

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Tesis

Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la
Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025

Asesor:

Dra. Reynaga Chávez, Rusbita

Autores:

Rojas Quintana, Rosa Angélica

Moreno Peceros, Robert Franklin

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado(a) en Educación – Nivel Inicial

Andahuaylas – Apurímac – Perú

2025

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 036

En la ciudad de Andahuaylas, a los 30 días del mes de diciembre del 2025, siendo las 11:30 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 162-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial _____, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Cárdenas Rivera Marino
Dictaminante :	Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
Replicante :	Mg. Lezano Chiclla Bonifacio

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la
Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Moreno Peceros Robert Franklin
(Apellidos y Nombres)

Br.: Rojas Quintana Rosa Angélica
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada (o) en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) **APROBADO (S)**:

Por: Mayoría
(Unanimidad o Mayoría) (*)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Moreno Peceros Robert Franklin	Aprobado
Br. Rojas Quintana Rosa Angélica	Aprobado

Siendo las 12:50 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Mg. Cardenas Rivera Marino
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Mg. Lezano Chiclla Bonifacio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(*): Mayoría: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; Unanimidad: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.

(**): 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

Reporte de similitud

Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

15%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Michigan Technological University Trabajo del estudiante	1%
10	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	1%

Metadatos

Datos del Autor		
Apellidos y nombres	:	Moreno Peceros, Robert Franklin
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	46847538
URL ORCID	:	https://orcid.org/0009-0000-8833-845X
Apellidos y nombres	:	Rojas Quintana, Rosa Angélica
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	76189141
URL ORCID	:	https://orcid.org/0009-0006-7628-7345
Datos del Asesor		
Apellidos y nombres	:	Dra. Reynaga Chávez, Rusbita
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	08097819
URL ORCID	:	https://orcid.org/0009-0009-8441-561X
Datos de la investigación		
Facultad	:	Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	:	Educación
Línea de Investigación	:	Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	:	2025
Fuente de financiamiento	:	Autofinanciado
Porcentaje de similitud	:	23% con depósito
URL de OCDE	:	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

Dedicatoria

A Dios, por guiarnos y acompañarnos en cada etapa de esta investigación y por brindarnos fortaleza a lo largo de este camino lleno de aprendizajes, dificultades, desafíos y crecimiento personal.

A nuestros padres, por su apoyo constante, por su confianza y amor incondicional que nos ofrecieron durante nuestro proceso de aprendizaje y formación profesional. Ya que gracias a sus ejemplos, esfuerzos y motivaciones los que fueron el motor que nos impulsó a seguir adelante, incluso ante los desafíos, recordándonos siempre la importancia de continuar con humildad y dedicación.

Agradecimientos

A los docentes de educación Inicial de esta casa de estudios, por las orientaciones constantes, por el compromiso y dedicación que nos brindaron, el cual contribuyo significativamente a nuestra formación académica profesional.

También a nuestra asesora de tesis, por su tiempo, paciencia y dedicación, los cuales fueron de mucha ayuda para culminar este trabajo de investigación.

De igual manera, a los niños y niñas de 5 años “los cariñosos” de la Institución Educativa Inicial N° 287 de Cruz Pata, quienes con su alegría, ternura, cariño y sinceridad llenaron de mucho sentido nuestra labor de investigadores. Gracias a ellos, a sus sonrisas, caricias y gestos de cariño, nosotros encontramos la inspiración, motivación y la energía suficiente para desarrollar esta investigación con mucho entusiasmo y compromiso.

Resumen

El presente estudio se planteó determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025. El enfoque utilizado fue cuantitativo de tipo aplicada, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental, la muestra fue de 23 niños. Los resultados respecto a la variable juegos didácticos muestran que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo que evidencia que todos han superado la etapa inicial de desarrollo. Asimismo, un 17,4% se ubica en el nivel de proceso, lo que indica que todavía se encuentran en proceso de consolidar sus aprendizajes y habilidades mediante la práctica de juegos didácticos. Finalmente, la gran mayoría, equivalente al 82,6%, alcanza el nivel de logro esperado. Por otro lado, en cuanto a la variable desarrollo de la motricidad, los datos evidencian que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio. Sin embargo, un 39,1% se ubica en el nivel de proceso, lo que indica que falta fortalecer sus habilidades motrices. Por otro lado, la mayoría, equivalente al 60,9%, ha alcanzado el nivel de logro esperado. Se concluye que existe evidencia de una correlación positiva moderada entre el uso de juegos didácticos y la motricidad fina, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0,572.

Palabras clave: Juegos didácticos, motricidad fina, aprendizaje, habilidades.

Abstract

The present study aimed to determine the relationship between educational games and the development of fine motor skills in 5-year-old children at Early Childhood Education Institution No. 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025. The approach used was quantitative, application, descriptive-correlational, and non-experimental design, the sample was 23 children. The results regarding the educational games variable show that no children are at the beginner level, which shows that all have passed the initial stage of development. Likewise, 17.4% are at the process level, indicating that they are still in the process of consolidating their learning and skills through the practice of educational games. Finally, the vast majority, equivalent to 82.6%, reach the expected achievement level. On the other hand, regarding the motor development variable, the data show that no children are at the beginner level. However, 39.1% are at the process level, indicating that their motor skills need to be strengthened. On the other hand, the majority, 60.9%, have reached the expected achievement level. A moderate positive correlation is found between the use of educational games and the development of fine motor skills, with a Spearman's rho coefficient of 0.572.

Keywords: Educational games, fine motor skills, learning, abilities.

Índice

Portada.....	i
Acta de sustentación	ii
Reporte de similitud.....	iii
Metadatos	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimientos	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras.....	xii
Índice de anexos.....	xiii
I. Introducción	14
II. Planteamiento del problema.....	16
2.1. Descripción y formulación del problema	16
2.2. Objetivos	19
2.2.1. Objetivo general	19
2.2.2. Objetivos específicos.....	19
2.3. Justificación y delimitación	20
2.4. Hipótesis.....	22
2.5. Variables	23
III. Marco teórico	26
3.1. Antecedentes del problema	26
3.2. Bases teóricas	39
3.3. Definición de términos	53
IV. Metodología	56

4.1.	Tipo y nivel de investigación.....	56
4.2.	Ámbito temporal y espacial	58
4.3.	Población y muestra.....	58
4.4.	Instrumentos	59
4.5.	Procedimientos	61
4.6.	Análisis de datos.....	62
4.7.	Consideraciones éticas.....	63
V.	Resultados y discusión	64
VI.	Conclusiones	84
VII.	Recomendaciones	86
VIII.	Referencias	88
IX.	Anexo	99

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de la variable 1	24
Tabla 2 Operacionalización de la variable 2	25
Tabla 3 Instrumento para juegos didácticos.....	60
Tabla 4 Instrumento para motricidad fina.....	60
Tabla 5 Resultados de validación del instrumento por juicio de expertos	61
Tabla 6 Confiabilidad para las variables. Alpha de Cronbach	62
Tabla 7 Tabla cruzada según edad y sexo de los niños participantes.....	64
Tabla 8 Nivel de juegos didácticos en niños de 5 años	65
Tabla 9 Organización del entorno y materiales en los niños de 5 años	66
Tabla 10 Participación activa del niño de 5 años	67
Tabla 11 Intencionalidad pedagógica del niño de 5 años	69
Tabla 12 Nivel de Motricidad en los niños de 5 años	70
Tabla 13 Coordinación óculo - manual en los niños de 5 años	71
Tabla 14 Destreza de las manos de los niños de 5 años	72
Tabla 15 Destreza de los dedos de los niños de 5 años	74
Tabla 16 Prueba de normalidad.....	75
Tabla 17 Contrastación de la hipótesis general	76
Tabla 18 Contrastación de la hipótesis específica 1.....	77
Tabla 19 Contrastación de la hipótesis específica 2.....	78
Tabla 20 Contrastación de la hipótesis específica 3.....	79

Índice de figuras

Figura 1	<i>Sexo de los niños de 5 años.....</i>	64
Figura 2	<i>Nivel de juegos didácticos en niños de 5 años</i>	65
Figura 3	<i>Niveles de la organización del entorno y materiales en los niños de 5 años</i>	66
Figura 4	<i>Participación activa del niño de 5 años</i>	68
Figura 5	<i>Intencionalidad pedagógica del niño de 5 años</i>	69
Figura 6	<i>Nivel de Motricidad de los niños participantes</i>	70
Figura 7	<i>Coordinación óculo - manual en los niños de 5 años.....</i>	71
Figura 8	<i>Destreza de las manos de los niños de 5 años.....</i>	73
Figura 9	<i>Destreza de los dedos de los niños de 5 años</i>	74

Índice de Anexos

Anexo 1 <i>Matriz de consistencia</i>	100
Anexo 2 <i>Ficha de observación de los juegos didácticos</i>	102
Anexo 3 <i>Ficha de observación de la motricidad fina</i>	104
Anexo 4 <i>Validación de expertos</i>	106
Anexo 5 <i>Base de datos</i>	112
Anexo 6 <i>Talleres de aprendizaje desarrollado en la institución</i>	113
Anexo 7 <i>Consentimiento Informado para padres de familia</i>	126
Anexo 8 <i>Autorización de la institución para ejecutar investigación</i>	127
Anexo 9 <i>Fotografías de trabajo de campo</i>	127

I. Introducción

En los primeros años de vida, los niños descubren el mundo a través de sus manos. Cada acción, como tomar un lápiz, abotonar una prenda, insertar cuentas, enhebrar o construir una torre de bloques representa un logro en el desarrollo de su motricidad fina. Esta capacidad no solo implica mover los dedos con precisión, sino también coordinar la mente, la vista y el cuerpo en armonía. Asimismo, el juego se convierte en el mejor aliado del aprendizaje, porque permite que el niño aprenda haciendo, explorando y disfrutando.

Los juegos didácticos son una herramienta importante en educación del nivel inicial, ya que combinan la diversión con el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices. Mediante actividades como recortar, ensartar, modelar o construir, los niños fortalecen la coordinación óculo - manual, la destreza de las manos y la movilidad de los dedos. Por ende, en diversas aulas todavía se subestima el valor pedagógico del juego, considerándolo solo como una forma de entretenimiento, cuando en realidad es un medio poderoso para potenciar el desarrollo integral y preparar al niño para aprendizajes posteriores, como la lectura y la preescritura.

En la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, se observó que los docentes y los niños realizan sus actividades lúdicas, pero no siempre con una planificación intencionada hacia la motricidad fina sino únicamente como entretenimiento. Donde se vio que algunos niños muestran avances en la coordinación y precisión de movimientos, mientras que otros aún requieren apoyo, práctica y acompañamiento docente. Esta situación pone en evidencia la necesidad de analizar cómo el uso adecuado de los juegos didácticos contribuye al desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Por ello, el presente estudio tiene como propósito determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años, considerando

que el juego, aparte de ser una actividad recreativa, constituye una experiencia de aprendizaje significativa que favorece el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social.

Por estos motivos, el trabajo busca aportar evidencia que oriente la labor docente y refuerce la importancia de integrar el juego en el proceso educativo de enseñanza aprendizaje como una estrategia que motiva, enseña y forma. De este modo, cada creación y cada sonrisa del niño se transforman en aprendizajes que perdurarán y fortalecerán su desarrollo integral.

El presente estudio de investigación se organiza en seis capítulos, cada uno orientado a comprender de manera integral la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial.

En el Capítulo II se presenta el planteamiento del problema, los objetivos que son la guía de la investigación, de la justificación del estudio. El Capítulo III desarrolla el marco teórico, donde se explican los conceptos relacionados con los juegos didácticos, la motricidad fina, así como las dimensiones que las conforman y como estas se relacionan. El Capítulo IV describe la metodología empleada, donde se describen el tipo y diseño de investigación, la población y muestra participante, los instrumentos de recolección de datos y los procedimientos utilizados para analizar la información. En el Capítulo V se presentan los resultados obtenidos y su análisis, interpretando los niveles de desarrollo alcanzados por los niños y la relación existente entre los juegos didácticos y la motricidad fina, con un enfoque reflexivo y pedagógico. Y por último, el Capítulo VI expone las conclusiones y recomendaciones del estudio de acuerdo a los objetivos los cuales están orientadas a fortalecer el trabajo docente y promover el uso planificado de los juegos didácticos como una estrategia clave para el desarrollo integral de los niños de educación inicial.

II. Planteamiento del problema

2.1. Descripción y formulación del problema

A nivel mundial, el desarrollo de la motricidad fina durante la primera infancia es considerado como un componente fundamental para el crecimiento y desarrollo integral de los niños, debido a que influye directamente en el desarrollo cognitivo, social y académico, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023) señala que alrededor del 40% de los niños de entre los 3 a 5 años no alcanza los niveles esperados en las áreas relacionadas con el desarrollo motor. Asimismo, UNICEF (2024) advierte que más de 250 millones de niños menores de 5 años están en riesgo de no desarrollar adecuadamente su potencial por la falta de oportunidades que ayuden a fortalecer la motricidad fina. Esta evidencia muestra que el retraso en esta habilidad constituye una problemática global con impacto directo en el desempeño escolar temprano.

En América Latina, la situación presenta características similares. Informes de UNICEF (2023) indican que más del 45% de los niños que asisten a educación inicial no participa regularmente en actividades que favorecen el desarrollo motor fino, lo que limita la precisión manual, el trazo, el recorte y la manipulación de objetos pequeños. Esta problemática se ve intensificada por factores como la escasez de recursos educativos, la participación irregular de las familias en actividades de aprendizaje y el predominio de metodologías tradicionales que reducen las oportunidades de movimiento y exploración. Como resultado, un número importante de niños latinoamericanos enfrenta dificultades en habilidades esenciales para la alfabetización inicial y el trabajo autónomo en el aula.

En el contexto peruano, aunque no existe un índice nacional específico que mida el desarrollo de la motricidad fina en la primera infancia, diversas investigaciones realizadas principalmente en la ciudad de Lima han evidenciado la presencia recurrente de dificultades en esta área. Estudios en instituciones educativas urbanas han identificado limitaciones en

el agarre del lápiz, el trazo y la precisión manual en niños de 3 a 5 años, además de establecer una relación directa entre la motricidad fina y la preescritura (Suárez, 2022). Estas evidencias, sumadas a las brechas sociales y educativas señaladas por organismos internacionales, indican que la motricidad fina es una dimensión vulnerable del desarrollo infantil en el Perú, que requiere mayor atención desde la investigación y las políticas públicas.

A nivel local, en la provincia de Andahuaylas, diversas investigaciones demuestran que el desarrollo psicomotor incluida la motricidad fina presenta dificultades recurrentes en instituciones educativas iniciales. Un estudio realizado en la I.E.I. N.º 1121 “San Gregorio” da como evidencia que los niños de 3 años presentan dificultades en el agarre del lápiz, en los trazos y en la precisión manual, estableciendo una relación directa con su desempeño en preescritura (Curi, 2022). También se encontró que, en la I.E.I. N.º 269 de Puyhualla Centro, se determinó que la participación limitada en actividades de juego libre afecta negativamente diversas áreas del desarrollo psicomotor, incluyendo la motricidad fina (Cáceres, 2021). De igual forma se identificó que factores como la alimentación, el acompañamiento familiar y la disponibilidad de materiales en las instituciones influyen de manera significativa en el desarrollo del motor fino (Alanya, 2025). Estos estudios muestran que las dificultades en la motricidad fina forman parte de una problemática extendida en diferentes instituciones de la provincia de Andahuaylas.

En la Institución Educativa Inicial N.º 287 Cruz Pata de Andahuaylas, se observó que los niños de 5 años de la sección los cariñosos presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad fina. Estas dificultades se manifiestan principalmente en la coordinación óculo-manual, en la destreza de los dedos y la destreza de las manos, lo que limita la correcta ejecución de actividades en el aula como el uso de materiales didácticos, el agarre del lápiz, el trazado y otras tareas que desarrollan de acuerdo a su edad (Castillejo, 2020).

Entre las causas principales de estas dificultades se encuentran la escasa implementación de estrategias didácticas orientadas al desarrollo motor fino, la limitada incorporación de juegos didácticos que promuevan el movimiento coordinado y la insuficiente preparación docente en el uso de técnicas lúdicas especializadas (Tomás et al., 2025). Además, factores socioeconómicos y culturales como la educación de la madre, el contexto rural-urbano y las condiciones de pobreza influyen de manera significativa en el desarrollo motor infantil, especialmente en la motricidad fina (Díaz et al., 2017). También se ha señalado que el acompañamiento familiar y las prácticas de crianza constituyen elementos determinantes para un desarrollo psicomotor adecuado (Arana Baldeón, 2024). En contextos como Andahuaylas, estas condiciones frecuentemente limitan la disponibilidad de materiales pedagógicos y ambientes que favorezcan el fortalecimiento de la motricidad.

La insuficiencia de la motricidad fina en niños de 5 años puede reflejarse en dificultades en la preescritura, la coordinación óculo-manual y la autonomía en actividades académicas, lo cual podría derivar en un bajo rendimiento escolar y problemas de integración social en etapas posteriores (Delgado, 2023). Algunos estudios indican que más del 90% de niños en contextos similares presenta niveles bajos o regulares en esta habilidad, lo que evidencia la magnitud de la problemática (Méndez et al., 2020).

Diversas investigaciones demuestran que la incorporación de juegos didácticos centrados en el desarrollo de la motricidad fina resulta una estrategia eficaz para fortalecer estas capacidades en niños del nivel inicial. Estudios cuasi-experimentales reportan incrementos de hasta un 42.86% en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años mediante talleres lúdicos adecuadamente diseñados. Por ello, la implementación de juegos didácticos en la Institución Educativa Inicial N.º 287 “Cruz Pata” se presenta como una alternativa pedagógica clave para fortalecer la coordinación óculo-manual, la precisión de

los movimientos, la creatividad y la autonomía, elementos fundamentales para un desarrollo integral y significativo.

