



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

**El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de
la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autor

Elba Mercedes Luna Andahua

Asesor

M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE: Educación

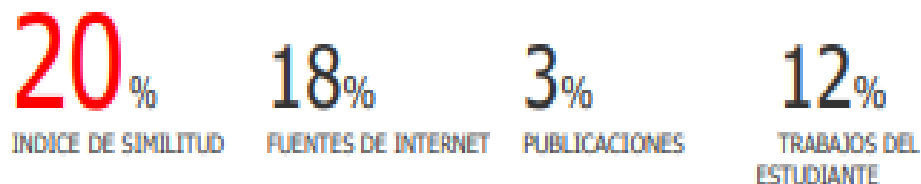
ESCUELA PROFESIONAL: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Luna Andahua, Elba Mercedes	73315652	19-09-2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Ronald Basilio, Mejía Carpio	40652142	https://orcid.org/0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Victoria Flor, Carrillo Torres	15724523	https://orcid.org/0000-0002-6476-1592
Roberto Carlos, Loza Landa	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130
Tania Zayda, Cuellar Camarena	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937

El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, durante el año escolar 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorioslatinoamericanos.uchile.cl Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	1%

JURADO EVALUADOR

Dra. CARRILLO TORRES, VICTORIA FLOR
Presidente

M(o). LOZA LANDA, ROBERTO CARLOS
Secretario

M(a). CUELLAR CAMARENA, TANIA ZAYDA
Vocal

M(o). RONALD BASILIO MEJÍA CARPIO
Asesor

DEDICATORIA

Está dedicado a nuestro Dios que nos dio la vida y nos trajo a un momento muy esperado y muy importante en toda nuestra formación profesional. Gracias a toda mi familia y amigos cuyo apoyo y conocimiento compartieron hicieron de esta una de las experiencias más exitosas de mi vida.

Elba Mercedes Luna Andahua

AGRADECIMIENTO

Primero que nada, doy gracias a Dios por bendecirme y permitirme estar donde estoy hoy y realizar este sueño tan esperado.

A mis profesores, en particular, y a todos los que me dieron clases, que por su conocimiento en la enseñanza lograron hacer que me importara la investigación y que me apasionara por mejorar cada día.

A mi alma mater, la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, quien me dio la oportunidad de continuar evolucionando en los estudios de pregrado con el objetivo de conseguir el grado de Lic. en Educación Inicial y Arte.

En particular un agradecimiento para mi asesor de tesis, M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio quien me ayudo a finalizar de manera satisfactoria mi trabajo de tesis.

Elba Mercedes Luna Andahua

INDICE

DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
INDICE.....	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	XII
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación	2
1.3.1. Objetivo general	2
1.3.2. Objetivos específicos.....	2
1.4. Justificación de la investigación.....	3
1.5. Delimitación del estudio.....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II.....	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de investigación.....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego heurístico	9
2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina.....	10
2.3. Bases filosóficas.....	12
2.3.1. Juego heurístico.....	12
2.3.2. Motricidad fina	21
2.4. Definición de términos básicos	33
2.5. Hipótesis de la investigación	34
2.5.1. Hipótesis general.....	34
2.5.2. Hipótesis específicas.....	34

2.6. Operacionalización de las variables	35
CAPÍTULO III.....	36
METODOLOGIA.....	36
3.1. Diseño metodológico.....	36
3.2. Población y muestra	36
3.2.1. Población.....	36
3.2.2. Muestra	36
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	36
3.3.1. Técnicas a emplear	36
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	37
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	37
CAPITULO IV	37
RESULTADOS.....	37
4.1. Análisis de resultados.....	37
4.2. Contratación de hipótesis	63
CAPÍTULO V	64
DISCUSIÓN.....	64
5.1. Discusión de resultados.....	64
CAPITULO VI	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
6.1. Conclusiones.....	65
6.2. Recomendaciones	66
CAPITULO VII	67
FUENTE DE INFORMACIÓN	67
7.1. Fuentes bibliográficas.....	67

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada “*El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar*”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022, para lo cual se citaron diferentes autores que definieran las variables y sus dimensiones

Para llevar a cabo este estudio se planteó una investigación no experimental de tipo transeccional o transversal, los resultados del mismo se obtuvieron a través de un programa estadístico SPSS versión 25. La muestra estuvo conformada por 50 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”.

Las preguntas de investigación fueron respondidas a través de una lista de cotejo de juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina, la cual fue aplicada por el equipo de apoyo al investigador; en este caso la lista de cotejo estuvo conformada por 25 ítems y 5 opciones para evaluar a los niños, se analizaron las siguientes Dimensiones: Juego funcional , juego simbólico, juego heurístico variable con reglas y dimensiones de desarrollo variable de la motricidad fina, coordinación viso-manual, motricidad del habla, motricidad facial, motricidad gestual.

Se comprobó que existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, utilizando los dedos en una secuencia determinada, la cual involucra el desarrollo de la habilidad de poder agarrar con las pinzas, enhebrar, grafiar y finalmente escribir. En tal sentido, el niño es capaz de hacer ejercitación sobre su propio cuerpo; por esta razón es tan significativo su incentivación a temprana edad como eje principal del conocimiento en la edad escolar del menor.

Palabras clave: coordinación viso-manual, motricidad fonética, motricidad facial, motricidad gestual, desarrollo de la motricidad fina y juego heurístico.

ABSTRACT

The present research work entitled "The heuristic game in the development of fine motor skills in children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, during the school year", had as general objective to determine the relationship that exists between the heuristic game in the development of fine motor skills of the children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, 2022, for which different authors were cited to define the variables and their dimensions

To carry out this study, a non-experimental investigation of a transectional or transversal type was proposed, the results of which were obtained through a statistical program SPSS version 25. The sample consisted of 50 5-year-old children from the I.E.I. No. 658 "Faith and Joy".

The research question is answered through the checklist of the heuristic game in the development of fine motor skills, the same one that was applied by the researcher's support team; For this case, the checklist consists of 25 items with 5 alternatives to evaluate the children, the following dimensions were analyzed; the functional game, the symbolic game, the game of rules of the heuristic game variable and the dimensions, visual-manual coordination, phonetic motor skills, facial motor skills, gestural motor skills of the fine motor development variable.

It was verified that there is a relationship between the heuristic game in the visual-manual coordination of the children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría", using the fingers in a certain sequence, which involves the development of the ability to grasp with tweezers, thread, graph and finally write. In this sense, the child is capable of exercising on his own body; For this reason, its encouragement at an early age is so significant as the main axis of knowledge in the school age of the minor.

Keywords: hand-eye coordination, phonetic motor skills, facial motor skills, gestural motor skills, fine motor skills development and heuristic play.

INTRODUCCIÓN

Los infantes no se relacionan con las características de percepción, los números, las formas, las posiciones y dificultades en el desarrollo de su motricidad fina. En el entorno actual observamos que los niños tienen dificultades en el desarrollo de la motricidad fina, encontramos incorrecto su desarrollo y también mostramos que una de las causas principales de la falta de apoyo de los padres en los niños. Una de las ventajas del trabajo es contar con el apoyo de los padres, pero es necesario desarrollar el sentido de responsabilidad y puntualidad, por otro lado, es necesario implementar métodos y materiales factibles para facilitar las actividades educativas sugeridas.

