



Universidad Nacional

**SAN LUIS GONZAGA**



## **Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional**

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA  
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD



CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN  
NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16 - ICA, 2023

Presentado por:

**BACHILLER: GARIBAY MUSTO PAMELA XIOMARA**

Egresado del nivel pregrado de la Escuela Profesional de **Educación Inicial** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es **1%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

**APROBADO**


Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

.....  
.....

Ica, 21 de mayo de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA" DE ICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
Unidad de Investigación  
  
Dr. Simón Peñayo Huamani Alcocca  
DIRECTOR

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades



Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la  
Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

Línea de investigación

Sociedad, desarrollo sostenible, políticas públicas y ambientales

INFORME FINAL DE TESIS

AUTOR

GARIBAY MUSTO PAMELA XIOMARA

Asesora

Dra. María del Pilar Castillo Martínez

Ica, Perú

2025

Dedico el presente trabajo al Todopoderoso  
por orientarme para culminar mis estudios.  
A mi mamá por haberme apoyado incondicionalmente y  
haberme formado como una persona con valores,  
por haber confiado en mi en esta etapa de formación profesional.

Pamela Xiomara

## **Agradecimiento**

Mi gratitud para mi alma mater  
por sus enseñanzas, al compromiso asumido pude  
culminar mi carrera profesional.

Pamela Xiomara

## ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
INDICE DE TABLAS	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	10
1.1 Descripción de la realidad problemática	14
Formulación del Problema	15
a) Problema General	15
b) Problemas Específicos	16
1.2 Antecedentes de la investigación	16
1.3 Justificación e importancia de la investigación	17
1.4 Hipótesis de la investigación	18
a) Hipótesis General	18
b) Hipótesis Específicas	18
1.5 Variables de la investigación	18
1.6 Objetivos de la investigación	19
a) Objetivo General	19
b) Objetivos Específicos	19
CAPÍTULO II: ESTRATEGIA METODOLÓGICA	
2.1 Enfoque de investigación	20
2.2 Tipo de investigación	20
2.3 Nivel de la investigación	20
2.4 Diseño de investigación	20
2.5 Población y Muestra	20
2.6 Técnicas de recolección de datos	20
2.7 Instrumentos de recolección de datos	21

CAPÍTULO III: RESULTADOS	
3.1 Presentación e Interpretación de Resultados de la investigación	
3.1.1 Resultados de la Evaluación Pre test y post test	
Guía de observación para niños	22
3.1.2 Guía de Entrevista aplicada a las docentes	48
3.2 Comparación de Hipótesis	51
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	54
CONCLUSIONES	56
SUGERENCIAS	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	61
- Instrumentos de recojo de datos	
- Matriz de consistencia	
- Matriz de operacionalización de variables	
- Autenticidad de la investigación	
- Consentimiento informado	
- Autorización de la dirección de la I.E.	
- Resolución de aprobación del Proyecto de Tesis	
- Resolución de aprobación del Informe Final de Tesis	

## INDICE DE TABLA

	pág.
Tabla 1	Inicia y mantiene interacciones con otros niños durante el juego 22
Tabla 2	Comparte materiales y juguetes de forma espontánea. 23
Tabla 3	Sigue reglas simples durante el juego. 24
Tabla 4	Respetar turnos y espera su oportunidad. 25
Tabla 5	Demuestra habilidades de cooperación y colaboración. 26
Tabla 6	Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes. 27
Tabla 7	Crea historias y escenarios durante el juego 28
Tabla 8	Expresa ideas originales y únicas durante el juego. 29
Tabla 9	Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico 30
Tabla 10	Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego 31
Tabla 11	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse durante el juego. 32
Tabla 12	Demuestra comprensión de conceptos básicos a través del juego. 33
Tabla 13	Agarra objetos con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice. 34
Tabla 14	Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños 35
Tabla 15	Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado. 36
Tabla 16	Dibuja líneas y formas con precisión con lápices y crayones. 37
Tabla 17	Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada 38
Tabla 18	Demuestra preferencia por una mano (derecha-izquierda) en la mayoría de las actividades 39
Tabla 19	Coordina ambas manos en tareas que requieran bilateralidad 40
Tabla 20	Distingue derecha e izquierda en su propio cuerpo y otros objetos 41
Tabla 21	Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas. 42
Tabla 22	Controla la presión al dibujar, hacer trazos o grafías 43
Tabla 23	Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión. 44
Tabla 24	Ejecuta la posición de pinza para la técnica del punzado 45
Tabla 25	Realiza movimientos finos con los dedos de las manos 46
Tabla 26	Realiza tareas de recorte con precisión 47
Tabla 27	Dimensión recreativa: Aplicación de Juegos lúdicos 48
Tabla 28	Dimensión social: Juego de roles 49
Tabla 29	Dimensión pedagógica: 50

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.	
Figura 1	Inicia y mantiene interacciones con otros niños durante el juego	22
Figura 2	Comparte materiales y juguetes de forma espontánea.	23
Figura 3	Sigue reglas simples durante el juego.	24
Figura 4	Respeta turnos y espera su oportunidad.	25
Figura 5	Demuestra habilidades de cooperación y colaboración.	26
Figura 6	Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes.	27
Figura 7	Crea historias y escenarios durante el juego	28
Figura 8	Expresa ideas originales y únicas durante el juego.	29
Figura 9	Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico	30
Figura 10	Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego	31
Figura 11	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse durante el juego.	32
Figura 12	Demuestra comprensión de conceptos básicos a través del juego.	33
Figura 13	Agarra objetos con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice.	34
Figura 14	Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños.	35
Figura 15	Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado.	36
Figura 16	Dibuja líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones.	37
Figura 17	Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada	38
Figura 18	Demuestra preferencia por una mano (derecha-izquierda) en la mayoría de las actividades	39
Figura 19	Coordina ambas manos en tareas que requieren bilateralidad	40
Figura 20	Distingue entre derecha e izquierda en su propio cuerpo y otros	41
Figura 21	Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas.	42
Figura 22	Controla la presión al dibujar, hacer trazos o grafías	43
Figura 23	Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión.	44
Figura 24	Ejecuta la posición de pinza para la técnica del punzado	45
Figura 25	Realiza movimientos finos con los dedos de las manos	46
Figura 26	Realiza tareas de recorte con precisión	47
Figura 27	Dimensión recreativa Aplicación de Juegos lúdicos	48
Figura 28	Dimensión social: Juego de roles	49
Figura 29	Dimensión pedagógica	50

## **RESUMEN**

El objetivo central de la presente investigación fue determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la Institución Educativa N.º 16, Ica, durante el año 2023. Se adoptó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada y un método cuasi experimental de series de tiempo. La población estuvo conformada por 226 niños, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística e intencional de 50 estudiantes, considerando criterios de inclusión previamente establecidos. Para la recolección de datos se emplearon como instrumentos una guía de observación estructurada y una guía de entrevista semiestructurada. Los resultados obtenidos evidenciaron que la implementación sistemática de juegos lúdicos favoreció significativamente el fortalecimiento de la destreza digital, la coordinación óculo-manual y la precisión en los movimientos finos. Este progreso se reflejó en la mejora de la autonomía funcional de los niños, al facilitar la ejecución de actividades cotidianas como abotonar prendas de vestir, anudar cordones, manipular utensilios y realizar trazos con mayor control y fluidez. Asimismo, se observó un impacto positivo en el desarrollo de la visomotricidad, la integración sensorial y la resolución de problemas creativos en situaciones lúdicas. En conclusión, los juegos lúdicos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para potenciar las habilidades visomanuales, fomentar la autonomía y promover aprendizajes significativos, consolidando así su relevancia dentro de la educación inicial como recurso metodológico de alta pertinencia.

### **Palabras claves**

Juegos lúdicos, habilidades motoras, motricidad fina, resolución de problemas creativos.

## ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the influence of playful games on the development of fine motor skills in children at Educational Institution No. 16, Ica, during the year 2023. A quantitative approach was adopted, with an applied research design and a quasi-experimental time series method. The population consisted of 226 children, from which a non-probabilistic, intentional sample of 50 students was selected, considering previously established inclusion criteria. Data collection instruments included a structured observation guide and a semi-structured interview guide. The results showed that the systematic implementation of playful games significantly enhanced finger dexterity, hand–eye coordination, and precision in fine motor movements. This improvement was reflected in greater functional autonomy among children, facilitating the performance of everyday tasks such as buttoning clothing, tying shoelaces, handling utensils, and executing more controlled and fluid strokes. In addition, a positive impact was observed on the development of visual–motor integration, sensory integration, and creative problem-solving in playful contexts. In conclusion, playful games constitute an effective pedagogical strategy to strengthen visuomanual skills, foster autonomy, and promote meaningful learning, thereby reinforcing their relevance in early childhood education as a highly pertinent methodological resource.

### Keywords

Playful games, motor skills, fine motor skills, creative problem solving.

## INTRODUCCIÓN

A nivel global, la literatura científica subraya que el juego es un medio natural para explorar su entorno. (Bruner,1983) en el ámbito del desarrollo motriz, estudios recientes han demostrado que los juegos lúdicos, como los rompecabezas, la manipulación de plastilina y el ensartado de cuentas, contribuyen significativamente a la destreza manual (Smith et al., 2020). Estas actividades permiten a los niños experimentar y practicar movimientos precisos, fortaleciéndose progresiva y naturalmente.

El Ministerio de Educación -MINEDU (2021) reconoce la importancia de la pedagogía activa centrada en el niño. Sin embargo, investigaciones como las de García y Rojas (2019) señalan que aún existen limitaciones y en estrategias pedagógicas innovadoras. Además, en regiones como Ica, donde se encuentra la Institución Educativa N° 16, los docentes enfrentan desafíos relacionados con la diversidad cultural.

Delgado y Morales (2020), refieren “las actividades que combinan el uso de materiales lúdicos, como bloques de construcción, plastilina y tijeras de seguridad, con estrategias creativas y colaborativas, han demostrado ser efectivas para contribuir a identificar en los discentes su lateralidad”.

Este estudio busca aportar evidencia empírica sobre la efectividad de estas actividades en el contexto de la educación inicial en Ica, destacando la importancia de implementar prácticas educativas innovadoras y centradas en el niño.

Según Serrano y Morales (2018), las actividades lúdicas que promueven la resolución de problemas creativos, son particularmente efectivas en potenciar la destreza manual, por ejemplo, actividades como construir torres con bloques, resolver laberintos simples o manipular objetos pequeños requieren que los niños utilicen y refinen sus habilidades motoras finas, mientras desarrollan su capacidad para planificar y ejecutar tareas específicas. Estas habilidades no solo son fundamentales para el aprendizaje escolar, sino también para la vida cotidiana.

Al explorar estrategias pedagógicas basadas en el juego, se pretende proporcionar herramientas prácticas para los docentes; este trabajo aborda la necesidad de fomentar entornos inclusivos y estimulantes, promoviendo la igualdad en oportunidades desde la primera infancia.

En este contexto, los juegos lúdicos emergen como herramientas pedagógicas esenciales para fomentar actividades motrices finas para orientar el aprendizaje y la práctica de actividades. La sincronización de percepción visual para lograr destrezas de segmentos finos, como recortar, pintar, escribir a según Gallahue y Ozmun (2012), “optimiza el desarrollo motor durante la infancia, está influenciado tanto por factores intrínsecos (maduración

neurológica) como por factores extrínsecos (experiencias y entorno)”.

“Los ojos proporcionan información sobre la ubicación y características de objetos, mientras las manos ejecutan los movimientos necesarios para interactuar con ellos”, se produce de forma gradual a lo largo de la infancia. Esta habilidad es esencial para realizar tareas como escribir, dibujar, comer, vestirse o utilizar herramientas; los bebés comienzan por realizar movimientos reflejos y descoordinados, pero a medida que crecen y maduran, aprenden a controlar sus movimientos y a coordinarlos con la información visual.

“La imaginación y la creatividad son dos capacidades humanas estrechamente relacionadas que permiten a las personas generar ideas nuevas, resolver problemas de forma original y expresar sus pensamientos y sentimientos de manera innovadora”. (De Bono, 2000).

“La imaginación es la capacidad de representar mentalmente objetos, personas o situaciones ausentes en la realidad. La creatividad, es la capacidad de transformar, de crear algo nuevo o de darle un nuevo significado a lo ya existente” (Smith y Jones, 2016).

La creatividad pedagógica promueve un aprendizaje integral en los niños. Estas actividades no solo estimulan el desarrollo cognitivo, sino también el motor, al involucrar movimientos precisos y sincronizados. Un estudio de Vigotsky (1978) destaca, “Al participar en actividades lúdicas, los niños se enfrentan a retos que potencian su coordinación óculo-manual de manera progresiva”.

Diversos estudios han confirmado que los juegos constructivos mejoran la coordinación óculo-manual de los niños y niñas del nivel de Educación Inicial. Por ejemplo, un experimento realizado por Smith y Jones (2016) “mostró que los niños que practicaban actividades artísticas demostraron una mejora significativa en sus habilidades motoras finas, los movimientos precisos y repetitivos generan adaptaciones neuronales en el sistema motor”.

La resolución de problemas es una competencia cognitiva que involucra la identificación de un desafío, el diseño de estrategias para superarlo y la ejecución de acciones dirigidas a alcanzar una solución, estas experiencias no solo estimulan su capacidad de análisis y creatividad, sino que también refuerzan su destreza manual mediante la manipulación de herramientas y objetos.

Relación entre resolución de problemas creativos y destreza manual:

El desarrollo de habilidades de destreza manual está intrínsecamente relacionado con la práctica de tareas que implican resolución de problemas. Según Smith y Jones (2016).

las actividades que requieren explorar soluciones, como construir un objeto o ensamblar piezas, activan simultáneamente áreas cerebrales asociadas al control motor y a las funciones ejecutivas. Este tipo de actividades promueve tanto el fortalecimiento de las conexiones neuronales como la práctica de movimientos precisos y repetitivos.

Estrategias basadas en la resolución de problemas:

1. Juegos de construcción y ensamblaje

Los juegos de construcción, como bloques, rompecabezas y legos, son herramientas eficaces para desarrollar destreza manual a través de la resolución de problemas. (Smith y Jones, 2016).

2. Tareas manipulativas en contextos reales:

Las actividades que simulan contextos reales, como cocinar, plantar semillas o ensamblar objetos cotidianos, ofrecen oportunidades para desarrollar la destreza manual en un entorno significativo. Estudios de Rodríguez y López (2018) muestran que los niños que participan regularmente en estas actividades adquieren mayor precisión y control en sus movimientos, ya que enfrentan problemas prácticos que requieren soluciones manuales.

3. Resolución de desafíos creativos:

Actividades como el doblado, el modelado con plastilina o la creación de manualidades fomentan simultáneamente la creatividad y la destreza manual. Según Serrano y Morales (2018), este tipo de tareas, además de implicar movimientos finos, estimulan habilidades cognitivas

El papel del contexto socioeducativo en la resolución de problemas:

Bronfenbrenner (2007) señala que un entorno enriquecido con materiales diversos y retos apropiados para la edad del niño favorece el aprendizaje activo. Por ejemplo, un aula equipada con herramientas para construir, dibujar o experimentar permite a los niños explorar, cometer errores y aprender mediante el ensayo y el error.

Según estudios de Fisher et al. (2020), las actividades que combinan desafíos cognitivos y motores fortalecen habilidades como: memoria de trabajo, atención y la regulación emocional, ya que los niños aprenden a manejar la frustración y a perseverar en la consecución de sus objetivos.

El rol de la participación e interacción social en el desarrollo infantil:

Vigotsky (1978) enfatizó “el aprendizaje humano tiene un carácter social, las experiencias compartidas en entornos colaborativos fortalecen procesos complejos como la lateralidad”. En este sentido, actividades en grupo y juegos compartidos pueden facilitar la consolidación de la preferencia lateral al exponer a los niños a dinámicas que requieren la repetición de movimientos específicos y el trabajo en equipo.

La participación e interacción social, permite establecer lazos, comunicarse y colaborar con otros en un entorno social específico. Esto implica tomar parte activa en actividades grupales, compartir ideas y experiencias, y construir relaciones significativas” (Bandura, 1977).

Evidencia científica del impacto de la interacción social, los niños y niñas que participaron regularmente en actividades grupales estructuradas mostraron una consolidación más temprana de su lateralidad en comparación con otros niños de su misma edad que realizaron actividades individuales. Este hallazgo refuerza la idea de que el aprendizaje social es un componente clave en el desarrollo neuromotor.

Por otro lado, la interacción social que se genera durante los juegos lúdicos potencia el desarrollo de habilidades afectivas, emocionales y sociales, lo cual es indispensable para el aprendizaje colaborativo y la integración en el aula de clase.

Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo neurológico:

Las actividades lúdicas, como los juegos recreativos (loterías, dominós, otros de puntería, los deportes y los juegos interactivos, también tienen un impacto relevante en la interacción social inherente a los juegos, favorece la motivación y la persistencia motora

Lateralidad y dominancia, es un proceso neurológico y psicomotor que se define como la preferencia de un lado del cuerpo sobre el otro para realizar actividades específicas, ya sea el uso predominante de la mano, el ojo, el oído o el pie. Este fenómeno está vinculado con la organización del cerebro y la funcionalidad motora. Según Le Boulch (1991), “la lateralidad cruzada o no definida puede generar dificultades de aprendizaje y coordinación.

Lateralidad y desarrollo neuromotor, el establecimiento de la lateralidad ocurre principalmente entre los 3 y los 7 años de edad”. Estudios como los de Serrano y Morales (2018), han demostrado que actividades motoras planificadas y estructuradas pueden estimular el desarrollo lateral, siempre que se realicen en un entorno que favorezca la experimentación y la interacción social. Por ejemplo, los juegos que implican coordinación bilateral, como lanzar y atrapar una pelota, fomentan la integración de los hemisferios cerebrales y refuerzan la preferencia lateral.

Vigotsky (1978) subraya que el desarrollo del niño y la niña se van apropiando de manifestaciones culturales que tiene un significado en la actividad colectiva, es así como “los procesos psicológicos superiores se desarrollan a través de la enculturación de las prácticas sociales y está influenciado por las interacciones entre el niño y su contexto inmediato, como la familia, los compañeros de clase, y los educadores. Por ejemplo, las expectativas culturales sobre el uso de una mano específica pueden identificar y utilizar la preferencia lateral del hemicuerpo del niño y la niña. En ese sentido, es fundamental que los padres, y otros familiares adultos que conviva con el niño en casa, que ofrezcan un entorno inclusivo y rico en estímulos que les permita niño explorar y consolidar su lateralidad de forma natural y espontánea.

Estrategias para potenciar lateralidad:

1. Los juegos cooperativos, como las dinámicas en grupo y los deportes en equipo, son

herramientas eficaces para potenciar la interacción social. Estos juegos requieren que los niños trabajen juntos hacia un objetivo común, lo que fomenta la comunicación, el respeto por los turnos y la práctica repetida de habilidades motoras. Según Gallahue y Ozmun (2012), actividades como el fútbol o el voleibol, utiliza predominantemente una mano o un pie, son ideales para consolidar la lateralidad en un contexto social.