Formulación del problema de investigación

Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025?

Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la coordinación óculo - manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025?
- ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la destreza de las manos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025?
- ¿Qué relación existe entre los juegos didácticos y la destreza de los dedos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

2.2.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre los juegos didácticos y la coordinación óculo - manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

- Determinar la relación entre los juegos didácticos y la destreza de las manos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.
- Determinar la relación entre los juegos didácticos y la destreza de los dedos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

2.3. Justificación y delimitación

Justificación práctica

Esta investigación proporciona sugerencias como resultado en prácticas para corregir dificultades en la motricidad fina con el apoyo de juegos didácticos. La intervención propuesta resulta esencial para anticipar y abordar dificultades vinculadas con la motricidad fina, en particular en aquellos niños que presentan problemas de preescritura. De este modo, la investigación aporta a la construcción de estrategias pedagógicas eficaces orientadas a favorecer tanto el desarrollo integral como el rendimiento académico en la etapa preescolar.

Justificación social

Los resultados del presente estudio de investigación beneficiarán tanto a los docentes, estudiantes y familias de la Institución Educativa Inicial N° 287 de Cruz Pata – Andahuaylas. La investigación aporta fundamentos teóricos y prácticos que permitirán fortalecer el uso de juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años. Ya que este aporte es especialmente relevante, dado que el adecuado desarrollo motor es la base esencial para futuros aprendizajes, como la preescritura y otras habilidades académicas fundamentales.

Justificación teórica

El presente estudio se apoya en los aportes de la psicología del desarrollo y de la educación, tomando como referencia la etapa preoperacional planteada por Piaget, periodo

en el que los niños comienzan a consolidar la motricidad fina y a desarrollar capacidades cognitivas básicas. Durante esta etapa, la actividad lúdica cumple un papel relevante, ya que permite al niño explorar, manipular y experimentar su entorno de manera activa.

En este contexto, los juegos didácticos adquieren especial importancia, pues ofrecen experiencias concretas que favorecen la coordinación entre la percepción visual y los movimientos de las manos, contribuyendo al control y la precisión motora, elementos esenciales para el desarrollo de la motricidad fina. Asimismo, el estudio se fundamenta en la perspectiva sociocultural de Vygotsky, quien destaca el juego como un medio fundamental para el aprendizaje, al facilitar la adquisición y consolidación de nuevos conocimientos y habilidades a través de la interacción.

Desde esta base teórica, se sostiene que los juegos didácticos no solo favorecen el desarrollo físico, sino que también contribuyen al fortalecimiento de las capacidades cognitivas y socioemocionales en la infancia. En consecuencia, se justifica su aplicación como una estrategia pedagógica pertinente para potenciar de manera integral la motricidad fina en niños de cinco años.

Justificación metodológica

La investigación fue de tipo aplicada porque buscó generar conocimientos orientados a resolver un problema concreto: mejorar la motricidad fina de los niños mediante el uso de juegos didácticos. El nivel del estudio fue descriptivo correlacional, ya que se pretendió determinar la relación existente entre el uso de juegos didácticos y la motricidad fina, analizando cómo una variable variaba en función de la otra. El estudio se desarrolló bajo el método hipotético-deductivo, dado que partió de la formulación de hipótesis sobre el vínculo entre ambas variables, las cuales fueron contrastadas posteriormente mediante el análisis estadístico de los datos obtenidos. Este método se evidenció en la formulación de las hipótesis, en su comprobación durante el análisis de resultados y en su interpretación en la

discusión. En ese sentido, se adoptó un diseño no experimental de corte transversal, ya que no se manipularon las variables y la información se recopiló en un único momento temporal, permitiendo observarlas tal como se presentaban en su contexto natural. En síntesis, la investigación se caracterizó por ser aplicada, descriptivo correlacional, no experimental y transversal, pues analizó la relación entre dos variables mediante técnicas estadísticas, sin intervención del investigador, con el propósito de generar aportes prácticos en el ámbito educativo.

2.4. Hipótesis

Hipótesis general

Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la coordinación óculo - manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.
- Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la destreza de las manos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.
- Existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la destreza de los dedos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

2.5. Variables

Variable 1: Juegos didácticos

Dimensiones:

- Organización del entorno y materiales
- Participación activa del niño
- Intencionalidad pedagógica

Variable 2: Motricidad fina

Dimensiones:

- Coordinación óculo - manual
- Destreza de las manos
- Destreza de los dedos

Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1

VARIABLE	Definición	Dimensiones	INDICADORES	Ítem	Escala de medición
Variable independiente Juegos didácticos	Definición conceptual: Los juegos didácticos son juegos creados con un fin educativo que ayudan a los niños a aprender y desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras y sociales mientras juegan y experimentan de manera práctica. Según Engracia et al. (2024) el uso de juegos didácticos pretende atender las demandas de los infantes mediante una intervención pedagógica adecuada, orientada a favorecer su aprendizaje y formación integral.	➤ Organización del entorno y materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Organización del espacio de juego • Accesibilidad de los materiales • Adecuación de los materiales a la edad • Seguridad en el entorno de juego • Pertinencia de los materiales • Variedad de materiales • Orden de los materiales • Conservación de los materiales 	1-8	Instrumento: Ficha de observación
	Definición operacional: En el contexto de la investigación, los juegos didácticos se operacionalizan como actividades estructuradas que involucran manipulación de objetos, resolución de problemas y participación activa, orientadas a fortalecer habilidades específicas como la motricidad fina, la coordinación óculo - manual y la precisión en niños de 3 a 5 años, con una frecuencia y duración determinadas en sesiones pedagógicas.	➤ Participación activa del niño	<ul style="list-style-type: none"> • Interés en el juego • Cumplimiento de reglas básicas • Integración en la actividad • Cooperación con los demás • Atención y concentración • Persistencia en la tarea • Disfrute del juego • Autonomía en la participación 	9-16	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca (1) • Casi nunca (2) • A veces (3) • Casi siempre (4) • Siempre (5)
		➤ Intencionalidad pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Relación con aprendizajes esperados • Aplicación de consignas • Desarrollo de habilidades motoras • Transferencia de lo aprendido • Resolución de pequeños retos • Retroalimentación en el proceso • Creatividad y exploración • Aplicación en la vida cotidiana 	17-24	

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2

VARIABLE	Definición	Dimensiones	INDICADORES	Ítem	Escala de medición
Variable dependiente Motricidad fina	Definición conceptual: Se entiende por motricidad fina el conjunto de acciones motoras de pequeña amplitud que requieren coordinación óculo - manual, involucrando principalmente manos, dedos y muñecas, con el fin de realizar actividades que exigen control y habilidad, tales como escribir, recortar o manejar objetos de tamaño reducido. (Hernández y Batista, 2018; Vera, Mujica y Concha, 2022). Azuero y Guachi (2016) definen como la coordinación de movimientos pequeños y precisos, cuyo objetivo es facilitar la manipulación y localización de objetos mediante la acción conjunta de la visión y la mano.	➤ Coordinación óculo - manual	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación ojo–mano en movimientos de rotación. • Coordinación ojo–mano en actividades de presión. • Coordinación ojo–mano en desplazamientos de objetos pequeños. • Coordinación ojo–mano en actividades de precisión. • Coordinación ojo–mano en trayectorias dirigidas. • Coordinación ojo–mano en actividades de equilibrio. • Coordinación ojo–mano en movimientos de giro. • Coordinación ojo–mano en actividades de clasificación por color. 	1-8	Instrumento: Ficha de observación Escala Escala de Likert Medición: Ordinal <ul style="list-style-type: none"> • Nunca (1) • Casi nunca (2) • A veces (3) • Casi siempre (4) • Siempre (5)
	Definición operacional: En la práctica, la motricidad fina se evalúa considerando la habilidad del niño para ejecutar tareas que demandan precisión manual, como trasladar objetos con pinzas, ensartar cuentas, recortar con tijeras, trazar líneas o figuras con control, y manipular objetos pequeños de manera coordinada con la visión. Estas acciones suelen medirse mediante listas de cotejo o pruebas estandarizadas aplicadas en niños de 3 a 5 años.	➤ Destreza de las manos	<ul style="list-style-type: none"> • Control de la fuerza de las manos. • Agarre manual en actividades rápidas y precisas. • Manipulación y sostén de objetos ligeros. • Control manual en la colocación de objetos pequeños según color. • Estabilidad de movimientos manuales en precisión • Regulación de la fuerza manual en trayectorias dirigidas. • Estabilidad de movimientos manuales en giros. • Destreza en la manipulación secuencial de materiales. 	9-16	
		➤ Destreza de los dedos	<ul style="list-style-type: none"> • Precisión digital en movimientos de pinza • Control digital en presión suave • Regulación digital en equilibrio • Precisión digital en agarre rápido • Movimientos digitales pequeños y controlados • Regulación digital en trayectorias guiadas • Movimientos digitales rítmicos y repetidos • Coordinación digital en secuencias 	17-24	

III. Marco teórico

3.1. Antecedentes del problema

Antecedente Internacional

López (2022) desarrolló la tesis titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial”, cuyo objetivo fue determinar la relevancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años del nivel inicial. La investigación lo realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño longitudinal y cuasi experimental, de tipo descriptivo-correlacional explicativo. La muestra estuvo conformada por dos grupos: un grupo control integrado por 24 niños y un grupo experimental compuesto por 25 niños. Los resultados evidenciaron diferencias significativas entre ambos grupos, ya que el grupo experimental obtuvo un promedio de 2,28 en el pretest, correspondiente al nivel “Iniciado”, mientras que en el posttest alcanzó un promedio de 4,84, equivalente al nivel “Adquirido”. Asimismo, el análisis estadístico mediante la prueba U de Mann-Whitney arrojó un valor de significancia menor a 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. En consecuencia, el estudio concluye que las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en la educación inicial.

Morales y Solózano (2021) en la tesis “Estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años. Guía para docentes”, tuvieron como finalidad evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a partir de la aplicación de estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas, organizadas en una guía dirigida a los docentes. Estas estrategias estuvieron orientadas a fortalecer las destrezas manuales y la coordinación viso-motora en niños de educación inicial. La investigación fue desarrollada bajo un enfoque cuali-cuantitativo, con sustento bibliográfico y trabajo de campo, y adoptaron un diseño exploratorio, descriptivo, explicativo y propositivo. La muestra estuvo

conformada por 31 estudiantes, 6 docentes y 1 directora, pertenecientes a la Escuela de Educación Básica Psicopedagógica “Sueños de Niños”, en Guayaquil. Los resultados mostraron que el 67% de los docentes consideraron que la motricidad fina siempre promueve destrezas manuales y el 81% de padres afirmaron que siempre son necesarias actividades manuales para mejorar la coordinación. Asimismo, el 77% de los padres coincidieron en que la coordinación manual proporciona autonomía en el uso de utensilios. Finalmente, concluyeron que las estrategias metodológicas lúdicas tuvieron un efecto positivo en el desarrollo de la motricidad fina, mejorando la precisión, autonomía y manipulación de objetos en niños de 4 a 5 años.

Constante y Zaputt, (2021) en la tesis “Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. Manual de juegos didácticos y materiales dirigido a docentes”, tuvieron como objetivo determinar la incidencia del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad fina mediante una investigación de campo para diseñar un manual de juegos didácticos y materiales dirigido a docentes. La metodología que utilizaron fue cuantitativa y de campo, con enfoque descriptivo y correlacional. La población estuvo conformada por 53 personas (21 estudiantes, 21 padres, 10 docentes y 1 director), trabajando con la totalidad como muestra. En los resultados evidenciaron que el 70% de los docentes reconoció que sus estudiantes presentan bajo desarrollo de motricidad fina, mientras que solo el 30% mostró desacuerdo o neutralidad. En ese sentido, el 80% afirmó estar totalmente de acuerdo en que aplica juegos didácticos como estrategia para fortalecer la motricidad fina, y un 20% restante se mostró neutral o en desacuerdo. Desde la perspectiva de los padres de familia, el 62% manifestó total acuerdo en capacitarse para apoyar la motricidad fina de sus hijos, un 29% estuvo de acuerdo y apenas un 9% se mostró neutral. De igual manera, el 86% valoró positivamente la implementación de una guía de juegos didácticos, considerándola necesaria para mejorar el aprendizaje. La evaluación directa a los estudiantes indicó que el

55% se encuentra en proceso de lograr precisión en trazos y que el 45% todavía presenta dificultades en el uso de tijeras. El 60% reconoce texturas y colores de manera parcial, el 100% realiza garabatos libremente y un 50% ya comienza a adquirir habilidades visomotoras. Estos datos reflejan que, aunque se evidencian avances significativos, todavía existe un grupo de niños en proceso de fortalecer sus destrezas manuales. En conclusión, los autores demostraron que los juegos didácticos tienen un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina, ya que favorecen la precisión, la coordinación y las habilidades visomotoras de los niños de educación inicial. No obstante, los resultados también sugieren la necesidad de implementar un manual de juegos didácticos dirigido tanto a docentes como a padres, con el fin de garantizar un desarrollo continuo que permita superar las dificultades detectadas.

Acero (2022) en la tesis “Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar”, tuvo como objetivo determinar los casos de deficiente nivel motriz e implementar un programa de actividades lúdicas que permitiera mejorar la motricidad de los estudiantes. La metodología que utilizó fue de tipo cuantitativa, transversal y descriptiva. La población fue conformada por 20 niños (11 varones y 9 mujeres) de 4 a 5 años. Para la recolección de datos se utilizó el test de Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños (MSCA) y la observación directa. Se aplicó un pretest para diagnosticar el nivel de motricidad fina y gruesa, luego se implementó un programa de actividades lúdicas durante tres meses (juegos tradicionales, predeportivos y manipulativos), y finalmente se aplicó un postest para comparar resultados. Los datos fueron tabulados en porcentajes y representados estadísticamente en tablas y gráficos. Los resultados mostraron que inicialmente un 95% de los niños tenían un nivel deficiente o bajo de motricidad. Tras la aplicación del programa, evidenció una mejora significativa: en la

motricidad fina, el nivel alto pasó del 10% al 80%, y en la motricidad gruesa del 5% al 65%. Tanto niños como niñas presentaron mejoría, siendo los varones quienes obtuvieron el mayor incremento porcentual en motricidad fina y gruesa. En conclusión, demostró que la implementación de un programa de actividades lúdicas planificadas y dirigidas es eficaz para mejorar las habilidades motrices básicas en los niños de educación inicial, favoreciendo su coordinación, equilibrio y destrezas motoras. Y recomendó utilizar el juego como estrategia pedagógica fundamental en la enseñanza-aprendizaje de los niños

Iguasnia (2023) en la tesis “El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa ‘Liceo Policial’ de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo”, tuvo como objetivo analizar los beneficios del juego dirigido en el desarrollo cognitivo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial. La metodología utilizada fue de tipo básica, con un enfoque cualitativo, diseño no experimental, nivel documental y descriptivo. La población estuvo conformada por 17 niños, trabajando con el 100% de ellos. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación mediante una ficha estructurada, en la cual se registraron indicadores de participación, cuidado de materiales, respeto de normas, concentración y disfrute del juego. Los datos se tabularon en tablas de frecuencia y porcentajes, representados en gráficos estadísticos para su interpretación. Los resultados obtenidos mostraron que el 88% de los niños participaron activamente durante los juegos, el 76% cuidaron el material, el 82% comprendieron las consignas de la docente, el 70% respetaron las normas del juego y el 94% disfrutaron de las actividades. Asimismo, un 82% cumplió los objetivos de los juegos y un 76% se relacionó adecuadamente con su entorno. En conclusión, la investigación sostuvo que el juego dirigido constituye una estrategia fundamental en la educación inicial, ya que favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional, además de generar disfrute y

aprendizaje significativo; por lo cual se recomienda que tanto docentes como padres lo promuevan de manera planificada y constante.

Antecedente Nacional

Pacompi (2023) en la Tesis “Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco”. El propósito del estudio fue establecer la vinculación entre la implementación de juegos didácticos y el progreso de las habilidades de psicomotricidad fina en los niños de 4 años, considerando su aporte al aprendizaje y desarrollo integral. Y empleó una metodología básica, descriptiva y correlacional a nivel de corte transversal, bajo un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, aplicada a una población determinada del proyecto compuesta por 272 alumnos de inicial y 21 niños de 4 años. A través del análisis estadístico se estimó el coeficiente de correlación de Spearman, el cual permitió establecer la relación entre las variables de estudio, calculado mediante el SPSS, que dio como resultado el valor $r = 0,763$; los datos señalan una relación positiva entre las variables estudiadas. Este hallazgo confirma nuestra hipótesis general sobre la relación directa y relevante entre la aplicación de juegos didácticos y el fortalecimiento de la motricidad fina en la infancia. En conclusión, dio a conocer que hay una conexión considerable entre la implementación de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en la infancia.

Merino (2022) en su tesis “Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa”. El propósito de esta investigación fue desarrollar y evaluar un taller de juegos educativos llamado "Juego y aprendo con mis manitos lúdicas", cuyo propósito fue mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años que cursan el nivel inicial en una institución educativa. Por esta razón, propuso la implementación de un taller de juegos didácticos orientado a la estimulación de la

motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, denominado Juego y aprendo con mis manitos lúdicas. La investigación que desarrolló fue bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo de carácter propositivo, y contó con una muestra de 30 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional. La población objetivo fueron niños de cinco años que asisten a una institución educativa concreta. Y aplicó el instrumento adaptado “Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI)”, cuyos resultados mostraron que un 60% de los niños presentaba retraso y un 65% se encontraba en situación de riesgo en las áreas de coordinación manual y coordinación visomotora. Frente a estos hallazgos, implementó una propuesta pedagógica basada en una metodología lúdica, desarrollada en 12 sesiones, la cual permitió observar un avance significativo en la mayoría de los participantes, quienes lograron alcanzar el nivel esperado según su edad en las dimensiones evaluadas. En conclusión, el taller de juegos didácticos, evidenció ser una estrategia efectiva para fortalecer la motricidad fina en niños de cinco años. Gracias a esta intervención temprana y basada en el juego, se favoreció la prevención de posibles dificultades posteriores y, al mismo tiempo, se impulsó el desarrollo integral y la mejora de la calidad de vida de los estudiantes en el área motriz.