Los VI capítulos que se desarrollaron para la presente investigación son los siguientes:

En el primer capítulo se hace una exposición clara y precisa del **“Planteamiento del problema”** como: la situación problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones y viabilidades.

En el segundo capítulo se hace un análisis del **“Marco teórico”** acerca de las variables de la investigación, que comprende desde los antecedentes de investigación con cada variable, bases teóricas, base filosófica, definición conceptual, la hipótesis tanto general como específicos y por último la operacionalización de variables con sus respectivos indicadores.

En el tercer capítulo se hace referente a la **“Metodología”** de la investigación, indicando el tipo, diseño, población de estudio, tipo de muestra, técnicas e instrumentos y procesamiento aplicados durante la investigación.

En el cuarto capítulo se presentan los **“Resultados”** de investigación, las tablas y gráficos estadísticos donde se muestra la contratación de la hipótesis.

En el quinto capítulo se presenta la **“Discusión”** de la investigación en referencia a estudios sustentados durante el proceso.

El sexto capítulo presenta las **“Conclusiones”** en correspondencia a los resultados, de igual manera presenta las **“Recomendaciones”** sobre el tratamiento en cuanto a las conclusiones. Finalmente, en el séptimo capítulo se considera las **“Bibliografías”**

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego es una actividad en la que el menor interactúa con su más próximo medio, utilizando los recursos, sea lo que fuere su estructura o no. Sin embargo, el juego heurístico fue usado con el objetivo de apoyar la investigación y el manipulado de objetos en donde el niño interactúa con objetos que están presentes, ya que esto les ayuda a desarrollar su imaginación y también su creatividad. Asimismo, los juegos heurísticos, son actividades que se llevan a cabo en grupo sin que se les indique una dirección, y están compuestos por poner a los infantes delante de una variedad de objetos de que utilicen sus conocimientos sobre las características del sentido, la cantidad, la posición, la forma o las propiedades que tienen.

Los profesores por su labor específica nos encontramos controlando y revisando constantemente y sin pausas los conocimientos de nuestros alumnos. En esta perspectiva, son los responsables de la totalidad de la formación de los estudiantes y, mientras ejercen su oficio docente, somos nosotros quienes los guiamos, podemos observar que los niños y las niñas tienen carencias en su psicomotricidad fina, esto es, presentan dificultades para manifestarse a través del cuerpo, para orientarse, para diferenciar las situaciones de su contexto, etc.

Este problema se hace más grande debido a que ciertos profesores escasamente utilizan estrategias para promover los juegos heurísticos en la motricidad fina que me ha llevado al inicio a meditar y enseguida a indagar las razones que están ocasionando esta escasa psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”

Esto ocurre porque muchos padres no valoran la interacción que se desarrolla entre ellos mientras juegan el juego heurístico. También se descubrió que algunos de los estudiantes presentaron desafíos en su desarrollo motor, por lo que se requiere un seguimiento temprano para evitar posibles repercusiones que podrían dañar su desempeño, su psicología y sus habilidades académicas.

De esta manera, el MINEDU sugiere que cada menor debe tener la habilidad de utilizar su ingenio utilizando los recursos más próximos a su lugar de residencia, en función de su circunstancia.

Basado en mi experiencia docente, he podido visualizar cómo se utilizan algunas estrategias durante las clases de aprendizaje para el éxito de la motricidad en niños de 5 años con diferentes habilidades de movimiento, es importante tener una buena coordinación de ojos, manos y dedos porque las habilidades motoras se basan en los desafíos que todo niño enfrenta durante el desarrollo de sus movimientos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la motricidad fonética de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la motricidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

- Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

La investigación ayuda a aumentar la cantidad de conocimientos sobre los juegos heurísticos existentes, debido a que a partir de los resultados obtenidos se puede llegar a una conclusión que conformará un cuerpo de teoría que dará mayor entendimiento del problema, por lo cual, se ampliará el ámbito de la cultura sobre la manera de desarrollar la psicomotricidad.

De la misma manera que permitió comprender sus características fundamentales, versiones de los mismos debidamente organizadas pueden ser utilizadas en las diversas instituciones educativas que existen en nuestro distrito.

Para los padres y los docentes, el progresar psicomotriz de manera correcta es de suma importancia, no sólo por ser una manera de ser valorados con un sesgo académico, sino sobre todo porque es fundamental para el desarrollo de la humanidad del futuro integrante. Los juegos han exhibido siempre diversión, comunicación, colaboración, innovación y socialización. A pesar de ello, en la actualidad se requiere una mayor estabilidad de todas las habilidades psicomotrices debido a que esto señalará la evolución continua que tiene la humanidad.

La investigación en cuestión es importante porque permitió delimitar los factores más importantes y particularidades de los juegos heurísticos que tienen una influencia positiva en el desarrollo psicomotriz de los infantes, en particular, de quienes tienen cinco años de educación inicial.

Es muy significativo durante la formación del ser humano en su totalidad y la ejecución de juegos heurísticos tiene una influencia en la manifestación de habilidades esenciales en los alumnos que les asistirá en el momento de ser ciudadanos y ciudadanas completados.

El juego heurístico fomenta el crecimiento de la vitalidad, la inventiva, la originalidad, la espontaneidad, la imaginación y otras cualidades, para que los estudiantes puedan aprovechar las ventajas que ofrece.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El presente trabajo de investigación se lo realizo aproximadamente durante el lapso del año 2022.

1.6. Viabilidad de estudio

- Este estudio fue factible porque los investigadores trabajaron en instituciones educativas donde se analizó el proceso de evaluación y por lo tanto tuvieron acceso al campo.
- A nivel institucional, los Directores brindan oportunidades y apoyo para el desarrollo de la investigación en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, por el suministro de las estadísticas de falla por tema y la documentación requerida para el análisis, para lo cual recibió el apoyo de los sujetos de investigación por su disposición a colaborar en este proyecto.
- La información sobre el tema de investigación proviene de Internet, libros, revistas, repositorios, etc.
- Los profesores están dispuestos a ser entrevistados, observados o investigados, proporcionan planes de lecciones, exámenes, para los estudiantes, cooperan ofreciendo tiempo para entrevistas, proporcionando cuadernos y exámenes.
- Se tiene los recursos económicos para hacer frente a los costos como: copias, pasajes, viáticos para trasladarse al campo de investigación y por esta manera ejecutar el proyecto.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Pinta (2021), en su tesis titulada *“Los juegos tradicionales para estimular la motricidad fina en los niños de subnivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja en el período 2019 – 2020”*, Aprobado por la Universidad Nacional de Loja, Ecuador, el objetivo general es demostrar cómo los juegos tradicionales estimulan la motricidad fina de los estudiantes de primaria de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora. El tipo de estudio fue experimental y los métodos utilizados fueron: descriptivo, científico, analítico-sintético, inductivo, deductivo y estadístico-descriptivo, y la población de estudio estuvo conformada por 35 niños. Por ello, los juegos tradicionales fomentan la actividad de las manos y los movimientos oculares, además de ayudar a crear una mejor relación entre fuerza y equilibrio, velocidad y ritmo. Finalmente llegué a la conclusión de que:

En el diagnóstico se evidenció a través del uso del Test Dexterímetro de “Goodard” que la mayor parte de los infantes de nivel inicial 2 se hallaron en una posición media y algunos en una posición baja en la habilidad de movimiento de manos, debido a que presentaban dificultades en la ejecución de actividades de manos que no exhibían ritmo, armonía y precisión en el desplazamiento de la misma durante las acciones.

