



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS MANUALES PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DE INICIAL EN LA I.E. ANDRES AVELINO CACERES 781**

“MARA” – 2023

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

YONI SONIA PANTIGOZO PASTOR

ISABEL HUMANGUILLA MEZA

ASESOR:

ROCIO ELENEA LINDO CERRON

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2023



INDICE

CAPÍTULO I.....	4
PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Pregunta de Investigación	6
1.2.1. Pregunta General	6
1.2.2. Pregunta Especifico	6
1.3. Objetivos	6
1.3.1. Objetivo General.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Justificación e importancia	7
1.5. Delimitación de la investigación.....	7
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
2.1. Antecedentes de investigación.....	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	10
2.1.3. Antecedentes locales.....	11
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1. Los juegos Manuales	12
2.2.2. El juego es una actividad propia de la infancia	14
2.2.3. El juego y la importancia en el desarrollo del niño:	14
2.2.4. Tipos de juegos manuales:.....	15
2.2.5. Motricidad Fina:	16
2.2.6. Fases del desarrollo de la motricidad fina	17
2.2.7. Importancia de la motricidad fina.....	18
2.3. Definición de términos.....	19
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	20
3.1. Hipótesis de la investigación.	20
3.1.1. Hipótesis general.	20
3.1.2. Hipótesis específicas.	20
3.2. Variables.	20
3.2.1. Variable independiente	20



3.2.2.	Variable dependiente	20
3.2.3.	Operacionalización de variables	21
3.3.	Método de investigación	23
3.3.1.	Enfoque de investigación.....	23
3.3.2.	Tipo de investigación.	23
3.3.3.	Alcance o nivel de investigación	23
3.3.4.	Diseño de investigación.....	23
3.4.	Población y muestra del estudio.	23
3.4.1.	Población.	23
3.4.2.	Muestra.....	24
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	24
3.5.1.	Técnica de recolección de datos	24
3.5.2.	Instrumento de recolección de datos	24
3.6.	Técnica de procesamiento de datos	24
3.7.	Aspectos éticos	24
ASPECTOS ADMINISTRATIVO.....		26
5.	ANEXOS.....	32
5.1.	Matriz de consistencia	32
5.2.	Matriz de instrumento.....	35

CAPÍTULO I

PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

A nivel de Internacional, en el estudio de Ciro y Querubín (2015) llevado a cabo en Colombia se determinó que la motricidad, y en forma particular, la motricidad fina es un factor fundamental en el desarrollo del niño, y que hay que respetar el desarrollo progresivo de la motricidad fina en cada infante, sin dejar de identificar en forma oportuna caso de déficit. En esta línea, en la investigación de Martín y Torres (2015) desarrollada en Venezuela se encontró que muchos infantes presentaban 16 problemas en su motricidad fina al momento de rellenar, trazar o de colorear en hojas blancas. Otro caso similar, lo encontramos en el estudio de Puerta (2016) en Ecuador, en donde se halló dificultades en el desarrollo psicomotor fino en los niños, ya que la mayoría presentaba falencias al sujetar el lápiz, recortar con tijeras, dibujar líneas, entre otras que limitaban el progreso del infante en sus tareas escolares y cotidianas. Por último, en la investigación de Mamani (2017) llevada a cabo en Bolivia se encontró que los infantes presentaban dificultades al momento de recortar con tijeras, del ensarte, del atado, del desatado o del abotonado, evidenciándose así la problemática de estos menores en cuanto a su despliegue motriz fino.

A nivel Nacional, en el estudio de Navarro (2019) llevado a cabo en Satipo, se encontró que los estudiantes tenían niveles bajos de motricidad fina en un 16,7%, lo que se evidenciaba en las diversas dificultades en la motricidad gestual, facial y motricidad visomanual, empleándose para el caso en particular el kirigami como estrategia didáctica para mejorar los niveles de desarrollo motriz fino en los infantes. En esta línea, en la investigación de Navarro e Infanzon (2021) llevado a cabo en Ayachucho, se encontró que los estudiantes tienen dificultades en la grafomotricidad con la pre escritura ya que existe una relación de manera directa, pero débil, tiene como metodología el tipo de cuantitativo y el nivel desarrollado fue correlacional, con diseño no experimental-transversal, la población que se consideró fue constituida por todos los niños, con una muestra de 10 niños con muestreo no probabilístico mediante la técnica a conveniencia del investigador..

Según Hilares y Suca (2022) el título de esta investigación fue denominado: “Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera-Cusco 2019”. Esta investigación tuvo el



objetivo; Determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. El problema trazado fue, ¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019? es una investigación cuantitativa, siguiendo el diseño descriptivo causal simple, la población fueron los estudiantes del quinto grado de secundaria y la muestra de un docente de educación física, 24 estudiantes. Para realizar el trabajo de campo y obtener los datos se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación con sus instrumentos el cuestionario y la ficha de observación, concluyendo que los estudiantes casi siempre utilizan los juegos motores en la natación. También se mostró la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación, lo resaltante en pos de mostrar esta influencia fue comprender el concepto idóneo de la familiarización en la natación, para luego observar de manera individualizada a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al poner en práctica la familiarización. Al igual que al señalar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación, lo más resaltante fue las respuestas del docente, en cuanto al uso de los juegos motores al momento de respirar en la natación, con esta base se tuvo más cuidado al observar a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al recibir la enseñanza sobre la respiración en la natación.