Céspedes (2024) en su tesis “Las Actividades Grafoplásticas como Estrategia de aprendizaje para mejorar la Motricidad Fina en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Nuevo Jaén N° 587 Distrito Santa Rosa, Marañón, 2024.” Este estudio surgió a partir de la dificultad que presentaban los niños en el desarrollo de su motricidad fina, debido a que los docentes no aplicaban estrategias adecuadas, lo que se reflejaba en limitaciones al realizar actividades como rasgar y cortar. El propósito de la investigación fue analizar cómo las actividades grafoplásticas, empleadas como estrategia pedagógica, contribuyen al fortalecimiento de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Jaén N° 587 – Distrito Santa Rosa – 2024. La metodología que utilizó correspondió a una

investigación de tipo explicativa, con un diseño preexperimental que consideró la aplicación de un pretest y un posttest en un solo grupo. El estudio fue desarrollado bajo un enfoque cuantitativo y tuvo como población a los niños de 4 años de la mencionada institución. Los resultados mostraron que, antes de la propuesta experimental, el 60% de los estudiantes se encontraba en un nivel inicial de motricidad fina; sin embargo, después de la implementación de las actividades grafoplásticas, dicho porcentaje disminuyó al 56% en el nivel esperado. Además, la prueba de hipótesis evidenció una diferencia de 3.417 puntos a favor del posttest, con un nivel de significancia de $p = 0.001$, lo que confirmó la efectividad de la intervención. En conclusión, dió a conocer que las actividades grafoplásticas constituyen un recurso metodológico eficaz para potenciar la motricidad fina en niños de 4 años, contribuyendo de manera significativa a su desarrollo motriz.

Fernández (2021) “Juegos didácticos y Motricidad Fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 212 Cumba Bagua Grande 2021.” El propósito de su investigación consistió en analizar la relación existente entre el uso de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cinco años, durante el año 2021, en la Institución Educativa 212 Cumba, Bagua Grande. La metodología utilizada se basó en la correlación descriptiva. El enfoque fue cuantitativo. La población objeto de estudio estuvo compuesta por 83 infantes de cinco años de edad. La metodología de muestreo probabilístico fue empleada, en la que cada elemento de la población tuvo las mismas posibilidades de ser escogido para llevar a cabo el instrumento evaluativo sobre juegos didácticos y motricidad fina, desarrollado por la autora, validado por especialistas y con fiabilidad comprobada a través del alfa de Cronbach. En los resultados, fue empleada con Rho de Spearman como estadístico de contraste y se logró una correlación alta entre las dos variables, con un valor $r = 0.789$. Se evidenció también una relación relevante entre los juegos didácticos y las diferentes dimensiones de la motricidad fina: coordinación gestual, coordinación facial ($r =$

0.692), coordinación fonética ($r = 0.623$) y coordinación visomotora ($r = 0.601$). En consecuencia, concluyó que en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 212 de Cumba, en Bagua Grande, existe una asociación significativa y de alto nivel entre la práctica de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina.

Mariño (2021) en sus tesis “Juegos Didácticos desarrollan la Motricidad Fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito De la Cruz – región Tumbes, 2020.” Tuvo como propósito establecer cómo los juegos educativos afectan el progreso de la motricidad fina en infantes de esta institución. La metodología que utilizó fue como tipo descriptiva con enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. La población total estuvo integrada por 47 estudiantes de ambos sexos, de los cuales se eligió una muestra de 15 niños y niñas. Para la recolección de información aplicó la observación como técnica y utilizó la lista de cotejo como instrumento de apoyo. Los resultados mostraron en el grupo experimental, los resultados del pretest mostraron que el 72,5% de los estudiantes se encontraban en el nivel “En proceso”, mientras que solo el 27,5% alcanzaban el nivel “Logrado” en las habilidades de motricidad fina. Tras la aplicación de los juegos didácticos, en el postest se evidenció un cambio significativo: el 82,5% alcanzó el nivel “Logrado” y únicamente el 17,5% permaneció en el nivel “En proceso”. En contraste, el grupo control presentó en el pretest un 75% en nivel “En proceso” y un 25% en nivel “Logrado”. Luego, en el postest, los resultados mostraron una variación mínima, con el 70% todavía en “En proceso” y solo el 30% en “Logrado”, lo que refleja un avance poco significativo en comparación con el grupo experimental. El análisis de estos datos permite concluir que los juegos didácticos influyeron positivamente en el desarrollo de la motricidad fina. Mientras que en el grupo experimental se produjo un aumento de 55 puntos porcentuales en el nivel “Logrado” (de 27,5% a 82,5%), en el grupo control el incremento fue de apenas 5 puntos porcentuales (de 25% a 30%). El autor llegó a la

conclusión de que los juegos didácticos son una estrategia eficaz para potenciar la motricidad fina, por lo que se aconseja a los directores promover el estudio y empleo de estrategias didácticas adecuadas para el crecimiento integral de los niños y niñas del nivel inicial.

Antecedente Local

Junco y Zapana (2022) en su tesis titulada “El origami para el desarrollo de la motricidad fina en los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°277 Divino Niño Jesús, Andahuaylas 2021”, tuvieron como objetivo determinar la influencia del origami en la motricidad fina de los niños de esta institución educativa. La metodología que utilizaron en la investigación fue de tipo aplicada, con un diseño pre-experimental, y la población estuvo conformada por los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°277. Dado que se trataba de un número reducido de alumnos, la muestra quedó constituida por 11 niños de dicha sección. Para la recolección de información emplearon dos técnicas principales: el fichaje, como instrumento de análisis documental, y la guía de observación, utilizada para registrar el desempeño de los estudiantes. En el procesamiento de los datos recurrieron al programa SPSS, aplicándose la prueba estadística T de Student para contrastar las hipótesis planteadas. Los resultados iniciales mostraron que en la variable motricidad fina el 55% de los niños se encontraban en nivel de inicio y solo el 9% en nivel de logro. Tras la aplicación de las sesiones de origami, el 82% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro. En cuanto a las dimensiones, la coordinación manual pasó de 9% a 73% en nivel de logro, la coordinación viso motriz de 9% a 64% y la coordinación de los dedos de 18% a 82%. El contraste de hipótesis mediante T de Student arrojó valores significativos ($p < 0.05$), lo que permitió aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, determinaron que el origami influye de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina y en sus tres dimensiones, recomendándose la capacitación docente en esta técnica y la implementación de talleres de origami como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades motrices de los niños.

Cabrera y Sulca (2022) en su tesis titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús 278 Talavera – Andahuaylas, 2021”, plantearon como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños de dicha institución. La metodología que utilizaron en la investigación fue de tipo aplicada, con un diseño cuasi-experimental, y trabajaron con la totalidad de un aula conformada por 29 niños de 5 años de edad. Para la recolección de datos utilizaron la encuesta como técnica principal, aplicada antes (pretest) y después (postest) de la intervención con juegos didácticos. En el análisis emplearon el software SPSS, complementado con tablas y gráficos, y la prueba estadística T de Student para contrastar las hipótesis. Los resultados del pretest evidenciaron que el 72% de los niños se encontraban en nivel de inicio, el 28% en proceso y ninguno alcanzaba el nivel de logro en la variable aprendizaje. En contraste, en el postest se observó que el 79% alcanzó el nivel de logro, mientras que el 21% se mantuvo en proceso y ninguno en inicio. En cuanto a las dimensiones específicas, la categoría reconoce y clasifica pasó de 14% en logro (entrada) a 69% en logro (salida); la dimensión seriación pasó de 0% en logro a 69% tras la intervención; y la dimensión noción de números pasó de 3% en logro a 90%. La contrastación de hipótesis con la prueba T de Student arrojó valores significativos en todas las dimensiones ($T_c = 13.028; 11.824; 16.271; 10.981$; con $p = 0.000 < 0.05$), lo cual permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, los juegos didácticos mejoran de manera significativa el aprendizaje de los niños de 5 años, tanto a nivel general como en las dimensiones de reconocimiento y clasificación, seriación y noción de números. Las autoras recomiendan integrar estas estrategias lúdicas de manera frecuente en el aula y en el hogar, así como actualizar las prácticas pedagógicas para que los docentes promuevan un aprendizaje dinámico y significativo a través del juego.

Estalla (2022) en su tesis titulada “Material didáctico no estructurado y la motricidad fina en niñas(os) de 3 a 5 años de la I.E.I. N°277-11 Puyhualla Alta, Andarapa, Andahuaylas – Apurímac, 2021”, tuvo como propósito establecer la relación existente entre el uso de material didáctico no estructurado y el desarrollo de la motricidad fina en los infantes de esta institución educativa. La metodología que utilizó en la investigación fue de tipo básica, con un diseño correlacional no experimental, dado que no se manipuló intencionalmente las variables sino que analizó la reciprocidad entre ellas. La población estuvo constituida por 17 escolares de 3 a 5 años, de los cuales determinó una muestra de 15 estudiantes, seleccionados mediante muestreo no aleatorio. Para la recolección de datos utilizó la observación, aplicando guías estructuradas que incluyeron 15 ítems para la variable material didáctico no estructurado y 20 ítems para la variable motricidad fina. La confiabilidad de los instrumentos lo verificó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach (0,807 y 0,920). El procesamiento de la información lo realizó con el programa SPSS versión 25, aplicándose el estadístico de correlación de Spearman. Los resultados evidenciaron que el 73,3% de los docentes consideraba poco frecuente el uso de materiales no estructurados, mientras que solo el 26,7% reportó un uso frecuente. En cuanto a la motricidad fina, el 80% de los niños se encontraba en nivel de inicio y únicamente el 20% en proceso. Respecto a las dimensiones, la coordinación óculo - manual mostró que el 80% estaba en nivel de inicio y el 20% en proceso; la motricidad facial evidenció el mismo patrón (80% inicio, 20% proceso); la motricidad fonética también tuvo 80% en inicio y 20% en proceso; finalmente, la motricidad gestual reflejó un 60% en inicio y 40% en proceso. Las correlaciones de Spearman arrojaron valores bajos y moderados, destacando una relación positiva y significativa entre el material didáctico no estructurado y la motricidad fina en general ($\rho = 0,452$; $p = 0,091$), aunque con variaciones en las dimensiones específicas. En conclusión, la autora determinó que existe una reciprocidad moderada entre el uso de materiales didácticos no estructurados y el

desarrollo de la motricidad fina en los escolares de 3 a 5 años. Sin embargo, en dimensiones como la motricidad facial y gestual, la relación resultó muy baja, lo que muestra la necesidad de fortalecer la práctica pedagógica con recursos reciclados, naturales y cotidianos. La autora recomienda promover talleres con docentes y padres de familia para incentivar el uso pedagógico de materiales no estructurados y mejorar el desarrollo motriz fino de los niños.

García y Sotelo (2022) en su tesis titulada “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba, provincia de Andahuaylas, 2020”, tuvieron como propósito determinar de qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de dicha institución. La metodología que utilizaron corresponde a una investigación de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño experimental, ya que manipularon las variables mediante la aplicación de un pre test y un post test. La población estuvo conformada por 10 niños de 5 años, a quienes aplicaron instrumentos como cuestionarios y fichas de observación, procesados con el programa estadístico SPSS. Los resultados mostraron diferencias significativas: en la variable psicomotricidad, el 70% de los niños se encontraba en nivel bajo en el pretest, mientras que en el posttest este porcentaje se redujo a 0%, alcanzando un 70% en nivel alto. En la psicomotricidad fina, el 80% estaba en nivel bajo al inicio, pero tras la intervención el 70% pasó a nivel alto. En la psicomotricidad gruesa, el 60% comenzó en nivel bajo y culminó con un 80% en nivel alto. En el esquema corporal, el 90% inició en nivel bajo y, tras la aplicación de los juegos cooperativos, el 80% alcanzó nivel alto. La prueba T-Student confirmó la significancia estadística con valores de T_c superiores al T_t en todas las dimensiones ($T_c=4.70$ para la hipótesis general; $T_c=5.22$ para psicomotricidad fina; $T_c=3.50$ para psicomotricidad gruesa; $T_c=3.63$ para esquema corporal, con $p=0.000$ en todos los casos). En conclusión, los autores determinaron que los juegos cooperativos influyen de manera significativa y positiva en el desarrollo de la psicomotricidad global y en cada una

de sus dimensiones en los niños de 5 años. Recomiendan que los docentes fomenten actividades lúdicas basadas en la cooperación, elaboren estrategias propias y creen planes de trabajo que fortalezcan el desarrollo motriz, social y emocional de los infantes.

Serrano (2021), en la tesis titulada “Taller de origami para fortalecer la coordinación motriz fina en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 06 ‘Nuestra Señora del Carmen’, Pueblo Joven – 2019”, tuvo como objetivo evidenciar la influencia de los talleres de origami en el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños de esta institución educativa. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, empleándose un pretest y un postest en un solo grupo. La población estuvo conformada por 25 niños de 5 años, quienes participaron en 18 talleres de origami, además de una evaluación inicial y una final. Como instrumento utilizó una ficha de observación, cuya confiabilidad fue validada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,816. El análisis de los datos lo realizó con el programa SPSS versión 25, aplicándose la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon. Los resultados que mostraron que, antes de la intervención, el 88 % de los niños presentaba un nivel deficiente en la coordinación motriz fina y solo el 12 % alcanzaba un nivel aceptable. Luego de la aplicación de los talleres, evidenciaron que todos los niños lograron un nivel satisfactorio, registrándose mejoras significativas en la coordinación dinámica manual, la coordinación óculo-manual y la pinza digital. En conclusión, la autora determinó que los talleres de origami fortalecen de manera significativa la coordinación motriz fina en niños de 5 años, consolidándose como una estrategia pedagógica eficaz que, además, favorece la destreza manual, la concentración, la precisión y la creatividad. Finalmente, recomienda incorporar el origami como una estrategia innovadora en la educación inicial, por su aporte al desarrollo de habilidades necesarias para la escritura temprana y otras actividades escolares.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Los juegos

El juego constituye una actividad natural y propia de la infancia, a través de la cual los niños expresan de manera espontánea su necesidad de movimiento, acción y creatividad. Mediante el juego, el niño explora su entorno, se desplaza, manipula objetos y pone en práctica diversas habilidades motrices, lo que responde a una necesidad esencial en esta etapa del desarrollo. En este sentido, la actividad lúdica favorece el fortalecimiento muscular, el crecimiento orgánico y la coordinación de los movimientos y los sentidos, contribuyendo no solo al desarrollo físico, sino también a la maduración emocional y social.

Desde la perspectiva de Vygotsky (1978), el juego trasciende el carácter recreativo y se convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo social, cognitivo, emocional y lingüístico del niño. A través de las experiencias lúdicas, los niños interactúan, exploran, experimentan y construyen significados, procesos que resultan esenciales para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Por su parte, Piaget (1951) considera el juego como una actividad central en la niñez, ya que permite al niño comprender la realidad que lo rodea mediante la exploración y la experimentación. En este proceso, el juego favorece el desarrollo cognitivo y la socialización, posibilitando la construcción progresiva del conocimiento y el fortalecimiento de sus capacidades.

Asimismo, Huizinga (1938) plantea que el juego no se limita al ámbito infantil, sino que constituye un elemento esencial en la vida humana, con influencia en la cultura y la sociedad. Su enfoque resalta el valor del juego en la formación de la identidad y en la transmisión de prácticas culturales, lo que refuerza su importancia como una actividad significativa en el desarrollo del ser humano.

3.2.1.1. Clasificación de los juegos

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) clasifica los juegos de acuerdo con su finalidad educativa y los aprendizajes que buscan desarrollar en los estudiantes. Desde esta perspectiva, los juegos pueden organizarse en distintos tipos, entre los cuales destacan aquellos orientados al desarrollo de habilidades cognitivas.

Los juegos de habilidades cognitivas:

Se caracterizan por estimular la curiosidad intelectual del niño, motivándolo a explorar y comprender su entorno a través del pensamiento y la reflexión. Este tipo de juegos favorece el desarrollo de procesos mentales como la atención, la memoria, el razonamiento y la capacidad para resolver problemas, aspectos fundamentales en la etapa inicial.

Dentro de esta categoría se encuentran los rompecabezas, los cuales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico, la percepción espacial y la búsqueda de soluciones frente a situaciones problemáticas. Asimismo, los juegos de palabras, como crucigramas, sopas de letras o adivinanzas, promueven el enriquecimiento del vocabulario, el fortalecimiento de la ortografía y la comprensión lectora. Por otro lado, los juegos de memoria requieren que los niños recuerden secuencias, patrones o información específica, favoreciendo de esta manera la memoria y la concentración.

Juegos de habilidades motrices:

Este tipo de juego se relaciona con la exploración y el movimiento del cuerpo, así como con las sensaciones en el niño. Comprende actividades como correr, columpiarse, lanzar una pelota, jalar la soga, saltar en un pie y otras. A los niños les gusta mucho este tipo de juegos porque están en una fase en la que desean dominar y ejercitar su cuerpo.

- Juegos de equilibrio y coordinación: Como caminar en línea recta sobre una cuerda o participar en actividades de equilibrio sobre una tabla, que desarrollan la coordinación y el equilibrio.
- Juegos de lanzamiento y recepción: Como lanzar y atrapar pelotas, que mejoran la precisión y la destreza manual.
- Juegos de movimiento: Como carreras, saltos, juegos de persecución, que fomentan aptitudes motoras gruesas y física.