Llumiyinga (2016), en su tesis titulada *“Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi”*, fue sancionado por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, con el objetivo específico de examinar el efecto de los métodos de recreación en el progreso de la motricidad finita en estudiantes de segundo año de la escuela Primaria Delia Ibarra de Velasco del Cantón Pujilí, en la provincia de Cotopaxi. El género de investigación es de tipo bibliográfica-documental, tiene un enfoque cuanti-cualitativo, una nivelación exploratoria descriptiva, y la comunidad se compuso de 3 profesores y 37 estudiantes.

De modo que, como consecuencia, es posible afirmar que los juegos de niños que involucran la movilidad del cuerpo son beneficiosos para el desarrollo de la motricidad del cuerpo. Al fin y al cabo, finjo que:

Los métodos lúdicos se encuentran actualmente en uso como simple travesura y cantos de costumbre que enturbian a los menores en su lugar, la limitada utilización de los juegos genera malestar en los menores, debido a que la gran parte de ellos les agrada aprender brincando, acatando los límites presentes en una determinada clase.

Santana (2015), en su tesis titulada *“Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. Diseño y elaboración de guía con juegos heurísticos dirigidos a docentes”*, aprobada por la Universidad de Guayaquil-Ecuador, que utilizó una investigación de campo con el objetivo general de describir la importancia del uso de juegos heurísticos como herramienta para mejorar el aprendizaje de niños de entre 4 y 5 años. El tipo de investigación es descriptiva y paradigma cualitativo, la población estuvo constituida por 1 directivo, 2 docentes y 70 padres de familia. Teniendo como resultado que la utilización del juego heurístico como representación de una actividad lúdica tiene un carácter fundamental dentro de la actividad docente que el Profesor implementa con el fin de potencializar los procesos de enseñanza aprendizaje, en particular, en la etapa inicial del desarrollo. Finalmente concluyo que: dentro del procedimiento de la enseñanza aprendizaje en la educación inicial y fundamental se utilizan métodos didácticos clásicos que no incentivan el pensamiento lógico en los estudiantes, es decir, no cuentan con actividades lúdicas como los juegos heurísticos.

Copo (2011), en su tesis titulada *“El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del paralelo “A” del jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero de la provincia del Tungurahua, durante el período Noviembre 2010 - Marzo 2011”*, La investigación fue aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, y tuvo como objetivo general: inquirir la influencia del juego en la manifestación de la motricidad fina de menores del Instituto “Julio Izquierdo” del municipio Quero durante el periodo de tiempo November 2010 – March 2011. El género de investigación es de tipo cuali-cuantitativo, estilo campo de libros y nivel de descubrimiento, la comunidad estuvo compuesta por 25 infantes. Lo que se

obtuvo fue que la actividad lúdica tiene como consecuencia el progreso de la motricidad fina en los menores. Últimamente dije que: El juego es un esparcimiento significativo dentro del ámbito de los estudios, ya que le proporciona a los niños o personas de edad avanzada la ocasión de conseguir y desarrollar habilidades psicomotrices, intelectuales o afectivas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Merino (2022), en su tesis titulada “*Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una Institución Educativa*”, Fue acogida por la Universidad Católica de Santo Toribio de Mogrovejo, y su objetivo primordial era: disponer un curso de juegos con el objetivo de desarrollar la motricidad de los niños de cinco años del Instituto de E.I. Numero 5377 en Chiclayo. El género de investigación es sugerente, la comunidad se compuso por treinta infantes. De modo que, como consecuencia, se produjo que a partir de la utilización del programa lúdico y aprendiendo con las manos de juego, los infantes mejoraran su motricidad fina, y por lo tanto, su capacidad de acuerdo a su edad. Al fin y al cabo, concluí que:

En el análisis se utilizó un lugar de juegos con el nombre de "Juego y aprendo con mis manitos" para los menores de cinco años de I.E.I. El número 587, que asegura que la utilización de este programa propulsara la movilidad de los infantes y las menores de manera didáctica y lúdica.

Alvarado (2018), en su tesis titulada “*Juego heurístico para el aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación primaria*”, aprobada por la Universidad Nacional de Tumbes, que tuvo como objetivo general: reconocer la importancia del desarrollo del juego heurístico para la educación matemática de estudiantes de primaria. Finalmente, concluyo que:

Luego de observar diversas investigaciones acerca del conocimiento por heurístico en menores de nivel primaria, se puede llegar a la conclusión de que este es un procedimiento utilizado en la docencia del aprendizaje de matemática en la que el menor tiene la habilidad de educarse por sí mismo a través del juego por descubrimiento y por exploración. Además, se cree que es un modo planeado de utilizar y desarrollar la libertad de los menores a partir de las herramientas que hallamos en las actividades ordinarias de la existencia.

Muñoz (2018), en su tesis titulada “*Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del Primer Grado de la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018*”, La obra fue aprobada por la Universidad San Pedro-Perú, y tuvo como objetivo general: entender el efecto de la propuesta de juego heurístico en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 82411 La Congona – Huasmín. El género de investigación es experimental con un diseño previo a la experimentación, la comunidad está formada por 16 estudiantes del primer grado de la I.E. N° 82411 La Congona. En consecuencia, la propuesta de juegos heurísticos, tuvo como consecuencia una importante evolución en la psicomotricidad, la cual creció hasta el 83% en la capacidad esperada (en todo momento) de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la misma escuela. Al fin y al cabo, concluí que:

El grado de motricidad de los estudiantes, antes de implementar la sugerencia del juego heurístico, según tabla y figura 9, el 56.30.00% de los estudiantes se encontraban en el nivel principiante (nunca) en el uso correcto del juego y el 43,80% se encontraba (a veces) en el estado de utilizar correctamente la cuerda para saltar, ningún estudiante utiliza la cuerda para saltar correctamente.

Cuba (2016), en su tesis titulada “*El juego heurístico para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas con síndrome de Down menores de tres años del PRITE Chorrillos, Ugel 07-Región Lima*”, aprobada por el Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, que tuvo como objetivo general: potenciar la práctica pedagógica mediante la utilización del juego heurístico para el crecimiento de la motricidad fina en niños pequeños con síndrome de Down del PRITE Chorrillos, UGEL 07 - Región Lima. La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo. Finalmente conflujo que:

Los infantes emplomaron objetos que ya se habían organizado como objetos de estudio, y descubrieron el interés en manipulá-los y tocándolos a través del juego heurístico, esto les permitió investigar y hallar características de los objetos a modo de forma, tamaño, texturas, temperaturas y otras habilidades motrices finas a través del juego: como

agarrar, presionar, colar objetos pequeños dentro de recipientes de boca ancha y desarrollar hábitos de orden al guardándolos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego heurístico

2.2.1.1. Teorías relacionadas con el juego heurístico

Hay muchos escritores que apoyan la teoría del juego y su influencia en el desarrollo de los niños, especialmente en los primeros años de existencia, el juego es una actividad fundamental y esencial, debido a que tiene una influencia sobre el desarrollo corporal, intelectual, moral y social.