2. Tareas dirigidas y colaborativas, proponer tareas en pareja o pequeños grupos, como construir un rompecabezas o realizar actividades de dibujo compartido.
3. Intervenciones pedagógicas estructuradas, que integran la psicomotricidad y la interacción social han mostrado ser altamente efectivas en niños con lateralidad no definida. (Gallahue y Ozmun ,2012) proponen estrategias basadas en el juego simbólico, donde los niños exploran movimientos de un lado específico del cuerpo a través de actividades creativas, como dramatizaciones o representaciones teatrales.

Habilidades de destreza manual:

Las habilidades de destreza manual son aquellas que permiten a las personas utilizar sus manos de forma precisa y coordinada para realizar tareas complejas.

Las habilidades de destreza manual son esenciales para realizar una gran variedad de actividades cotidianas, como escribir, dibujar, utilizar herramientas, cocinar, vestirse o anudarse las zapatillas, zapatos.

### 1.1 Descripción de la realidad problemática

La Visomotricidad, constituye base esencial para el aprendizaje, la escritura y el desarrollo cognitivo. Sin embargo, la falta de estrategias pedagógicas adecuadas y la creciente dependencia de dispositivos tecnológicos están reduciendo el tiempo dedicado a actividades lúdicas que promuevan habilidades manuales. Según informes de la UNESCO (2022), muchos sistemas educativos no priorizan actividades prácticas, lo que genera una brecha en el desarrollo motor en etapas tempranas, dificultades que presenta el 6% de la niñez, se debe a la lentitud motora, a problemas de escritura; Así como retraso en la adquisición del lenguaje y problemas de atención y conducta se debe a que no recibieron aprestamiento (Moran, 2020).

América Latina, se enfrenta desafíos debido desigualdad al acceso a recursos educativos de calidad. En zonas rurales y marginadas, los niños carecen de materiales y programas específicos que estimulen esta habilidad. La limitada formación de los docentes en metodologías lúdicas y la falta de inversión en herramientas didácticas adecuadas agravan el problema, limitando realizar tareas básicas como dibujar, escribir o manipular objetos pequeños.

En nuestro país, las brechas educativas son evidentes entre las zonas urbanas y rurales, afectando el desarrollo integral de los niños. Aunque el currículo nacional reconoce la importancia de la educación lúdica, su implementación es deficiente debido a la falta de capacitación docente y la carencia de materiales didácticos. Según el Ministerio de Educación. Así mismo, algunos docentes consideran al juego lúdico como un entretenimiento libre, restando su importancia, motivo por el cual retrasa la ejercitación del área viso motriz.

La problemática en la región Ica, se agrava por las limitaciones en la infraestructura educativa y el acceso desigual a recursos pedagógicos. Las instituciones educativas públicas enfrentan restricciones presupuestarias, lo que dificulta la implementación de programas innovadores que incluyan juegos lúdicos para estimular la motricidad fina. Además, los docentes suelen priorizar áreas como matemáticas y comunicación, relegando actividades prácticas y creativas.

En el Jardín N° 16 se identificó diferentes dificultades al recortar, pegar, abotonar y desabotonar la blusa, la camisa, anudar los pasadores, ensartar cuentas, hacer pasados, “construir” torres, también se observó que con mucha frecuencia quiebran las crayolas, hunden la punta de los plumones al dibujar y pintar con ellas, así mismo presentan dificultades en el uso de tijeras, para el recorte de papel, esto se debe, en gran medida. Los docentes enfrentan barreras como la falta de materiales adecuados, grandes cantidades de estudiantes por aula y una formación insuficiente en estrategias pedagógicas lúdicas. Esta situación afecta no solo el desarrollo motor, sino también la autoestima y motivación de los niños.

### **Formulación del Problema**

Problema general

¿Cómo los Juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?

Problemas específicos

P.E.1 ¿Qué estrategias pueden fomentar la participación e interacción social que favorecen el establecimiento y predominio de la lateralidad en el desarrollo en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?

P.E.2 ¿Qué actividades creativas y lúdicas contribuyen optimizar la coordinación óculo-manual en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?

P.E.3 ¿Qué actividades contribuyen a optimizar la resolución de problemas creativos para potenciar habilidades de destreza manual en los niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?

## 1.2 Antecedentes de investigación

### Antecedentes a nivel internacional

Boillos (2023) elaboro la tesis doctoral "La Gamificación y el Aprendizaje Lúdico como Recurso Didáctico: Práctica Comparada y Análisis de una Metodología en Centros de España y Costa Rica". La gamificación y el aprendizaje lúdico han emergido como enfoques pedagógicos muy innovadores que buscan transformar la forma en que los niños participan en el proceso de aprendizaje. Objetivo: evaluar de manera exhaustiva cómo la gamificación y el aprendizaje lúdico han sido implantados en las aulas de ambos países. Los resultados de la investigación proporcionan una visión detallada de las diferencias y similitudes en la adopción y efectividad de la gamificación y el aprendizaje lúdico en los dos contextos educativos estudiados. Además, se identifican y analizan los desafíos y obstáculos que surgen en el proceso de implementación tanto en España como en Costa Rica.

Morocho (2021) En la investigación Nivel de coordinación óculo-manual en niños: guía didáctica para docentes con técnicas gráfico plásticas, con el objetivo de, establecer la importancia de la coordinación óculo manual para el mejoramiento del proceso de preescritura de niños de 5 años a través de la aplicación de una guía sobre técnicas Grafo plásticas que proporciona autonomía y seguridad”, Investigación: Cuantitativa, aplicada, descriptiva. -correlacional. Lo que permitió plantear las conclusiones para establecer y definir la propuesta de la elaboración de una guía didáctica para docentes con técnicas grafo-plásticas para estimulación óculo- manual. Puertas (2017) Movimientos finos de la mano y dedos en educación general básica en período lectivo 2015- 2016, Ecuador”, planteo el objetivo: Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el niño y la niña y su relación con el aprendizaje de la pre escritura”. Metodología: enfoque cuali-cuantitativo. Concluyendo: existen dificultades en el desarrollo visomotor fino que limita el progreso de los niños en sus actividades escolares y cotidianas, afectando su autoestima y su motivación para aprender.

### Antecedentes a Nivel Nacional

Espíritu (2022). Presento la investigación educativa “Juego como herramienta de las matemáticas para niños de 4 y 5 años de edad, el objetivo general fue: examinar cómo se pueden potenciar el análisis y razonamiento matemático en niños. Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y un nivel descriptivo, empleando como instrumento el formato de análisis documental y entrevistas estructuradas aplicadas a estudiantes. Entre los hallazgos se destacó que, mediante la implementación de diversas actividades lúdicas, los niños y niñas adquieren nociones y habilidades matemáticas fundamentales básicas. A partir de estos resultados, se sugiere continuar

promoviendo estas dinámicas, así como fomentar la implicación activa tanto de los estudiantes como de sus familias.

Morán (2020). Competencias viso manuales y grafo plásticas, propósito: potenciar habilidades motrices finas en una institución privada de Lima”. Metodología: diseño descriptivo. Conclusiones: El desarrollo de actividades gráfico-plásticas en el aula permite fortalecer habilidades motrices finas.

En esa línea a nivel local, Pillaca y colaboradores (2017). Estimulación de habilidades viso-manual para desarrollar la creatividad en la Institución Educativa N° 25- 2017. Objetivo: Determinar la influencia de la estimulación de habilidades viso-manual en el desarrollo de la creatividad en la Institución en estudio. Metodología: aplicada, cuasi experimental, series de tiempo. Conclusiones: se determinó que la oportuna estimulación de habilidades viso-manual si desarrolla la creatividad.

### **1.3 Justificación e importancia de la investigación**

Las teorías del desarrollo infantil propuestas por Piaget y Vygotsky, quienes resaltan la importancia del juego en la formación integral de los niños. Desde esta perspectiva, los juegos lúdicos no solo contribuyen al aprendizaje significativo, sino que también promueven el desarrollo de habilidades motoras finas, esenciales para actividades cotidianas como la escritura y el dibujo. Además, la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotor ha sido objeto de diversos estudios, lo que respalda la pertinencia de esta investigación.

La investigación adopta un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental, lo que permite medir de manera precisa los efectos de los juegos lúdicos en la motricidad fina de los niños. Este enfoque metodológico no solo asegura la validez de los resultados, sino que también ofrece un modelo replicable para futuras investigaciones en contextos educativos similares.

En el ámbito educativo, este trabajo busca proporcionar herramientas y estrategias concretas a los docentes de este importante nivel educativo para mejorar el desarrollo visomotor de los niños. Al implementar progresivamente juegos lúdicos en el aula, se puede fortalecer la motricidad fina, facilitando su desempeño académico y favoreciendo su autonomía en actividades diarias. Justificamos sus aportes hacia la comunidad educativa que permitirá innovar la aplicación de nuevas estrategias viso manuales que a futuro lleve al niño a dibujar, pintar y escribir a través de enfoques teóricos de la psicomotricidad”. (Soldevilla, 2017). Mejorar las competencias y habilidades de la coordinación óculo-manual a través de juegos y actividades lúdicas con el empleo de diversos materiales que contribuye significativamente al bienestar

de los niños, fortaleciendo su autoestima y potenciando su integración social, lo que beneficia directamente a las familias y a la comunidad educativa de la Institución Educativa N° 16.

El estudio amplía el conocimiento aportando nuevas evidencias empíricas que pueden enriquecer las teorías del aprendizaje y el desarrollo infantil. Este enfoque permite consolidar la relevancia del juego como estrategia educativa en la educación inicial. Los resultados de la investigación pueden ser implementados directamente en el diseño de planes y programas educativos. Asimismo, los docentes optimizar desempeño tanto dentro como fuera del aula. Además, las herramientas metodológicas desarrolladas durante esta investigación pueden servir como base para evaluar el impacto de intervenciones similares en otras instituciones educativas.

Desde la gestión del aprendizaje, se resalta la importancia de los aportes a nivel de conocimiento, práctico, metodológico, al relaciona las actividades de estimulación el juego lúdico (Soldevilla,2017).

Resaltamos la importancia de la propuesta del estudio que permitida la independización de los segmentos finos del cuerpo del niño, que lo lleve a realizar actividades más finas como: dibujo, pintura, artes plásticas, manualidades, entre otras. (Soldevilla,2017).

#### 1.4 **Hipótesis de la investigación**

Hipótesis general

La óptima aplicación de juegos lúdicos contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

**Hipótesis específicas**

- H.E.1 La interacción social cuando se estimula adecuadamente, contribuye al establecimiento y predominio de la lateralidad en el desarrollo infantil en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023
- H.E.2 Las actividades que promueven la creatividad y la expresión lúdica tienen un efecto positivo significativo en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023
- H.E.3 La implementación de actividades optimizan la resolución de problemas creativos para potenciar habilidades de destreza manual de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

### **1.5 Variables de la investigación**

Variable independiente: Juegos lúdicos

Variable dependiente: Motricidad fina

### **1.6 Objetivos de la investigación**

Objetivo general

Determinar cómo los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

Objetivos específicos

- O.E.1 Diseñar estrategias que fomenten interacción social para estimular el predominio de la lateralidad en el desarrollo infantil en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023
- O.E.2 Examinar la relación entre la creatividad y la expresión lúdica con el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.
- O.E.3 Aplicar actividades que contribuyan a optimiza la resolución de problemas creativos para potenciar habilidades de destreza manual de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

## II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

### 2.1 Enfoque de investigación

Arispe et al (2020) Este enfoque se sustenta en los principios del paradigma positivista, el cual prioriza la medición y la cuantificación de los fenómenos. A través de este proceso, formular nuevas hipótesis y, con ello, contribuir al desarrollo de teorías. Para lograrlo, hace uso de la estadística como instrumento clave en el análisis cuantitativo (p. 58)

### 2.2 Tipo de investigación

Aplicada, tiene como propósito central emplear el conocimiento científico para encontrar vías efectivas que permitan atender una necesidad concreta de carácter práctico se caracteriza porque se encuentra enfocada en generar nuevos conocimientos. (Arispe et al., 2020, p.62).

### 2.3 Nivel de investigación

Cuasi experimental, se caracteriza por estudiar la relación entre variables, permite observar cambios a partir de una causa probable a solucionarse. (Arispe et al, 2020, p.63).

### 2.4 Diseño de investigación

Series de tiempo, consiste en realizar mediciones antes y después de la intervención; se llevó a cabo dos observaciones de las variables. (Arispe et al, 2020, p.63).

### 2.5 Población y Muestra

El universo fue constituido 226 niños del II ciclo, 9 profesoras

Muestra: 50 niños de 5 años y dos docentes.

Muestra tipo No probabilística, (Arispe et al, 2020).

#### *Resumen de población de niños y docentes*

Edades	Población Niños				Población Docentes	Muestra	
	Turno Mañana		Turno tarde	Total		Niños/ Sección	Docente/ Sección
	A	B	C			A-B	A-B
3 años	22	25	24	71	3	0	0
4 años	25	26	26	77	3	0	0
5 años	<b>23</b>	<b>27</b>	28	78	3	50	2
<b>Total</b>				226	9	50	2

Fuente: I.E. 16 Nomina de matrícula 2023

## 2.6 Técnicas de recolección de datos

### - Entrevista.

Es una técnica de investigación, consiste en un dialogo entre dos o más personas que responden a preguntas, en un clima de armonía, respeto y confianza entre ambos (Arispe et al, 2020).

### - Observación

Zapata (2016), “Es una técnica de investigación y de indagación, cuyo propósito es recoger evidencias sobre un hecho o fenómeno” (p.145).

## 2.7 Instrumentos de recolección de datos

Guía de entrevista:

Es un instrumento de recojo de información, sirve para registrar información proporcionada por las entrevistadas (Arispe et al, 2020, p. 180). Se aplico a docentes.

Guía de Observación:

Es un instrumento de evaluación. Consiste en observar diversas acciones de cumplimiento en base a un listado de aspectos a observar en los niños sobre los indicadores de juego lúdico y la motricidad fina”. (Molina, 2020). Se aplico a los niños.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Presentación e Interpretación de Resultados de la investigación

##### 3.1.1 Guía de observación, evaluación Pre test y post test, aplicada a niños

Variable: Juegos lúdicos

Dimensión 1: Participación e Interacción Social

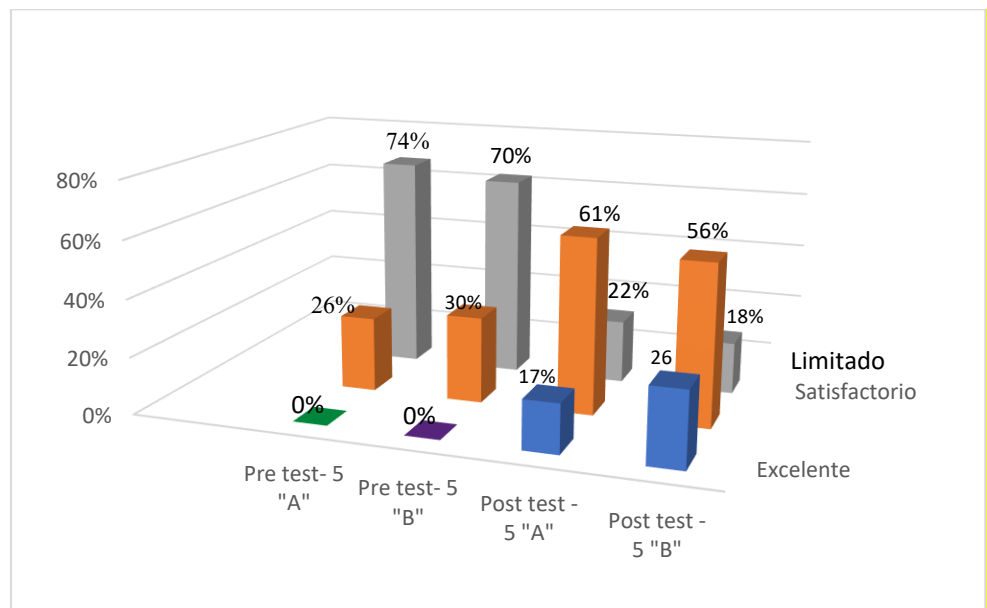
Tabla 1

*Inicia y mantiene interacciones con otros niños durante el juego.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	6	26%	17	74%	50	100%
	B	0	0%	8	30%	19	70%		
Post test	A	4	17%	14	61%	5	22%	50	100%
	B	7	26%	15	56%	5	18%		

Figura 1

*Inicia y mantiene interacciones con otros niños durante el juego.*



La tabla 1, muestra como los estudiantes crean y fomentan un ambiente de juego interactivo con otros niños, se evidencia las diferencias entre el nivel limitado que presentaban los niños al inicio de investigación y los logros obtenidos en promedio en el nivel satisfactorio, ascendente a excelente.

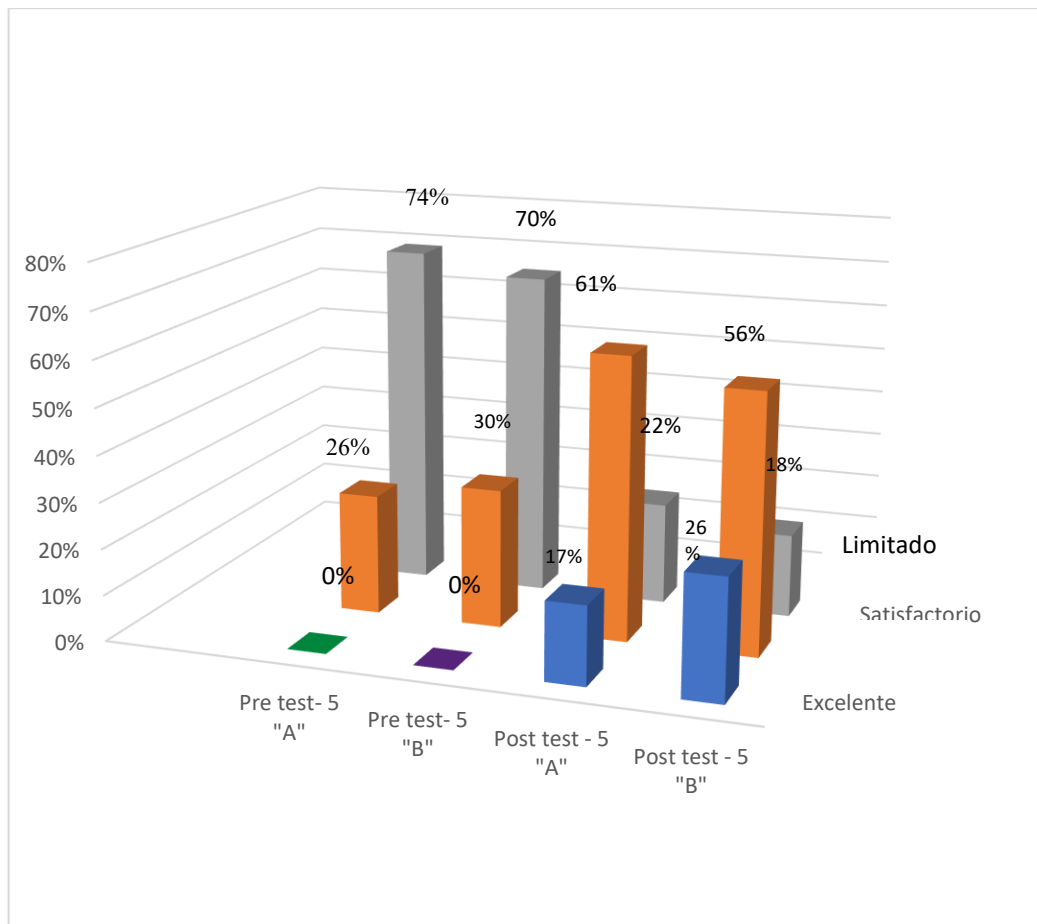
**Tabla 2**

*Comparte materiales y juguetes de forma espontánea.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	2	8%	8	35%	13	57%	50	100%
	B	5	19%	9	33%	13	48%		
Post test	A	6	26%	12	52%	5	22%	50	100%
	B	9	33%	14	52%	4	15%		

**Figura 2**

*Comparte materiales y juguetes de forma espontánea.*



La tabla 2, Toma la iniciativa y facilita materiales de trabajo académico, de juegos de forma voluntaria. con otros niños y mantiene una dinámica de interacción; el estado de inicio “limitado”, luego de la intervención de la investigación, contrasta con el estado “satisfactorio” ascendente a “Excelente”.