Juegos simbólicos:

Este tipo de juego desarrolla la habilidad de construir objetos y crear historias imaginarias. Desde ese momento, tiene el niño la capacidad de ver imágenes o símbolos que provienen de las actividades que imita. Esta nueva habilidad le permite al niño comenzar a jugar de esta manera, lo que es esencial para su vida, su crecimiento y su aprendizaje.

- Juego de roles familiares: Jugar a ser padres, hijos, abuelos u otros miembros de la familia al simular situaciones cotidianas como preparar la comida, cuidar de un bebé o ir de compras.
- Juego de roles profesionales: Jugar a ser médico, enfermero, maestro, bombero, policía, entre otros utilizando disfraces y accesorios para representar diferentes profesiones y situaciones laborales.
- Juego de roles sociales: Simular situaciones de interacción social, como jugar a la escuela, al supermercado o al restaurante.
- Juego de roles históricos o culturales: Representar escenas históricas o culturales, como la vida en la antigua simulando eventos importantes de la historia local o nacional, como la independencia de un país, la llegada de los primeros colonos, etc.

Juegos de habilidades sociales y emocionales

Los juegos orientados al desarrollo de habilidades sociales y emocionales constituyen un recurso importante para que los niños aprendan a reconocer, expresar y regular sus emociones, así como a relacionarse de manera adecuada con los demás. A través de estas actividades, se fortalecen la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos, aspectos esenciales para la convivencia y el desarrollo personal.

Dentro de este grupo se encuentran los juegos de cooperación, en los que los niños trabajan de manera conjunta para alcanzar un objetivo común, promoviendo la colaboración, el diálogo y el trabajo en equipo. Asimismo, los juegos de roles permiten que los niños asuman distintos personajes y situaciones, favoreciendo la comprensión de diversas perspectivas y el desarrollo de habilidades sociales. Por otro lado, los juegos de expresión emocional, como las dramatizaciones y las actividades artísticas, facilitan la manifestación y el manejo de las emociones de forma creativa y constructiva.

Juegos de conocimiento y aprendizaje específicos

Los juegos de conocimiento y aprendizaje específicos son actividades diseñadas para reforzar contenidos y habilidades concretas de manera lúdica. Estas estrategias facilitan la comprensión de conceptos académicos al presentarlos de forma atractiva y significativa para los niños.

En esta categoría se incluyen los juegos matemáticos, como actividades de conteo, suma, resta y resolución de problemas, que fortalecen las habilidades numéricas y el razonamiento lógico. De igual manera, los juegos de ciencias incorporan experimentos sencillos, observaciones del entorno y actividades prácticas que estimulan la curiosidad y el pensamiento científico. Finalmente, los juegos relacionados con la historia y la cultura, como

las dinámicas de preguntas y respuestas, favorecen el conocimiento de hechos históricos, personajes relevantes y la valoración de la diversidad cultural.

3.2.1.2. Características del juego

El juego presenta diversas características fundamentales para el desarrollo infantil. En primer lugar, promueve la autonomía y la libertad, ya que permite que los niños tomen decisiones propias, exploren su entorno y actúen con iniciativa en un ambiente seguro, contribuyendo así al fortalecimiento de su independencia (Flores y Olayunca, 2025). En ese sentido, el juego potencia la creatividad y la expresión, pues los niños crean historias, representan roles y utilizan su imaginación simbólica, aspecto que Vygotsky (2015) reconoce como esencial para el desarrollo del pensamiento y la construcción de significados. De igual manera, favorece la interacción social, ya que en el juego los niños cooperan, dialogan, negocian y construyen relaciones, procesos que, según la teoría sociocultural de Vygotsky, permiten la internalización de funciones psicológicas superiores mediante la convivencia con otros (Smolucha & Smolucha, 2021). Finalmente, el juego impulsa la exploración y el aprendizaje, dado que los niños manipulan objetos, experimentan, descubren y desarrollan habilidades cognitivas y motoras a través de la acción; en este sentido, las guías pedagógicas del Ministerio de Educación del Perú señalan que el juego libre en espacios organizados favorece el desarrollo psicomotor y cognitivo mediante experiencias autónomas y significativas (Silva Panez, 2010).

3.2.1.3. Juegos didácticos

Los juegos didácticos, según Engracia et al. (2024), constituyen actividades lúdicas organizadas que poseen reglas e intencionalidad pedagógica definida, orientadas al desarrollo de aprendizajes y habilidades específicas mediante la participación activa, el disfrute y la interacción. En la misma línea, Hihueras y Molina (2020) sostienen que el juego didáctico es una estrategia pedagógica que articula lo lúdico con una finalidad educativa

explícita, de modo que solo adquiere carácter didáctico cuando ha sido planificado y orientado por el docente al logro de competencias concretas. Complementariamente, Montero (2017) define el juego didáctico como una actividad lúdica estructurada, diseñada con un propósito pedagógico que busca facilitar la comprensión de contenidos y el desarrollo de habilidades a través de la participación activa del estudiante.

En conclusión, dentro de esta investigación, estos aportes respaldan que los juegos didácticos no solo fortalecen el aprendizaje, sino que constituyen un recurso fundamental para potenciar el desarrollo de la motricidad fina, ya que permiten que los niños manipulen, experimenten, coordinen movimientos y perfeccionen habilidades mediante actividades lúdicas estructuradas y significativas.

3.2.1.4. Importancia de los juegos didácticos

En el contexto educativo, los juegos didácticos se emplean como una estrategia relevante para favorecer el aprendizaje y el rendimiento académico, ya que permiten que los niños interactúen con sus compañeros, fortalezcan sus habilidades lingüísticas y adquieran nuevos conocimientos de manera lúdica (Larriva de Pallares, 2019). Asimismo, estos juegos contribuyen al reforzamiento de las operaciones básicas de matemáticas, pues a través de actividades recreativas los estudiantes logran comprender conceptos numéricos y desarrollar la capacidad de resolver problemas de forma significativa, lo que evidencia su valor como recurso pedagógico para el fortalecimiento del pensamiento matemático (Chero Valdivieso, 2020).

Por otra parte, los juegos didácticos no solo inciden en el ámbito cognitivo, sino que también favorecen la socialización, la creatividad y la autonomía. De acuerdo con Romero y Annabel (2023), estas actividades permiten que los niños exploren, creen, tomen decisiones y trabajen de manera colaborativa, contribuyendo así a su formación integral.

3.2.1.5. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

Diversas investigaciones evidencian que los juegos didácticos aportan beneficios relevantes al desarrollo infantil. En este sentido, Garaigordobil et al. (2022) señalan que el juego favorece el desarrollo motor, estimula la creatividad y fortalece las habilidades sociales, además de contribuir al equilibrio emocional. De manera similar, Covîza (2019) destaca que, a través de la actividad lúdica, los niños ejercitan la memoria y el autocontrol, fortalecen la voluntad y desarrollan procesos de autorregulación.

Por su parte, Kishimoto (1983) sostiene que el juego libre cumple un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones y la imaginación infantil. En el ámbito local, Chuquirima (2025) concluye que el juego contribuye de manera significativa al aprendizaje cognitivo, especialmente en aspectos como la memoria y la atención, así como al trabajo cooperativo, la expresión emocional y el desarrollo de la creatividad.

3.2.1.6. Dimensión de los juegos didácticos

Según Duran y Galeano (2013), las dimensiones fundamentales del juego didáctico son:

➤ **Organización del entorno y materiales:**

Un ambiente estructurado con materiales adecuados favorece la exploración, la autonomía y la interacción social. Esta organización crea condiciones óptimas para la acción motriz y la construcción del conocimiento desde el juego, facilitando el aprendizaje significativo.

➤ **Participación activa del niño:**

El juego debe posibilitar que el niño tome el rol protagónico de su proceso educativo, participando de manera voluntaria y creativa. Esta participación

fomenta el desarrollo completo de las capacidades sociales, comunicativas, motrices y cognitivas.

➤ **Intencionalidad pedagógica:**

Es la guía que orienta el diseño y ejecución del juego didáctico, estableciendo objetivos claros para convertir el juego en una estrategia educativa que fomente aprendizajes significativos y la formación de identidad. La intencionalidad pedagógica permite al educador completar las situaciones de juego para apoyar el desarrollo multidimensional del niño.

Este enfoque teórico se basa en Vigotsky y en la sociomotricidad de Parlebas, enfocándose en la acción motriz como mediadora de interacción social y desarrollo personal. De igual manera, enfatizan que el juego no debe ser visto solamente como una actividad recreativa, sino también como un principio pedagógico que brinda las condiciones ideales para la exploración, el desarrollo de la autonomía y el aprendizaje basado en experiencias corporales y sociales.

3.2.2. La psicomotricidad

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2012), la psicomotricidad se concibe como un campo que entiende al individuo como una unidad integrada, en la que los aspectos motores, emocionales y cognitivos se encuentran estrechamente relacionados y no pueden abordarse de manera separada. En este sentido, toda interacción con el entorno implica pensar, sentir y actuar de forma conjunta, procesos que se expresan y manifiestan a través del cuerpo y del movimiento.

Desde una perspectiva educativa, Aucouturier (2013) define la psicomotricidad como una práctica que integra las dimensiones motriz, emocional, cognitiva y social del niño, favoreciendo la construcción de su identidad mediante el movimiento libre y la expresión

corporal. El autor resalta la importancia del juego y de la comunicación no verbal como elementos fundamentales para el desarrollo global y la maduración psicológica infantil.

Asimismo, Chokler (2015) concibe la psicomotricidad como una disciplina que articula el desarrollo motor con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales, subrayando el valor del juego y de la expresión corporal en la formación de la personalidad y en los procesos de comunicación durante la infancia. Enfatiza, además, la necesidad de una práctica vivencial que promueva la exploración autónoma y la libertad de movimiento del niño.

3.2.2.1. División de la psicomotricidad

Según Ardanaz (2012) La psicomotricidad se divide en dos grandes ramas: la que se refiere a los grandes movimientos y a la corrección postural (psicomotricidad gruesa) y la que alude a la regulación y coordinación de los movimientos finos (psicomotricidad fina)

1. Psicomotricidad gruesa: Esta rama incluye la coordinación visual y motora, la armonía, la sincronización y el equilibrio.

- Coordinación general: Es la capacidad del niño realizar movimientos globales que incluyan todas las partes del cuerpo, como caminar o sentarse.
- Equilibrio: Habilidad de sostener el cuerpo y superar la gravedad, dominio corporal, así como permanecer en una postura sin caer.
- Ritmo: Este concepto hace alusión a sonidos o pulsaciones que se encuentran separados, con periodos de tiempo relativamente breves. En este campo, se entrena la habilidad del individuo de continuar con una coordinación adecuada de los movimientos y una serie de sonidos proporcionados.
- Coordinación viso motriz: Esta coordinación se refiere al cuerpo que debe adecuarse al movimiento, buscando dominarlo.

2. Psicomotricidad fina: Esta rama incluye la coordinación óculo - manual, la motricidad gestual y facial.

- **Coordinación óculo - manual:** Es una fracción de la motricidad fina que se vincula específicamente con la sincronización entre los ojos y las manos, así como con la coordinación de ojos y las manos, y entre los ojos, las manos y los objetos.
- **Motricidad facial:** Capacidad de controlar los músculos faciales, lo cual es esencial para que el niño tenga la habilidad de expresar emociones y sentimientos.
- **Motricidad gestual:** Es la habilidad de comunicarse con otros sin necesidad de hablar, lo que permite expresar emociones y sentimientos mediante el control de los músculos faciales.

3.2.2.2. Motricidad fina

La motricidad fina comprende la capacidad de realizar movimientos pequeños, coordinados y precisos, principalmente con las manos y dedos. Gallahue et al. (2020) definen la motricidad fina como el control voluntario de músculos pequeños que permiten acciones tales como manipular objetos, recortar, abotonar, escribir, ensartar o modelar.

Desde una perspectiva psicomotriz, Wallon (1968) señala que el desarrollo motor está estrechamente ligado al desarrollo cognitivo y emocional, y que los movimientos de precisión constituyen un indicador del progreso evolutivo del niño. Para él, la maduración del tono muscular, la coordinación segmentaria y la relación afectiva intervienen directamente en el desarrollo de la motricidad fina.

Por su parte, Pico y Vayer (1977) sostienen que la motricidad fina se forma mediante vivencias corporales repetidas que permiten al niño dominar gradualmente el movimiento, estructurar su esquema corporal y desarrollar habilidades de precisión manual. En su teoría psicomotriz, propone que las actividades manipulativas como construir, encajar, modelar y ordenar favorecen la coordinación y la destreza digital.

Finalmente, Aucouturier (2004) postula que la práctica psicomotriz libera el deseo de actuar del niño, permitiendo que explore materiales, utilice sus manos como herramienta y perfeccione la coordinación ojo–mano. La manipulación variada de objetos ofrece oportunidades naturales para fortalecer la destreza manual y la organización neuromotriz.

3.2.2.3. Importancia de la motricidad

Fase de educación inicial, donde niño experimenta los momentos tal vez, más importantes que ayudan en el desarrollo de hábitos como los son: vestir, abrochar botones, cerrar el cierre, lavarse los dientes y sobre todos en actividades en el cual se utilizan lápices (garabatear, pintar, escribir), siendo importante el desarrollo de las habilidades ya antes mencionadas para un proceso de aprendizaje como también sin mayor dificultad y un adecuado desenvolvimiento en su entorno beneficiarán el aprendizaje escolar y su desarrollo integral, que marcarán su futuro como adulto. (Serrano y Luque, 2019)

Desarrollar la motricidad fina es esencial antes de que los niños aprendan a leer y escribir. Es imprescindible que la profesora lleve a cabo una serie de ejercicios complejos para conseguir el control de los músculos finos de las manos y dedos, ya que la escritura demanda coordinación y entrenamiento motriz en las manos. El niño empezará a manejar los signos gráficos con movimientos de su mano en la hoja del cuaderno cuando haya desarrollado bien sus habilidades Monserrate (2020)

3.2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años

Según Claudio y León (2023), las habilidades de percepción sensorial están muy relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina, que avanza al mismo tiempo que maduran el sistema nervioso. A los cinco años, se espera que la pinza fina alcance su mayor nivel, lo cual facilita la realización de diversas acciones que requieren coordinación de los músculos pequeños para lograr movimientos específicos. Además, las experiencias

pedagógicas adecuadas resultan fundamental, pues favorece la plasticidad neuronal, siendo el desarrollo físico en los primeros años la base esencial para futuros aprendizajes (p. 18).

3.2.2.5. Principio próximo distal y su relación con la motricidad fina

El desarrollo motor infantil sigue patrones evolutivos que explican la secuencia en que los niños adquieren control sobre su cuerpo. Uno de estos principios es el desarrollo próximo distal, entendido como la progresión del dominio motor desde las partes cercanas al eje corporal hacia las zonas distales. Hurtado (2013) explica que el control del cuerpo se adquiere primero en los grandes grupos musculares cercanos al tronco como hombros y brazos y posteriormente en las extremidades, permitiendo que los movimientos finos de manos y dedos surjan con la maduración neuromotora. De manera similar, Cidoncha y Diaz (2012) sostienen que las funciones motrices tienden a consolidarse primero en las regiones próximas a la línea media del cuerpo, lo que posibilita que, con el tiempo, los niños desarrollen habilidades de precisión necesarias para la motricidad fina.

3.2.2.6. Dimensiones de la motricidad fina

Está definida como la habilidad para ejecutar movimientos pequeños, precisos y coordinados, es esencial para el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, pues contribuye a que aprendan a escribir, dibujar, manipular objetos y participar en otras tareas que demandan control manual. Según Claudio y León (2023) la motricidad fina en niños de 5 años se estructura en tres dimensiones. La primera es la destreza de las manos referida a la capacidad y coordinación exactas de la destreza de dedos y manos, implicando el control fino de músculos, nervios y articulaciones para manipular objetos con exactitud. La segunda la destreza de los dedos se enfoca en la coordinación y control específico de estos para ejecutar acciones que demandan precisión, como escribir, dibujar o realizar actividades artesanales. Finalmente, la tercera la coordinación óculo - manual es la sincronización de

información ocular con movimientos motores, lo que permite ejecutar actividades como trazar líneas, recortar con tijeras o ensartar cuentas.

Otros autores como Quispe (2021) enfatizan que el fortalecimiento de estas habilidades se logra actividades lúdicas que involucren la coordinación ojo-mano y la manipulación de materiales. Por lo tanto, las dimensiones propuestas por Claudio y León (2023) permiten comprender de manera más estructurada cómo se desarrollan y fortalecen las capacidades motoras finas en la infancia, y ofrecen un marco útil para diseñar estrategias de estrategias que potencien habilidades que integren actividades creativas, juegos y experiencias cotidianas.

3.2.3. Relación entre juegos didácticos y motricidad fina

Según Wallon (1985), el juego y la manipulación de objetos permiten el perfeccionamiento gradual del gesto, favoreciendo el control segmentado del movimiento, elemento clave en el desarrollo progresivo de la motricidad fina. Por tanto, los juegos didácticos que incluyen acciones como encajar, apilar, ensartar o clasificar posibilitan el tránsito de movimientos globales hacia movimientos finos y precisos.

De manera complementaria, Aucouturier (2004) coincide en que el juego constituye la vía natural mediante la cual el niño desarrolla su expresividad motriz, pasando del movimiento global al movimiento fino. Desde su enfoque psicomotriz, actividades lúdicas como modelar, manipular objetos, ensartar cuentas y construir figuras favorecen la adquisición del dominio del gesto, considerado un requisito fundamental para la coordinación óculo–manual propio de la motricidad fina. En ese sentido, el autor refuerza la idea de que el desarrollo motor fino se consolida a partir de experiencias corporales y sensoriales recurrentes, especialmente dentro del juego libre y espontáneo.