- **Teoría de Jean Piaget:** Un componente crucial de la educación en las escuelas es el juego. El juego es la mejor manera de que los niños aprendan, por lo que esta actividad debe ser el enfoque principal del plan de estudios. El juego ayuda a desarrollar, por ejemplo, la percepción, el potencial cognitivo, las habilidades lingüísticas del niño y la activación de la memoria, por eso se utiliza en el aprendizaje a través del movimiento. Cita un estudio que muestra que el 80% del aprendizaje de un individuo tiene lugar desde el nacimiento hasta los 8 años, considerando que lo único que hacen los niños durante este tiempo es jugar, entonces tenemos que reflexionar sobre la contribución del juego al desarrollo cognitivo.
- **Teoría de Lev Vygotsky:** Contribuye significativamente a la teoría histórico-cultural, que se basa en las interacciones sociales. También enfatiza la naturaleza social de los roles que desempeña el niño en el juego, lo que les ayuda a desarrollar capacidades psicológicas superiores. Según Vygotsky, el juego enfatiza el carácter interactivo del procedimiento para aprender y perfeccionar habilidades. Se enfatiza la capacidad del cuerpo para influir y sucumbir a su entorno físico y social. El desarrollo de las estructuras y funciones cognitivas, así como el aprendizaje, se dan durante la actividad, lo que implica interacciones complejas. La categoría explicativa de cognición cambia a actividad e interacción. Partiendo de esta premisa, Piaget y Vygotsky basaron sus explicaciones del desarrollo cognitivo en la actividad.
- **Teoría de Sigmund Freud:** Asimismo Freud expresó que el juego expresa emociones reprimidas y las libera del inconsciente primitivo, combinando el

juego con la expresión de instintos dependientes del placer, la expresión de la necesidad de vivir, instintos o tendencias obsesivas hedonistas. El juego tiene una naturaleza simbólica, similar a un sueño, que permite la expresión sexual y la gratificación de los deseos, que los adultos encuentran en los sueños y en los niños se hacen realidad en el juego. (Condo & Álvarez, 2021, pág. 18)

2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina

2.2.2.1. Teorías sobre el desarrollo de la motricidad fina

Asimismo, Gallardo (2017) expresa las siguientes teorías sobre el desarrollo de la motricidad fina:

- **La teoría psicoanalista del austriaco Sigmund Freud (1856 – 1939)**, desarrollan teorías sobre los factores ambientales que pueden o no afectar el desarrollo infantil y revelan la importancia del comportamiento de los padres durante la infancia, indican que los trastornos del adulto surgen en la infancia, los instintos prevalecen sobre los instintos biológicos, y la motivación es un impulso que comienza con la estimulación del cuerpo, creando un estado de tensión, el propósito es, de hecho, deshacerse de este estrés. Para Freud las etapas del desarrollo humano, incluida la fase oral (de 12 a 18 meses), la fase anal (de 18 a 4 años), la fase fálica (de 3 a 6 años) y la fase de latencia (5 a 6 años), fase genital (de la pubertad a la edad adulta) estaban todas relacionadas con el desarrollo de la sexualidad de una persona.
- **El norteamericano John Broadus Watson (1878 – 1958)**, los estímulos ambientales correspondientes que se internalizan a través de la regulación, como el refuerzo positivo (recompensa) y el refuerzo negativo (sanción), que pueden desaparecer fácilmente en su ausencia, también recibieron un peso significativo en el conductismo. Sostuvo que los hábitos, las emociones, los pensamientos, el lenguaje y otros aspectos de la vida diaria son todos reflejos, cuando se diseccionan, revelan que están formados por reflejos condicionados observables y cuantificables. La intención es producir una conducta particular para la cual se evalúan y proporcionan los estímulos adecuados. El conductismo se basa en el comportamiento observable con el deseo de realizar una investigación empírica en un intento de predecir el mismo comportamiento. Otras formas de condicionamiento, como el condicionamiento operante o instrumental, desarrollado por Burrhus F.

Skinner, se han demostrado en estudios experimentales recientes, este tipo de condicionamiento, que es la recompensa por un determinado comportamiento que realiza el objeto. Se han realizado numerosas contribuciones del conductismo a la psicología experimental, pero este no es el caso de la psicología del desarrollo porque sus experimentos se realizaron en animales, no en niños.

- **Los estudios acerca del desarrollo cognitivo mediante la observación y la experimentación del psicólogo suizo Jean Piaget (1896 – 1980)**, consisten en etapas del desarrollo que empiezan al nacer y culminan en la adolescencia. La primera de las tres hipótesis centrales de Piaget es la noción de esquema, que establece que los niños se comportan de acuerdo con algún tipo de estructura mental conocida como esquema que se origina a partir de una acción repetible, estos comportamientos comienzan como acciones reflejas, pero con el tiempo se convierten en movimientos voluntarios y, al final, en operaciones mentales reorganizadas de diversas formas. El segundo proceso es la organización que se atribuye a la inteligencia, que incluye la acomodación, la asimilación y la adaptación. En tercer lugar, mientras mantiene el equilibrio, el niño adquiere una comprensión más profunda del contexto real, que implica lograr un equilibrio dentro del niño entre la asimilación, el proceso por el cual el niño se adapta al entorno y la acomodación. Se crea un equilibrio entre el entorno externo y la estructura interna del pensamiento.
- **Los estudios del soviético Lev Vigotsky (1896 – 1934)**, el desarrollo y el aprendizaje están interrelacionados, según el principal impulsor del modelo de aprendizaje sociocultural. Vigotsky ofrece dos conceptos para el modelo: el primero se refiere a procesos superiores que se aprenden y se vuelven evidentes a través de la interacción interpersonal, mientras que el segundo se refiere a procesos inferiores que se adquieren y son similares a los naturales y genéticos. El segundo se refiere a la zona de desarrollo próximo (ZDP), que según Vigotsky indica que es la distancia entre el nivel de desarrollo, determina la capacidad de resolver un problema por uno mismo, y el nivel de progreso potencial, determinando la solución de problemas. un desafío con la ayuda de un socio más calificado. Cuanto más rico sea el entorno y sus

interacciones, más amplio será nuestro conocimiento y, por lo tanto, la ZDP se establecerá socialmente. (pág. 45)

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. Juego heurístico

2.3.1.1. Definición

El juego heurístico es un método de enseñanza o aprendizaje de las matemáticas que se basa en el juego de descubrimiento y el juego de exploración. Se trata de una estrategia dirigida a utilizar y animar a los niños a jugar con objetos cotidianos a partir de los dos años.

Para Alsina (2015) los juegos heurísticos son:

Juegos que se llevan a cabo en grupo y que no tienen una dirección específica, la cual se encuentra en el espacio libre que les da a los niños la oportunidad de utilizar sus conocimientos sobre las características del sentido, la cantidad, la posición, la forma o las propiedades de medida. (pág. 104)

Se trata de proveer a un grupo de niños dependidos a lo largo de un periodo específico y en un ámbito delimitado de un número alto de objetos y distintas clases de recipientes para que los infantes puedan jugar por su cuenta sin la asistencia del padre. A través de esta actividad damos a los niños la oportunidad de explorar de forma independiente los objetos y las relaciones que surgen entre ellos, les permitimos hacerlo ellos mismos, aprovechando las oportunidades que tienen a su disposición. El docente es solo un espectador que observa los desarrollos de sus estudiantes, es el responsable de tomar apuntes y de hacer fotografías para luego analizarlas.

Para Elorza, (2012) “el juego heurístico ayuda a las menores y niños a utilizar diferentes estrategias de pensamiento asociadas a la experimentación; además, lleva a las educadoras a tomar decisiones acerca de su posición en el ámbito pedagógico” (pág. 10).