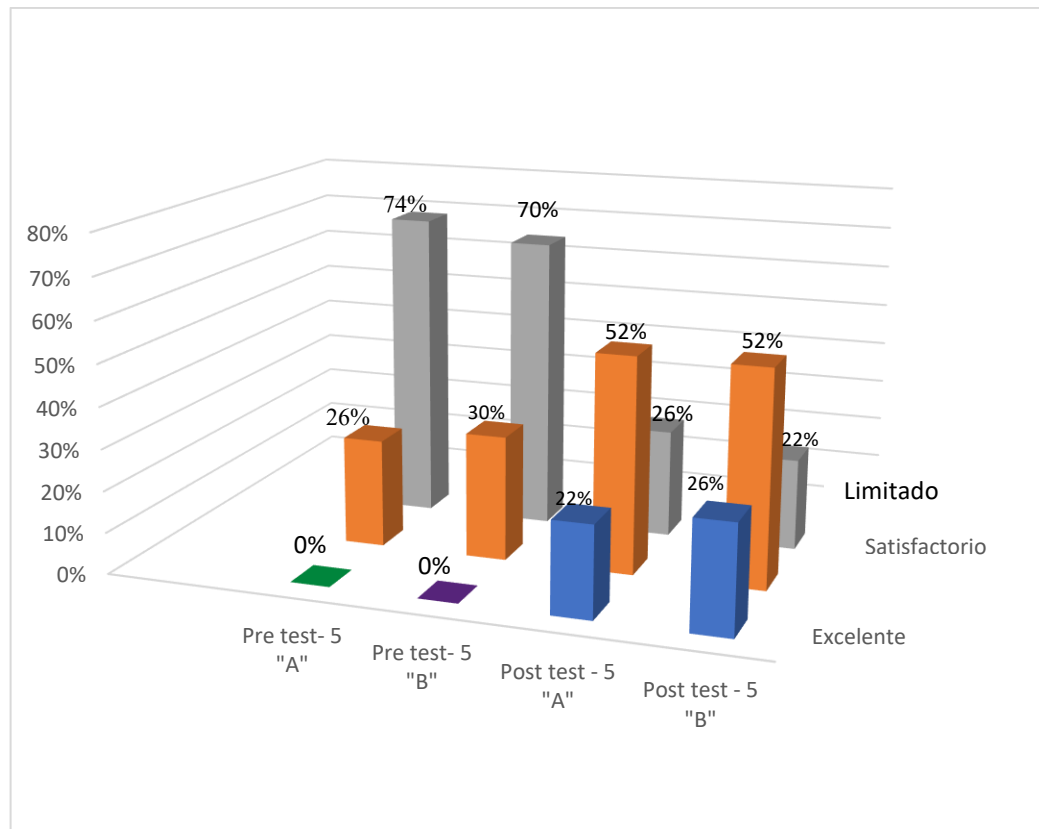
Tabla 3

*Sigue reglas simples durante el juego.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	6	26%	17	74%	50	100%
	B	0	0%	8	30%	19	70%		
Post test	A	5	22%	12	52%	6	26%	50	100%
	B	7	26%	14	52%	6	22%		

Figura 3:

*Sigue reglas simples durante el juego*



La Tabla 3, refleja el cambio progresivo de los niños, el seguimiento de reglas inculca cooperación, habilidades cruciales para la convivencia social. el juego lúdico con reglas simples proporciona un marco seguro y estimulante para el desarrollo integral, fomentando un ambiente de aprendizaje organizado.

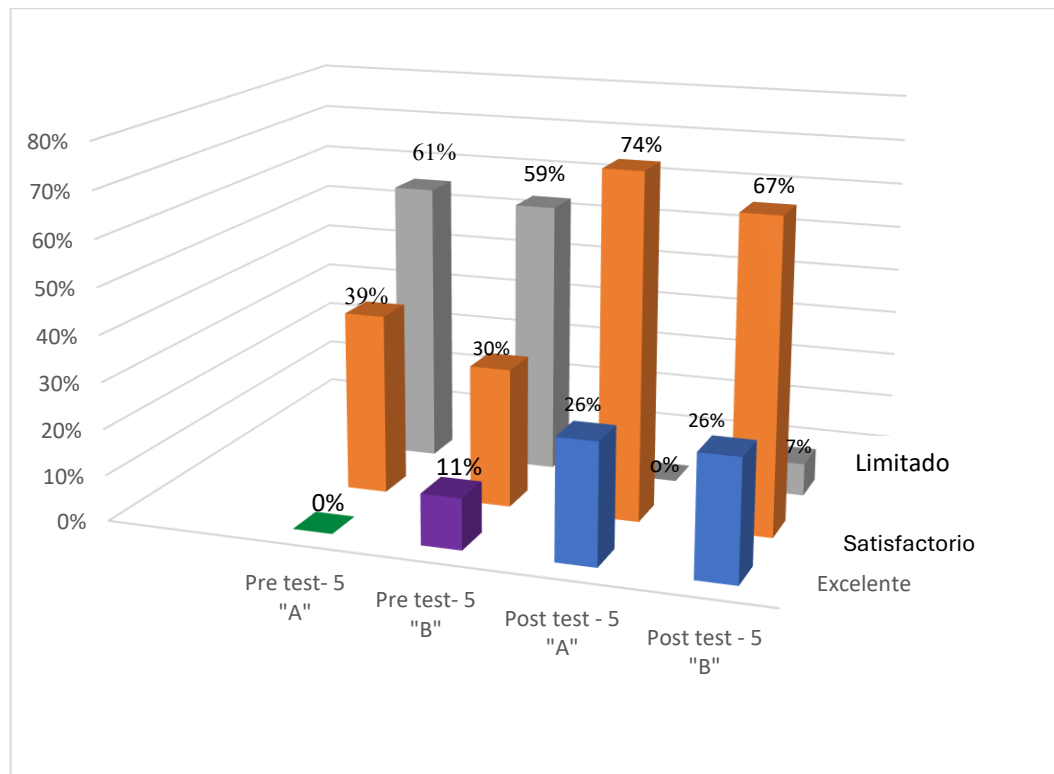
Tabla 4

*Respeto turnos y espera su oportunidad.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	9	39%	14	61%	50	100%
	B	3	11%	8	30%	16	59%		
Post test	A	6	26%	17	74%	0	0%	50	100%
	B	7	26%	18	67%	2	7%		

Figura 4

*Respeto turnos y espera su oportunidad*



La tabla 4, muestra el logro significativo que alcanzaron los niños entre ambas evaluaciones. Consolidando 70% en el nivel “excelente” de ambos grupos, el respeto de turnos y la espera de la oportunidad fomentan la equidad y la justicia en el juego, todos tuvieron la misma posibilidad de participar y disfrutar. Las habilidades sociales como la paciencia, la tolerancia y el autocontrol, el juego en un espacio de aprendizaje de valores y se fortalecen las relaciones interpersonales.

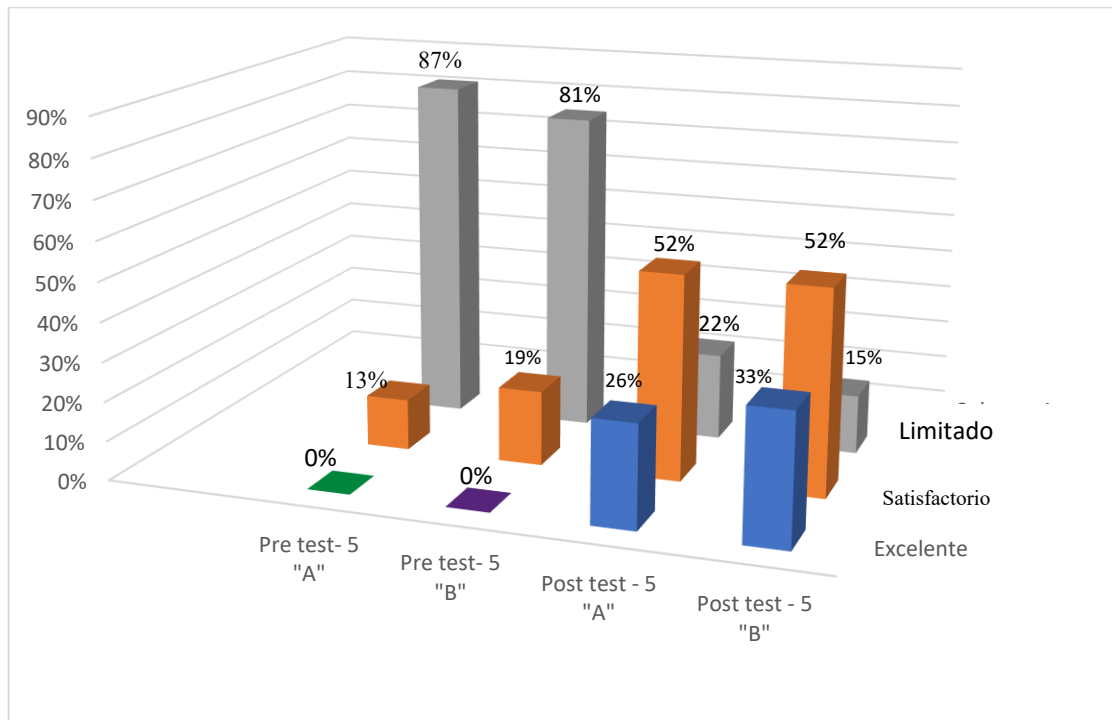
Tabla 5

*Demuestra habilidades de cooperación y colaboración.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	03	13%	20	87%	50	100%
	B	0	0%	05	19%	22	81%		
Post test	A	6	26%	12	52%	5	22%	50	100%
	B	9	33%	14	52%	4	15%		

Figura 5:

*Demuestra habilidades de cooperación y colaboración.*



La tabla 5, muestra el paso del 84% de los niños poseían “limitadas” habilidades de cooperación y colaboración, durante el desarrollo de la investigación, se revertió la actitud logrando ascender a un nivel “satisfactorio” a “excelente”, por tanto se afirma: La cooperación en el juego muestra la capacidad de trabajar juntos hacia un objetivo compartido, implica escuchar, valorar ideas y construir consensos para el éxito grupal; fomenta un ambiente de respeto y confianza donde cada uno aporta lo mejor.

**Dimensión 2: Imaginación y Creatividad**

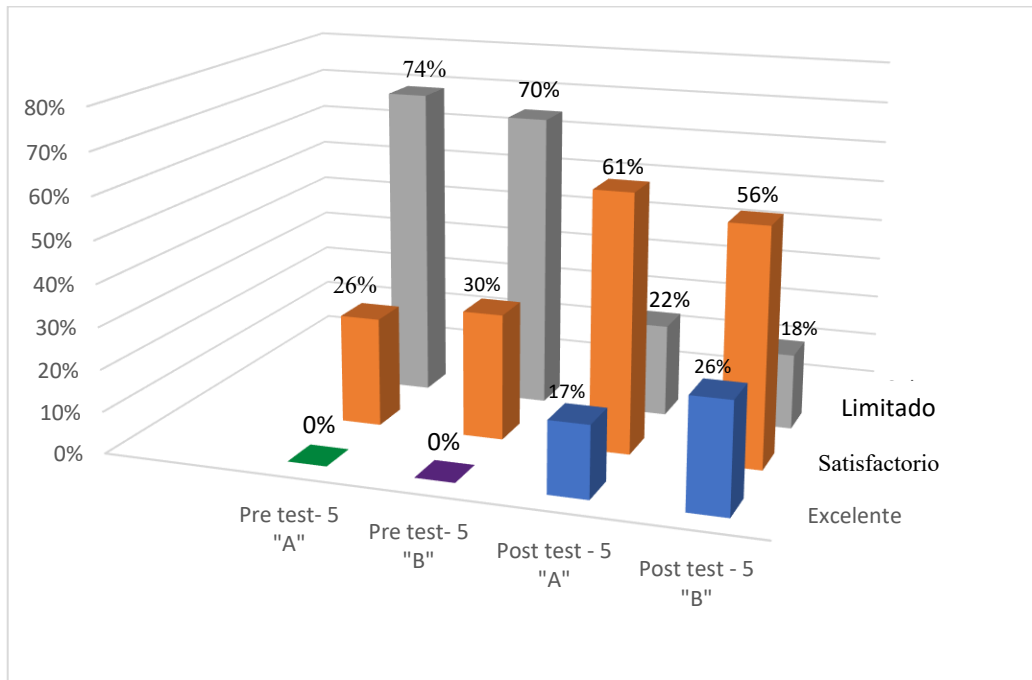
Tabla 6

*Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	10	43%	13	57%	50	100%
	B	0	0%	11	41%	16	59%		
Post test	A	5	22%	14	61%	4	17%	50	100%
	B	8	30%	14	52%	5	18%		

Figura 6:

*Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes.*



La tabla 6, muestra el cambio de 72% del nivel “limitado” en ascenso de un promedio de 59% de nivel “satisfactorio” a un nivel de “Excelente”, en ese sentido, el juego imaginativo permitio a los niños reinterpretar el mundo, otorgando nuevos significados a objetos cotidianos y juguetes; esta capacidad refleja un pensamiento creativo, la resolución de problemas en diversas situaciones.

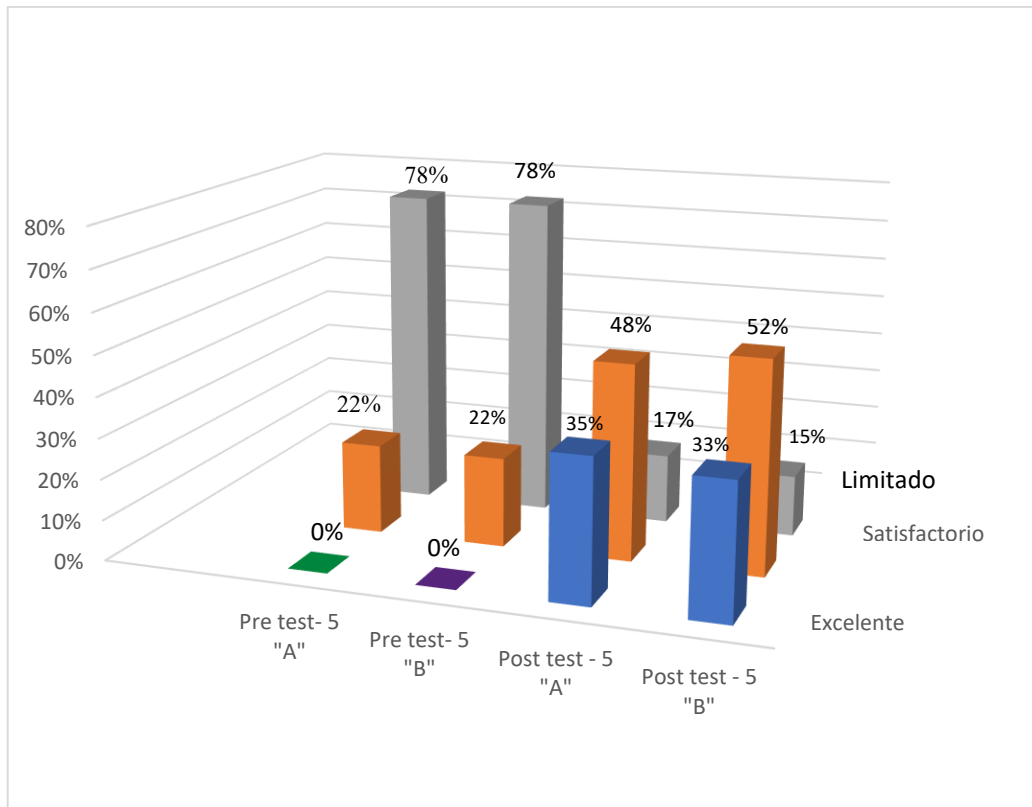
Tabla 7

*Crea historias y escenarios durante el juego*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	5	22%	18	78%	50	100%
	B	0	0%	6	22%	21	78%		
Post test	A	8	35%	11	48%	4	17%	50	100%
	B	9	33%	14	52%	4	15%		

Figura 7

*Crea historias y escenarios durante el juego*



La tabla 7, evidencia como los niños han logrado un 59% del nivel “satisfactorio” y un 34% en el nivel “Excelente” en la creación de historias y escenarios durante el juego lúdico, que revela una mente imaginativa y un pensamiento simbólico en desarrollo. Esta capacidad de construir narrativas ficticias fomenta la expresión creativa, la comunicación al dar vida a personajes y situaciones imaginarias.