De igual forma, Piaget (2019) plantea que el aprendizaje infantil se construye mediante la acción, el juego y la manipulación del entorno físico. Durante el periodo sensoriomotor y preoperacional, el niño forma estructuras mentales a partir de la interacción con objetos, por lo cual los juegos de construcción, encaje y clasificación son esenciales para el perfeccionamiento de la coordinación motriz fina. Así, el juego no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino también la coordinación precisa del movimiento, debido a que el niño asimila información mientras actúa con sus manos.

En la misma línea, Vygotsky, (1978) reconoce el juego como una actividad fundamental que impulsa el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, tales como la atención voluntaria, la autorregulación y la coordinación motriz. Bajo la influencia social y mediante la mediación del adulto en la zona de desarrollo próximo, el niño perfecciona habilidades como la precisión, el control manual y la manipulación de objetos pequeños. Por ello, el acompañamiento adulto es clave para guiar la ejecución motriz fina dentro de actividades lúdico–educativas.

Finalmente, Montessori, (1949) destaca el papel fundamental de los materiales didácticos manipulativos como recursos diseñados específicamente para favorecer el desarrollo coordinado y preciso de los movimientos de manos y dedos. La autora afirma que “la mano es la herramienta de la inteligencia” también enfatizando que la manipulación de objetos constituye un mediador directo entre la mente y el aprendizaje. En consecuencia, materiales como cuentas, cilindros, botones y tarjetas de clasificación contribuyen al fortalecimiento de la pinza digital, la coordinación ojo–mano y la precisión gestual, habilidades indispensables para la motricidad fina y la preparación para la escritura.

3.3. Definición de términos

Juego

Actividad libre, placentera y espontánea mediante la cual el niño explora, experimenta y se relaciona con su entorno, favoreciendo su desarrollo integral en dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y motrices.

Juego didáctico

Actividad lúdica estructurada con una intención pedagógica, diseñada para promover aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades mediante participación activa, resolución de retos y manipulación de materiales educativos.

Juegos motrices

Actividades lúdicas que implican movimiento corporal, coordinación y dominio del cuerpo, orientadas a fortalecer habilidades motoras como equilibrio, fuerza, desplazamiento, precisión y control segmentario.

Organización del entorno y materiales

Preparación, selección y disposición adecuada del espacio, recursos y objetos de juego que facilitan la exploración autónoma, segura y significativa del niño, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Participación activa del niño

Nivel de involucramiento consciente, voluntario y protagónico del estudiante durante las actividades lúdicas o pedagógicas, mediante la toma de decisiones, interacción y manipulación directa de materiales.

Intencionalidad pedagógica

Propósito educativo planificado por el docente al seleccionar, dirigir y evaluar actividades lúdicas, orientándolas hacia objetivos de aprendizaje específicos dentro del proceso formativo del niño.

Psicomotricidad

Disciplina educativa que integra el movimiento corporal con procesos emocionales, cognitivos y sociales, permitiendo al niño construir identidad, autonomía y dominio corporal a través de experiencias motrices significativas.

Psicomotricidad gruesa

Conjunto de habilidades relacionadas con el control y coordinación de movimientos amplios del cuerpo, implicando equilibrio, desplazamiento, fuerza y orientación espacial.

Psicomotricidad fina

Capacidad de realizar movimientos pequeños, precisos y coordinados empleando principalmente dedos, manos y muñecas, necesarios para actividades de precisión y autonomía personal y académica.

Coordinación óculo–manual

Habilidad psicomotriz que permite sincronizar la información visual con los movimientos de las manos para manipular objetos, realizar trazos, ensartar, recortar o escribir con precisión.

Destreza de las manos

Capacidad para ejecutar movimientos controlados y eficaces utilizando ambas manos, demostrando dominio de fuerza, estabilidad y precisión en actividades manuales.

Destreza de los dedos

Habilidad de coordinar y controlar movimientos segmentarios de los dedos para realizar tareas de alta precisión, como pinza digital, enhebrado, recortado, modelado o escritura.

Aprendizaje significativo

Proceso mediante el cual el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con saberes previos de forma comprensiva, funcional y aplicable, logrando permanencia y transferencia en distintos contextos.

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, debido a que se orienta a la recolección y análisis de datos numéricos obtenidos mediante instrumentos estructurados, con el propósito de medir las variables juegos didácticos y motricidad fina, así como establecer el grado de relación existente entre ellas a través de técnicas estadísticas. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cuantitativo se caracteriza por el uso de la medición, el análisis estadístico y la contrastación de hipótesis previamente formuladas.

La investigación es de tipo aplicada, debido a que busca generar conocimientos orientados a la solución de un problema concreto: mejorar la motricidad fina de los niños mediante el uso de juegos didácticos. Según Fernández y Baptista (2014) la investigación se caracteriza por su finalidad práctica, pues se orienta a intervenir en contextos reales para proponer mejoras, estrategias o soluciones basadas en evidencia.

El nivel de la investigación es descriptivo–correlacional, debido a que, en una primera instancia, se describen las características y comportamientos de las variables juegos didácticos y motricidad fina tal como se presentan en su contexto natural; y, en una segunda instancia, se determina el grado de relación existente entre ambas variables en los niños de 5 años, sin manipular deliberadamente ninguna de ellas. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios descriptivo–correlacionales permiten caracterizar las variables de estudio y, posteriormente, establecer el grado de asociación entre dos o más variables, sin pretender explicar relaciones de causa y efecto.

En ese sentido, la presente investigación se limita a describir y analizar estadísticamente la relación entre el uso de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad

fina, sin intervenir ni controlar las condiciones en las que se desarrollan dichas variables, razón por la cual no corresponde a un nivel explicativo o causal.

Asimismo, el estudio se desarrolla bajo el método hipotético-deductivo, ya que parte de la formulación de hipótesis correlacionales, las cuales son contrastadas mediante técnicas estadísticas, permitiendo identificar la existencia y el grado de relación entre las variables de estudio. Este método se evidencia a lo largo del proceso investigativo: primero, en la planteación de las hipótesis, donde se anticipan posibles vínculos entre las variables; luego, en la etapa de resultados, en la que dichas hipótesis son sometidas a prueba mediante técnicas estadísticas como el coeficiente de correlación; y finalmente, en la discusión, donde se interpreta la evidencia empírica con el propósito de confirmar, refutar o matizar las proposiciones iniciales, integrando los hallazgos con los refer

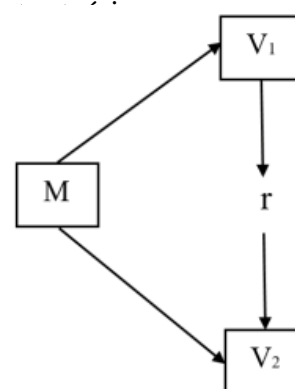
Dónde:

M: Muestra.

V1: Uso de juegos didácticos.

V2: Motricidad fina.

r: Relación de variables, coeficiente de correlación



En coherencia con este método y con los objetivos planteados, la investigación adopta un diseño no experimental de corte transversal, debido a que las variables no son manipuladas de manera intencional, sino observadas y analizadas tal como se presentan en su contexto natural, y la recolección de datos se realiza en un único momento temporal. Desde el enfoque metodológico, el estudio no se enmarca dentro de un diseño cuasi experimental ni preexperimental, dado que estos suponen la aplicación intencional de una intervención sobre la variable independiente y la evaluación de sus efectos, elementos que no se consideran en la presente investigación. Por el contrario, el interés del estudio se orienta a analizar la relación existente entre las variables, sin modificar ni controlar las

condiciones del contexto. En este sentido, Hernández et al. (2014) indican que los diseños no experimentales de tipo transversal permiten describir los fenómenos tal como se presentan en la realidad y examinar la relación entre las variables en un momento específico, lo cual resulta coherente con las características del presente estudio.

4.2. Ámbito temporal y espacial

En primer lugar, el ámbito temporal de la investigación correspondió al año 2025, periodo en el cual se realizó la recolección de datos y se desarrollaron las actividades propias del estudio. Durante este tiempo, se evaluó a los niños de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 287 de Cruz Pata, considerando su participación a lo largo del año escolar. Este marco temporal permitió trabajar con una población definida y estable, garantizando la continuidad y coherencia del proceso investigativo.

Por otra parte, el ámbito espacial estuvo delimitado por la Institución Educativa Inicial N.º 287, ubicada en la comunidad de Cruz Pata, perteneciente al distrito y provincia de Andahuaylas, en la región Apurímac. Este espacio geográfico constituyó el contexto donde se observaron y analizaron las actividades escolares de los niños, permitiendo estudiar el uso de juegos didácticos y su relación con la motricidad fina en un entorno real y pertinente para los participantes.

4.3. Población y muestra

Carrasco (2005) señala que la población constituye el conjunto de todas las unidades de análisis incluidas dentro del espacio en el que se desarrolla una investigación. En este sentido, la población del presente estudio está conformada por los 23 niños de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 287 de Cruz Pata durante el año escolar 2025.

Asimismo , Hernández (2014) indica que la muestra corresponde a un subconjunto de la población del cual se obtienen los datos y que debe ser definida con precisión desde el inicio del estudio. No obstante, debido a que la población de la presente investigación está constituida por solo 23 niños, se optó por incluir a la totalidad de ellos. En consecuencia, la muestra coincidió con la población, aplicándose un censo, lo que permitió abarcar a todos los integrantes del grupo estudiado y asegurar la integridad de la información recopilada.

4.4. Instrumentos

Técnica

En el presente estudio se empleó la técnica de observación. De acuerdo con Bernal (2012), las técnicas de investigación comprenden el conjunto de procedimientos específicos utilizados para la recolección, análisis y procesamiento de la información. Entre estas se encuentran la observación directa, las encuestas, las entrevistas y el análisis documental, las cuales deben seleccionarse en función de los objetivos planteados y del enfoque metodológico que orienta la investigación.

Instrumentos

Como instrumento se utilizó la ficha de observación, destinada a recolectar información vinculada con la motricidad fina y el uso de juegos didácticos. Los datos obtenidos permitieron analizar la relación entre ambas variables, con el propósito de contribuir al perfeccionamiento de la motricidad fina en los niños. Esta técnica resulta pertinente en estudios educativos, ya que la observación sistemática posibilita registrar conductas y características presentes en contextos naturales de aprendizaje (Hernandez, 2014).

Tabla 3*Instrumento para juegos didácticos*

Instrumento para juegos didácticos	
Autor	Bach. Moreno Peceros, Robert Franklin Bach. Rojas Quintana, Rosa Angélica
Ítems	24
Codificación	1, 2, 3, 4, 5
Calificación	Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
Administración y duración	Se administra de manera individual, sin requerir supervisión directa, y tiene una duración aproximada de 30 minutos.
Validez y fiabilidad	El instrumento fue validado mediante el juicio de expertos, quienes evaluaron su aplicabilidad. En ese sentido, se realizó el análisis estadístico utilizando la prueba binomial y el coeficiente Alfa de Cronbach, concluyéndose que el instrumento es confiable para su aplicación en la investigación.

Nota: elaboración propia

Tabla 4*Instrumento para motricidad fina*

Instrumento para motricidad fina	
Autor	Bach. Moreno Peceros, Robert Franklin Bach. Rojas Quintana, Rosa Angélica
Ítems	24
Codificación	1, 2, 3, 4, 5
Calificación	Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
Administración y duración	Se administra de manera individual, sin requerir supervisión directa, y tiene una duración aproximada de 30 minutos.
Validez y fiabilidad	El instrumento fue validado mediante el juicio de expertos, quienes evaluaron su aplicabilidad. En ese sentido, se realizó el análisis estadístico mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, concluyéndose que el instrumento es confiable.

Nota: elaboración propia

4.5. Procedimientos

La validez de contenido se aseguró mediante la revisión de tres expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con las dimensiones teóricas de ambas variables.

Validación de los instrumentos

Tabla 5

Resultados de validación del instrumento por juicio de expertos

Apellidos y Nombres	Cargo laboral	Calificación
Mag. Elsa Truyenque Menacho	Directora de la Institución Educativa Inicial N° 313 Chumbibamba	Aplicable
Mag. Lidia Villanueva Ayesta	Docente de la Institución Educativa Inicial N° 08 Nuestra Señora de Loreto	Aplicable
Mag. Doris Luisa Fuentes Hurtado	Directora designada de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 Ccoñeccpuquio	Aplicable

De acuerdo con los resultados presentados en la Tabla 3 y la evaluación realizada por expertos en el campo de estudio, se concluye que el instrumento es válido y apto para su aplicación en la muestra.

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad del instrumento de observación utilizado en la medición de las variables juegos didácticos y motricidad fina, se realizó una prueba piloto con una muestra de 10 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 287 de Cruz Pata. Dicha prueba tuvo como finalidad evaluar la consistencia interna de los ítems que conforman el instrumento, es decir, el grado en que estos miden de manera homogénea los constructos propuestos. La confiabilidad se estimó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, por ser un estadístico adecuado para instrumentos con ítems tipo escala y ampliamente utilizado en investigaciones educativas.

Tabla 6*Confiabilidad para las variables. Alfa de Cronbach*

Variab les	Número de ítems	Alfa de Cronbach
Juegos didácticos	24	0,978
Motricidad fina	24	0,978

Como se observa en la Tabla 6, el coeficiente Alfa de Cronbach alcanzado para la variable Juegos didácticos ($\alpha = 0,978$) y para la variable Motricidad fina ($\alpha = 0,978$) evidencia un nivel de confiabilidad excelente, de acuerdo con los criterios convencionales de interpretación. Estos resultados indican que los ítems presentan una elevada consistencia interna, lo que garantiza la estabilidad y precisión del instrumento, permitiendo su aplicación en la muestra total del estudio.

4.6. Análisis de datos

Cuando se terminó la recolección de datos, estos fueron registrados en una base de Los datos de la investigación fueron recopilados mediante fichas de observación aplicadas una sola vez a un único grupo de niños, dado que el estudio corresponde a un diseño no experimental transversal de nivel descriptivo correlacional. El procesamiento de la información se realizó utilizando el programa estadístico SPSS versión 27, lo que permitió un tratamiento sistemático y confiable de los datos obtenidos. Previamente al análisis estadístico, se efectuó la codificación de cada uno de los ítems del instrumento, considerando una escala tipo Likert ordinal de cinco categorías: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5), lo que facilitó la construcción de la matriz de datos para su posterior análisis.

El instrumento de observación estuvo conformado por 24 ítems para cada una de las variables juegos didácticos y motricidad fina. La variable juegos didácticos se estructuró en las dimensiones organización del entorno y materiales, participación activa del niño e

intencionalidad pedagógica; mientras que la variable motricidad fina comprendió las dimensiones coordinación óculo-manual, destreza de las manos y destreza de los dedos. A partir de esta estructura, se realizó la tabulación de frecuencias absolutas y porcentajes, así como el cálculo de medidas descriptivas, con la finalidad de caracterizar el comportamiento de las variables y sus dimensiones en el grupo de estudio.

Con la finalidad de determinar el estadístico inferencial más apropiado, se aplicó previamente la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, teniendo en cuenta el tamaño de la muestra ya que es menor de 50 participantes. Los resultados indicaron que los datos no siguen una distribución normal, motivo por el cual se recurrió al uso de pruebas no paramétricas. En ese sentido, para establecer el grado de relación entre las variables juegos didácticos y motricidad fina, así como entre sus respectivas dimensiones, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, adecuado para variables medidas en escala ordinal y estudios de nivel descriptivo correlacional. El análisis se realizó con un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$, lo que permitió contrastar las hipótesis planteadas y determinar la existencia de relaciones estadísticamente significativas entre las variables del estudio.

4.7. Consideraciones éticas

Durante el desarrollo del informe de tesis se otorgó especial atención a los aspectos éticos de la investigación, respetando los derechos de autor y garantizando la autenticidad de la información utilizada. Asimismo, en el diseño y validación del instrumento de investigación se aseguró la obtención de datos veraces, respetando en todo momento el anonimato de los participantes. Del mismo modo, se consideró la protección de la privacidad y la confidencialidad de las personas que formaron parte del estudio, garantizando que la información recopilada sea utilizada únicamente con fines académicos y tratada de manera responsable.