El juego heurístico posee una amplísima capacidad derivada no sólo de la acción física sobre los objetos, sino también de la representación, de la conciencia que tiene el individuo. Es importante acordarse que las menores y menores se educan más cuando hacen cosas que cuando miran, en la sociedad contemporánea, las

imágenes, los incentivos a comprar de manera compulsiva, los eslóganes y las inscripciones en diferentes maneras nos asaltan.

Asimismo, Jaramillo (2013) indica que el juego heurístico es:

Una actividad en la que los infantes interactúan con los diferentes tipos de material, a través de la cual los niños exhiben sus propios descubrimientos, a través de la exploración, puesto que no se les hace una utilización correcta o incorrecta del material, de esta manera van desarrollando su independencia, en el momento en que los infantes juegan, están muy concentrados en sus propios descubrimientos. (pág. 44)

El juego heurístico, es una actividad lúdica en la que los infantes interactúan de manera orgánica y silvestre con diferentes clases de juguetes, que luego son categorizados y recolectados.

Mediante el juego heurístico se desarrolla el conocimiento personal, en el que los niños exploran por sí mismos a partir de lo que conocen, construyendo así nuevas estructuras mentales que ayudarán a los niños a enfrentar diferentes problemas. Sin embargo, ocasiones diversas donde dos o tres infantes copan y se relacionan con el mismo objeto.

Según Ortiz (2015), un juego heurístico debe complacer las peticiones que:

El bebé está mejorando táctilmente, especialmente intelectualmente y en general, pero no hay posibilidad de que corra ningún riesgo. Además de cuidar las garrapatas, cortes y garrapatas, es importante que todos los objetos pasen por la boca de tu hijo durante los primeros meses de vida. (pág. 3)

Es además significativo tener en cuenta la tonalidad de los materiales transformados, por lo que es mejor elegir formas y colores más simples con tonos básicos como amarillo, rojo y azul.

2.3.1.2. El juego heurístico como estrategia didáctica

En la escuela, el juego es una de las formas más importantes porque es una actividad que los niños realizan de forma natural para desarrollarse y aprender cosas nuevas.

Los niños pequeños participan en juegos heurísticos, que es una actividad lúdica en la que interactúan de forma natural y orgánica con varios objetos, que luego se reúnen y categorizan.

El juego heurístico incrementa la producción de conocimiento colectivo, en el que el niño hace descubrimientos de forma independiente basándose en sus conocimientos.

Puedes resolver problemas más complejos desarrollando nuevas estructuras cognitivas. Sin embargo, en diversas ocasiones donde dos o tres infantes copan y se relacionan con el mismo objeto.

Dentro del centro se implementa una Metodología constructivista, debido a esto, consideramos que es de suma importancia el juego heurístico, debido a que:

- Los niños son los actores de su propio aprendizaje, descubren y en ocasiones se unen a otros niños.
- Parte de la motivación de los infantes, regalándole materiales que les gusten, que los inspiren y les quieran explorar, sin tener una utilidad específica, por lo tanto, pueda usarse de manera diferente, apoyando el desarrollo de su creatividad y pensamiento divergente.
- Los juegos heurísticos nos ayudan a organizar, conectar y capturar de manera más efectiva los temas que exploraremos. A través de este método, los infantes e infantes se involucran en la manipulación de los objetos, en la identificación de sus particularidades, en la observación de los acontecimientos ocurridos y de los efectos de los hechos. Constantemente llevan a cabo descubrimientos que se relacionan con la conducta de los objetos y las normas de la naturaleza. Lo cual, con el fin de construir su propio conocimiento.
- Es significativo tener en cuenta el trabajo conjunto y la contribución de los miembros de la familia en la contribución del material, siendo más fértil cuanto más grande sea su contribución.

En la cual un conjunto de infantes e infantes mezcla periódicamente objetos, explorando sus posibilidades, hallando sus particularidades, obteniendo nociones de volumen, color, temperatura, texturas y por último las reúne haciendo categorizaciones. Juegan con ellos, sin embargo, no son objetos de comercio. Estos

artículos los dan los padres en la medida de lo posible, algunos son desechables, otros se compran.

El juego en cuestión es una actividad que la maestra Elinor Goldschmied concibió con el objetivo de realizarlo en el colegio inicial. Aprovechando la inmensa pasión de los niños, esta actividad ayuda a los niños a aprender nuevas habilidades y apoya su desarrollo social y comunicativo. También añadió que el juego, es un entretenimiento en el que los niños interactúan con una variedad de objetos, es una extensión de la “canasta del tesoro”, un juego en el que el niño explora una secuencia de objetos, siendo los comunes preseleccionados.

2.3.1.3. Características del juego heurístico

Según Acosta y Álvarez (2016) la definición del juego heurístico contiene las siguientes particularidades:

- El juego heurístico inicia la capacidad mental del menor, en tanto a que le posibilita comprender el contexto y la evolución de su pensamiento.
- El infante actúa de manera innata, él toma la costumbre de investigar y amalgamar los objetos que tiene cerca, lo que le ayuda a desarrollar sus habilidades y además le apoya en sus capacidades de pensamiento y en su habilidad de comunicarse.
- Los niños aprenden a adaptar sus comportamientos en respuesta a las cualidades y tipos de objetos que pueden ver, sentir y cambiar de forma incorporando elementos del mundo exterior a sus patrones de pensamiento existentes a través del juego. Los comportamientos del juego heurístico no surgen de manera natural ni súbita.
- La totalidad de las actividades no supervisadas que realizan los infantes está con acompañamiento de un adulto: en otras palabras, cada etapa de la evolución se relaciona con un tipo específico de creación y está directamente relacionada con el nivel de conocimiento que posee un individuo.
- El juego o actividad es una conducta planificada encaminada al desarrollo intelectual del niño, por lo que es importante desarrollar y utilizar estrategias de aprendizaje que no sólo se lleven a cabo en el salón de clase, sino que también utilicen otros entornos de aprendizaje. El aprendizaje experiencial es un método utilizado con los estudiantes para motivarlos a actuar de manera que les ayuden a aprender a cumplir las reglas del aula.

- Del mismo modo, en el momento en que juegan, los infantes aprenden a comunicarse, además de interactuar, observando a las personas que están alrededor, reproduciendo las acciones de las personas mayores para captar la atención del profesor. (pág. 21)

2.3.1.4. Clasificación del juego

Para Bautista (2004) los juegos se dividen de la siguiente manera:

- **Juegos de contacto físico:** es un juego sobre competición, persecución, agresión y dominio físico. Su procedencia se encuentra en el juego que tiene como eje la sensación y el movimiento, sin embargo, en poco tiempo incorpora la asistencia de sus compañeros con el que se relaciona brincando y actuando de manera alegre y entusiasta. Los componentes principales son la simulación y el contacto físico. Se ven comúnmente entre las edades de tres y ocho años. El problema educativo es planificar el tiempo y el espacio en los que pueden tener lugar estos encuentros personales.
- **Juegos socio-dramáticos:** a los niños de entre 4 y 8 años les encantará jugar a estos juegos. En ellos, los roles sociales se cumplen a través de actividades simbólicas y reproducen las experiencias sociales tal como se conocen. La importancia de esto se encuentra en la forma en que los niños aplican sus conocimientos e ideas y aprenden de las nuevas interpretaciones de los demás sobre sus propias experiencias, actualizando conocimientos previos, agregando contexto y corrigiendo errores.
- **Juego de mesa:** entrena el pensamiento lógico y comprende la realidad de manera ordenada. Consta de un conjunto de reglas o normas adecuadas a la edad del infante, encaja con los requerimientos de entendimiento de los menores. Potencian el estudio de las ideas y la creación de métodos mentales que pueden ser transferidos a distintas actividades. Intenta, un ánimo de orden y de conocimiento que es muy probable que sea de ayuda para la mente y el progreso del entendimiento, tanto en el ajedrez como en las cartas.
- **Juegos de patio:** se transmiten a través de generaciones, el desempeño que realizan los menores con los mayores en juegos que son comunes. Es provechoso que los niños dividan espacio con los adultos, porque esto apoya la selección de compañeros de juegos más expertos en una zona física que ofrece la autonomía en el desplazamiento.