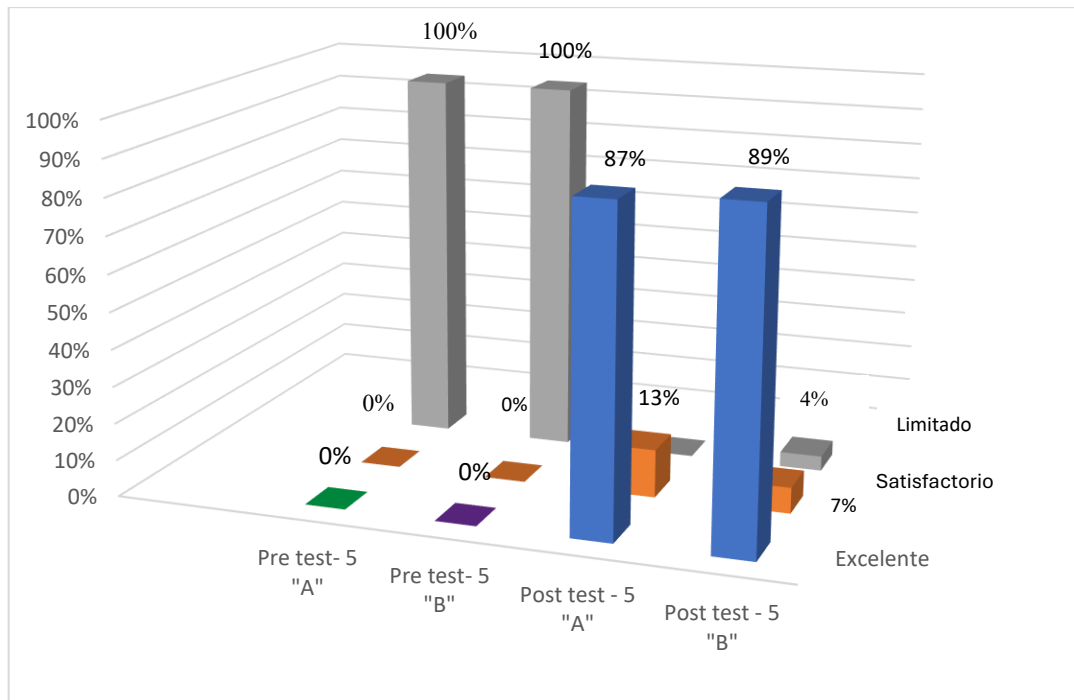
Tabla 8

*Expresa ideas originales y únicas durante el juego.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	20	87%	3	13%	0	0%	50	100%
	B	24	89%	2	7%	1	4%		

Figura 8

*Expresa ideas originales y únicas durante el juego.*



La tabla 8, muestra que el 87% y 89% de los niños expresan ideas originales y únicas durante el juego, al considerar que la imaginación y la creatividad se pueden expresar de diversas formas durante el juego, no solo a través del lenguaje verbal, sino también a través del movimiento, la expresión corporal, el dibujo, la construcción; destacar que es un indicador de la individualidad y la singularidad de cada niño.

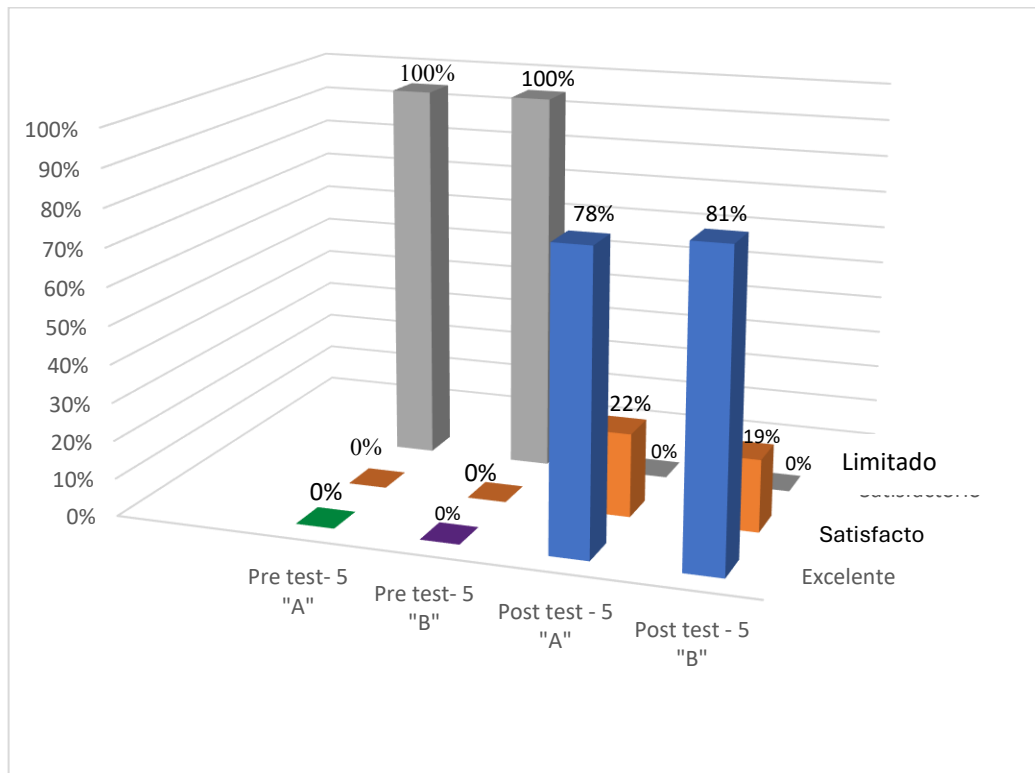
Tabla 9

Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico.

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	18	78%	5	22%	0	0%	50	100%
	B	22	81%	5	19%	0	0%		

Figura 9

Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico.



La tabla 9, muestra que el 78% y el 81% de los niños lograron el nivel de “excelente” al demostrar flexibilidad en su pensamiento un componente fundamental de la creatividad durante el juego lúdico, permitió a los niños pensar de forma original, encontrar soluciones novedosas y expresarse de manera única.

**Dimensión 3: Resolución de Problemas creativos**

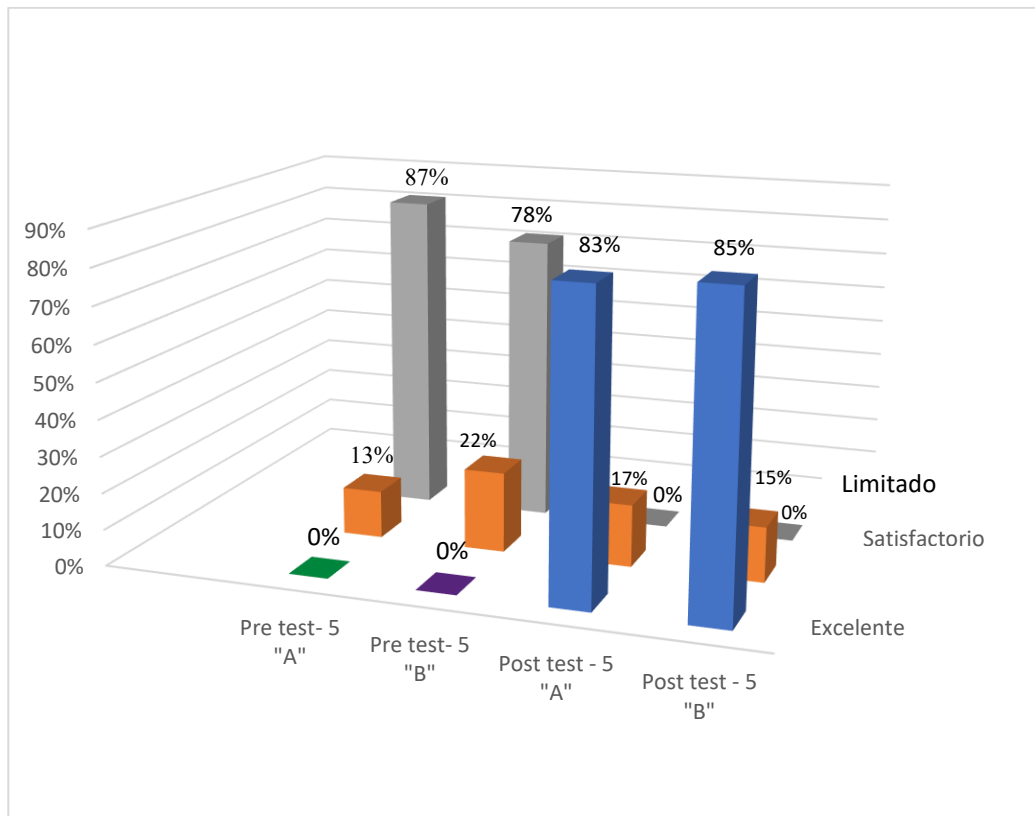
Tabla 10

*Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	3	13%	20	87%	50	100%
	B	0	0%	6	22%	21	78%		
Post test	A	19	83%	4	17%	0	0%	50	100%
	B	23	85%	4	15%	0	0%		

Figura 10

*Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego*



La tabla 10, muestra al “excelente” logro alcanzado por los discentes; la flexibilidad de pensamiento es esencial para la resolución de problemas. Permitió a los niños considerar diferentes perspectivas, encontrar soluciones creativas y adaptarse a situaciones inesperadas.

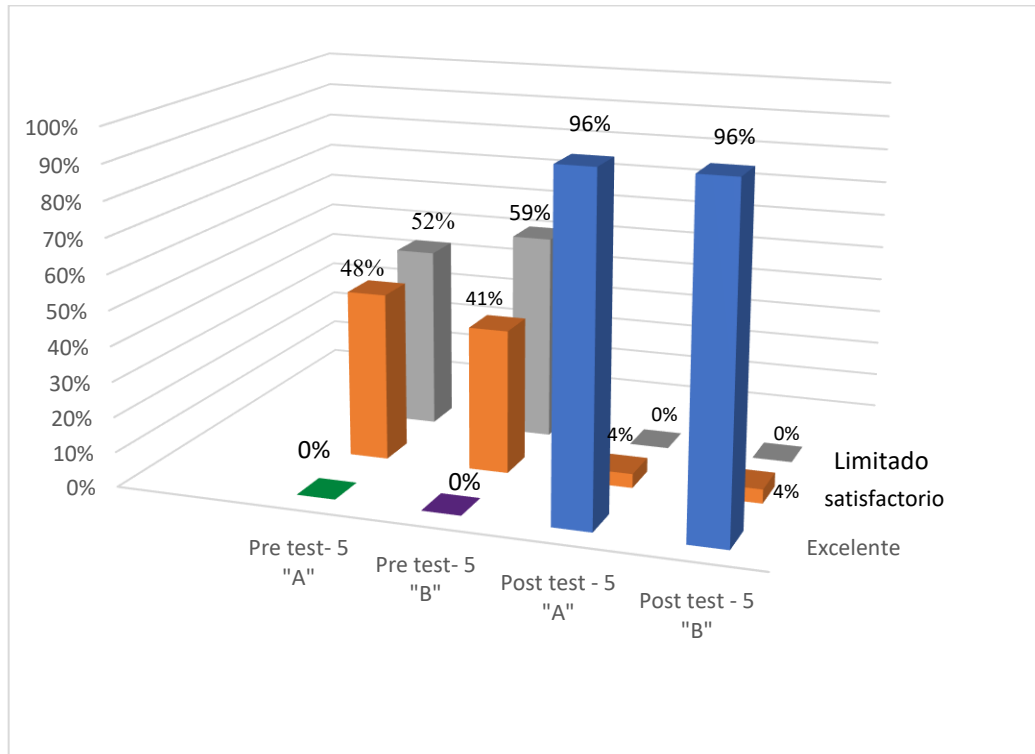
Tabla 11

*Utiliza el lenguaje oral de forma efectiva para comunicarse durante el juego.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	11	48%	12	52%	50	100%
	B	0	0%	11	41%	16	59%		
Post test	A	22	96 %	1	4%	0	0%	50	100%
	B	26	96%	1	4%	0	0%		

Figura 11

*Utiliza el lenguaje oral de forma efectiva para comunicarse durante el juego.*



En la tabla 11, se aprecia que los discentes de ambos grupos han alcanzado el 100%, corresponde al nivel “excelente, al observar y analizar el uso del lenguaje oral durante el juego en situaciones específicas y significativas para los niños. Considerar el contexto social, los materiales de juego y las características individuales de cada niño.

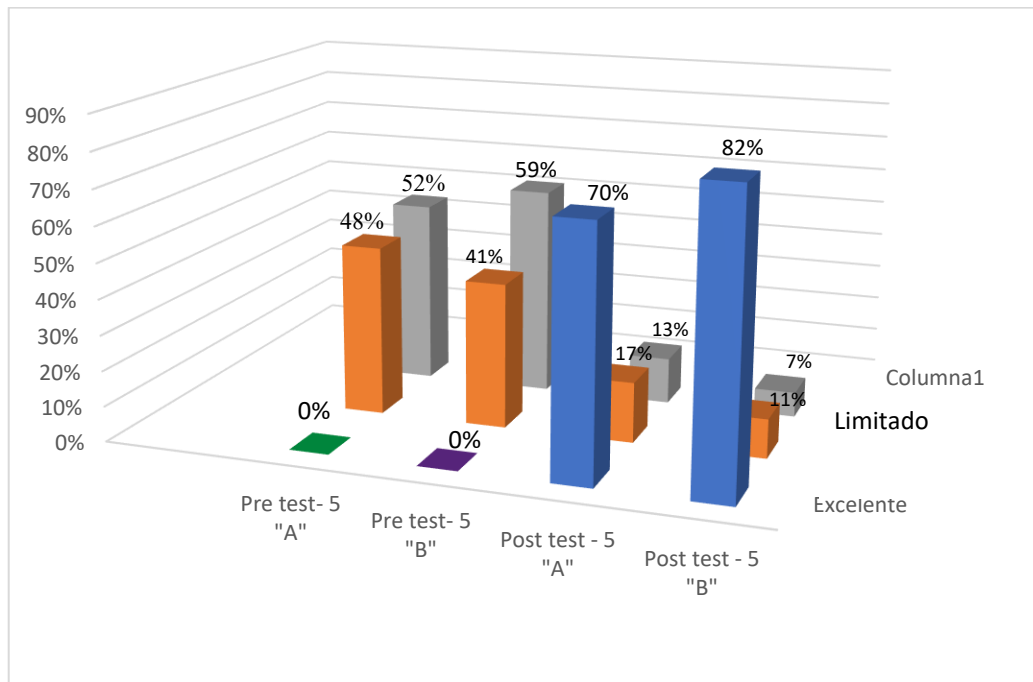
Tabla 12

*Demuestra comprensión de conceptos básicos (espacio, tiempo, causa-efecto) a través del juego.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	11	48%	12	52%	50	100%
	B	0	0%	10	41%	17	59%		
Post test	A	16	70%	4	17%	3	13%	50	100%
	B	22	82%	3	11%	2	7%		

Figura 12

*Demuestra comprensión de conceptos básicos (espacio, tiempo, causa-efecto) a través del juego.*



En la tabla 12, se aprecia que el 70% y 82% de discente de ambos grupos, alcanzaron el nivel “excelente” al demostrar comprensión de conceptos básicos (espacio, tiempo, causa-efecto) a través del juego como actividad fundamental para el desarrollo cognitivo que permitió experimentar y manipular el entorno, lo que a su vez facilito la construcción de conocimientos sobre conceptos abstractos que integraron nueva información y crear esquemas mentales más complejos.

**Variable 2: Motricidad fina**

**Dimensión 1: Coordinación óculo-manual**

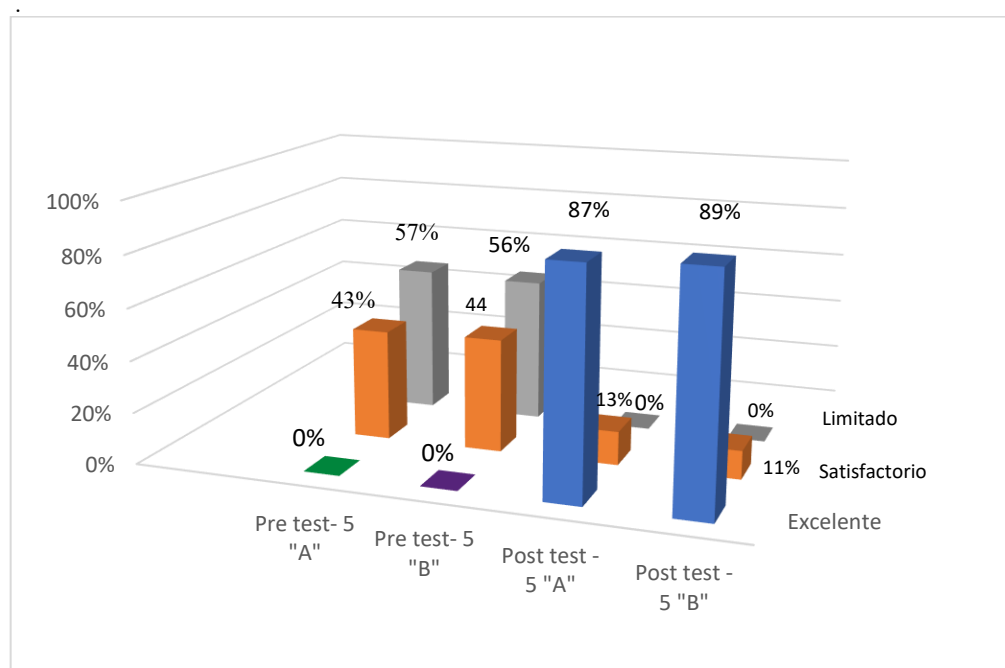
**Tabla 13**

*Agarra objetos pequeños con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	10	43%	13	57%	50	100%
	B	0	0%	12	44%	15	56%		
Post test	A	20	87%	3	13%	0	0%	50	100%
	B	24	89%	3	11%	0	0%		

**Figura 13**

*Agarra objetos pequeños con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice.*



En esta tabla 13, se apreció que el 87% y 89% de los discentes, lograron el nivel “excelente” la habilidad de agarre de pinza, que involucra el pulgar y el índice, es fundamental para la manipulación precisa de objetos.

**Tabla 14**

*Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	4	17%	19	83%	50	100%
	B	0	0%	3	11%	24	89%		
Post test	A	22	96%	1	4%	0	0%	50	100%
	B	25	93%	2	7%	0	0%		

**Figura 14**

*Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños.*

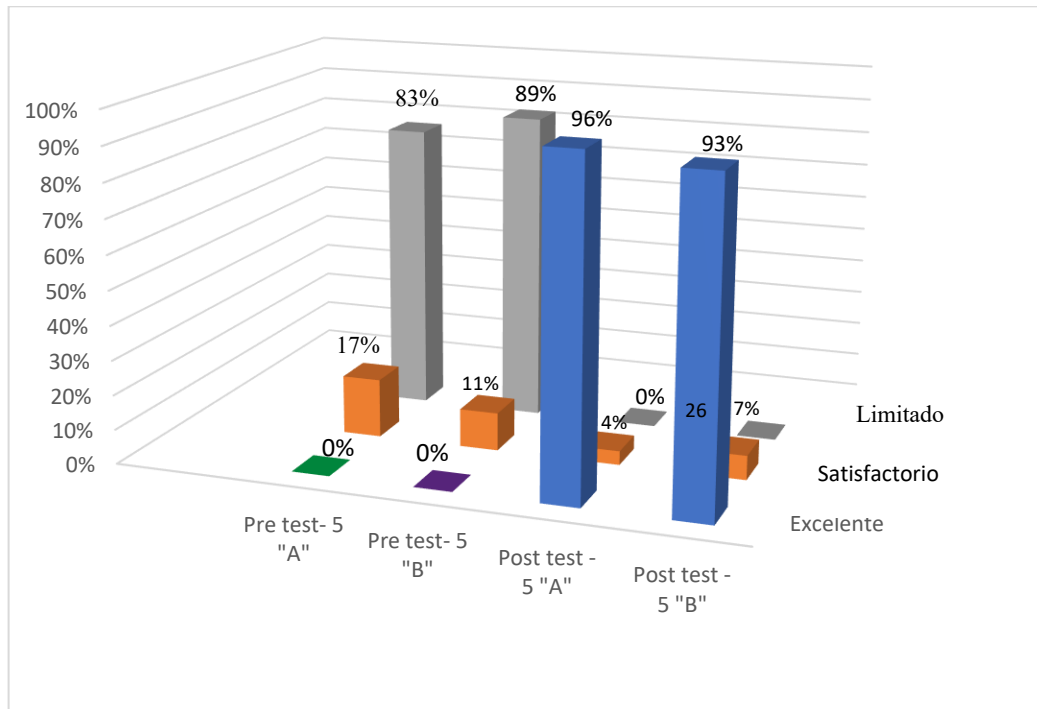


Tabla 14, muestra que el 96 % y 93% de los niños, respectivamente alcanzaron de manera “excelente”, la manipulación fina, integra información visual y motriz para ejecutar movimientos precisos. Esta habilidad, fue crucial para tareas como enhebrar una aguja o dibujar, reflejo un desarrollo neurológico complejo y una conexión eficiente entre percepción y acción.