V. Resultados y discusión

5.1. Resultados descriptivos

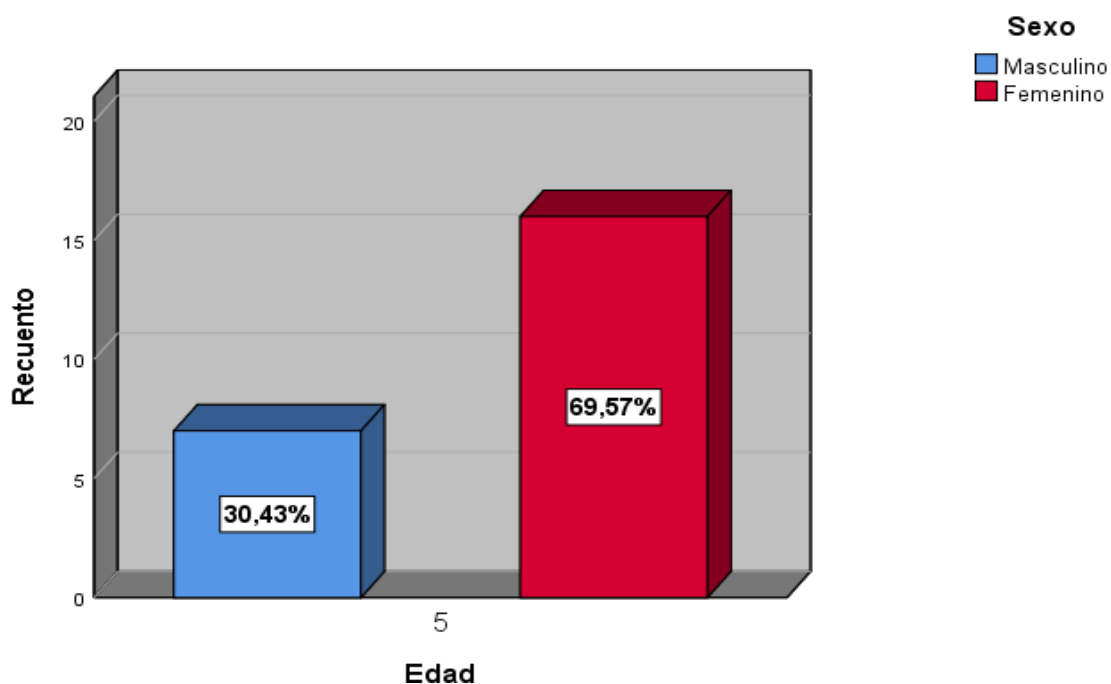
Tabla 7

Tabla cruzada según edad y sexo de los niños participantes

Edad	(5)	Recuento	Sexo		Total
			Masculino	Femenino	
			7	16	23
		% dentro de Edad	30,4%	69,6%	100,0%
Total		Recuento	7	16	23
		% dentro de Edad	30,4%	69,6%	100,0%

Figura 1

Sexo de los niños de 5 años



En la Tabla 7 se aprecia la distribución de los niños participantes según la edad y el sexo. Se observa que la totalidad de los niños encuestados corresponde a la edad de 5 años, sumando un total de 23 participantes. De ellos, un 30,4% son de sexo masculino, mientras que el 69,6% pertenecen al sexo femenino, lo que refleja una clara predominancia de niñas dentro

de la muestra. Este resultado permite evidenciar que, aunque ambos sexos están representados, la proporción de niñas es más del doble que la de niños, lo que otorga un mayor peso relativo a la percepción y desempeño de las participantes femeninas en los resultados del estudio.

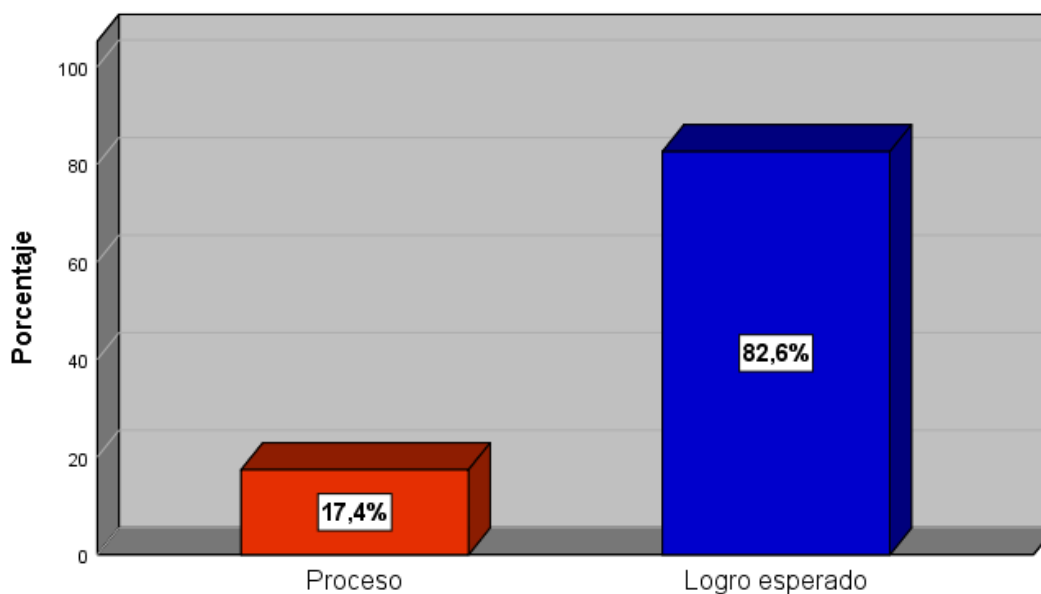
Tabla 8

Nivel de juegos didácticos en niños de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	4	17,4
Logro esperado	19	82,6
Total	23	100,0

Figura 2

Nivel de juegos didácticos en niños de 5 años



Interpretación: En la Tabla 8 se presenta los resultados de los niveles alcanzados en los juegos didácticos por los niños de 5 años. Los resultados muestran que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo que evidencia que todos han superado la etapa inicial de

desarrollo. Asimismo, un 17,4% se ubica en el nivel de proceso, lo que indica que todavía se encuentran en proceso de consolidar sus aprendizajes y habilidades mediante la práctica de juegos didácticos. Finalmente, la gran mayoría, equivalente al 82,6%, alcanza el nivel de logro esperado, demostrando un desempeño satisfactorio en las competencias relacionadas con el uso y aprovechamiento de los juegos didácticos, lo que refleja el impacto positivo del trabajo pedagógico que se realiza en la institución.

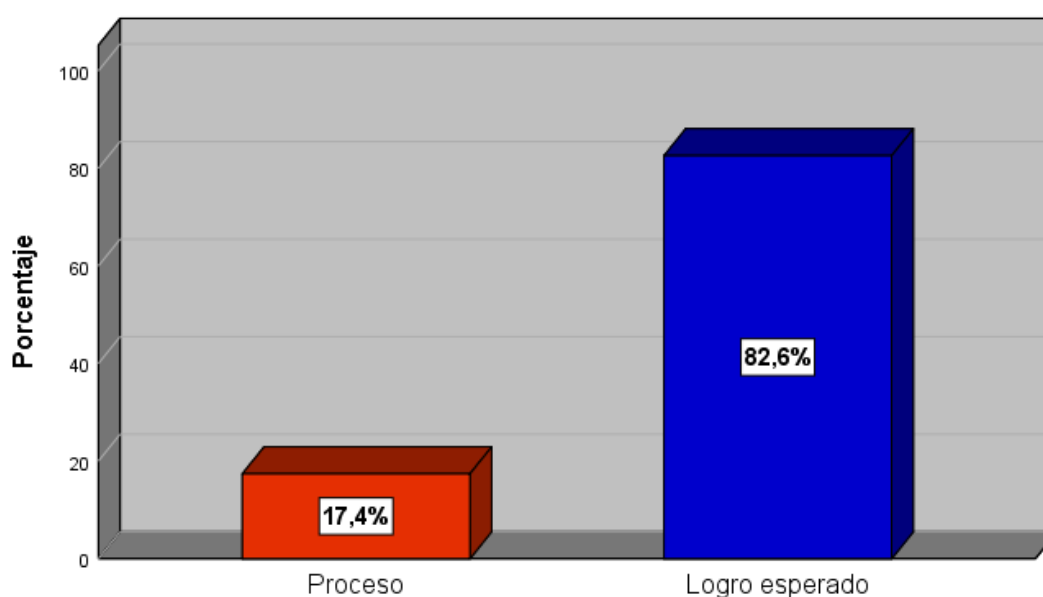
Tabla 9

Organización del entorno y materiales en los niños de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	4	17,4
Logro esperado	19	82,6
Total	23	100,0

Figura 3

Niveles de la organización del entorno y materiales en los niños de 5 años



Interpretación: En la Tabla 9 se presentan los resultados de los niveles alcanzados en la organización del entorno y materiales por los niños de 5 años. Los datos evidencian que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo cual refleja que todos han superado la etapa inicial de desarrollo en esta competencia. Del total, un 17,4% se ubica en el nivel de proceso, indicando que estos niños aún requieren acompañamiento y práctica para consolidar sus habilidades de organización y cuidado de los materiales. Finalmente, el 82,6 % de los niños se ubica en el nivel de logro esperado, lo que evidencia un desempeño satisfactorio en la organización del entorno y en el uso de los recursos disponibles. Estos resultados ponen de manifiesto el impacto positivo de las estrategias pedagógicas implementadas y resaltan la importancia de contar con un ambiente de aprendizaje organizado, que favorezca la autonomía y la responsabilidad de los niños en esta etapa.

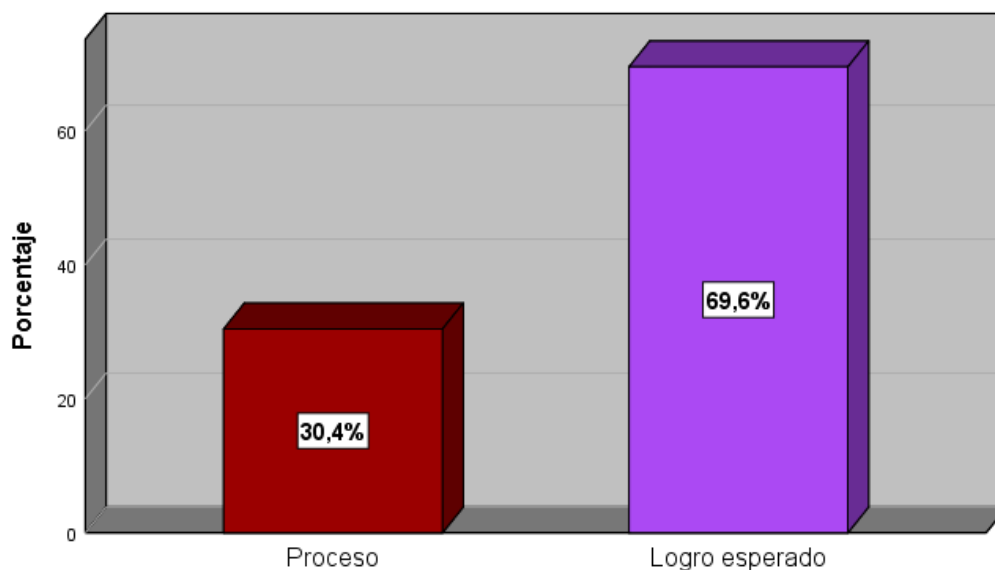
Tabla 10

Participación activa del niño de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	7	30,4
Logro esperado	16	69,6
Total	23	100,0

Figura 4

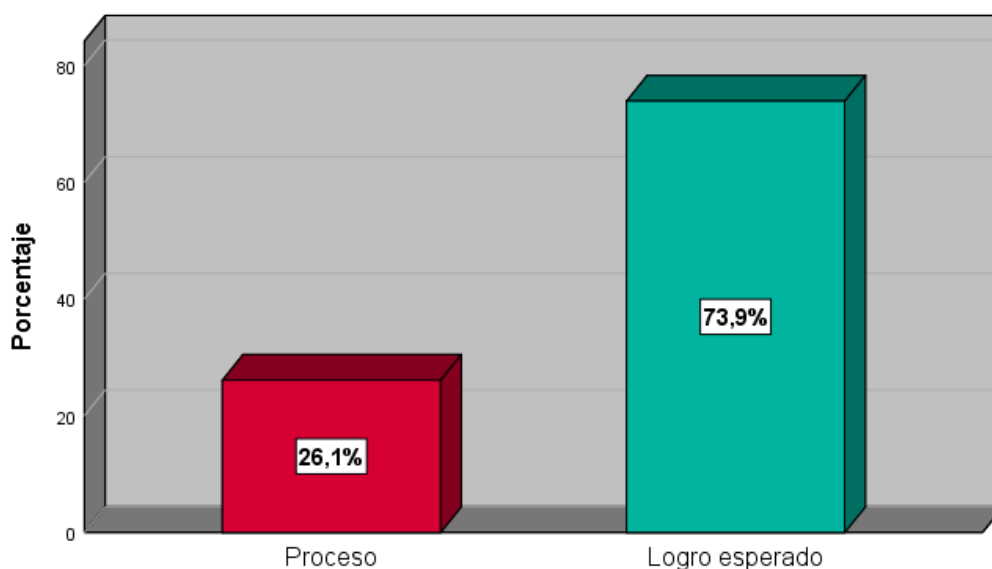
Participación activa del niño de 5 años



Interpretación: En la Tabla 10 se presentan los resultados correspondientes a los niveles de participación activa de los niños de 5 años. Los datos evidencian que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo que indica que todos han superado la etapa inicial de involucramiento en las actividades lúdicas. Asimismo, el 30,4 % de los estudiantes se ubica en el nivel de proceso, lo que sugiere que aún requieren acompañamiento y mayores oportunidades para fortalecer una participación más constante y segura. Finalmente, el 69,6 % de los niños alcanza el nivel de logro esperado, reflejando una participación activa en las actividades lúdicas, interacción con sus compañeros y docentes, así como disposición para involucrarse en las propuestas pedagógicas. Estos resultados evidencian la efectividad de las estrategias aplicadas en el aula, orientadas a fomentar la motivación, la integración y la confianza en los niños de esta etapa.

Tabla 11*Intencionalidad pedagógica del niño de 5 años*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	6	26,1
Logro esperado	17	73,9
Total	23	100,0

Figura 5*Intencionalidad pedagógica del niño de 5 años*

Interpretación: En la Tabla 11 se presentan los resultados de los niveles alcanzados en la intencionalidad pedagógica por los niños de 5 años. Los datos muestran que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo cual refleja que todos han superado las etapas iniciales de desarrollo en esta competencia. Del total, un 26,1% se ubica en el nivel de proceso, lo que indica que estos niños aún se encuentran en camino de consolidar sus aprendizajes y requieren mayor acompañamiento para fortalecer la intención y el propósito en sus acciones pedagógicas. Finalmente, la mayoría, correspondiente al 73,9%, alcanza el nivel de logro esperado, lo que evidencia un desempeño favorable en cuanto a la intencionalidad

pedagógica, demostrando que los niños son capaces de actuar con un propósito claro en sus actividades.

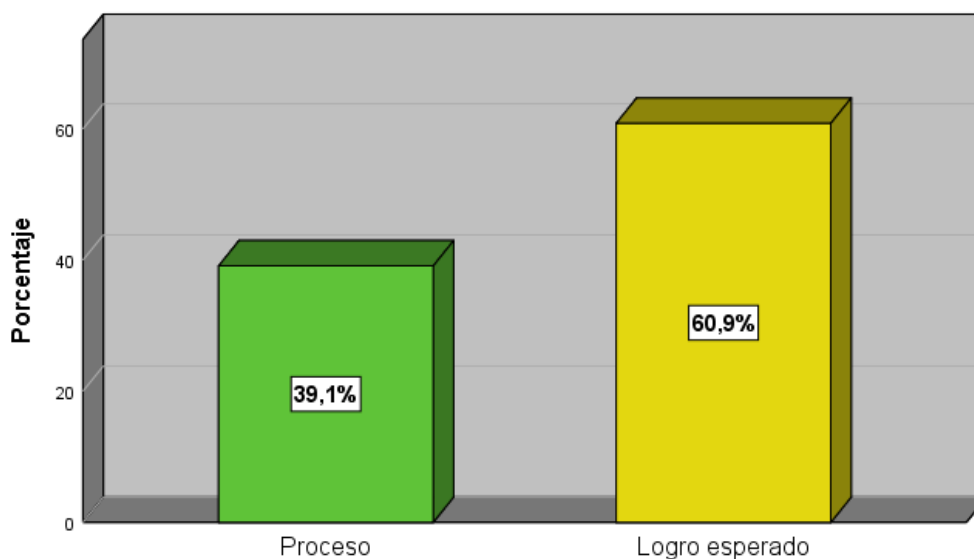
Tabla 12

Nivel de Motricidad en los niños de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	9	39,1
Logro esperado	14	60,9
Total	23	100,0

Figura 6

Nivel de Motricidad de los niños participantes



Interpretación: En la Tabla 12 se presentan los resultados de los niveles alcanzados en la motricidad de los niños de 5 años. Los datos evidencian que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, lo cual refleja que todos han superado la etapa inicial del desarrollo motor. No obstante, el 39,1 % de los niños se ubica en el nivel de proceso, lo que evidencia que una parte importante aún se encuentra fortaleciendo sus habilidades motrices y requiere mayor práctica y acompañamiento pedagógico. Por otro lado, la mayoría, representada por el 60,9

%, ha alcanzado el nivel de logro esperado, lo que refleja un desempeño satisfactorio en sus capacidades motrices, con avances visibles en la coordinación, el control y el dominio de los movimientos propios de su edad. Estos resultados resaltan la importancia de continuar promoviendo actividades lúdicas y pedagógicas orientadas al desarrollo motor, al constituir una base fundamental para el aprendizaje integral de los niños.