En ese sentido, en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara, Provincia de Cotabambas, Departamento de Apurímac, se ha venido evidenciando que ciertos niños presentan dificultades en su motricidad fina, pues les cuesta algunos recortar correctamente ciertas figuras, moldear bolas con la plastilina, introducir y extraer cuentas de una cuerda y/o recipientes, atar sus pasadores, apilar objetos o dibujarse a sí mismo. Dicha problemática se agrava aún más cuando los padres no muestran interés por el desarrollo adecuado de una motricidad fina en sus hijos. Precisamente esta situación problemática ha generado el interés por conocer el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de edad a fin de comprender sus deficiencias o limitaciones, y sobre ello proponer alternativas que contribuyan a mejorar sus habilidades motrices finas las mismas que servirán de base en esta etapa de su vida para el desarrollo de futuras capacidades y habilidades en esta área.

1.2 Pregunta de Investigación

1.2.1. Pregunta General

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos manuales para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?

1.2.2. Pregunta Especifico

- ¿En qué medida influye la aplicación de juegos manuales influye en el soporte y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?
- ¿En qué medida influye la aplicación de juegos manuales en el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?
- ¿En qué medida influye la aplicación de juegos manuales en la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar cómo influye la aplicación de los juegos manuales para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales influye en el soporte y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.
- Analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales influye en el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.
- Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales influye en la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.

1.4 Justificación e importancia

El presente estudio se justifica en varios aspectos, es así que tenemos:

A nivel teórico, se justifica porque en la actualidad existe un relativo vacío de conocimiento a nivel local sobre el particular, motricidad fina en los niños de educación inicial, pues se ha hecho una búsqueda exhaustiva para tener mayores luces sobre dicha problemática en el distrito de Mara y provincia de Cotabambas y no se ha podido encontrar un estudio objetivo, ya sea elaborado por las autoridades del sector (DRE-Apurímac o UGEL de Cotabambas) o por un particular, menos aún, no se ha podido contar con mayor información sobre el nivel de motricidad fina en los niños de la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023. situación que pone al descubierto la falta de generación de conocimiento sobre el particular y que obliga a realizar investigaciones al respecto.

A nivel práctico, se justifica porque se han generado valiosos conocimientos, los mismos que se han obtenido de las conclusiones y sugerencias del estudio sobre la motricidad fina en los mencionados niños y niñas; conocimientos que han de servir como referentes para entender mejor esta problemática en el departamento de Apurímac, por lo que tal información permitirá que las autoridades educativas del sector educación en Cu así como a la plana directiva, docente y padres de familia de la institución en mención, tomen acciones inmediatas orientadas a fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños, pues desarrollar en forma adecuada esta área en la educación inicial es un factor fundamental en el proceso de formación integral del menor.

A nivel pedagógico, se justifica porque se ha buscado enriquecer la parte pedagógica de la educación, sobre todo de la educación inicial, al permitir conocer los niveles de motricidad fina que poseen los niños y niñas de educación inicial, por lo que tener este conocimiento y comprensión ha de ayudar a que las docentes puedan fortalecer su práctica pedagógica diaria, prestando atención no solo al aspecto cognitivo del infante sino también a otros aspectos tan igual de importantes como es el aspecto motriz.

1.5 Delimitación de la investigación.

- **Espacial**

Se llevará a cabo en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.



- **Temporal**

La investigación se llevará a cabo el año 2023

- **Área del conocimiento**

Educación primaria, didáctica en instituciones educativas.



CAPITULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Según Landi (2017), en su tesis titulada “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del Centro De Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017”. El objetivo del estudio fue diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina La metodología usada fue de tipo cuantitativo, alcance explicativo y diseño experimental, llegando a concluir que:

- Finalmente se concluye que el juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños y al mismo tiempo es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina.

Según Álvarez (2020) en su tesis titulada “Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo Maria Lleras de la ciudad de Monteria”. Presentada en la Universidad Santo Tomas de Colombia. El objetivo de la investigación fue estimular el desarrollo de la motricidad fina, mediante el uso de materiales didácticos en los niños de cuatro (4) y cinco (5) años de edad, se recurrió a las entrevistas dirigidas a diferentes actores vinculados a la institución objeto de análisis como docentes y padres de familia, llegando a concluir que:

- Se realizó una intervención que buscó afianzar los procesos de motricidad y potencializar el uso de materiales didácticos para la estimulación de habilidades motrices fina en niños de la I. E. el INEM por medio de diferentes estrategias metodológicas, haciendo énfasis en la lúdica y el juego como ejes principales en el desarrollo cognitivo, social, motriz en la infancia.
- La necesidad de acompañamiento de los niños por parte de adultos y cuidadores en el desarrollo de actividades que implementen el juego y la lúdica.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Según Velásquez (2020) el trabajo de tesis titulado: “Grafomotricidad Y Escritura Cursiva En Estudiantes De Primer Grado De Una Institución Educativa De Mi Perú. El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la grafomotricidad y la escritura cursiva en los niños y niñas de una institución educativa de Mi Perú. Como investigación fue del tipo básica, de nivel descriptivo correlacional, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental transversal. Su muestra estuvo conformada por 96 estudiantes, el tipo de muestreo fue probabilístico. La técnica que empleó fue la encuesta y los instrumentos de recolección de datos fueron la Prueba de grafomotricidad Se arribó a las siguientes conclusiones:

- Existe una relación significativa entre grafomotricidad y escritura cursiva en la muestra estudiada,
- Existe una relación significativa entre la grafomotricidad y dos dimensiones de la escritura cursiva (velocidad de copia normal de ejecución, velocidad de copia rápida de ejecución), excepto con calidad de la copia.