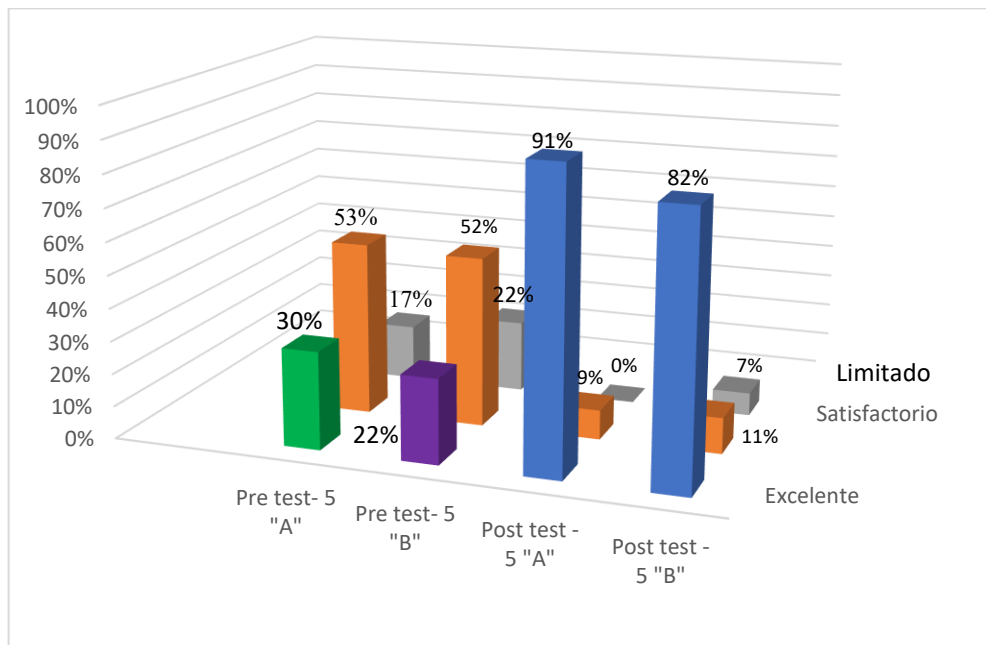
Tabla 15

*Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	7	30%	12	53%	4	17%	50	100%
	B	7	26%	14	52%	6	22%		
Post test	A	21	91%	2	9%	0	0%	50	100%
	B	22	82%	3	11%	2	7%		

Figura 15

*Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado.*



En la Tabla 15, se aprecia que el 91% y 82% respectivamente, lograron un nivel “excelente” al realizar las tareas de enhebrado, ensartado y abotonado que son actividades fundamentales para vestirse, comer, coger objetos diversos; su dominio contribuye a la autonomía y la confianza en sí mismos. Desde una perspectiva del desarrollo, estas actividades estimulan la destreza manual, la concentración y la resolución de problemas, sentando las bases para aprendizajes más complejos en el futuro.

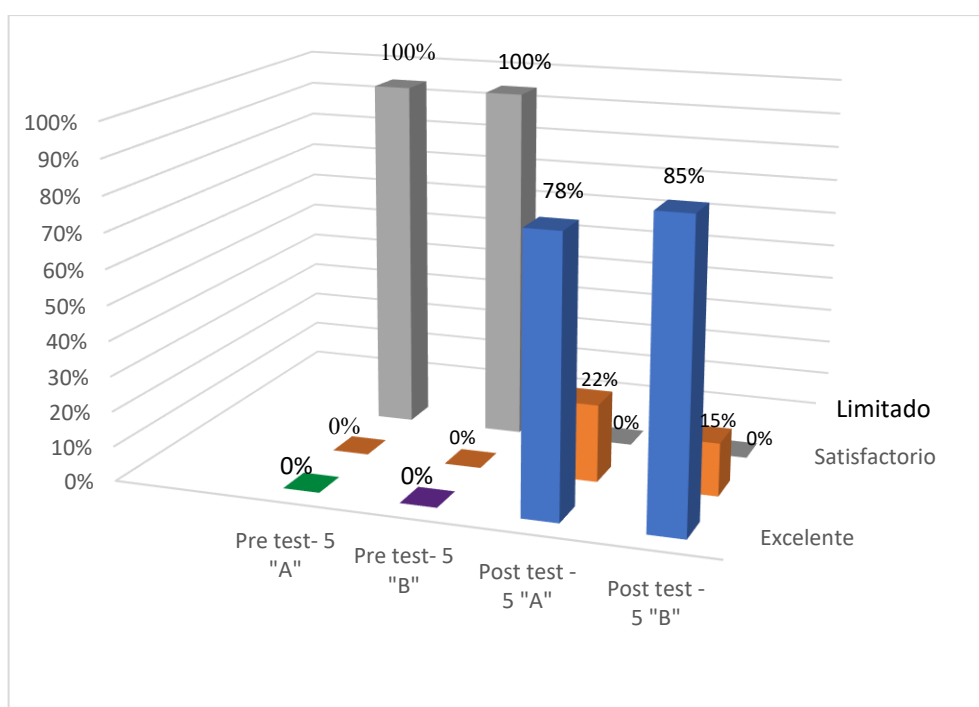
**Tabla 16**

*Dibuja líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	18	78%	5	22%	0	0%	50	100%
	B	23	85%	4	15%	0	0%		

Figura 16

*Dibuja líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones.*



La tabla 16, muestra que un 78% y un 85% respectivamente, alcanzaron un significativo nivel de “excelente” al dibujar líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones al desarrollar la habilidad fundamental relacionada con el desarrollo infantil.

Tabla 17

*Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	5	22%	18	78%	50	100%
	B	0	0%	5	19%	22	81%		
Post test	A	17	74%	4	17%	2	9%	50	100%
	B	20	74%	5	19%	2	7%		

Figura 17

*Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada*

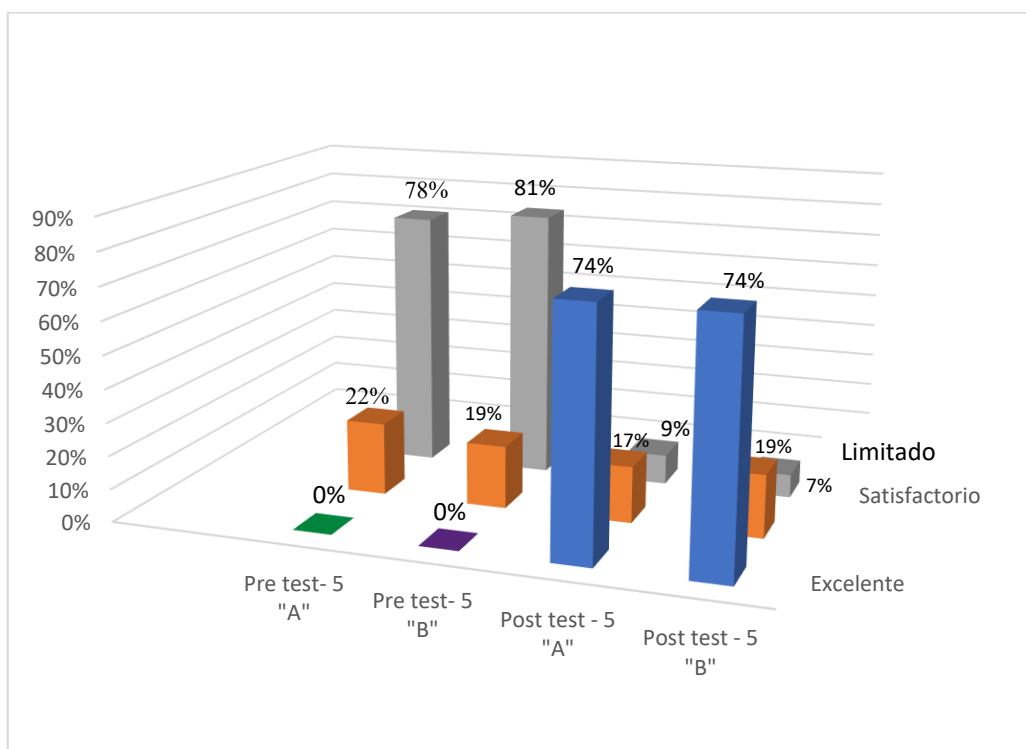


Tabla 17, muestra que el 74% de niños de ambas secciones evidenciaron un logro “excelente” al manipular objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada; igualmente el promedio de ambos grupos alcanzó el nivel “Satisfactorio” con un 18% y un restante 9% y 7%, con un nivel “limitado”.

## Dimensión 2: Lateralidad y dominancia

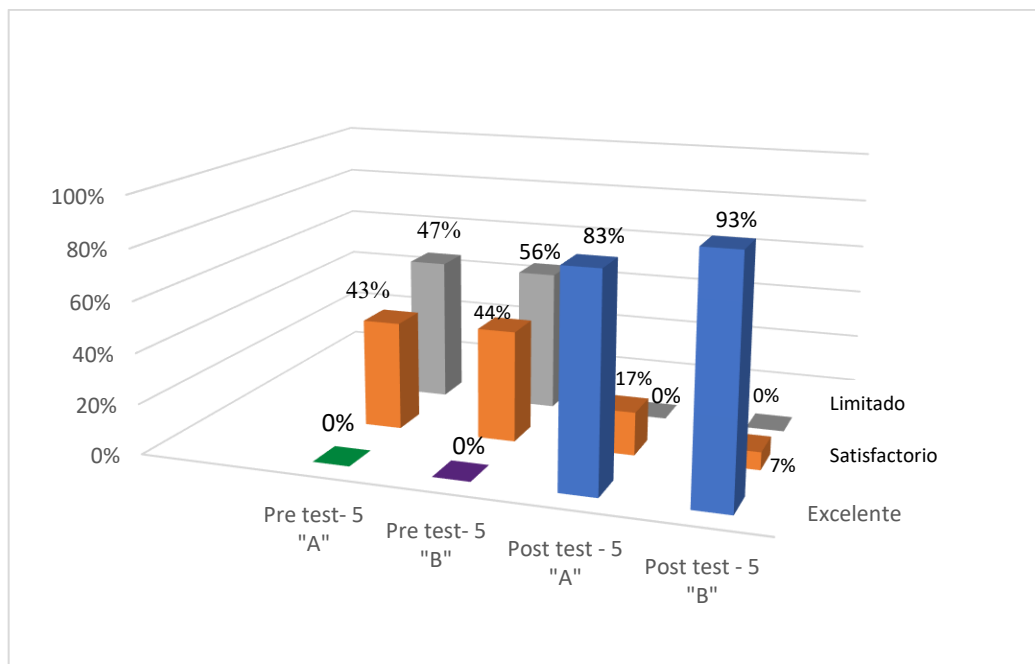
Tabla 18

*Demuestra preferencia por una mano (derecha o izquierda) en la mayoría de las actividades*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	10	43%	13	57%	50	100%
	B	0	0%	12	44%	15	56%		
Post test	A	19	83%	4	17%	0	0%	50	100%
	B	25	93%	2	7%	0	0%		

Figura 18

*Demuestra preferencia por una mano (derecha o izquierda) en la mayoría de las actividades*



La tabla 18, muestra que el 83% y 93% de los alumnos, demostraron preferencia por una mano (derecha o izquierda) en la mayoría de las actividades. Facilitó la especialización de hemisferios cerebrales, optimizando el control y la coordinación de movimientos. Además, esta preferencia facilita otras habilidades manuales finas.

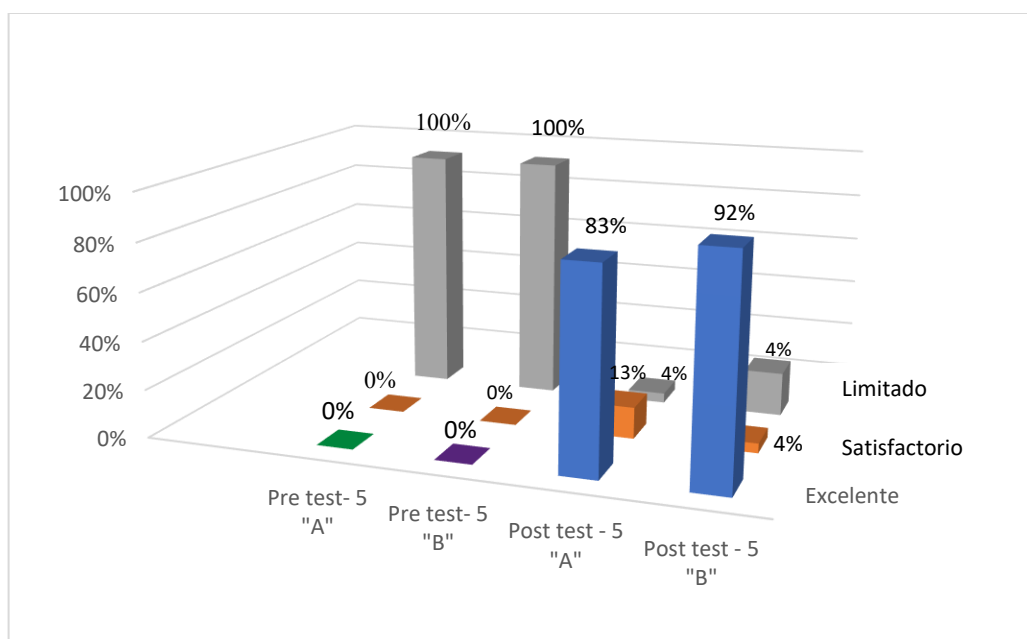
**Tabla 19**

*Coordina movimientos de ambas manos en tareas que requieren bilateralidad*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	19	83%	3	13%	1	4%	50	100%
	B	25	92%	1	4%	1	4%		

Figura 19

*Coordina movimientos de ambas manos en tareas que requieren bilateralidad*



En la Tabla 19, se aprecia que el 83% y 92% de niños, coordinaron movimientos de coordinación de ambas manos en tareas bilaterales, dibujar o abotonarse la camisa, la blusa. Además, esta coordinación mejoró la comunicación entre ambos hemisferios cerebrales, lo que favorece el aprendizaje.

Tabla 20

*Distingue entre “derecha e izquierda en su propio cuerpo y en otros objetos”*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	3	13%	20	87%	50	100%
	B	0	0%	5	19%	22	81%		
Post test	A	19	83%	4	17%	0	0%	50	100%
	B	21	78%	6	22%	0	0%		

Figura 20

*Distingue entre “derecha e izquierda en su propio cuerpo y en otros objetos”*

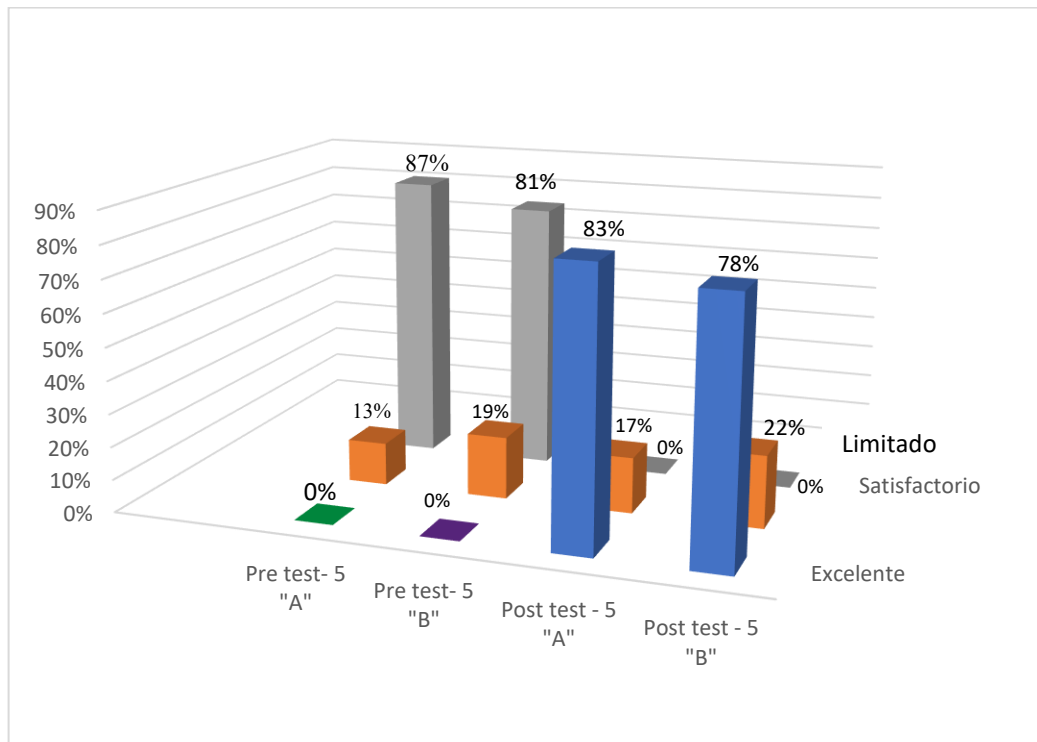


Tabla 20, El 83 % y /8% de los niños de manera excelente lograron conocer cuál es su mano dominante para realizar tareas como dibujar o lanzar una pelota. Los niños necesitaron identificar y desarrollar la lateralidad (preferencia por usar una mano sobre la otra) en la infancia es crucial para el desarrollo motor, cognitivo y emocional del niño. Una lateralidad bien definida facilita el aprendizaje de la lectoescritura, el esquema corporal, la orientación espacial y la coordinación de movimientos. Respetar la preferencia manual del niño, ya sea diestro o zurdo, es fundamental para su autoestima y desarrollo integral.

Tabla 21

Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas.