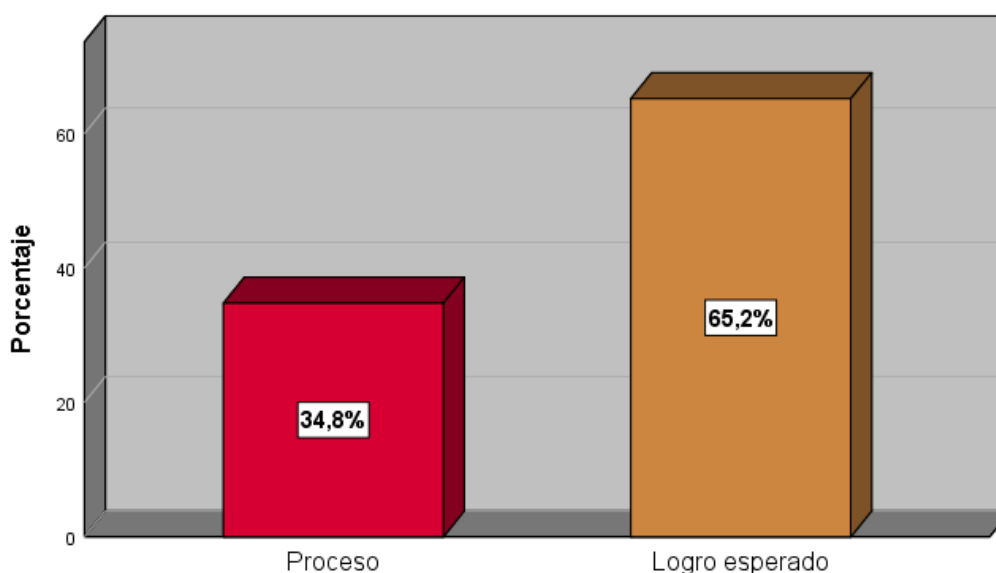
Tabla 13

Coordinación óculo - manual en los niños de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	8	34,8
Logro esperado	15	65,2
Total	23	100,0

Figura 7

Coordinación óculo - manual en los niños de 5 años



Interpretación: En la Tabla 13 se presentan los resultados correspondientes a los niveles alcanzados en la coordinación óculo-manual de los niños de 5 años. Los datos evidencian

que ninguno de los niños se ubica en el nivel de inicio, lo que permite afirmar que todos han superado las etapas iniciales de esta habilidad. No obstante, el 34,8 % de los estudiantes se encuentra en el nivel de proceso, lo que indica que aún requieren mayor práctica y acompañamiento pedagógico para consolidar la coordinación entre la vista y el movimiento de las manos, habilidad esencial para actividades como recortar, dibujar, escribir y manipular objetos pequeños. Por otro lado, la mayoría, correspondiente al 65,2%, alcanza el nivel de logro esperado, lo cual demuestra un desempeño adecuado y acorde a su edad en esta competencia, evidenciando que son capaces de ejecutar tareas que demandan precisión y control en la relación ojo-mano. Estos resultados reflejan la efectividad de las estrategias pedagógicas aplicadas, pero también resaltan la necesidad de continuar promoviendo actividades lúdicas y motrices que fortalezcan esta coordinación

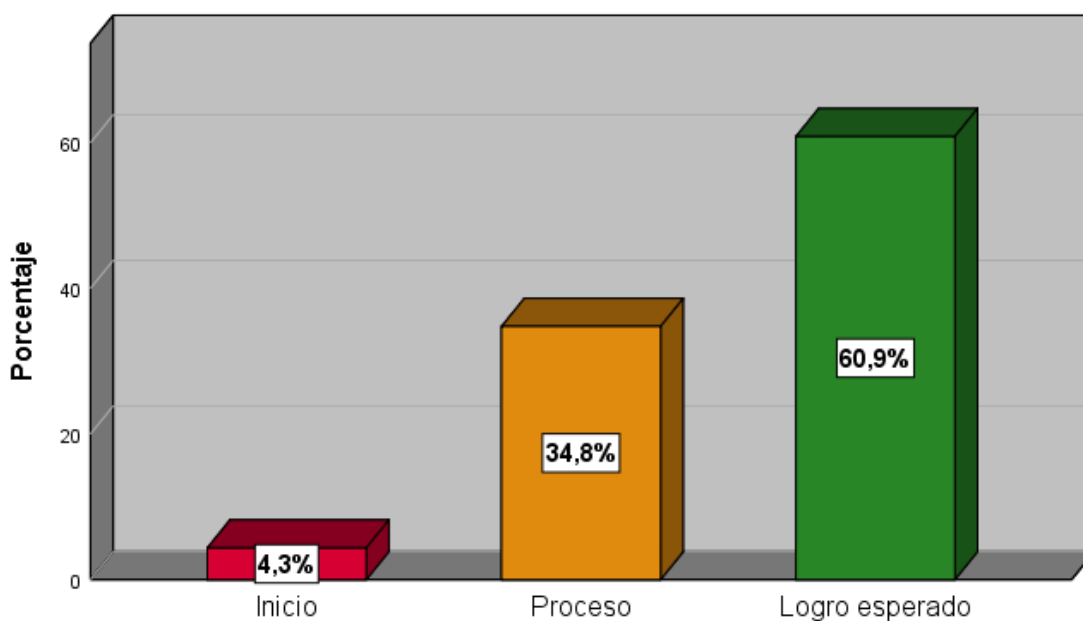
Tabla 14

Destreza de las manos de los niños de 5 años

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4,3
Proceso	8	34,8
Logro esperado	14	60,9
Total	23	100,0

Figura 8

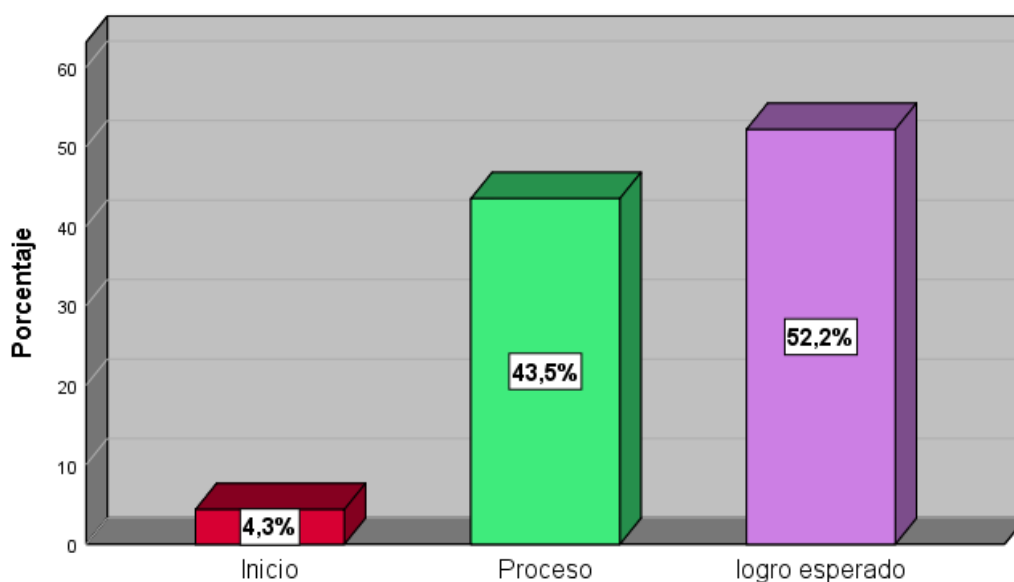
Destreza de las manos de los niños de 5 años



Interpretación: En la Tabla 14 se presentan los resultados de los niveles alcanzados en la destreza de las manos de los niños de 5 años. Los datos evidencian que un 4,3% de los estudiantes aún se encuentra en el nivel de inicio, lo que indica que presentan dificultades para realizar con precisión actividades manuales finas y requieren un acompañamiento más cercano para fortalecer estas habilidades. Asimismo, un 34,8% se ubica en el nivel de proceso, reflejando que todavía necesitan mayor práctica y práctica guiada en tareas que demandan control, coordinación y agilidad de las manos. Finalmente, el 60,9 % de los niños alcanza el nivel de logro esperado, lo que refleja un desempeño adecuado en actividades que requieren la manipulación de objetos, el recorte, el ensamble y los primeros intentos de escritura. Estos resultados evidencian avances importantes en el desarrollo de la motricidad fina; sin embargo, también resaltan la necesidad de continuar fortaleciendo las estrategias pedagógicas. En este sentido, resulta fundamental promover el uso de materiales didácticos, juegos de precisión y experiencias prácticas que permitan seguir perfeccionando la destreza manual propia de esta etapa del desarrollo infantil.

Tabla 15*Destreza de los dedos de los niños de 5 años*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4,3
Proceso	10	43,5
Logro esperado	12	52,2
Total	23	100,0

Figura 9*Destreza de los dedos de los niños de 5 años*

Interpretación: En la Tabla 15 se presentan los resultados de los niveles alcanzados en la destreza de los dedos de los niños de 5 años. Los datos muestran que un 4,3% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, lo que evidencia que presentan dificultades notorias en la coordinación y movilidad de los dedos, requiriendo de un apoyo más constante y actividades específicas de fortalecimiento. Asimismo, un 43,5% se ubica en el nivel de proceso, reflejando que una proporción considerable de los niños aún se encuentra en camino de consolidar esta habilidad, mostrando avances, pero con necesidad

de mayor práctica y acompañamiento en tareas que demanden precisión y control digital. Finalmente, la mayoría, correspondiente al 52,2%, ha alcanzado el nivel de logro esperado, lo que demuestra que más de la mitad de los niños presentan un desarrollo adecuado en la destreza de los dedos, pudiendo realizar actividades como ensartar, abotonar, dibujar o manipular objetos pequeños con relativa autonomía.

5.2. Resultados inferenciales

5.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 16

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	0,499	23	0,000
Motricidad fina	0,392	23	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

H_0 : Los datos (variable) provienen de una distribución normal.

H_a : Los datos (Variable) no provienen de una distribución normal.

Decisión:

H_0 , si y solo si: $\text{sig} > 0,05$

H_a , si y solo si: $\text{sig} \leq 0,05$

La prueba de normalidad permitió determinar el estadístico a utilizar. La Tabla 16 muestra los resultados de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk aplicada a las variables "Juegos didacticos" y "Motricidad fina", con una muestra de 23 casos. Ambos valores de significación (Sig.) son 0,000, lo que indica que son menores a 0,05. Esto significa que se rechaza la hipótesis nula de normalidad para ambas variables. En otras palabras, los datos no se distribuyen normalmente, por lo que en los análisis estadísticos se emplearon pruebas

no paramétricas. Por lo tanto, se utilizó el estadístico de correlación Rho de Spearman para obtener los resultados y contrastar las hipótesis.

5.2.2. Prueba de hipótesis general

H1: Existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

H0: No existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

Tabla 17

Contrastación de la hipótesis general

		Motricidad fina	
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	0,572**
		Sig. (bilateral)	0,004
		N	23

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

La Tabla 17 evidencia una correlación positiva moderada entre el uso de juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0,572. En ese sentido, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0,004, valor inferior al umbral de 0,05, lo que confirma que la relación observada es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H1), lo que significa que, a mayor uso de juegos didácticos, mejor será el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Este resultado aporta evidencia de que la implementación de juegos didácticos constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar las habilidades motrices finas en la primera infancia.

5.2.3. Prueba de hipótesis específica 1

H1: Existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la coordinación óculo - manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

H0: No existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la coordinación óculo - manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

Tabla 18

Contrastación de la hipótesis específica 1

		Coordinación óculo - manual		
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	0,628**
		Sig. (bilateral)		0,001
		N	23	23

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

La Tabla 18 muestra una correlación positiva moderada entre el uso de juegos didácticos y la coordinación óculo - manual, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0,628. Asimismo, el nivel de significancia bilateral fue de 0,001, valor inferior al umbral de 0,05, lo que indica que la relación encontrada es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H1), concluyéndose que, a mayor uso de juegos didácticos, mejor será el desarrollo de la coordinación óculo - manual en los niños evaluados. Este hallazgo aporta evidencia de que los juegos didácticos representan una estrategia pedagógica clave para fortalecerla coordinación ojo-mano en la primera infancia.

5.2.4. Prueba de hipótesis específica 2

H1: Existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la destreza de las manos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

H0: No existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la destreza de las manos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

Tabla 19

Contrastación de la hipótesis específica 2

		Destreza de las manos		
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	0,616**
		Sig. (bilateral)		0,002
		N	23	23

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

La Tabla 19 revela una correlación positiva moderada entre el uso de juegos didácticos y la destreza de las manos, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0,616. El nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0,002, valor menor al umbral de 0,05, lo que confirma que la relación es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H1), concluyéndose que, a mayor uso de juegos didácticos, mayor será el desarrollo de la destreza manual en los niños evaluados. Este hallazgo aporta evidencia de que los juegos didácticos constituyen un recurso pedagógico eficaz para fortalecer la precisión y habilidad motriz de las manos en la primera infancia.

5.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

H1: Existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la destreza de los dedos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

H0: No existe una relación significativa entre los Juegos didácticos y la destreza de los dedos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025.

Tabla 20

Contrastación de la hipótesis específica 3

		Destreza de los dedos		
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	0,539**
		Sig. (bilateral)		0,008
		N	23	23

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

La Tabla 20 muestra una correlación positiva moderada entre el uso de juegos didácticos y la destreza de los dedos, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0,539. El nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0,008, valor inferior al umbral de 0,05, lo que indica que la relación es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa (H1), concluyéndose que, a mayor uso de juegos didácticos, mayor será el desarrollo de la destreza de los dedos en los niños evaluados. Este hallazgo respalda la importancia de los juegos didácticos como herramienta pedagógica para potenciar la coordinación fina y la movilidad independiente de los dedos en la primera infancia.

5.3. Discusión de resultados

De acuerdo al objetivo general, los resultados del estudio evidencian que existe una relación positiva y significativa entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,572 y un valor de significancia de $p = 0,004$. En el análisis descriptivo, se observa que el 60,9 % de los niños se ubican en el nivel de “logro esperado” en motricidad fina, mientras que el 39,1 % se encuentran en proceso de desarrollo.

Estos resultados confirman que la implementación de juegos didácticos influye de manera positiva en la adquisición de habilidades motoras finas, ya que, a través de la manipulación de materiales, la coordinación de movimientos y la exploración lúdica, los niños fortalecen su control y precisión manual. En este sentido, los hallazgos guardan coherencia con estudios previos, como el de Pacompia (2023), quien determinó una relación significativa y positiva entre los juegos didácticos y la motricidad fina, obteniendo un coeficiente alto ($\rho = 0,763$), demostrando que la práctica lúdica genera efectos sustanciales en el desempeño motriz.

Asimismo, Serrano (2021) y Fernández (2021) coinciden en señalar que los juegos didácticos favorecen el desarrollo de la coordinación, la fuerza y la precisión de los movimientos en la infancia temprana, contribuyendo a mejorar las habilidades de manipulación y la coordinación óculo-manual, aspectos fundamentales para el desarrollo de la motricidad fina. De igual forma, Acero (2022), en un estudio experimental, evidenció que los juegos didácticos aplicados de forma sistemática mejoran la motricidad fina, lo que concuerda con la presente investigación, aunque con una intensidad moderada debido a la diferencia en el diseño metodológico (no experimental).

La consistencia entre los resultados descriptivos (predominio del nivel de logro) e inferenciales (correlación significativa) refuerza la idea de que los juegos didácticos son una

herramienta pedagógica eficaz, aunque su impacto podría incrementarse con una planificación más sistemática, materiales diversificados y mayor frecuencia de aplicación.

En cuanto al objetivo específico 1, para la coordinación óculo - manual, los resultados muestran una correlación positiva y significativa ($\rho = 0,628$; $p = 0,001$) entre los juegos didácticos y el desarrollo de esta habilidad. En el análisis descriptivo, el 65,2 % de los niños alcanzaron el “logro esperado” y el 34,8 % se encuentran “en proceso”.

Este hallazgo indica que las actividades lúdicas que implican la manipulación de objetos, el encaje de piezas, el ensartado o la construcción, favorecen la conexión entre la visión y la acción manual, permitiendo al niño mejorar la coordinación entre lo que observa y lo que realiza con sus manos. De acuerdo con Serrano (2021), los juegos didácticos favorecen la coordinación motora a través de experiencias sensoriales y de manipulación que requieren concentración, precisión y control visual.

De manera similar, Fernández (2021) encontró una correlación alta entre los juegos didácticos y la coordinación óculo-manual en niños de educación inicial, resaltando que la práctica constante y guiada de actividades de construcción, dibujo o recorte contribuye a perfeccionar la relación entre vista y movimiento.

Los resultados del presente estudio se encuentran en línea con dichas investigaciones, aunque muestran una correlación de magnitud moderada-alta, posiblemente por factores como la diferente frecuencia de aplicación, la disponibilidad de materiales o la metodología de enseñanza. Sin embargo, la consistencia del patrón descriptivo una mayoría en nivel esperado evidencia que los juegos didácticos son un medio efectivo para potenciar esta dimensión motriz.

En cuanto al objetivo específico 2, los resultados muestran una correlación positiva significativa ($\rho = 0,616$; $p = 0,002$) entre los juegos didácticos y la destreza de las manos,

con un 60,9 % de los niños en el nivel de “logro esperado” y un 34,8 % en “proceso”, mientras que el 4,3 % se encuentra en “inicio”.

Este resultado coincide con los hallazgos de Pacompia (2023) y Fernández (2021), quienes concluyeron en unas relaciones fuertes entre las actividades lúdicas y la destreza manual. Según estos autores, los juegos didácticos incrementan la fuerza, ayudan la agilidad y precisión de movimientos, permitiendo al niño manipular objetos pequeños, realizar movimientos bilaterales coordinados y mejorar la autonomía en tareas cotidianas.

Asimismo, Mariño (2021) y Acero (2022) destacan que los juegos que involucran movimientos de pinza, presión, torsión o modelado promueven un desarrollo sostenido de la destreza manual, siempre que sean aplicados con regularidad. En el presente estudio, aunque la correlación es moderada, los resultados sugieren que una mayor frecuencia y sistematicidad en la aplicación de juegos con enfoque manual (por ejemplo, ensartar, abotonar, armar bloques, modelar o clasificar) podrían mejorar el porcentaje de logro y reducir los niveles de proceso.

En síntesis, los datos confirman que los juegos didácticos fortalecen la motricidad manual y contribuyen al desarrollo de la independencia funcional, lo cual tiene implicancias significativas en la preparación del niño para actividades escolares más complejas, como el dibujo, la escritura o el uso de herramientas.

En cuanto al objetivo específico 3, respecto a la destreza de los dedos, los resultados muestran una correlación positiva moderada ($\rho = 0,539$; $p = 0,008$), con un 52,2 % en el nivel de “logro esperado”, 43,5 % en “proceso” y 4,3 % en “inicio”. Este hallazgo, aunque significativo, presenta la menor magnitud de relación en comparación con las demás dimensiones.