- **Juegos sensoriales:** la capacidad de sentir es relevante para estos juegos, generar una respuesta en las zonas neuronales comunes a todas las emociones. Los infantes obtienen placer, con la simple posibilidad de manifestar emociones, les agrada, intentar realizar distintas sustancias, para ver qué tan bien las conocen, hacen ruidos mientras silban, platos en la mesa, observan los colores y les encanta tocar las cosas.
- **Juegos motores:** los juegos motores no están limitados, algunos juegos desarrollan la capacidad de mover las manos, por ejemplo: videojuegos, boxeo, remo, pelota, baloncesto, tenis, fútbol; otros juegos de potencia y velocidad como carreras, saltos, etc.

2.3.1.5. Fases del juego heurístico según Elinor Goldschmied

El enfoque se basa principalmente en el juego heurístico. El cuerpo mismo sirve como recurso principal del juego, aunque también se utilizan intermediarios como gestos, sonidos, imitación, mirada, etc.

Del mismo modo, el espacio debe ser un lugar cálido, cómodo y seguro para el niño. De acuerdo al plan o metas establecidas, el área será habilitada antes de cada actividad.

Los materiales tienen una variedad de funciones, es un lugar de expresión y representación, permitiendo observar la relación entre sujeto y objeto; además, al servir como intermediario conversacional, el objeto se utiliza para relacionar una conversación con otra. Los materiales se modifican de tal manera que se pueda ver que representan algo consistente con las intenciones del menor, permitiéndole al niño la libertad de expresar lo que se hace a sí mismo, dependiendo del ajuste escolar.

El material deseado debe ser en pequeñas cantidades para facilitar su remoción y permitir que la estructura o el edificio. Los materiales que se utilizan con mayor frecuencia son papel, tubos de cartón, palos, pañuelos, cuerdas, pelotas, aros, anillos y bloques.

Existen tres fases relacionada con la propuesta de Elinor Goldschmied, tal como lo afirma Ortiz (2015):

- **Fase de preparación:** los materiales se agrupan en el entorno según sus características o usos previstos. Los niños pueden buscar los útiles esparcidos por el suelo o ver cómo las maestras los ordenan.
- **Fase de exploración:** las piezas del juego son simple de utilizar y están creadas con diferentes materiales en cuanto a forma, tamaño, texturas, color y peso, lo que permite al menor explorar las diferentes posibilidades y desarrollar el conocimiento por indagar con el docente haciendo como espectador y asesor. Aunque Elinor se centró en niños de seis a doce meses, es posible adaptar algunas de las estrategias y aplicar la propuesta a los infantes de nuestro grupo focal.

El grupo focal concluyó que la experimentación es objeto de observación y experiencia y es el conocimiento y experiencia general que el niño adquiere sobre sí mismo o el mundo que lo rodea, así como la manipulación de material, consistente en un conjunto de operaciones que pueden realizarse manualmente sin moverse.

- **Fase de recogida:** los niños pequeños deben recopilar y organizar la información en este caso para que tenga sentido. La intención es que organicen los objetos en sus espacios de almacenamiento de acuerdo con sus características únicas. En esta etapa, es fundamental ayudar al niño a clasificar los objetos según su nombre, color o forma. De esta manera, los profesores pueden enseñar clasificación y organización a los niños y al mismo tiempo promover el uso del lenguaje.

2.3.1.6. Objetivo del juego heurístico

Para Espinoza (2018) el objetivo del juego heurístico es promover el desarrollo del niño:

- **La autonomía:** El propósito de cómo se debe utilizar el material correcta o incorrectamente no se resuelve mediante el proceso exploratorio. El niño actúa a su propio ritmo, aprende de forma independiente y es autodidacta, construyendo su propio aprendizaje y cree que no existe el fracaso.
- **La capacidad cognitiva:** los objetos tienen un sentido de características porque infieren conceptos de forma, tamaño, peso, capacidad y todo lo demás a partir de cómo perciben el mundo.

- **La capacidad de concentración:** empieza a prestar mucha atención a los objetos a una edad temprana y concentrándose en ellos.
- **La categorización:** los seres humanos son conscientes de las leyes de la naturaleza, como la estabilidad y la gravedad, en la medida en que hacen distinciones y elecciones entre diferentes tipos de objetos simultáneamente.
- **El razonamiento y la inteligencia:** el niño podrá determinar si cada objeto pertenece a un conjunto particular identificando la variedad de objetos, comparándolos y sacando conclusiones sobre sus similitudes y diferencias. El niño también se beneficiará de esto a medida que explore el concepto de cantidad y comience a desarrollar el pensamiento lógico matemático. Todos estos nuevos factores le obligan a dar los primeros pasos hacia la actividad analítica y sintética antes de desarrollar la inteligencia abstracta y estructural del pensamiento y el lenguaje.
- **La coordinación motora fina y gruesa:** el desarrollo del equilibrio estático y dinámico ocurre junto con un aumento en el uso de las manos y la coordinación mano-ojo porque todo el cuerpo está involucrado.
- **Las habilidades sociales:** alienta a los niños a comenzar a aprender cómo llevarse bien con otros niños y, ocasionalmente, los ayuda a avanzar en su pensamiento haciéndoles copiar lo que hacen sus compañeros. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que, a pesar de que lo juegan muchos niños a la vez, el juego sigue siendo en gran medida solitario y de naturaleza paralela.

2.3.1.7. Elementos del juego heurístico

De acuerdo con Dávila (2013), los elementos del juego heurístico son los siguientes:

- **Espacio y ambiente:** La escuela tiene un aula multifuncional donde se pueden realizar varias sesiones de juegos heurísticos. De manera similar, es necesario que haya una variedad de alfombras en el aula que puedan extenderse en el piso y que los estudiantes puedan usar para sus diversas actividades. Esta clase debe tener lugar en un entorno tranquilo sin distracciones ni estímulos.
- **Agrupamientos:** El número de niños en cada grupo está limitado entre seis y ocho.