Según Navarro e Infanzon (2021) el título del problema de investigación es: “Grafomotricidad Y Pre Escritura En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Pública De Ayacucho, para tal sentido se estableció el objetivo de determinar la relación de grafomotricidad con la pre escritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Pública N° 432-181/Mx.-P, Ayacucho 2021. En cuanto a la sección metodológica se consideró como tipo cuantitativo, el nivel desarrollado fue correlacional, diseño no experimental - transversal. La población estuvo constituida por todos los niños de 4 años, con una muestra de 10 niños con muestreo no probabilístico mediante la técnica a conveniencia del investigador. La técnica fue la observación con instrumentos de guías de observación validada por juicio de tres expertos y confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,821 y 0,904. Sobre los resultados se obtuvieron el 70.0% en el nivel proceso de grafomotricidad y 40.0% en pre escritura. También mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall se comprobó la prueba de hipótesis, obteniendo el p valor 0.013. Por tanto, se concluyó que, si existe relación de manera directa, pero débil de grafomotricidad con la pre escritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Pública N° 432-181/Mx.-P, Ayacucho 2021.

2.1.3. Antecedentes locales

Según Hilares y Suca (2022) el título de esta investigación fue denominado: “Los juegos motores y la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato I. Herrera-cusco 2019”. Esta investigación tuvo el objetivo; Determinar cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019. El problema trazado fue, ¿Cuál es la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la natación en alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Fortunato L. Herrera- Cusco 2019? es una investigación cuantitativa, siguiendo el diseño descriptivo causal simple, la población fueron los estudiantes del quinto grado de secundaria y la muestra de un docente de educación física, 24 estudiantes. Para realizar el trabajo de campo y obtener los datos se utilizó las técnicas de la encuesta y la observación con sus instrumentos el cuestionario y la ficha de observación, concluyendo que:

- Los estudiantes casi siempre utilizan los juegos motores en la natación. También se mostró la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la familiarización en la natación, lo resaltante en pos de mostrar esta influencia fue comprender el concepto idóneo de la familiarización en la natación, para luego observar de manera individualizada a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al poner en práctica la familiarización.
- Al igual que al señalar la influencia de los juegos motores en la enseñanza de la respiración en la natación, lo más resaltante fue las respuestas del docente, en cuanto al uso de los juegos motores al momento de respirar en la natación, con esta base se tuvo más cuidado al observar a los estudiantes en la aplicación de los juegos motores al recibir la enseñanza sobre la respiración en la natación.

Según López (2014) el título de investigación planteado fue “El juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3° grado del nivel de educación primaria de la institución educativa Daniel Estrada Perez Wanchaq- Cusco” El objetivo de nuestra investigación fue, determinar el nivel influencia que tiene los juegos como estrategia de aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática. El problema de investigación planteado fue: ¿De qué manera los

juegos influyen en el aprendizaje significativo del área de matemática en los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa "Daniel Estrada Pérez"- Cusco? Mientras el objetivo planteado: Determinar la forma de influencia que tiene los juegos como estrategia en el aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática de los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa "Daniel Estrada Pérez" Wanchaq – Cusco, y el tipo de investigación que se plantea en este trabajo es el aplicativo, porque permite aplicar el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo de las matemáticas de los educando del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa "Daniel Estrada Pérez" - Wanchaq – Cusco. El nivel de investigación que corresponde es el experimental, dentro de lo cual se trabaja a nivel pre experimental. A la conclusión que llega fue:

- La aplicación en el diseño de investigación (pre - test y post - test en las muestras seleccionadas) en los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez, desarrollando juegos como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática, nos permite establecer que estos influyen positivamente en los logros de aprendizaje, mostrando mejores resultados.

Según Pacco (2019) el título de investigación planteado fue: “Pintura Digital Como Técnica Para Mejorar La Grafomotricidad En Los Niños De Cinco Años De La Institución Educativa Inicial N° 56105 Yanaoca – 2016”, el objetivo de investigación propuesto fue: Identificar la eficacia de la Grafomotricidad a través de la Pintura Digital en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56105 de Yanaoca - Cusco 2016. El tipo de investigación fue aplicada, diseño pre experimental y la conclusión el siguiente: El nivel de desarrollo psicomotriz fino antes de la aplicación de la técnica basada en la pintura digital se pudo observar que la mayoría de los trabajan con entusiasmo y dedicación, a manera de juego.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos Manuales

El juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego” con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación. Sobre este mismo aspecto, Díaz, señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes

y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse (Espinoza, 2022).