Esto se explica porque el desarrollo de la destreza digital requiere una práctica más específica y constante, centrada en movimientos de pinza, la disociación de los dedos y la manipulación precisa de objetos. Si bien los juegos aplicados favorecen la motricidad en general, es posible que se necesite reforzar actividades que demanden mayor precisión digital, como ensartar cuentas pequeñas, amarrar, recortar figuras con mayor detalle o modelar utilizando porciones reducidas de masa.

Investigaciones como la de Serrano (2021) y Céspedes (2024) evidenciaron que las actividades lúdicas específicas como el origami, la grafoplástica o la manipulación de objetos pequeños generan mejoras notorias en la destreza digital. En cambio, estudios más amplios, como los de Constante y Zaputt (2021) o Estalla (2022), confirman progresos más graduales, atribuidos a la variedad de materiales, la edad del niño y el nivel de intervención docente.

En este contexto, los resultados del presente estudio coinciden con los hallazgos de estos últimos autores, mostrando avances sostenidos, pero aún con margen de mejora. Se deduce que los juegos didácticos favorecen el desarrollo digital, aunque su impacto máximo se logra mediante tareas repetitivas, secuenciales y ajustadas a la madurez psicomotriz del niño.

VI. Conclusiones

Los resultados obtenidos permiten concluir que existe una relación positiva y significativa entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Cruz Pata, Andahuaylas – 2025, evidenciada por un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,572 y una significancia $p = 0,004$. Los resultados obtenidos evidencian que los juegos didácticos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la coordinación, la precisión y el control de los movimientos, aspectos esenciales en la etapa inicial del desarrollo infantil.

En relación con la coordinación óculo-manual, se determinó la existencia de una relación positiva y significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo de esta habilidad, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,628 y un nivel de significancia de $p = 0,001$. Este resultado indica que las actividades lúdicas que implican manipulación, construcción y ensamble favorecen la coordinación entre la vista y el movimiento de las manos, contribuyendo al control visual-motriz y a una mayor precisión en los niños de 5 años.

Asimismo, respecto a la destreza de las manos, se concluye que existe una relación positiva y significativa con el uso de juegos didácticos, evidenciada por un coeficiente Rho de Spearman de 0,616 y una significancia de $p = 0,002$. Estos hallazgos muestran que las actividades que incluyen movimientos de presión, torsión, ensartado o modelado fortalecen la fuerza y agilidad manual, favoreciendo la independencia funcional y la preparación para aprendizajes posteriores, como la escritura.

En cuanto a la destreza de los dedos, también se identificó una relación positiva y significativa con los juegos didácticos, reflejada en un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,539 y una significancia de $p = 0,008$. Si bien este resultado confirma el aporte de las actividades lúdicas al desarrollo de la movilidad digital, el nivel de relación es menor

en comparación con las otras dimensiones, lo que sugiere la necesidad de incorporar juegos específicos de mayor precisión y manipulación fina para fortalecer de manera más efectiva la coordinación de los dedos.

VII. Recomendaciones

Los resultados obtenidos permiten recomendar que la Institución Educativa Inicial N.º 287 Cruz Pata continúe fortaleciendo el uso sistemático de los juegos didácticos como una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años. En este sentido, se sugiere que los docentes planifiquen, desarrollen y evalúen actividades lúdicas orientadas a mejorar la coordinación, la precisión y la destreza manual y digital, integrándolas de manera permanente en la programación curricular del nivel inicial. Asimismo, es importante propiciar un ambiente de aprendizaje activo, motivador y participativo, donde el juego se constituya en el principal medio para favorecer el desarrollo integral de los niños.

De igual forma, se recomienda diseñar e implementar actividades lúdicas estructuradas que promuevan la coordinación entre la vista y el movimiento de las manos, tales como juegos de construcción, encaje, recorte, dibujo y ensamble. Estas actividades deben desarrollarse utilizando materiales concretos y atractivos que despierten el interés y mantengan la atención de los niños. Además, se sugiere establecer rutinas breves de ejercicios motrices diarios que refuercen el control visual y manual, incorporando dinámicas de exploración y trabajo cooperativo. Del mismo modo, resulta pertinente capacitar a los docentes en estrategias metodológicas que potencien la coordinación óculo-manual mediante el juego y la manipulación de diversos materiales.

Asimismo, se recomienda promover actividades que fortalezcan la fuerza, la agilidad y la coordinación de ambas manos, como el modelado, el ensartado, el abotonado, el amasado y la manipulación de objetos pequeños. Estas experiencias deben organizarse de manera progresiva, iniciando con movimientos amplios y avanzando gradualmente hacia tareas más precisas que favorezcan la independencia manual. Se sugiere también el uso de materiales reciclables y recursos del entorno, con el fin de estimular la creatividad y el

sentido de pertenencia. Además, es fundamental involucrar a los padres de familia en este proceso, orientándolos sobre actividades sencillas que puedan realizar en el hogar para reforzar la motricidad manual y fortalecer el vínculo entre la escuela y la familia.

Finalmente, se recomienda incorporar de manera regular juegos de precisión digital que contribuyan al fortalecimiento de la movilidad y coordinación de los dedos, como ensartar cuentas pequeñas, utilizar pinzas, doblar papel, trenzar o realizar actividades de grafoplástica. Estas propuestas deben aplicarse de forma supervisada, procurando que sean variadas, motivadoras y acordes a la edad y características de los niños. Se sugiere también acondicionar un “sector de motricidad fina” en el aula, donde los estudiantes puedan practicar libremente mediante materiales que propicien la manipulación y la creatividad. Asimismo, es conveniente realizar evaluaciones continuas del progreso motriz para ajustar las estrategias y asegurar avances significativos en el desarrollo digital de los niños.

Del mismo modo, se recomienda a la dirección de la UGEL y a los especialistas de educación inicial promover el uso de los juegos didácticos como estrategia pedagógica en el nivel inicial, mediante capacitaciones y acompañamiento pedagógico que fortalezcan las competencias docentes. Asimismo, se sugiere garantizar la dotación de materiales y la adecuada organización de los espacios educativos para favorecer el desarrollo de la motricidad fina a través del juego.

Es importante señalar que los resultados y recomendaciones de este estudio no deben generalizarse a otras instituciones educativas, debido a que la población atendida fue pequeña y estuvo circunscrita exclusivamente a la Institución Educativa Inicial N° 287 de Cruz Pata. Por ello, las conclusiones responden específicamente a este contexto y deben interpretarse dentro de sus particularidades.

VIII. Referencias

- Acero Mayancela, M. C. (2022). *Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Alanya, Y. (2025). *Estado nutricional y desarrollo psicomotor de niños de 3 a 4 años en la Institución Educativa Inicial Pastorcitos de Fátima, Andahuaylas - 2024*. Universidad Tecnológica de los Andes. Obtenido de <https://repositorio.utea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/84de206c-f21d-4690-b22b-2fe45369007d/content>
- Almeida Velasteguí, A. M. (2021). *La motricidad fina y su importancia para el desarrollo integral de niños y niñas de educación inicial II*. . Quito: Universidad Politécnica Salesiana sede Quito.
- Arana Baldeon, F. (2024). *Factores socio demográficos y complicaciones del nacimiento en el desarrollo infantil temprano en niños de 24 A 36 meses de algunas Provincias de Puno*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia .
- Ardanaz, T. (2012). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Arotoma, S. (2007). *Metodología de investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. Lima: DSG Vargas SRL.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.

- Aucouturier, B. (2013). *r, Creo en el niño y la niña. Creo en la originalidad de ser del niño y la niña. Creo en las educadoras y en los educadores que respetan esta originalidad al tiempo que favorecen su evolución.*
- Cabrera, C., & Sulca, L. (2022). *Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús 278 Talavera Andahuaylas, 2021.* Moquegua: Universidad José Carlos Mariátegui. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1492/Carlina_Lida_tesis_t%c3%adtulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cáceres, A. (2021). *Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020.* Universidad José Carlos Mariátigui. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1127/Ana_tesis_titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación.* Lima: Editorial San Marcos.
- Carrasco, S. (2016). *Metodologia de la investigación científica.* Lima: San Marcos EIRL.
- Castillejo Morales, Y. R. (2020). *Desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardin de la Infancia N° 122, Huaraz 2020.* Huaraz: Universidad Católica los ángels Chimbote.
- Cespedes Carhuapoma, M. I. (2024). *Las Actividades Grafoplásticas como Estrategia de aprendizaje para mejorar la Motricidad Fina en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Nuevo Jaén N° 587 Distrito Santa Rosa, Marañón, 2024.* Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- Chero Valdivieso, A. (2020). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática*. Universidad Nacional de Tumbes.
- Chokler, M. (2015). *Acerca de la practica Psicomotriz de Bernard Aucouturier*. Lima: Centauro Editores S.A.C.
- Chuquirima, J. (2025). Impacto del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en estudiantes de educación inicial bajo el enfoque Montessori. *Polo del Conocimiento*, 10(8).
- Cidoncha Falcón, V., & Diaz Rivero, E. (2012). El desarrollo motor en la infancia. *EFDeportes*, 15(166). doi:<https://www.efdeportes.com/efd166/el-desarrollo-motor-en-la-infancia.htm>
- Claudio Angulo, N. I., & León Vega, R. (2023). *Motricidad fina en relación con el juego en niños(as) de cinco años*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Constante, M., & Zaputt, M. (2021). *Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. Manual de juegos didácticos y materiales dirigido a docentes*. Guayaquil - Ecuador : Universidad de Guayaquil.
- Covîza, E. C. (2019). The didactic game-the experience of games in children. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences*. doi:10.15405/epsbs.2019.06.9
- Curi, R. (2022). *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en niñas/os de 3 años de la IEI N° 1121 "San Gregorio", Andahuaylas, Apurímac 2021*. Universidad José Carlos Mariátegui.

- Delgado Vasquez, E. I. (2023). *La motricidad fina y la preescritura en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 201 Niño Jesús de Praga - Bagua Amazonas, 2021*. Bagua Amazonas: Universidad Católica de los Ángeles.
- Díaz, A. A., Bacallao Gallestey, J., Vargas Machuca, R., & Aguilar Velarde, R. (2017). Desarrollo infantil en zonas pobres de Perú. *Revista panamericana de salud publica*, 41-71.
- Duran Rincón, S. M., & Galeano Beltran, M. F. (2013). *El juego didáctico como mediador del desarrollo de las dimensiones del ser*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Engracia, A., Loor, G., Contreras, B., & Gavilánez, M. (2024). Juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fortalecer las habilidades socioemocionales. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8(4), 5625-5644. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.5625-5644>
- Estalla Urbina, C. (2022). *Material didáctico no estructurado y la Motricidad Fina En Niñas (os) De 3 A 5 Años De La I.E.I. N° 277-11 Puyhualla Alta, Andarapa, Andahuaylas – Apurímac, 2021*. Moquegua: Universidad José Carlos Mariátegui.
- Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill Education.
- Fernández Sanchez, N. (2021). *Juegos didácticos y Motricidad Fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 212 Cumba Bagua Grande 2021*. Trujillo: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Flores Cusi, D., & Olayunca Marca, E. (2025). *El juego libre para la construcción de la autonomía en el primer ciclo de educación inicial*. Lima: Innova Teaching School.

- Flores, H. (2013). *Utilización de estrategias y actividades lúdicas, por parte de docentes, padres y madres, para el logro de aprendizajes significativos y motivación de los alumnos de IV año de la escuela la Trinidad*. Sarapiquí: Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica.
- Gallahue, D., Goodway, J., & Ozumun, J. (2020). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz Celume, M. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, 10(77), 1-22. doi:<https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- García Yuto, M. M., & Sotelo Yañe, I. (2022). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba Provincia de Andahuaylas, 2020*. Andahuaylas: Universidad José Carlos Mariátegui.
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F.: Interamericana Editores, S.A.
- Hihuera, L., & Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado. Revista de curriculum y formación del profesorado*, 24(1), 266-238. doi:<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>
- Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. *Leisfre And Ethics*, 218-254.

- Hurtado Vargas, G. H. (2013). *Funciones básicas como ejes transversales en el meso currículo del ISM de la ciudad de Quito*. Universidad Politécnico Salesiana.
- Iguasnia Guala, E. N. (2023). *El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial 1 de la unidad educativa "Liceo Policial" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Junco, R., & Zapana, S. (2022). *El origami para el desarrollo de la motricidad fina en los infantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 277 divino niño Jesús*. Moquegua: Universidad José Carlos Mariátegui. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1475/Rita_Sandra_tesis_t%c3%adtulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kishimoto, T. M. (1983). *Obrincar e suas teorias*. Cengage Learning.
- Larriva de Pallares, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en las escuelas primarias. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 8(1). doi:<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/228/2281003010/index.html>
- Larteta, H. (2020). *Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Estelí, Nicaragua. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/13158/1/20126.pdf>
- Llamas, M. J. (2009). *Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego*. Innovación y experiencias educativas.

- Mariño Ruiz, Y. J. (2021). *Juegos Didácticos desarrollan la Motricidad Fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito De la Cruz – región Tumbes, 2020*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Mendez Puente, J., & Serva Capcha, H. T. (2020). *Diagnóstico de la Motricidad Fina en niños y niñas de 5 Años De La I. E. N° 466 “Ricardo Neira Villegas” Covica – El Tambo*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Merino Peña, B. M. (2022). *Juegos Didácticos para desarrollar La Motricidad Fina en niños de cinco años de una Institución Educativa*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de <https://repositorio.usat.edu.pe/server/api/core/bitstreams/daa40547-63cd-459d-8060-b52fe7c16505/content>
- MINEDU. (2019). *Juego simbólico en la hora del Huevo Libre en los Sectores*. Lima: Amauta Impresiones comerciales.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de orientación del uso del módulo de materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años – ciclo II*. Lima: Biblioteca Nacional.
- Monroy, A. (2011). Teorías sobre el origen del juego. *efdeportes.com*.
- Monserrate, A. (2020). *Motricidad fina y su desarrollo en la pre-escritura de enseñanza y aprendizaje, de los estudiantes de 2° años de la escuela de educación general básica, Lizardo Garcia Avile, Recinto Lechugalito, Parroqui Zapotal, Canton Ventanas, Provincia Los Rios*. Provincia Los Rios: Parroqui Zapotal.

- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Pensamiento. Revista de Investigación*, 7(1), 75-92.
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Montessori, M. (1949). *The Absorbent Mind*. Holt, Rinehart and Winston.
- Morales ponce, M. d., & Solózano Rodríguez, E. M. (2021). *Estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años. Guía para docentes*. Guayaquil - Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Morocho Urgilez, C. V. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca - Ecuador.
- Muñoz, A. (2019). *Desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del Hogar Infantil "La Alegría"*. Antioquia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Muy Cando, T. E. (2023). *Elaboración de recursos didácticos para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Particular Chiquititos, año 2022*. Cuenca: Univesidad Politécnica Salesiana sede Cuenca - Ecuador.
- Pacompiá, J. (2023). *Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Londres: Rutledge.

- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Pico, L., & Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz y retraso mental*. Editorial Científica Médica. doi:ISBN: 84-884-0586-5
- Quispe Morales, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 78-95.
- Romero, E., & Annabel, V. (2023). El juego como mediador del desarrollo cognitivo en la educación inicial: enfoques pedagógicos y evidencias empíricas. *Edición estándar: Aportes en el vínculo entre ciencia y sociedad*, 1(3).
doi:https://geniuspro.org/index.php/GENIUS-PRO_GPCS/article/view/25
- Rosales Moreno, D. M. (2023). *Juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional de Santa.
- Serrano Hurtado, N. (2021). *Taller de origami sí fortalece de manera significativa la coordinación motriz fina de los niños de la I.E.I N° 06 “Nuestra Señora del Carmen” Abancay-2019*. Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Serrano, P., & Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo de problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Narcea Ediciones.
- Silva Panez, G. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Ministro de Educación.
doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12799/4904>
- Smolucha, L., & Smolucha, F. (2021). Vygotsky’s theory in-play: early childhood education. *Early Child Development and Care*, 191(7), 1041–1055.
doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1843451>

- Suárez, V. (2022). *Motricidad fina y su relación con la preescritura en niños de cuatro años de la Cuna Jardín de San Isidro del distrito de San Isidro, provincia de Lima - región Lima, 2018*. Universidad Alas Peruanas.
- Tomás Zavaleta, E. M., Casahuamán, R. E., Coacalla Castillo, C. E., & Mejía Venegas, R. M. (1 de abril de 2025). Actividades lúdicas manuales en la motricidad fina en la infancia. *Tribunal*, 83-97. doi:<http://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i11.143>
- UNICEF. (2023). *Índice de desarrollo de la primera infancia 2030*. UN0312259-Sokol. Obtenido de https://data.unicef.org/wp-content/uploads/2023/09/ECDI2030_Technical_Manual_Sept_2023.pdf
- UNICEF. (2024). *El futuro es ahora: Desarrollo infantil temprano para todos los niños, en todas partes*. UN0275515-Albaba. Obtenido de [https://www.unicef.org/media/163276/file/ECD%20Brochure%20\(English%20Language\).pdf.pdf](https://www.unicef.org/media/163276/file/ECD%20Brochure%20(English%20Language).pdf.pdf)
- Valecela Baculima, M. V., & García Once, J. C. (2023). *Recursos lúdicos para estimular la motricidad fina en niños y niñas del nivel inicial II de la unidad educativa Luis Roberto Bravo, año 2022*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca - Ecuador.
- Vygotsky, L. (1978). *desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Massachusetts: Prensa de la universidad de Harvard.
- Vygotsky, L. (2015). Play and its role in the mental development of the child. *nternational Research in Early Childhood Education*, 62-76.
- Wallon, H. (1968). *La evolución Psicológica del niño*. Librairie Armand Colin, París. doi:ISBN: 84-8432-020-0

Wallon, H. P. (1985). *De la actitud al pensamiento y La vida mental*. Barcelona: Crítica (editorial).

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes