramientas de manipulación especializadas.

5 Cuarto objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología.

2 Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 4 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a nuestro post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

15 Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la cuarta dimensión axiología se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en la dimensión cuarta modelado de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del modelado mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica.

1 He podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t= 25,203$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

24 Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de Sandoval y Davila (2022) este estudio tuvo como objetivo investigar los efectos de los materiales instructivos en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Privada Eminencia María Reiche Neumann de Motupe en el año 2022. Un diseño preexperimental y se utilizó un enfoque descriptivo aplicativo para llevar a cabo la investigación. Había 62 niños en la muestra en total, 19 de ellos eran niños en edad preescolar de cuatro años. Para recopilar datos se utilizó una lista de verificación y observación presencial. Se utilizan técnicas como el coeficiente de Kuder Richardson y la validación por expertos calificados utilizando el coeficiente V de Aiken para garantizar la validez y confiabilidad del instrumento utilizado. Según los principales hallazgos de la prueba previa, el 74% de los niños tenía habilidades motoras finas de nivel bajo, el 21% tenía niveles medios y el 5% tenía niveles altos. Tras la administración de la prueba posterior, todos los alumnos mostrarán avances en sus habilidades motoras finas. En conclusión, se enfatiza lo crítico que es apoyar el desarrollo temprano de la motricidad fina ya que afecta positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños.

2 Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y

conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional. Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes, (Enríquez 2021).

Maslow (1968) de estas decisiones se derivan los ideales que deben guiar el comportamiento humano. Estos ideales tienen sus raíces en la cultura, las instituciones y la sociedad. Es necesario que los nuevos miembros de un sistema social se aculturaran y adoptan estos valores. Este proceso de desarrollo de valores tiene lugar en las interacciones de uno con el mundo, la cultura y uno mismo. Como resultado, se trata de un proceso dual que facilita la formación de estos valores universales y desarrolla naturalmente la capacidad del libre albedrío.

Es crucial resaltar que el uso de nuestra técnica produjo resultados óptimos, lo que indica que nuestro esfuerzo de estudio ha sido altamente satisfactorio. En términos de habilidades motoras finas, como la coordinación visual-manual, la coordinación facial y la coordinación gestual, los niños y las niñas tuvieron primero dificultades, y la minoría de ellos que se observó que tenía conocimientos de la axiología franciscana también carecía.

Utilizando la investigación que otros autores ya han realizado y nuestras propias experiencias previas, podemos diseñar actividades impactantes que utilizan materiales reales que hemos preparado, teniendo en cuenta las necesidades de los niños para que se motiven y se sientan lo suficientemente valientes como para participar en las actividades. Esto marca una gran diferencia durante las semanas que se aplican las actividades de aprendizaje, permitiendo a los docentes reflexionar sobre las tácticas que utilizan en el aula y adaptarse y volverse más creativos con su didáctica.

87

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

23

**Primera:** Se demostró que los juegos didácticos ayudan a que los niños y niñas de primer nivel de la Institución Educativa Privada San Judas Tadeo desarrollen su motricidad fina, con base en los resultados de nuestro objetivo general. Los resultados del pre y postest han permitido concluir que los diferentes juegos didácticos utilizados en las actividades de aprendizaje ayudan a la motricidad fina tanto de niños como de niñas. Finalmente, se ha aceptado la hipótesis nula y se ha rechazado la hipótesis alterna, ya que el valor de significancia es de ,039 indica que la hipótesis general ha sido corroborada exhaustivamente con el valor de  $t = - 1,603$ .

3

3

1

75

**Segunda:** Con respecto al primer objetivo específico se determinó que los juegos didácticos como la técnica de dactilo pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso-manual. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test se ha concluido, que los juegos didácticos, donde se realizaron diversas actividades de juego, utilizando materiales de su entorno del niño y niña así despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a su coordinación viso-manual. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,033 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = 18,705$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

5

4

8

4

5

**Tercera:** Con respecto al segundo objetivo específico se determinó que los juegos didácticos a través del dibujo mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en

11

3

3

cuanto a su coordinación facial. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 2 con el valor de  $t= 21,860$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

4

**Cuarta:** Con respecto al tercer objetivo específico se determinó que los juegos didácticos mediante la pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a su coordinación gestual. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 3 con el valor de  $t= 26,921$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

43

11

8

4

**Quinta:** Con respecto al cuarto objetivo específico se determinó que los juegos didácticos mediante el modelado, recorte y pegado mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a la axiología. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 4 con el valor de  $t= 25,203$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

64

11

8

1

## 6.2. Recomendaciones

**Primera:** Para un cambio positivo en la educación, se recomienda que los docentes reflexionen y tomen conciencia de cómo organizan y realizan actividades en sus aulas. Esto lo pueden lograr buscando y actualizando diversas estrategias, preparando materiales y utilizando recursos de vanguardia que inspiren a niños y niñas a estar más interesados en desarrollar sus habilidades motoras finas mediante la coordinación viso-manual que se desarrolla con talleres de dactilopintura.

**Segunda:** Se recomienda que los educadores utilicen una variedad de juegos didácticos en su instrucción diaria y los modifiquen para usarlos en otras áreas temáticas para garantizar que las habilidades psicomotoras de los niños y niñas estén siempre en desarrollo, teniendo en cuenta la coordinación facial en donde los niños niñas desarrollen su creatividad mediante el dibujo.

**Tercera:** Se recomienda que los docentes realicen una prueba previa al inicio del año escolar para conocer cómo le va a cada estudiante con su sistema motor y cómo le va en términos de motricidad fina, para ello se debe desarrollar la coordinación gestual a través del modelado.

**Cuarta:** Se recomienda que los educadores realicen talleres y empleen juegos instructivos como medio para ayudar a los niños con sus habilidades motoras finas que los niños que utilizan adecuadamente los juegos educativos pueden fortalecer sus talentos y volverse más creativos, móviles y atentos.

**Quinta:** Se recomienda que los maestros administren una prueba posterior para conocer cómo le va a cada niño con el sistema motor y cuánto ha progresado en términos de motricidad fina, también inculcar los valores franciscano para fortalecer en los niños una mejor convivencia tanto en el aula, en la familia, y en la comunidad, de esta manera mejorar, realizando diferentes actividades propuestas.