A. Juego

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes. Estamos seguros que este se convertirá en un gran instrumento para estimular la atención en los niños. Es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano. La idea popular más extendida es, también, que los niños tienen que jugar y dedicarle gran parte de su tiempo. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales (Castillo, 2020).

B. Funciones del juego

Entendemos por funciones del juego aquellos ejercicios o actividades vitales que el mismo juego promueve por sí mismo en el transcurso de su desarrollo.

Según Mheducation (2019) determina como funciones del juego los siguientes:

- Que el juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas. Es decir, permite tener mejores relaciones interpersonales.
- El juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- El juego permite un escape saludable de la realidad cotidiana.
- El juego posibilita a la persona aprendizaje.

C. Características del Juego

Es importante conocer las características por parte de los profesores que deben tenerlos juegos para llevarlos al aula.

- **El juego es libre.** Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.
- **El juego produce placer;** el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

- **El juego es innato;** el juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.
- **El juego implica actividad;** en todo juego infantil hay Actuación. La pasividad no entra dentro de las características del juego.

2.2.2. El juego es una actividad propia de la infancia

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

A través de los juegos metódicos y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos (Cáceres & Puma, 2021).

Recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo.

El juego ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

2.2.3. El juego y la importancia en el desarrollo del niño:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos.

Más que una oportunidad para divertirse, el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento. Jugar mejora en nuestros más pequeños su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diferentes destrezas e incluso, mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés.

2.2.4. Tipos de juegos manuales:

- **Manualidades con plastilina:** La plastilina es un material ideal para que lo más pequeños desarrollen la creatividad y aprendan a modelar. Además, con ella, los niños también pueden trabajar la motricidad fina. Y puedes elegir la opción que prefieras, hacerla en casa o comprar plastilina barata, porque la verdad, es que es un material que resulta muy económico.

Para trabajar la motricidad fina, es muy recomendable realizar bolitas de plastilina, y después, aplastarlas o darles la forma que queramos con los dedos. Además, a los peques les suele gustar mucho crear figuras, personajes o representar diferentes elementos del entorno que les rodea. En nuestro caso, hemos combinado la plastilina con otros materiales que teníamos en casa y, juntos, hemos pasado una tarde estupenda, dando rienda suelta a la creatividad.

- **Manualidades con papel:** Rasgar papel, para después hacer bolitas con él y pegarlas sobre un dibujo, es una manualidad infantil muy recomendable para trabajar la motricidad fina. Ésta es la idea que te propongo hoy y que hemos hecho mi hijo y yo. Pero, es un material con el que se pueden hacer infinidad de cosas. Además, es económico y cunde mucho. Y con Internet, ya puedes comprar papel online cómodamente desde casa, como hacemos nosotros, o si lo prefieres, acudir a tu papelería de confianza.

En nuestro caso, hemos comprado un paquete de folios de colores para hacer esta manualidad, pero hemos utilizado muy pocos. Así que, tenemos papel de sobra para hacer otras actividades que se nos ocurran.

- **Manualidades con playmais:** Los playmais son materiales muy fáciles de manipular por los más pequeños de la casa. Para darles forma, tan sólo hay que humedecerlos, un poco, sobre un paño mojado, y moldearlos como queramos. Además, son como una especie de gusanitos con colorante alimenticio. Así que, si por accidente el peque se los lleva a la boca, no pasa nada porque no son tóxicos.

Son blanditos y fáciles de moldear. El niño sólo tiene que ejercer una ligera presión con los dedos índice y pulgar, a modo de pinza, para hacer formas con ellos. Además, al humedecerlos, también se pueden pegar entre sí, y sobre un soporte de papel, cartulina o cartón.

En nuestro caso, mi hijo y yo, hemos dado rienda suelta a la creatividad, y hemos elaborado una flor, un dinosaurio (a mi peque le encantan) y una casita. A continuación, te muestro el resultado en las siguientes imágenes.

- **Manualidades con pinzas:** Con un trozo de cartón, unas pinzas de madera, de las que utilizamos para tender la ropa, gomets y pegatinas adhesivas pequeñas, hemos hecho una manualidad, con la que los peques pueden aprender jugando. Porque, en este caso, hemos trabajado la motricidad fina, los números y los colores.

Como puedes ver en las imágenes, en un lateral del cartón, mi hijo ha pegado gomets circulares de diferentes colores, y ha hecho lo mismo sobre las pinzas. En el caso de los números, como mi peque aún no sabe escribir, lo he hecho yo. He escrito los números del 1 al 10 en unas etiquetas pequeñas de color blanco, dos veces. Después, mi hijo las ha pegado en el otro lateral del cartón y en otras pinzas.

- **Manualidades con gomas elásticas:** Por último, hemos trabajado también la motricidad fina con gomas elásticas. Las que he utilizado yo con mi hijo son más fuertes y cuesta más manipularlas. Pero, con los más chiquitines, se pueden emplear las del pelo, que son más suaves y fáciles de manipular (Cáceres & Puma, 2021).

2.2.5. Motricidad Fina

La motricidad fina es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, con los ojos. Un buen desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y dedos para que estos sean cada vez más precisos, logrando así una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que se refleja positivamente en sus actividades cotidianas (Cabrera y Dupeyrón , 2019).

La motricidad fina tiene como fin la coordinación de los movimientos musculares pequeños. Es decir, el desarrollo de los músculos de manos, muñecas, pies, dedos, boca y lengua. La coordinación con los ojos en relación con las habilidades motoras.

Esto facilita el desenvolvimiento de tareas cotidianas donde se utilizan de manera simultánea: ojos, manos, dedos, boca, lengua, pies, como vestirse, atarse los cordones,

soplar, cepillarse los dientes, comer, rasgar, cortar, pintar, apilar objetos, colorear, escribir, entre otros.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tiene una amplitud sino que son movimientos de más precisión. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño sin ningún aprendizaje.

Por lo tanto, la motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. (Jiménez J, 1982). Motricidad fina, este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

2.2.6. Fases del desarrollo de la motricidad fina

Según Espinoza (2022) menciona que “es importante el desarrollo de la motricidad fina, porque aumenta la inteligencia en el niño, debido a que experimenta y aprende de su

entorno” asimismo manifiesta que estas clases de desarrollo de la motricidad fina son las siguientes., p. 31

Infancia (de 0 a 12 meses): “En esta fase los bebes exploran, tocan, cogen toda clase de objetos y se lo llevan a la boca no tiene control de sus manos, pero a medida que van creciendo ya toman objetos con más facilidad y golpean objetos pequeños con otros objetos” “Seguidamente entre los 2 y 4 meses, y cuatro o cinco meses: “En esta edad la mayoría de los niños ya pueden coger objetos con más precisión, pero siempre observan primero el objeto antes que sus manos, eso hace que tenga un poco de dificultad, esto es muy importante en esta edad ya que indica el comienzo del desarrollo de la motricidad fina”.

Entre los 12 y 15 meses: En esta etapa el niño primero observa los objetos antes de cogerlos, pero ya los puede coger con bastante facilidad y con más precisión utilizando toda la mano, pero principalmente los dedos como pinzas digitales. Infancia de 1 a 3 años: En esta edad el niño va desarrollando su lateralidad, derecha e izquierda, a la capacidad de manipular objetos de manera más complicada, como marcar el teléfono, tirar de cuerdas, dar vuelta a un libro. Empiezan a coger la crayola con habilidad para dibujar y trazar líneas con más precisión y no para hacer garabato (Pari y Abarca, 2020).

Infancia de 3 a 4 años: En esta etapa los niños se encuentran ante tareas más complejas como utilizar cubiertos o atarse los pasadores de los zapatos que es un gran desafío para ellos porque todavía no han desarrollado su motricidad fina lo suficiente (p.32). Infancia 4 años: “En esta edad los niños todavía no alcanzan a desarrollar la motricidad fina claramente, pero realizan actividades con habilidad ya que recortan, escriben su nombre con mayúscula, dibujan su cuerpo, las figuras geométricas, hacen modelado con plastilina, masa, arcilla con más creatividad. Infancia a los 5 años: En esta edad los niños han desarrollado claramente su motricidad fina ya que realizan sus trabajos con más habilidad y destreza utilizando su mano favorita al dibujar. Finalmente ya desarrollan su lateralidad, derecha e izquierda, así como también la capacidad de manipular objetos de manera más compleja, como marcar el celular, tirar o jalar de cuerdas.

2.2.7. Importancia de la motricidad fina

Sobre la importancia de la motricidad fina menciona que radica en que favorece el desarrollo de los pequeños músculos de la mano (pinza digital) favorable para la escritura y para realizar trabajos más complejos que requieren mayores detalles, como tejer, clavar,

coser etc. Por ello se debe realizar actividades desde pequeños que ayuden a desarrollar la motricidad fina y el nivel inicial es de suma importancia ya que es la base donde los niños asimilan aquellos primeros conocimientos, habilidades, destrezas y un adecuado desarrollo motriz en los aspectos viso manual, fonético, facial y gestual por ello es fundamental estimular a los niños desde pequeño con actividades que le permita alcanzar un desarrollo adecuado que le sentirá para todo el proceso educativo y en su vida diaria, por tanto en las escuelas y hogares es una obligación la motivación de esta área desde lo más temprano posible, en la medida que cada edad de los niños lo permita y lo requiera (Espinoza, 2022).

2.3. Definición de términos

- **Juego:** Es una actividad u ocupación libre, que se crea dentro de unos límites de realidad específicos, según unas pautas totalmente obligatorias, aunque abiertamente reconocidas, actividad que tiene un fin en sí misma y a la que se une una sensación de tensión y euforia.
- **Juego manual:** es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse.
- **Desarrollo motor:** La actividad que necesita el joven dinámico se la da el juego de la manera más eficaz. El juego favorece: el control postural, el trabajo muscular, la información sobre sí mismo.
- **Desarrollo motor grueso:** Alude a la congruencia y sincronización que existe al realizar enormes desarrollos, es decir, cuando se trata de grandes bultos. Esta coordinación y concordancia están presentes de manera dependiente en ejercicios como correr, pasear, saltar, trepar, entre otros (Mendiara, 2016).
- **La motricidad fina:** Es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, con los ojos. Un buen desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y dedos para que estos sean cada vez más precisos (Cabrera y Dupeyrón , 2019).



CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación.

3.1.1. Hipótesis general.

Las aplicaciones de los juegos Manuales desarrollan significativamente la motricidad fina significativamente, en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el soporte y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.
- La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.
- La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.

3.2 Variables.

3.2.1. Variable independiente

Juegos Manuales.

3.2.2. Variable dependiente

Motricidad Fina.

3.2.3. Operacionalización de variables

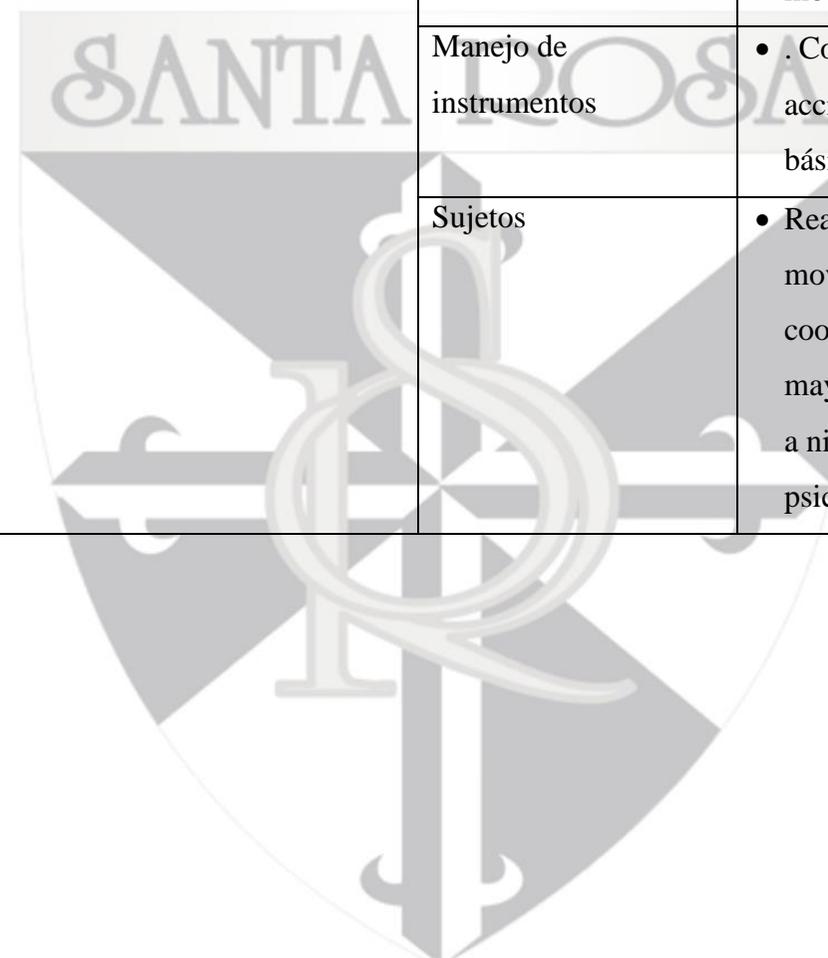
Variable independiente / Juegos manuales

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos manuales	Son recursos lúdicos de desarrollo y comunicación del ser humano, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje activo que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen al proceso creador del estudiante que le hace posible adaptarse al mundo y les permite a la vez desarrollar habilidades básicas en el marco del desarrollo de la grafo motricidad	Se divide en tres dimensiones, Fluidez, Flexibilidad y Originalidad	Dibujo	<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuevos movimientos con todo su cuerpo vivenciando sus posibilidades.
			Pintura	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los tipos de pintura.
			Construcción	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y hace buen uso de su lateralidad.



Variable dependiente / Motricidad fina

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Motricidad fina	Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora para la manipulación de objetos, creación de formas y figuras para perfeccionar las habilidades manuales.	Se operacionaliza en tres dimensiones Soporte y posición, Manejo de instrumentos y Sujetos	Soporte y posición	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra, coordinación, agilidad equilibrio controla sus movimientos
			Manejo de instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina acciones motoras básicas.
			Sujetos	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados con mayor predicción a nivel psicomotriz.



3.3. Método de investigación

3.3.1. Enfoque de investigación.

Sera de enfoque Cuantitativo ya que usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, 2014, p. 4).

3.3.2. Tipo de investigación.

El estudio será de tipo aplicada tiene por objetivo resolver un determinado problema o planteamiento específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, para el enriquecimiento del desarrollo cultural y científico.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

El estudio será de nivel explicativo Según Hernández (2016) el estudio de investigación de nivel explicativo, “Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones de causa – efecto”.