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%		
	B	0	0%	2	7%	25	93%	50	100%
Post test	A	21	91%	2	9%	0	0%	50	100%
	B	25	93%	2	7%	0	0%		

Figura 21

Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas

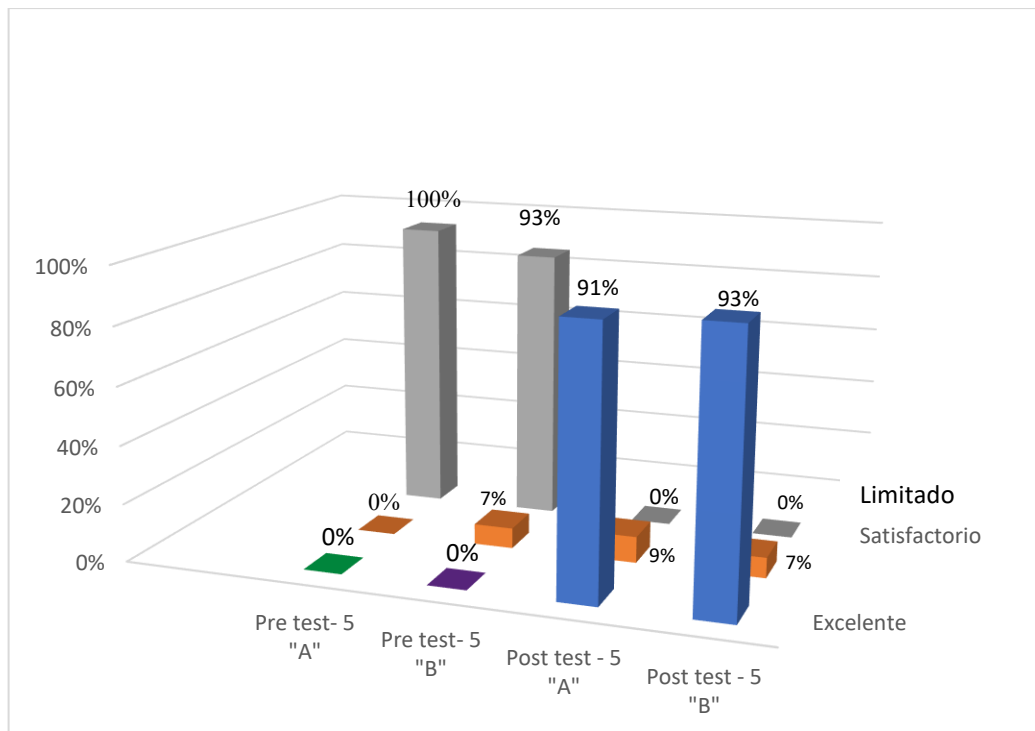


Tabla 21, evidencia que el 91% y el 93% de los niños recortan con precisión siluetas de imágenes diversas, sobre ellos explicitamos que, en la etapa preoperacional, lo que le permitió entender las formas y siluetas. El juego lúdica y la manipulación de objetos (como tijeras) son centrales en esta etapa.

**Dimensión 3: Habilidades de destreza manual**

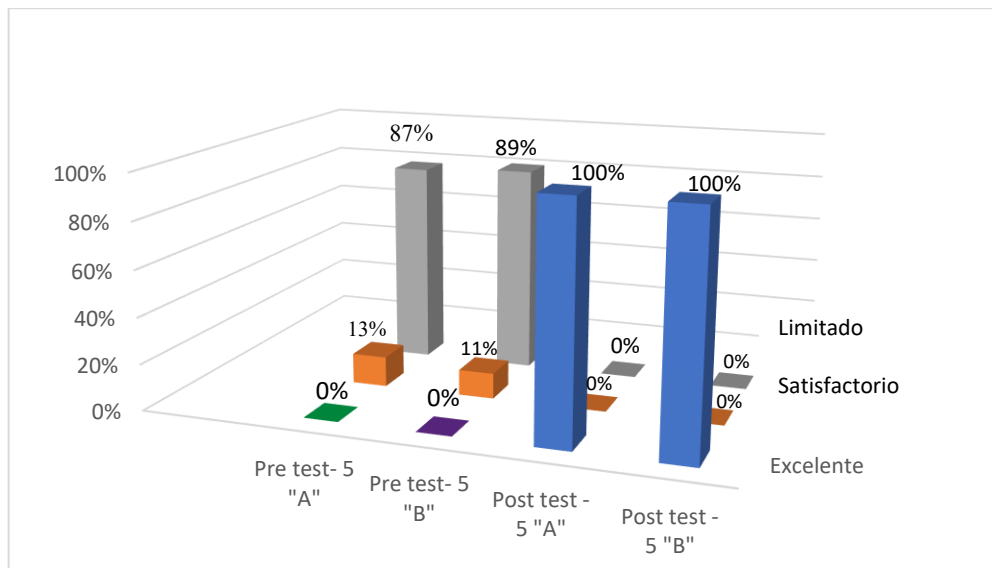
*Tabla 22*

*Controla la presión al dibujar, hacer trazos o grafías*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	3	13%	20	87%	50	100%
	B	0	0%	3	11%	24	89%		
Post test	A	23	100%	0	0%	0	0%	50	100%
	B	27	100%	0	0%	0	0%		

*Figura 22*

*Controla la presión al dibujar, hacer trazos o grafías*



En la tabla 22, se aprecia que el 100% de niños, en ambas secciones alcanzaron el nivel “excelente” al controlar la presión al dibujar, hacer trazos o grafías que permitió adquirir competencias vismanuales.

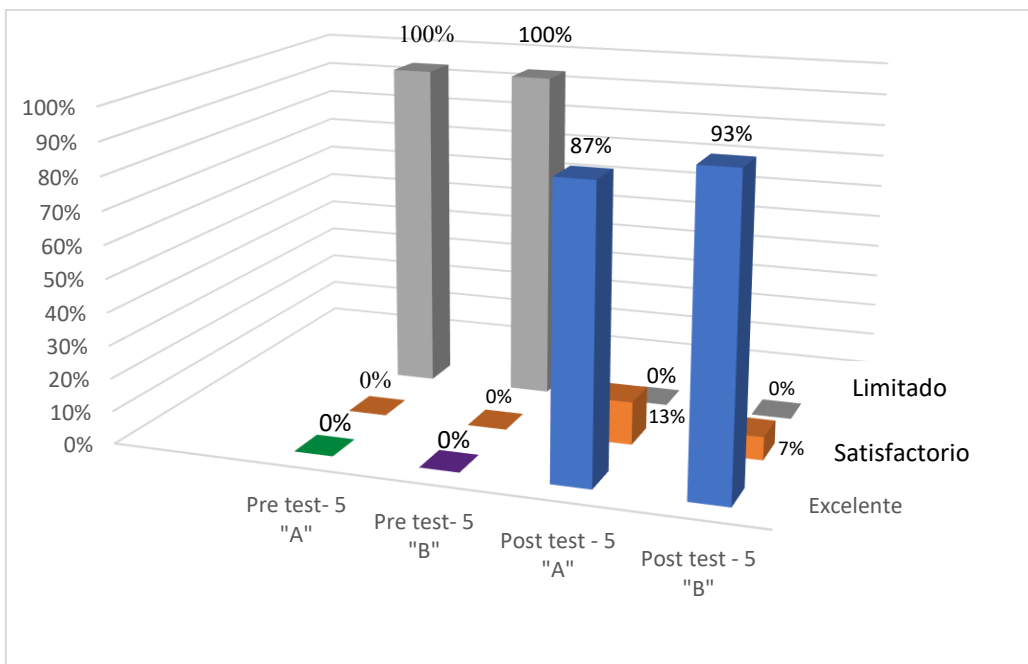
Tabla 23

*Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión.*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	20	87%	3	13%	0	0%	50	100%
	B	25	93%	2	7%	0	0%		

Figura 23

*Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión.*



La tabla 23, muestra el 87% y 93% de los niños de las secciones participantes, de manera “excelente” aplicaron la fuerza en actividades de precisión ojo-mano optimiza el control y la destreza, permitiendo movimientos finos y exactos para tareas como enhebrar o dibujar. Además, fortalece los músculos y mejora la coordinación y habilidades de precisión manual, previniendo fatiga y lesiones.

Tabla 24

*Ejecuta la posición de pinza para la técnica del punzado*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado		f	%
		F	%	f	%	f	%		
Pre test	A	0	0%	3	13%	20	87%	50	100%
	B	0	0%	2	7%	25	93%		
Post test	A	21	91%	2	9%	0	0%	50	100%
	B	25	93%	2	7%	0	0%		

Figura 24

*Ejecuta la posición de pinza para la técnica del punzado*

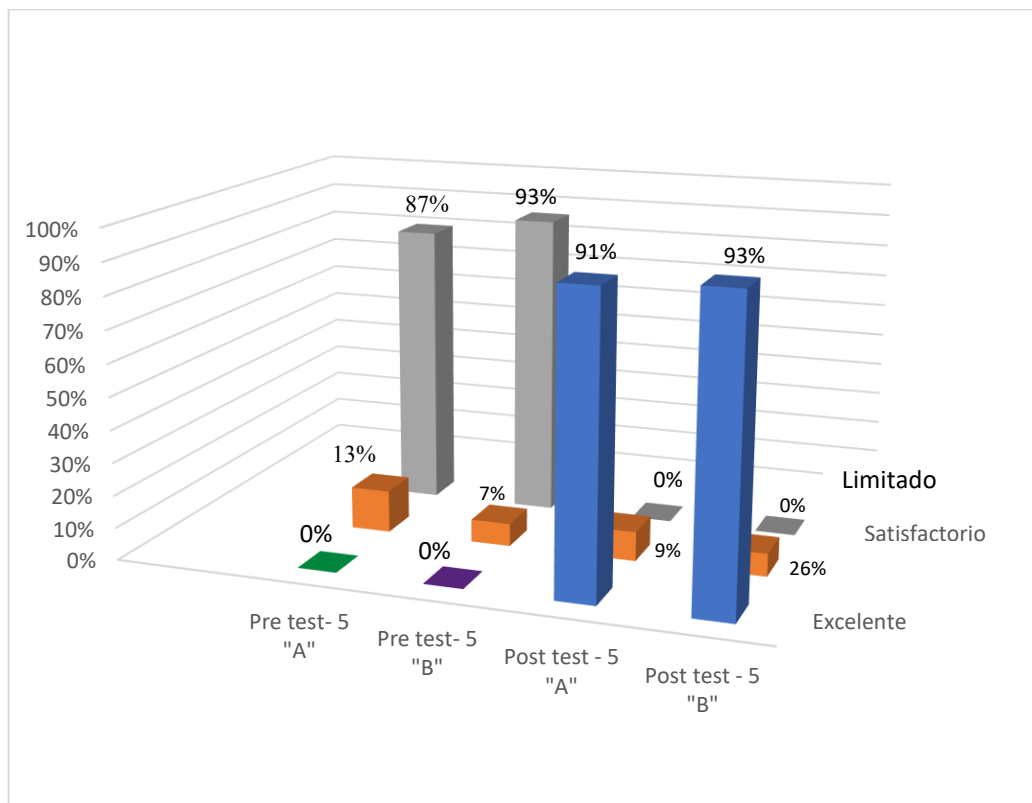


Tabla 24, muestra que el 91% y 93% de los discentes de ambas secciones, aplicaron la técnica del punzado, al enfatizar la posición de pinza, se fortalece los músculos de los dedos y mejora la coordinación ojo-mano, habilidades esenciales que estimularon la concentración y la creatividad al realizar patrones y formas.

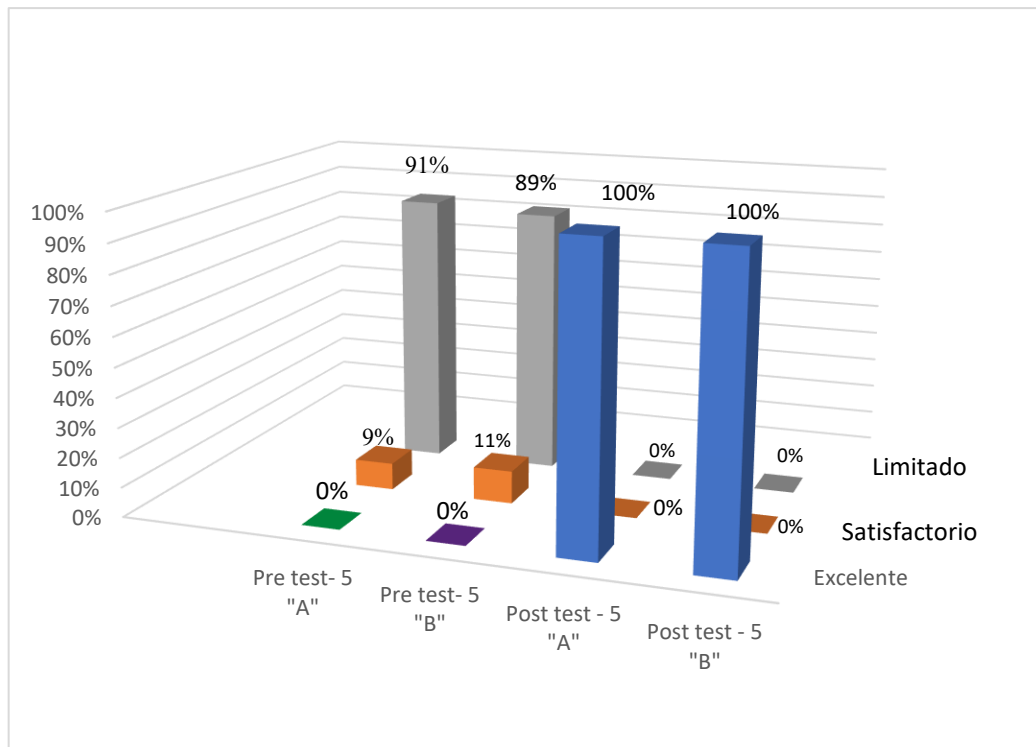
Tabla 25

*Realiza movimientos finos con los dedos de las manos*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	2	9%	21	91%	50	100%
	B	0	0%	3	11%	24	89%		
Post test	A	23	100%	0	0%	0	0%	50	100%
	B	27	100%	0	0%	0	0%		

Figura 25

*Realiza movimientos finos con los dedos de las manos*



La tabla 25, evidencia la intervención positiva de la investigación, como se aprecia, en ambas secciones el 100% de niños, realizaron movimientos finos con los dedos de las manos para iniciar la preescritura, con precisión necesaria para trazar grafías y números. Además, fomentaron la concentración y creatividad, habilidades fundamentales para el aprendizaje su desarrollo integral.

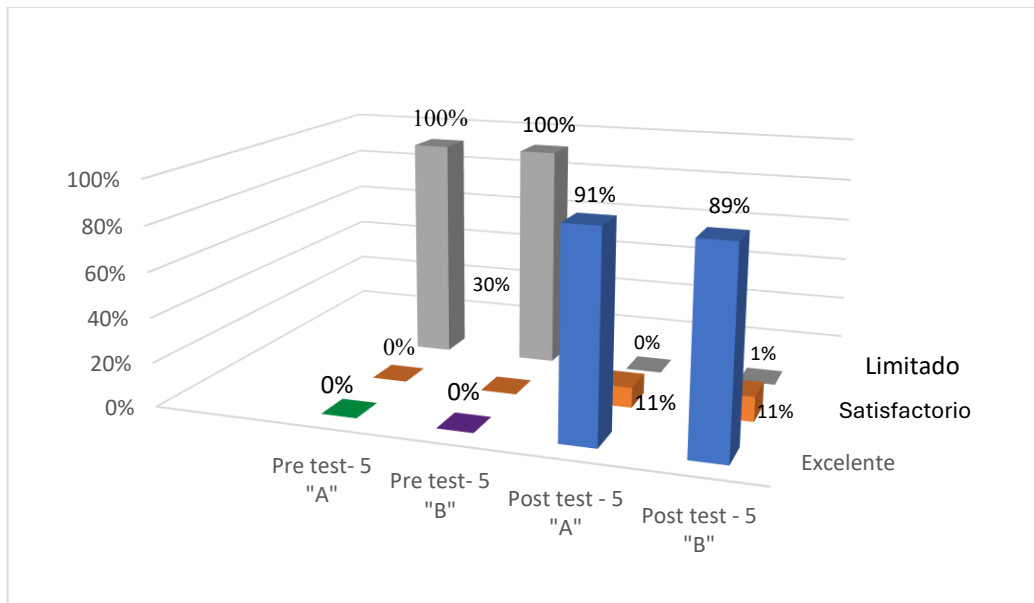
Tabla 26

*Realiza tareas de recorte con precisión*

Evaluación	Aula	Nivel							
		Excelente		Satisfactorio		Limitado			
		F	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	A	0	0%	0	0%	23	100%	50	100%
	B	0	0%	0	0%	27	100%		
Post test	A	21	91%	2	9%	0	0%	50	100%
	B	24	89%	3	11%	0	0%		

Figura 26

*Realiza tareas de recorte con precisión*



En la tabla 26 se aprecia que un 91% y 89% de niños alcanzaron el nivel **excelente**, luego de ejercitarse en recorte con precisión con uso de la tijera; es decir, que la estimulación de esta habilidad y coordinación óculo-manual es crucial porque, desarrollaron la motricidad fina optimizando la precisión, el control y se prepararon para tareas complejas, facilita el aprendizaje de la preescritura, el dibujo y otras actividades que requieren precisión y coordinación.

### 3.2 Guía de entrevista aplicada a las docentes

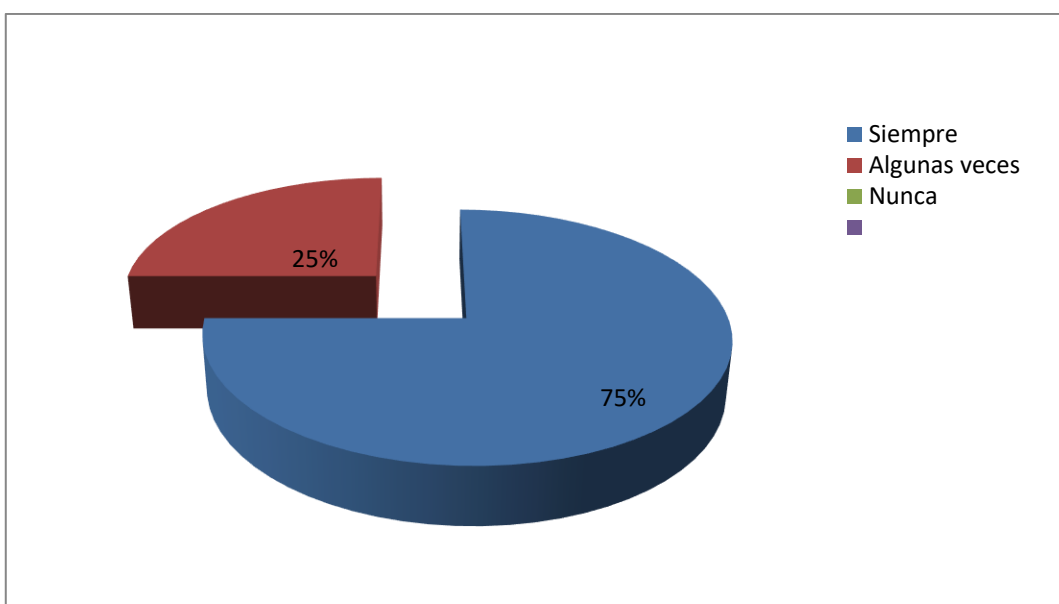
Tabla 27

*Aplicación de Juegos lúdicos*

ÍTEMS		Nunca	Algunas veces	Siempre
<b>Dimensión: Función recreativa</b>				
1	¿Considera que el niño necesita que se le motive para que actúe?	0	0	2
2	Utiliza materiales adecuados para cada juego.	0	1	1
		Σ	0.5	1.5
		%	0%	75%

Figura 27

*Aplicación de Juegos lúdicos*



La figura 27, muestra que el 75% de las docentes siempre aplicaron juegos lúdicos es su práctica pedagógica al considerarlo de suma importancia porque, estimulo el desarrollo integral al fomentar, abarcando todas las áreas de su crecimiento; promueve el aprendizaje significativo; fomento habilidades esenciales; los juegos ayudaron a la comunicación, la cooperación y el pensamiento crítico, preparándolos para el futuro; el 25% algunas veces fomentaron la función recreativa a través del juego.

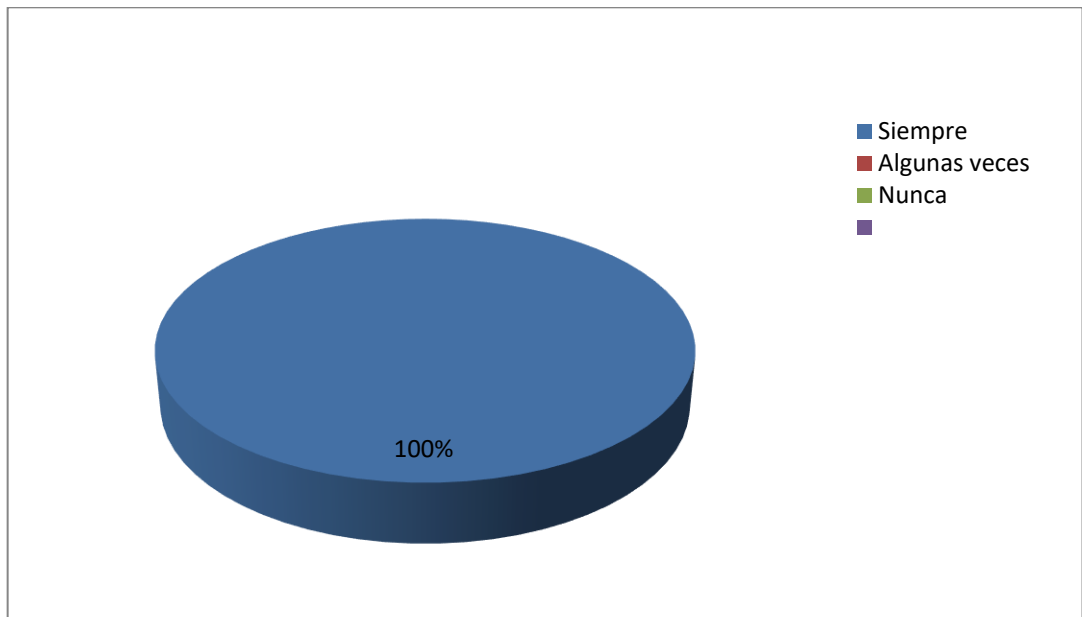
Tabla 28

*Dimensión social: Juego de roles*

ÍTEMS		Nunca	Algunas veces	Siempre
1	¿Considera que las prácticas interacción social influyen en su desenvolvimiento social y emocional de los discentes?	0	0	2
2	¿Considera que el niño socializa sus aprendizajes utilizando los diversos juegos?	0	0	2
$\Sigma$		0	0	2
		0%	0%	100%

Figura 28

*Dimensión social: Juego de roles*



La Tabla 28, contempla la dimensión Juego de roles como base de la imaginación y creatividad, se evidencia que el 100% de las docentes opinaron que siempre la interacción social y la motricidad fina son factores importantes para el desarrollo social, pedagógico, afectivo de los discentes.

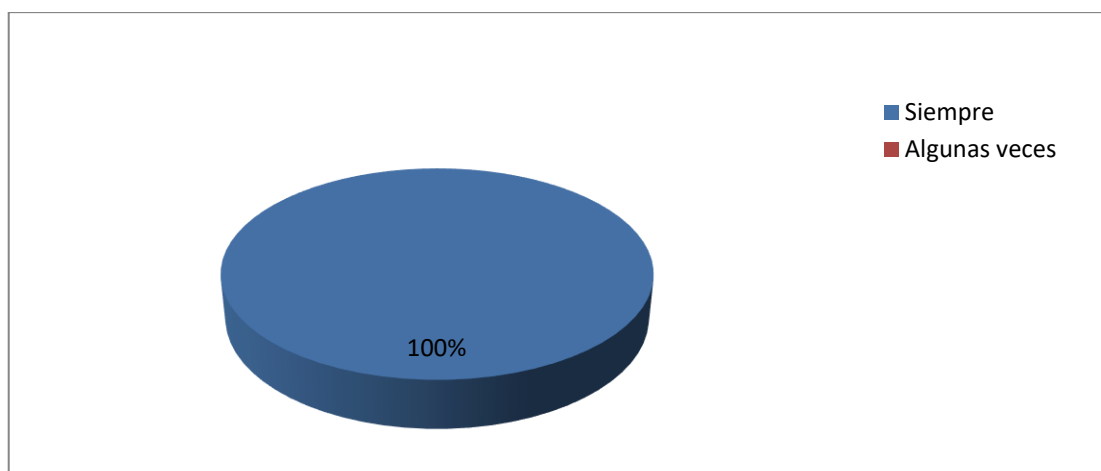
Tabla 29

*Dimensión pedagógica*

Ítems		Nunca	Algunas veces	Siempre
1	Con frecuencia incluye actividades viso manuales para desarrollar habilidades viso-motrices	0	0	2
2	Selecciona adecuadamente materiales de su contexto para realizar actividades viso manuales	0	0	2
3	¿Con frecuencia emplea la estrategia de resolución de problemas creativos para estimular la imaginación y creatividad en los niños?	0	0	2
	$\Sigma$	0	0	2
	%	0%	0%	100%

Figura 29

*Dimensión pedagógica*



La Tabla 29, contempla la dimensión pedagógica, se evidencia que el 100% de las docentes opinaron que siempre realizaron diversas actividades lúdicas, así también se estimuló coordinación motora fina a través de diversas actividades de ejercitación viso manual.

### 3.2 Comparación de Hipótesis

#### 3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

$H_1$  “La óptima aplicación de juegos lúdicos si influye en la motricidad fina en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023”

$H_0$  “La óptima aplicación de juegos lúdicos no influye en la motricidad fina en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023”.

#### “Modelo Estadístico de la Prueba”

“En base a la información de la muestra, la formulación de la hipótesis y el cumplimiento de los supuestos; el estadístico de prueba que se utilizó es de Chi cuadrado para determinar la aceptación o rechazo de la hipótesis Nula ( $H_0$ )”.

$$X_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

$X^2 c$  = Es el valor de Chi cuadrado calculado.

$f_o$  = Es la frecuencia observada

$f_e$  = Es la frecuencia esperada

El valor de  $X_c$  se lo determinó con los siguientes grados de libertad.

GL: (C-1) (F-1)

GL: (4-1) (4-1)

GL: 9  $X^2_t = 16.91$

#### ESTADÍSTICO DE TABLA

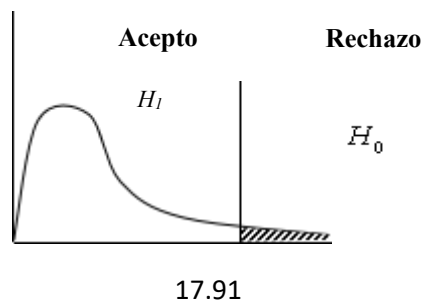
$X^2_c = 16.91$   $\alpha = 0,05$  y G.L. =9 n= 50 observados

n = Muestra

Items	Excelente	Satisfactorio	Limitado	Total
6	13	28	9	50
9	40	10	0	50
13	44	6	0	50
15	43	5	2	50
17	37	9	4	50
19	44	4	2	50
25	50	0	0	50
	<b>271</b>	<b>62</b>	<b>1</b>	<b>35</b>

$F_o$	$F_e$	$\frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$	$F_o$	$F_e$	$\frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$
13	5.40	0.75	2	0.9	0.12
28	9.70	1.37	37	32.73	1.97
9	4.44	0.40	9	4.44	0.50
40	34.13	2.17	4	0.8	0.11
10	4.90	0.55	44	36.55	2.27
0	0	0	4	1.8	0.11
44	36.65	2.27	2	0.9	0.12
6	2.70	0.17	50	40.73	2.55
0	0	0	0	0	0
43	35.65	2.23	0	0	0
5	2.45	0.25			
					17.91

Gráfico:



## CONCLUSIÓN

Como el Chi Cuadrado calculado 17,91 es mayor que el Chi Cuadrado de tabla 16,91 entonces, existe una influencia directa y significativa entre la óptima aplicación de juegos lúdicos y la motricidad fina de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023. Quedando asimismo validadas la Hipótesis específica 1, la hipótesis específica 2 y la hipótesis específica 3.

#### Contrastación de la Hipótesis Específica 1

H<sub>1</sub> La interacción social, cuando se estimula adecuadamente si contribuye al establecimiento y predominio de la lateralidad de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

H<sub>0</sub> La interacción social, cuando se estimula adecuadamente no contribuye al establecimiento y predominio de la lateralidad de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

#### Contrastación de la Hipótesis específica 2

H<sub>1</sub> Las actividades que promueven la creatividad y la expresión lúdica si son favorables y significativas en la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

H<sub>0</sub> Las actividades que promueven la creatividad y la expresión lúdica no son favorables ni significativas en la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

#### Contrastación de la Hipótesis específica 3

H<sub>1</sub> La implementación de estrategias basadas en resolución de problemas creativos si optimiza notablemente las habilidades de destreza manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

H<sub>0</sub> La implementación de estrategias basadas en la resolución de problemas creativos no optimiza notablemente las habilidades de destreza manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.

#### IV. DISCUSIÓN

Minedu (2028). En contexto del CNEB (2018), Se busca que los niños aprendan a través del juego, han explorado y experimentando con diferentes materiales y actividades que estimulen su creatividad y habilidades motoras. Entonces al jugar con diversos objetos, desarrollan habilidades esenciales para la vida y se preparan para nuevos retos”.

Analizando el diagnóstico que llevo a realizar la investigación, como se aprecia en las tablas 6, 9, 10,15, 20 y 26 coincide con las conclusiones realizadas por la UNESCO (2019), Quien refiere en su Informe Final de fin de año, que el 60% de los educandos no recibieron una adecuada estimulación visomotora. En esa línea, Puertas (2017) aduce, el 80% de ellos, presenta falencias en escolares, por carencias de aprestamiento motriz.

Respecto a estrategias para potenciar su participación e interacción social y el establecimiento del predominio de la lateralidad. Según, Piaget (1980). La participación e interacción social son habilidades esenciales para experiencias, aprenden a comunicarse, a cooperar, a resolver conflictos y a establecer relaciones significativas con los demás. El predominio de la lateralidad, por su parte, se refiere a la preferencia para realizar actividades como escribir, dibujar o lanzar una pelota. El establecimiento de la lateralidad es un proceso que se desarrolla a lo largo de la infancia y que influye en la coordinación motriz, la percepción espacial y el aprendizaje, en ese sentido Espíritu (2022) explica en los hallazgos que, los niños adquieren nociones y habilidades matemáticas fundamentales a través diversas actividades lúdicas, para ello plantea diversas actividades lúdicas que ayuden a identificar el predominio de su lateralidad. Coincide con las tablas: 7,8, 19, 21, y 22.

En lo que se refiere a las actividades creativas y lúdicas, en primer lugar, estas actividades propician la sincronización entre vista y las manos, al manipular lápices, crayones, pinceles o tijeras. Morocho (2021) refiere en su investigación que es importante la estimulación óculo-manual, proporciona autonomía y seguridad”, tal como confirmamos con nuestros resultados en las tablas: 16, 17, 18, 28, 29 y 30.

Respecto a los aportes obtenidos en aplicación de actividades de resolución de problemas creativos para desarrollar habilidades de destreza manual, entre ellas citamos a las actividades gráfico-plásticas, entendidas como aquellas que involucran la expresión a través de trazos, formas y colores sobre un soporte, constituyen una herramienta de incalculable valor en el aula. Su impacto trasciende al entretenimiento, erigiéndose de habilidades esenciales, de autonomía y desenvolvimiento integral.

Asimismo, al dar rienda suelta a su expresión, los niños exploran su mundo interior, plasman sus ideas y emociones, y desarrollan su capacidad de simbolización. Esta libertad creativa se traduce en un pensamiento más flexible y original, habilidades valiosas.

Además, fortalecen la atención y la concentración. Al requerir un esfuerzo sostenido y un enfoque en la tarea, los niños aprenden a mantener su interés y a perseverar en la consecución de sus objetivos. Esta capacidad de concentración es fundamental, promueven la socialización y la comunicación. Al compartir materiales, ideas y experiencias, los niños interactúan entre sí, aprenden a respetar turnos y a colaborar en proyectos comunes. Estas habilidades sociales son esenciales para la convivencia y el establecimiento de relaciones interpersonales saludable; una herramienta pedagógica esencial, que prepara para afrontar retos del futuro. Asimismo, Morán (2020). Afirmó “El desarrollo de actividades gráfico-plásticas en el aula permite fortalecer motrices finas”. esa línea, Pillaca y colaboradores (2017). Coincide con nuestros resultados sobre destreza manual”, los mismos que registramos en las tablas: 11, 12, 13, 23, 24, 25, 27 y 30.

## CONCLUSIONES

- 1° Los resultados obtenidos evidencian que, al inicio de la investigación las docentes con baja frecuencia empleaban los juegos lúdicos como una herramienta invaluable en aspectos cognitivo, social, emocional y creativa, por consiguiente, es tarea de las docentes rescatar el valor del juego lúdico como estrategia de aprendizaje y ofrecer a sus alumnos oportunidades lúdicas y significativas para potenciar su desarrollo y prepararlos para un futuro educativo exitoso.
- 2° La actitud resiliente y responsable de las docentes que participaron activamente en la investigación al reorientar su práctica pedagógica, aplicando estrategias que potenciaron la participación e interacción social de los discentes para identificar el predominio de la lateralidad en cada estudiante.
- 3° Las docentes recurrieron a aplicar actividades creativas y lúdicas como, la pintura, modelado, construcción, otras actividades similares de manera divertida y significativa, estimulando la pre escritura en ellos.
- 4° Las docentes propiciaron el desarrollo de estrategias y actividades que conllevaron a la resolución de problemas enfatizando la destreza manual, llevándolos a enfrentar desafíos prácticos de manipulación precisa, desarrollan capacidades cognitivas, sociales esenciales para su crecimiento integral. Las estrategias basadas en juegos manipulativos, tareas cotidianas y desafíos creativos, en un entorno rico en estímulos, son fundamentales para fomentar este desarrollo.

## SUGERENCIAS

- 1° Organizar una Comunidad Profesional de Aprendizaje institucional, cuyo propósito será promover la auto capacitación docente sobre la trascendencia del juego simbólico en la coordinación motriz fina de los discentes.
- 2° Implementar talleres a nivel institucional sobre la aplicación de estrategias que potencien la participación e interacción social para identificar el predominio de la lateralidad en cada estudiante, respetando su propia autonomía.
- 3° Las docentes aplicaran diferentes estrategias y actividades que conlleve a la resolución de problemas creativos enfatizando las diferentes técnicas viso manuales para su crecimiento integral como: arrugado, embolillados, recortado, dactilopintura, dibujo, entre otras.
- 4° Las docentes incluirán en su programación curricular semanal -mensual actividades que propicien el desarrollo de la destreza manual, como lanzar pompos, arrojar objetos en diferentes direcciones, utilizando indistintamente alternando una y otra mano, ejercicios de resistencia y fuerza muscular (jalar objetos, sogas, entre otros), para ir incrementando la resistencia muscular, necesaria para iniciarlos en la prescritura.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aripse, M. (2020), *La Investigación Científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Ed. Universidad Norbert Wiener.  
ISBN: 978-9942-38-578-9
- Aucouturier, B. (2004) *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*, Barcelona. Editorial Graó.
- Aucouturier y Darrault-Harris (2004) *Práctica Psicomotriz Aucouturier en Educación Infantil. Desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento*. El cuerpo, el movimiento y el juego. Barcelona. Editorial Graó.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice-Hall.
- Boillos, F (2023). “La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: practica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica, Tesis doctoral, Universidad de la Rioja, España]  
File:///C:/Users/maryp/Downloads/Dialnet-LaGamificacionYElAprendizajeLudicoComoRecursoDidac-325324%20(1).pdf
- Bronfenbrenner, U. (2007). La bioecología del desarrollo humano: perspectivas del curso de vida. En P. C. Hogan y A. L. Schwartz (Eds.), *El manual de desarrollo humano de Oxford* (págs. 3-31). Prensa de la Universidad de Oxford.
- Bruner, J. S. (1983). El juego es un asunto serio. *Science Digest*, 91(3), 50-51.
- Carpio, G. (2015). *El desarrollo de la libre expresión a través de las actividades gráfico plásticas en el aula de cinco años de una I.E.P en el distrito de Magdalena del Mar*. [Tesis de licenciatura. Pontifica Universidad Católica del Perú].
- Celada, J., y Cairo, R. (2012). *El Juego en la escuela*. Editorial Trillas. México. Sexta edición.
- Coussinet (2017). *El juego infantil*. Editorial Trillas. Quinta edición. México.
- De Bono, E. (2000). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Paidós.
- Delgado, A., & Morales, B. (2020). La importancia del juego lúdico en el aprendizaje del niño. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 10(2), 123-145.
- Diaz, P. (2011). “La motricidad fina como factor incidente en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal 5 de junio de la ciudad de Ambato”.  
[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3936/1/tp\\_2011\\_199.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3936/1/tp_2011_199.pdf)

- Espíritu, K. (2022) “*Actividades lúdicas que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años* [tesis de licenciatura en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú]  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22683/ESPIRITU\\_ROJAS\\_KEREN\\_ANDREA\\_Lic.%20%281%29.pdf?isAllowed=y&sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22683/ESPIRITU_ROJAS_KEREN_ANDREA_Lic.%20%281%29.pdf?isAllowed=y&sequence=1)
- Gallahue, D.L y Ozmun, JC (2012). *Comprender el desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes, adultos*. McGraw-Hill.
- Goleman, D. (2019), *Inteligencia emocional y habilidades blandas*, edit. Oveja negra. México”.
- Lalaleo, S. (2013). La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 1 a 3 años del centro de desarrollo inicial “San Jacinto” de la parroquia de Izamba [Trabajo de titulación. Universidad Técnica de Ambato]  
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/5641>
- Le Boulch, J. (1997) *La educación psicomotriz en la escuela primaria*. PAIDÓS IBERICA - 9788475094236
- Lora, J. (2017). *Pedagogía creativa*. Tarea de movimiento. Editorial Oveja negra. México. 2da. Edición
- Ministerio de Educación-MINEDU (2018). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Nivel Educación Inicial.
- Morales, L. (2018). “El Juego como Estrategia Lúdica del Currículo para Desarrollar la Creatividad en Niños del II Ciclo de Educación Inicial” [Tesis de grado Bachiller en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú]  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22268/Morales\\_Ramirez\\_Juego\\_estrategia\\_l%c3%badic1.pdf](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22268/Morales_Ramirez_Juego_estrategia_l%c3%badic1.pdf)
- Morán, A. (2020). ¿Cómo reforzar las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años a través de actividades gráfico plásticas en una IEP privada de Lima? [Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú]
- Morocho, C. (2021). “Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial de 4 y 5 años en el Centro de Educación Inicial, Ciudad de Cuenca, 2019-2020”. [Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Inicial. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107>

- Pillaca, R., Vargas, G., Villagaray, D. (2017). “Estimulación de habilidades viso- manual para desarrollar la creatividad en niñas y niños de cinco años de edad en la institución educativa N° 25 “Emilia Barcia Boniffatti”- Ica – 2017”.  
<https://repositorio.unica.edu.pe/items/8d43e856-0ff5-4d3a-85e3-57d44ffc88ca/full>
- Puertas (2017) “Movimientos finos de la mano y dedos en educación general básica en período lectivo 2015- 2016 [tesis de Licenciatura; Universidad del Cuenca, Ecuador]
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K., (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Editado por Universidad Ricardo Palma. Vice rectorado de Investigación. Lima. ISBN N° 978-612-47351-4-1
- Serrano, A., & Morales, M. (2018). El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil. *Revista de Psicología Educativa*, 10(2), 55-68.
- Smith, A., Jones, B. y Williams, C. (2020). La importancia del juego en el desarrollo infantil. *Revista de Educación Infantil*, 18(2), 123-145.
- Sperling, A. (2016). El Juego en la infancia. Implicancias. Editorial Kapeluz. BB.AA.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13482/Cadenas\\_RY\\_C.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13482/Cadenas_RY_C.pdf?sequence=1)
- Zapata, H. (2016) *Técnicas de investigación* (observación y encuesta) (p. 145)  
[https://issuu.com > revista\\_bloque\\_v\\_grupo\\_no\\_6.docx\\_](https://issuu.com/revista_bloque_v_grupo_no_6.docx_)

## **ANEXOS**

## Instrumentos de recojo de datos:

### 1.1. Guía de Observación aplicada a los niños

	Ítems	Excelente	Satisfactorio	Limitado
<b>Variable 1: jugos lúdicos</b>				
<b>Dimensión: Participación e Interacción Social</b>				
1	Inicia y mantiene interacciones con otros niños durante el juego			
2	Comparte materiales y juguetes de forma espontánea			
3	Sigue reglas simples durante el juego			
4	Respeto turnos y espera su oportunidad			
5	Demuestra habilidades de cooperación y colaboración			
<b>Dimensión: Imaginación y Creatividad</b>				
6	Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes			
7	Crea historias y escenarios durante el juego			
8	Expresa ideas originales y únicas durante el juego			
9	Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico			
<b>Dimensión: Resolución de Problemas creativos</b>				
10	Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego			
11	Utiliza el lenguaje oral de forma efectiva para comunicarse durante el juego			
12	Demuestra comprensión de conceptos básicos (espacio, tiempo, causa-efecto) a través del juego.			
<b>Variable 2: Motricidad fina</b>				
<b>Dimensión: Coordinación óculo-manual</b>				
13	Agarra objetos pequeños con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice			
14	Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños			
15	Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado			
16	Dibuja líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones			
17	Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada.			
<b>Dimensión: Lateralidad y dominancia</b>				

18	Demuestra preferencia por una mano (derecha o izquierda) en la mayoría de las actividades			
19	Coordina movimientos de ambas manos en tareas que requieren bilateralidad			
20	Distingue entre derecha e izquierda en su propio cuerpo y en otros objetos			
21	Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas.			
<b>Dimensión 3: Habilidades de destreza manual</b>				
22	Controla la presión al dibujar, hacer trazos o grafías			
23	Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión			
24	Ejecuta la posición de pinza para la técnica del punzado			
25	Realiza movimientos finos con los dedos de las manos			
26	Realiza tareas de recorte con precisión			

## 1.2. Guía de entrevista aplicada a las docentes

ÍTEMS		Valores		
		Siempre	Algunas veces	Siempre
Dimensión: Función recreativa				
Indicador: Juegos recreativos				
1	¿Considera que el niño necesita que se le motive para que actúe?			
2	Utiliza materiales adecuados para cada juego.			
Dimensión: Social				
Indicador: Juego de roles				
1	¿Considera que las prácticas interacción social influyen en el desarrollo físico y emocional del niño o la niña?			
2	¿Considera que el niño socializa sus aprendizajes utilizando los diversos juegos?			
Dimensión: Pedagógica				
Indicador: Integración social y gestión de las emociones				
1	¿Los juegos se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje?			
2	¿Considera que el juego es necesario para activar el conocimiento en el niño y la niña?			
3	Sus estudiantes aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.			

Muchas gracias.

CESAR E. SANCHEZ BAIDOCCHI  
NOTARIO  
CALLAO N° 206  
TELER 232825  
ICA - PERU

**DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE INVESTIGACIÓN**


Yo, **PAMELA XIOMARA GARIBAY MUSTO**, identificada con DNI N° 75438099 con Código de Matrícula 20174355, año de ingreso 2017, con domicilio en la Calle Leoncio Prado N° 100, distrito San Juan Bautista, provincia y región Ica, teléfono celular N° 999114770, correo electrónico: pamexig\_2000@hotmail.com. Egresada de la Escuela Profesional de Ciencias de la Educación en Educación Inicial- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades - Universidad Nacional "San Luis Gonzaga".

ESTE DOCUMENTO NO HA SIDO REDACTADO EN ESTA NOTARÍA

**DECLARO BAJO JURAMENTO**

Que el Proyecto de Tesis, titulado "Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023", presentado a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades - Universidad Nacional "San Luis Gonzaga", para optar el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Educación en Educación Inicial, es Original e inédito.

Para mayor constancia, firmo en la ciudad de Ica a los once días del mes de diciembre del año dos mil veintitrés.

  
PAMELA XIOMARA GARIBAY MUSTO  
DNI N° 75438099

CERTIFICADO: Que la firma que aparece de  
Don Pamela Xiomara Garibay Musto  
DNI: 75438099

No redactado, solo se legaliza la firma más no el contenido  
De acuerdo al Art. 108 del D. Leg. N° 1049.  
Ica, 11 DIC 2023



**UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: EDUCACIÓN INICIAL**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, \_\_\_\_\_ identificado (a) con DNI  
N° \_\_\_\_\_ Padre /Madre de familia del niño (a) \_\_\_\_\_

de la sección de 5 años de edad; DECLARO QUE HE SIDO INFORMADO (A), que mi menor hijo (a) ha sido invitado (a) a participar en la investigación denominada “Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023, a cargo de la Tesista Garibay Musto Pamela Xiomara, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Educación en: Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, UNICA, con el objetivo : Determinar cómo los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023; su participación se llevará a cabo en su condición de estudiante de dicha Institución Educativa, en el horario de clases consistirá en la aplicación de una Guía de Observación y una Guía de entrevista, que demorará aproximadamente 20 minutos. Me ha explicado que la información registrada es confidencial, y que los nombres de los participantes están asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados. Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera directa y por lo tanto tiene un beneficio para la comunidad educativa. Asimismo, sé que puedo negar su participación o retirarla en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí menor hijo (a). Por lo expresado, Sí. Acepto voluntariamente que mi niño (a) participe en este estudio, dejo constancia que he recibido una copia del presente documento.

Ica, diciembre de 2024

Si acepto

Huella digital

Firma del padre de familia  
DNI

No acepto

Huella digital

Firma de la madre de familia  
DNI.

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p style="text-align: center;"><b>Problema general</b></p> <p>¿Cómo los Juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?</p> <p style="text-align: center;"><b>Problemas específicos</b></p> <p>P.E.1 ¿Qué estrategias pueden fomentar la participación e interacción social que favorecen el establecimiento y predominio de la lateralidad en el desarrollo infantil en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?</p> <p>P.E.2 ¿Qué actividades creativas y lúdicas contribuyen a optimizar la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?</p> <p>P.E.3 ¿Qué actividades contribuyen a optimizar la resolución de problemas creativos para potenciar habilidades de destreza manual de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023?</p>	<p style="text-align: center;"><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.</p> <p style="text-align: center;"><b>Objetivos específicos</b></p> <p>O.E.1 Diseñar estrategias que fomenten interacción social para estimular el predominio de la lateralidad en el desarrollo infantil en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023</p> <p>O.E.2 Examinar la relación entre la creatividad y la expresión lúdica con el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.</p> <p>O.E.3 Aplicar actividades que contribuyan a optimizar la resolución de problemas creativos para potenciar habilidades de destreza manual de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Hipótesis general</b></p> <p>La óptima aplicación de juegos lúdicos contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023</p> <p style="text-align: center;"><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>H.E.1 La interacción social cuando se estimula adecuadamente, contribuye al establecimiento y predominio de la lateralidad en el desarrollo infantil en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023</p> <p>H.E.2 Las actividades que promueven la creatividad y la expresión lúdica tienen un efecto positivo significativo en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.</p> <p>H.E.3 La implementación de actividades optimizan la resolución de problemas creativos para potenciar las habilidades de destreza manual de los niños en la Institución Educativa N° 16 - Ica, 2023.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Variable independiente</b></p> <p>Juegos lúdicos</p> <p style="text-align: center;"><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación e interacción social</li> <li>- Imaginación y Creatividad</li> <li>- Resolución de problemas creativos</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Variable dependiente</b></p> <p>Motricidad fina</p> <p style="text-align: center;"><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación óculo manual</li> <li>- Lateralidad y dominancia</li> <li>- Habilidades de destreza manual</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p style="text-align: center;"><b>Tipo</b></p> <p>Aplicada</p> <p style="text-align: center;"><b>Nivel</b></p> <p>Cuasi experimental</p> <p style="text-align: center;"><b>Diseño</b></p> <p>Series de tiempo</p> <p style="text-align: center;"><b>Población</b></p> <p>Niños de 3,4 y 5 años de edad</p> <p style="text-align: center;"><b>Muestra</b></p> <p>50 niños de 5 años de edad</p> <p style="text-align: center;"><b>Técnica de recojo de datos</b></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumento de recojo de datos</b></p> <p>Guía de Observación</p>

### Matriz de especificación de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente  Juegos lúdicos	Espacio de interacción y colaboración donde los niños aprenden a regular sus emociones, a negociar, a resolver conflictos y a construir relaciones interpersonales. (Vygotsky, L. (1978)	A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, aprenden a interactuar con los demás, desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales, y construyen su propia identidad.	Participación e interacción social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacciones con otros niños durante el juego</li> <li>- Comparte materiales y juguetes de forma espontánea</li> <li>- Sigue reglas simples durante el juego</li> <li>- Respeta turnos y espera su oportunidad.</li> <li>- Demuestra habilidades de cooperación y colaboración.</li> </ul>
			Imaginación y Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza objetos de forma imaginativa y asigna roles a los juguetes</li> <li>- Crea historias y escenarios durante el juego</li> <li>- Expresa ideas originales y únicas durante el juego.</li> <li>- Demuestra flexibilidad en su pensamiento durante el juego lúdico.</li> </ul>
			Resolución de problemas creativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuentra soluciones creativas a desafíos durante el juego.</li> <li>- Utiliza el lenguaje oral de forma efectiva para comunicarse durante el juego.</li> <li>- Demuestra comprensión de conceptos básicos (espacio, tiempo, causa-efecto) a través del juego.</li> </ul>
Variable Dependiente  Motricidad fina	Conjunto de habilidades neuromotoras complejas que permiten la ejecución de movimientos precisos y coordinados de pequeños grupos musculares, principalmente de manos y dedos, en interacción con la percepción visual y otras funciones cognitivas. (Hay, L. y Mulligan, 2021). Desarrollo motor fino.	La motricidad fina es fundamental para la autonomía, la autoestima y el aprendizaje de los niños	Coordinación óculo- manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agarra objetos con precisión utilizando el dedo pulgar y el índice.</li> <li>- Coordina movimientos de los ojos y las manos para manipular objetos pequeños.</li> <li>- Realiza tareas de enhebrado, ensartado y abotonado.</li> <li>- Dibuja líneas y formas con precisión utilizando lápices y crayones.</li> <li>- Manipula objetos pequeños con ambas manos de forma coordinada</li> </ul>
			Lateralidad y dominancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra preferencia por una mano (derecha o izquierda) en la mayoría de las actividades.</li> <li>- Coordina movimientos de ambas manos en tareas que requieren bilateralidad</li> <li>- Distingue entre derecha e izquierda en su propio cuerpo y en otros objetos</li> <li>- Recorta con precisión siluetas de imágenes diversas.</li> </ul>
			Habilidades de destreza manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controla la presión al escribir o dibujar</li> <li>- Ajusta la fuerza al realizar actividades que requieren precisión.</li> <li>- Evita derramar líquidos al manipular recipientes pequeños</li> <li>- Realiza movimientos finos con los dedos</li> <li>- Realiza recorte con precisión.</li> </ul>



GOBIERNO REGIONAL - ICA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - ICA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - ICA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16 ICA



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16 UBICADA EN LA URB. SANTA MARÍA, UGEL ICA, DISTRITO ICA, PROVINCIA ICA, REGIÓN ICA, QUE SUSCRIBE

## AUTORIZA

A PAMELA XIOMARA GARIBAY MUSTO, peruana identificada con DNI N°75438099 , Egresada de la Escuela Profesional de Ciencias de la Educación en Educación Inicial de la Universidad nacional "San Luis Gonzaga" de Ica; para aplicación de instrumentos de investigación para elaborar la Tesis titulada "Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 "que consiste en el recojo de datos, contenidos en Guía de Observación para niños de 5 años de edad, secciones "A" y "B" y guía de entrevista para docentes del aula de 5 años "A" y "B" de esta Institución Educativa, por lo que se expide la presente Constancia de autorización para desarrollar la investigación, en mención.

Dado y firmado en Ica a los veintiocho días del mes de noviembre del año dos mil veintitrés.



Dra. ANA MARIA CARRASCO BENDEZÚ  
Directora de la Institución Educativa N°16





R.D. N°791-D-FCEH-VNICA-2024  
21-06-2024 Pág. 2

SE RESUELVE:

Artículo 12. Aprobar el PROYECTO DE TESIS titulado: Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 — Ica, 2023, elaborado por la tesista GARIBAY MUSTO Pamela Xiomara, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL.

Artículo Reconocer como asesor a la docente Dra. María Del Pilar CASTILLO MARTINEZ.

Artículo 3º. Transcribir la presente Resolución a la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad, para su conocimiento y atención.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
  
DR. SIMÓN PALO GUERRA ATOCCHA



UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCIÓN DECANAL N9977-D-FCEH-UNICA-2025

Ica, 23 de junio de 2025 VISTO:



INFORME FINAL DE TESIS  
RECONOCIMIENTO DE GRADOS Y TÍTULOS  
UNIVERSITARIA DE SUNEDU

El Oficio NO 0382-2025-UI-FCEH-UNICA de fecha 05 de junio de 2025, en el que solicita aprobación del INFORME FINAL DE TESIS.

**CONSIDERANDO:**

Que, la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" desarrolla sus actividades dentro de la autonomía académica, administrativa y económica, conforme lo establece en Art. 18 de la Constitución Política del Perú y la Ley Universitaria N230220.

Que, con Oficio NPO0621-2024-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT, la Dirección de registro y reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria de SUNEDU, remite el proveydo N° 0000000108-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT y el Informe N° 306-2024-SUNEDU-URGT-LAAP, ambos de fecha 3 de octubre de 2024, que señala "En tanto se advierte que se ha cumplido con los requisitos establecidos en el artículo 72 del reglamento de Registro Nacional de Grados y Títulos y, las autoridades electas y la autoridad encargada poseen los requisitos para asumir los cargos de Rector, Vicerrectores, Decanos de facultad y de Secretaría General, correspondería declarar como procedente el registro de sus datos conforme al siguiente detalle: Rector (titular) DANTE FERMÍN CALDERÓN HUAMAN (...)"

Que, mediante Resolución Rectoral NQ1573-R-UNICA-2024 de fecha 28 de setiembre de 2024, se resuelve ratificar la Resolución Presidencial N° 100-CEU-UNICA-2024 de fecha 26 de setiembre de 2024, nombrándose como Decano Titular de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades al Dr. VALENCIA MEDINA ALEXANDER SALVADOR.

Que, con Oficio Ng00621-2024-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT, la Dirección de registro y reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria de SUNEDU, remite el proveydo NO 0000000108-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT y el Informe Ng 306-2024-SUNEDU-URGT-LAAP, ambos de fecha 3 de octubre de 2024, que señala conforme al siguiente detalle: DECANO Titular de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Dr. ALEXANDER SALVADOR VALENCIA MEDINA.

Que, habiendo la Unidad de Investigación presentado los informes de los Jurados Evaluadores conformado por los siguientes docentes: Dra. Rosa Antonia AQUÍE GARCIA, Lic. Alberto Alcibrades ASCAMA NIETO, Mag. Ana Cecilia ALVAREZ ARBULU, Dra. Irma Esperanza AYBAR BELLIDO aprobando el Informe Final de Tesis titulado: Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 — Ica, 2023, presentado por la bachiller GARIBAY MOSTO Pamela Xiomara, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN en EDUCACIÓN INICIAL, teniendo como asesor a la docente Dra. María Del Pilar CASTILLO MARTINEZ.

Y, estando a las atribuciones conferidas al Sr. Decano, conforme a la Nueva Ley Universitaria N° 30220 y Estatuto de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" y a lo acordado por la Sesión de Consejo de Facultad ordinario de fecha 20 de junio de 2025.

se resuelve:

**Artículo 1º.** Aprobar el INFORME FINAL DE TESIS: Juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 16 — Ica, 2023, elaborado por la bachiller GARIBAY MUSTO Pamela Xiomara, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN en EDUCACIÓN INICIAL.

**Artículo 2º.** Reconocer como asesor a la docente Dra. María Del Pilar CASTILLO MARTINEZ.

**Artículo 3º.** Transcribir la presente Resolución a la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad, para su conocimiento y atención.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
VALENCIA MEDINA ALEXANDER SALVADOR  
DECANO