3.3.4. Diseño de investigación.

Diseño cuasi-experimental, con un grupo experimental, con dos mediciones: con una prueba de entrada (pre test) y otra prueba de salida (post test), cuyo diseño lo representamos de la siguiente manera:

GE: O ₁ -- X -- O ₂

Donde:

GE: Grupo experimental conformado por 15 estudiantes

O₁: lista de cotejo para medir el nivel de motricidad (Pre test)

X: La aplicación de la estrategia de juegos manuales

O₂: listo de cotejo para medir el nivel de motricidad (Post test)

3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

Población: Total 12 niños en niños de 5 años de inicial en la la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara

3.4.2. Muestra.

La muestra del estudio será no probabilístico el cual indica que se ha seleccionado por conveniencia o a estudiantes quienes tengan ciertas características, por lo que se consideró a niños que asistan constantemente a las aulas conformada por 08 niños de 5 años de inicial en la en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Observación: Se utilizara la técnica de la observación, la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis

Lista de cotejo: Instrumento que sirve para recopilar datos de los estudiantes donde responden con certeza sus acciones habilidades y destrezas desarrolladas en el proceso de la investigación. Para este tipo de investigación se aplicara la lista de cotejo, la cual permitirá registrar los resultados y logros que alcanzan los niños con respecto al nivel de comunicación oral

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Instrumento: Para este estudio de investigación se aplicará la lista de cotejo, la cual nos permitirá registrar los resultados y logros que alcanzan los educandos con respecto al nivel de Motricidad fina.

3.6. Técnica de procesamiento de datos

Los datos serán procesados de la siguiente forma:

- Primeramente se codificaran los datos de estudio.
- Seguidamente se calificara los datos por medio de una puntuación a la evaluación procesada que será acorde al instrumento a usar.
- Se procesara los datos estadísticamente en el programa Análisis SPSS donde se obtendrá tablas y gráficos.
- La Interpretación: Una vez agrupados los datos esto se interpretan cuantitativamente.

3.7. Aspectos éticos



El estudio aplicara escrupulosamente, criterios, responsabilidad en el manejo de los datos como sus fuentes, la aplicación de los instrumentos será con el consentimiento de los padres y administrativos de la institución educativa, como también los resultados serán confidenciales para fines propios del investigador, se cuidara la autonomía de cada estudiante.





ASPECTOS ADMINISTRATIVO.

Cronograma de actividades

TIEMPO ETAPAS	2022					2023	
	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Marzo	Octubre
1. Elaboración del proyecto	X						
2. Presentación del proyecto	X						
3. Revisión Bibliográfica	X	X					
4. Elaboración de instrumentos			X	X	X		
5. Aplicación de instrumentos				X		X	X
6. Tabulación de datos						X	X
7. Elaboración del informe						X	X
8. Presentación del informe para dictamen						X	X
9. Sustentación de la investigación							X

Presupuesto de la investigación

Recursos humanos

- Digitador S/. 400.00

Sub total S/. 400.00



Recursos materiales

- Material de oficina	S/.	350.00
- Bibliografía (libros)	S/.	300.00
- Otros	S/.	400.00

Sub total S/.

		1050.00
--	--	---------

Servicios

- Anillados	S/.	100.00
- Inscripción del proyecto	S/.	150.00
- Impresiones del Informe	S/.	450.00
- Empastados del Informe	S/.	300.00
- Impresión de la Tesis	S/.	600.00
- Otros	S/.	250.00

Sub total S/.

		1850.00
--	--	---------

Resumen del monto solicitado

- Recursos humanos	S/.	400.00
- Recursos materiales	S/.	1050.00
- Servicios	S/.	1850.00

Total S/.

		3300.00
--	--	----------------

Financiamiento

El investigador será responsable de la ejecución del presupuesto.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Albornoz , E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Almeida, A., & Cerezo, J. (2019). Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia De La Educación. *Historia educacion*, 38, 27-37.
- Álvarez, L. (2020). *Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo Maria Lleras de la ciudad de Montería*. Montería: Universidad Santo Tomas. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27676/2020lorenaalvarez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Álvarez, L. (2020). *Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo Maria Lleras de la ciudad de Montería*. Montería: Universidad Santo Tomas. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27676/2020lorenaalvarez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>
- Avalos, M., & Abarca, C. (2019). *La Dactilopintura En El Desarrollo De La Creatividad De Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Unidad Educativa San Felipe Neri De La Ciudad De Riobamba En El Periodo 2018 – 2019*. Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5844>



- Bolivar, K. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Anza*. Universidad Católica De Oriente. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/201/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Cabrera , B., & Dupeyrón , M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños del grado preescolar. *Revista de Educación*, 17(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Cáceres, N., & Puma, C. (2021). *Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019*. Universidad Andina Del Cusco.
- Camilloni , A. (2019). La enseñanza del derecho orientada al desarrollo de la creatividad. 6(1). Obtenido de <https://revistas.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/53743>
- Castillo, C. (2020). *Diseño De Juego Para El Desarrollo De La Creatividad Y Fortalecer La Capacidad De Independencia Y Adaptación Al Entorno En Los Niños De 3 A 5 Años De Hogares Pertenecientes Al Nse B- Y C+*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de DISEÑO DE JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA
- ConadisPerú. (2021). *La educación de niños y niñas con discapacidad en el peru durante la pandemia del Covid -19*. Obtenido de <https://conadisperu.gob.pe/observatorio/wp-content/uploads/2022/03/La-educacion-de-ninos-y-ninas-con-discapacidad-en-el-Peru-durante-la-pandemia-del-COVID-19-1.pdf>
- Espinoza, J. (2022). *Aplicación De Juegos Manuales Para El Desarrollo De La Motricidad Fina En Los Niños De 5 Años De La Institucion Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019*. Universidad catolica los angeles. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29479/JUEGO S_MANUALES_ESPINOZA_TIMANA_JULIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29479/JUEGO_S_MANUALES_ESPINOZA_TIMANA_JULIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Gutiérrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021*. Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutiérrez, M., & Quispe, R. (2022). *Hora del juego libre de sectores y desarrollo de creatividad en niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial n° 506 de Tungasuca Canas-Cusco 2021*. Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco . Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6369/253T20220062_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del Centro De Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017*. Universidad politecnica salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>
- Mendiara, J. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Wanceulen. Ereader.
- Merchan, G., & Navarro, E. (2016). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años*. Universidad Estatal De Milagro.
- mheducation. (2019). *El juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Ministerio de Educacion. (2018). *Programa Curricular de educacion inicial*. Obtenido de <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2018/11/Programa-Curricular-Educacion-Inicial-26-11-18.pdf>
- Moura , T. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Estudios educativos*, 17(1). Obtenido de <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272>
- Pari, Y., & Abarca, F. (2020). La expresión musical en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa inicial - puno. *Investigaciones*, 9(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7616764>



- Rojas, E. (2022). *Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 03 años de la institución educativa Inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022*. Universidad Católica de Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28098/CREATIVIDAD_Y_JUEGOS_TRADICIONALES_EDUCACION_INICIAL_ROJAS_CONCHA_ENA_PRUDENCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Saleiman, A., & Saleiman, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato.
- Salinas, V. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 5 a 6 años*. Universidad de las Fuerzas Armadas. Obtenido de https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_8a29580561178e5129f13f5878da3c54
- Tenesaca, M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8480993>
- Unicef. (2018). *Fondo de las naciones unidas, Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia, Lego –Fundación*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Zambrano , N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Conrado*, 15(67). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200354

5. ANEXOS

5.1. Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿De qué manera influye la aplicación de los juegos manuales para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?	Determinar cómo influye la aplicación de los juegos manuales para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.	Las aplicaciones de los juegos Manuales desarrollan significativamente la motricidad fina significativamente, en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.	<p>Variable independiente: Juegos Manuales.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo • Pintura • Construcción <p>Variable dependiente: Motricidad fina</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soporte y posición 	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Aplicada, Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación: Cuasi experimental</p> <p>Población: 08 niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1) ¿En qué medida influye la aplicación</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1) Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales influye</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>4) La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el soporte</p>		

<p>de juegos manuales influye en el soporte y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?</p> <p>2) ¿En qué medida influye la aplicación de juegos manuales en el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?</p>	<p>en el soporte y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p> <p>2) Analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales influye en el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p> <p>3) Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales influye en la sujeción con movimientos</p>	<p>y posición en los niños de 5 de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p> <p>5) La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p> <p>6) La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de instrumentos • Sujetos 	<p>Abelino Cáceres del distrito de Mara – 2023</p> <p>Muestra: 08 niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N°781 Andrés Abelino Cáceres de Mara – 2023</p> <p>Instrumentos de recojo de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo <p>Método de análisis de datos:</p> <p>Estadística descriptiva con el apoyo de SPSS</p> <p>27</p>
--	--	---	---	--

<p>3) ¿En qué medida influye la aplicación de juegos manuales en la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023?</p>	<p>coordinados en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa inicial N° 781 Andrés Avelino Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p>	<p>Cáceres Del distrito de Mara 2023.</p>		
--	--	---	--	--



5.2. Matriz de instrumento

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Motricidad fina	Soporte y posición	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra, coordinación, agilidad equilibrio controla sus movimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Baila y se queda en diferentes posiciones • Imita los movimientos de su docente • Da vueltas • Se desplaza en línea recta • Gira de izquierda derecha-viceversa 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
	Manejo de instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> • . Coordina acciones motoras básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasga papel • Enhebra hilo en una aguja • Toca la mesa como tambor • Lanza la pelota en dirección correcta • Pinta dibujos o figuras 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No
	Sujetos	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados con mayor predicción a nivel psicomotriz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Señala las partes gruesas de su cuerpo • Gira su cuerpo alrededor de un objeto • Rueda utilizando su cuerpo • Salta con los pies juntos • Se desplaza de un lado a otro 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No



Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

DIMENSIONES	ITEMS	SI	NO
Soporte y posición	Baila y se queda en diferentes posiciones		
	Imita los movimientos de su docente		
	Da vueltas		
	Se desplaza en línea recta		
	Gira de izquierda derecha-viceversa		
Manejo de instrumentos	Rasga papel		
	Enhebra hilo en una aguja		
	Toca la mesa como tambor		
	Lanza la pelota en dirección correcta		
	Pinta dibujos o figuras		
Sujetos	Señala las partes gruesas de su cuerpo		
	Gira su cuerpo alrededor de un objeto		
	Rueda utilizando su cuerpo		
	Salta con los pies juntos		
	Se desplaza de un lado a otro		