- **Duración:** El juego heurístico debería tener tres fases y debería durar unos 50 minutos. La primera etapa tiene una duración de 30 a 35 minutos y se conoce como fase de exploración o indagación. La segunda etapa, denominada recogida, dura entre cinco y diez minutos. La expresión oral, que es la tercera y última etapa, tiene una duración de 10 a 15 minutos.
- **Materiales:** Para el mejor manejo y categorización de los materiales, es necesario contar con una amplia variedad de contenedores para el almacenamiento. Estos materiales vienen en diferentes formas y están hechos de una variedad de materiales. Se encuentran disponibles materiales de madera como palillos de dientes, pinzas para la ropa, etc. También están presentes materiales de goma, como tapones, liga. Además, hay objetos de plástico, como vasos desechables, chapa y botellas. También se incluyen objetos metálicos, como llaves, recipientes de hojalata y cadenas de distintos grosores. La colección incluye además objetos de tela y lana como pompones, hilos, cintas y piezas de tela. Luego estos objetos fabricados con diversos materiales, como botones, cintas métricas, corchos y cilindros de cartón.
- **Desarrollo:** Las prácticas de juegos heurísticos son prácticas de actividades pacíficas y reflexivas. Los estudiantes no deben hablar, desviar su atención ni abandonar su puesto mientras otros están trabajando. Pueden relajarse y disfrutar explorando y manipulando los materiales durante este proceso. Por esta razón, como es mencionado anteriormente, se disminuyó la cantidad de personas en un cincuenta por ciento (8 niños) con el fin de que sea más sencillo eludir las distracciones y conservar la tranquilidad.

2.3.1.8. Dimensiones del juego heurístico

Según Martínez (2012) expuso los siguientes elementos de los juegos heurístico:

- **El juego funcional**

La dimensión en cuestión se forma durante el proceso de nacimiento a medida que realizamos movimientos que nos agradan y facilitan el crecimiento de nuestros músculos. La intención es que percibamos y representemos esta dimensión a través de juegos divertidos, ya que ya se están desarrollando juegos con un propósito práctico a través del acto de representar y escribir funcionalidades, como la simple tarea de tomar un lápiz. Las dimensiones

fundamentales que componen esta dimensión son el desplazamiento, el juego de roles y el esquema corporal.

- **El juego simbólico**

Es la actitud del niño hacia lo que va a imitar, teniendo en cuenta lo que más le llama la atención, es decir, se expresa en el interés del niño por el objeto o canción a reproducir para desarrollar su capacidad de imitar de forma efectiva y segura. La imitación, el ejercicio, la participación activa y la actuación constituyen las principales dimensiones.

- **El juego de reglas**

Para garantizar una experiencia de juego placentera en este ámbito, es imperativo establecer un conjunto de normas y deberes para cada niño, que faciliten la cooperación colectiva. La implementación de este juego en patrones de comportamiento emergió lentamente del ámbito anterior. Las principales dimensiones involucradas son: definición de las normas, práctica gradual y responsabilidad. El propósito de este ámbito es permitir que los niños cultiven facultades como la memoria, el razonamiento, la reflexión y la concentración, que están vinculadas a su progresión psicomotriz, cada movimiento debe estar bien pensado antes de ejecutarse. (pág. 21)

2.3.2. Motricidad fina

2.3.2.1. Definición

La motricidad fina tiene una importancia capital para la capacidad de experimentación y el aprendizaje de sus alrededores, de modo que, de manera inevitable, contribuye significativamente a potenciar la inteligencia. El desarrollo de la motricidad fina sigue una progresión similar a la de la motricidad gruesa, a veces con pasos más cortos y otras veces con cuestiones más desafiantes.

Velásquez, (2016) En referencia a la motricidad de superficie, hace alusión a “manos y pies pequeños que tienen la capacidad de moverse con mayor precisión, y que se corresponden a grupos de músculos más pequeñas. Se alude a las presiones o agarraderas que posibilitan acciones de exactitud” (pág. 24).

Para completar muchas actividades escolares, es fundamental tener esta habilidad. Es frecuente que haya niños y niñas que tengan dificultades para dominar esta habilidad al inicio de la Educación Inicial.

El desarrollo de la motricidad fina es importante para la manera en la que el infante interactúa con su entorno, es necesario en cada momento en el que el mismo hace interactuar a su paso con los objetos que le rodean en su vida adulta, la primera etapa de su evolución se da desde su salida del cuerpo de su mamá, siempre se encuentra en relación con su progreso de la motricidad del cuerpo.

De acuerdo con Magaña et al. (2003) la motricidad fina implica que:

Gracias a la evolución de los pequeños trazos musculares, los infantes actualmente son capaces de hacer labores más complicadas como coser, colorear, tejer y enhebrar. Además, su propósito es desarrollar los músculos esenciales para ejecutar acciones que requieren fiabilidad, precisión y simetría de las extremidades inferiores y superiores. (pág. 15)

Según Papa (2016) el desarrollo de las habilidades motoras inferiores se basa en la manipulación de objetos con los dedos en un orden específico, lo que conlleva la adquisición de las habilidades para agarrar con pinzas, enhebrar, graficar y finalmente escribir. Se trata del poder de moverse con la mano, para realizar acciones complejas y específicas, que tienen un límite definido, son actividades que requieren de destreza y se ejercitan en conjunto.

Para que la motricidad fina madure por completo es necesario un alto nivel de desarrollo. La motricidad fina es la capacidad que tiene un cuerpo a partir de una o más partes que requieren precisión y armonía. A nivel escolar se puede mejorar la motricidad fina en las áreas viso-manual, fonética, gestual y de coordinación facial.

Frías (2014) En cuanto a la motricidad fina, señaló, esta consiste en movimientos realizados por una o más partes del cuerpo que requieren precisión, buena coordinación, cierto grado de rendimiento neuromotor en comparación con lo que se requiere de una persona promedio, madurez y capacidades mentales superiores. Relación entre la motricidad fina y la visomotora (pág. 35).

En este sentido, cabe destacar que el desarrollo de la motricidad fina debe considerarse la actividad más útil para aprender a escribir, ya que su dominio está relacionado con las capacidades motoras del cuerpo, especialmente de muñecas y manos.

2.3.2.2. Características de la motricidad fina

Las características de la motricidad fina son características que son muy importantes de conocer, debido a que se desarrollan desde que nacemos y se perfeccionan al momento de moverse cada vez que nos movemos, Saber que tiene un piano es uno de los aspectos más desarrollados de la motricidad fina, esta característica se utiliza en la ejecución de diferentes movimientos.

- **Coordinación ojo-mano:** una característica de la motricidad de precisión es la capacidad de articular las acciones que haces con las cosas que ves. Esto es significativo debido a que te proporciona la oportunidad de relacionarte con el mundo que te circunda a través de la actividad. Todos son capaces de realizar tareas que requieren la creación de un producto visual utilizando habilidades motoras finas, como dibujar, calcar o realizar otras acciones.
- **Sostener:** sostener objetos es otra característica fundamental de la motricidad del fin. Los infantes normalmente la consiguen durante la niñez y la mejoran al momento de desarrollarse. La capacidad de coger objetos sucesivamente más pequeños y complejos, como un bolígrafo o un juguete, se desarrolla a partir de la capacidad inicial de coger un juguete. La capacidad de mover y configurar cosas con precisión en distancias cortas es un resultado directo de estas habilidades. La fuerza juega un papel en la capacidad de resistir. La necesidad de colocar los dedos de forma ligeramente diferente entre sí y aplicarles fuerzas ligeramente diferentes al sujetar objetos con una mano sólo aumenta la motricidad fina.
- **Manipular:** la capacidad de moverse y utilizar objetos en general, en lugar de simplemente sostenerlos, es una habilidad motora fina. Es la evolución lógica que tiene que suceder; no es posible cambiar de lugar un objeto si no se puede sostener primero. La escritura es la mejor representación de un entrenamiento de motricidad fina. En efecto, la correcta escritura de un texto es una representación bastante aproximada de las habilidades motrices finas, ya que requiere un control especial, coordinación ojo-mano para que las letras se superpongan correctamente, así como una variedad de habilidades para escribir la forma correcta cada vez que se escriben.
- **Aislamiento:** es la capacidad de separar todo el curso de acción de un aspecto específico de la motricidad fina. Si es posible hacer cosas utilizando todos los

dedos a la vez, se tiene una buena destreza manual, sin embargo, no se tiene una destreza manual altamente adiestrada. Los grados de motricidad más alta se tratan de la capacidad de pulsar el piano, utilizando diferentes dedos en cada carácter, redacta, y generalmente limita la acción de los músculos en la mayor medida posible. Este constituye un elemento fundamental de la destreza manual, ya que posibilita acciones de muy alta especialidad y perfeccionamiento.

La combinación de habilidades neurales, esqueléticas y musculares utilizadas para realizar giros pequeños, precisos y coordinados se insinúa aún más en la precisión de los movimientos finos (como apuntar con el dedo a un objeto pequeño en lugar de mover un brazo hacia el visor en general).

2.3.2.3. Fases de desarrollo de la motricidad fina

De acuerdo con Tonato (2013) sostiene que la importancia del desarrollo de la motricidad fina se debe a que ayuda a los niños a ser más inteligentes a través de la experiencia y el aprendizaje de su entorno. Las etapas del desarrollo de la motricidad fina se mencionan a continuación.

- De 0 a 12 meses: En esta etapa, los niños exploran, tocan, recogen y se llevan a la boca objetos de todas las formas y tamaños, carecen de control manual, sin embargo, a medida que crecen, se vuelven más hábiles, puede usar otros más grandes para golpear objetos pequeños.
- Entre los 2 y 4 meses: La mayoría de los niños de esta edad pueden coger cosas con más cuidado, pero siempre miran las cosas antes de cogerlas, lo cual es difícil e importante para los niños de esta edad, ya que señala el comienzo del desarrollo del movimiento fino.
- De 12 a 15 meses: En esta etapa, los niños miran los objetos antes de cogerlos, utilizando con mayor facilidad y precisión ambas manos, pero principalmente los dedos, que actúan como pinzas.
- De 1 a 3 años: Con el desarrollo de sus lateralidades derecha e izquierda a esta edad, el niño ahora puede manipular objetos de formas más complejas, como girar un libro, usar un teléfono o tirar de hilos. Pueden trazar y dibujar líneas con mayor precisión a medida que ganan control del crayón y dejan de garabatear.

- De 3 a 4 años: Los niños enfrentan desafíos con tareas más difíciles a esta edad porque sus habilidades motoras finas aún no se han desarrollado por completo. Por ejemplo, incluyen usar cubiertos o atarse los cordones de los zapatos.
- A los 4 años: En esta edad, las habilidades motoras finas no están completamente desarrolladas en los niños, aún son capaces de realizar tareas con habilidad como recortar, poner en mayúsculas sus nombres, crean objetos con plastilina, masa y arcilla de formas más creativas, además de dibujar sus propios cuerpos y formas geométricas.
- A los 5 años: En esta edad, la motricidad fina está claramente desarrollada en los niños, ya que realizan su trabajo con mayor destreza y habilidad, utilizando su mano favorita al momento de dibujar. Aquí, desarrollan su capacidad de manipular objetos de formas más complejas, como marcar números de teléfono, mover hilos, voltear libros fácilmente.

2.3.2.4. La motricidad fina y su importancia en el aula

La motricidad fina es un componente del desarrollo motor, que implica el desarrollo de movimientos precisos que requieren el rápido desarrollo de la coordinación dinámica general, como equilibrar, igualar, relajar y disociar movimientos.

Durante el proceso de desarrollo psicomotor, las capacidades motoras de la cabeza y el tronco son más cruciales que las de las piernas. Los músculos del brazo se desarrollan antes que los movimientos de los grandes segmentos musculares cercanos al cuerpo. El desarrollo motor del codo sigue el desarrollo motor de la muñeca, que precede a los movimientos finos de los dedos.

Los docentes de educación inicial deben tener en cuenta que en el aula es importante realizar actividades como dibujar, colorear, modelar ya que mejoran aspectos como la motricidad fina, la musculatura de las manos y la coordinación de movimientos. Cabe recordar que a través de la manifestación de la plasticidad los niños desarrollan la actividad motora, entendida como la velocidad y precisión de la motricidad fina, que demuestra claramente la horizontalidad y el desarrollo mano-visual. El niño también tiene la oportunidad de expresar sus emociones e ideas mientras desarrolla sus habilidades perceptivas a través del dibujo y la pintura.

El niño encuentra en el dibujo un amigo de confianza al que recurrir cuando se queda sin palabras. El dibujo es una conversación bidireccional entre un niño y el mundo que vive, transformándolo en un conjunto de formas y conceptos.

Es por ello que el trabajo de motivación de los niños de 4 a 5 años se vuelve de vital importancia, ya que su agilidad y capacidad para controlar la coordinación de sus dedos y manos con el fin de aprender no sólo la escritura sino también todas las acciones que están asociadas con la exactitud o la manifestación plástica, como, por ejemplo, pintar, modelar o colorear.

A partir de los logros alcanzados durante esta etapa de la vida, se formarán buenas habilidades para el resto de la vida del niño, es decir, la vida adulta. La motricidad fina en el aula conducirá a la independencia en las actividades diarias, permitiendo a los niños realizar una variedad de actividades, como vestirse, abotonarse, atarse los pasadores de los zapatos, ser parte de una asociación para desarrollar la motricidad fina.

2.3.2.5. Consecuencias de la falta de estimulación en la motricidad fina de los niños

Según Chuva (2016), se ha observado que las dificultades de un niño con la lectura y la escritura probablemente se deben a una falta de estimulación de sus habilidades motoras finas. Además, afirma que la falta de motivación puede acabar provocando problemas más graves, como, por ejemplo:

- 1. Disgrafía motriz:** Debido a sus escasas habilidades motoras, las personas con disgrafía motriz tienen problemas para escribir, aunque sean conscientes de la conexión entre los sonidos que escuchamos y su representación gráfica. Se presenta lentamente, con movimientos gráficos discretos, el tamaño, la forma, la inclinación de las letras, el agarre incorrecto del lápiz y la postura de escritura incorrecta.

La estimulación inadecuada de la motricidad fina genera problemas, especialmente a la hora de escribir, ya que los estudiantes no desarrollan las habilidades básicas para sujetar correctamente un lápiz, por lo que los docentes deben crear condiciones para que los estudiantes manipulen y jueguen, utilizando una variedad de materiales que el entorno natural nos proporciona.

2. **Disgrafía específica:** La posibilidad de pronunciar mal letras o palabras no sólo se debe a trastornos del movimiento, sino también a una mala percepción de las formas, desorientación espacial y temporal, arritmias, etc., perjudicando así todas las habilidades de motricidad fina.

Las habilidades motoras finas se desarrollan gradualmente, por lo que es fundamental estimularlas desde el momento en que nace el bebé para garantizar que madure y adquiera nuevas habilidades que apoyen un desarrollo saludable. Existe una gran cantidad de ejercicios que mejoran la motricidad fina, los cuales son:

- Pintar, dibujar objetos, personas, paisajes.
- Moldear arcilla, plastilina, barro
- Armar rompecabezas, figuras, cubos.
- Recortar hojas, imágenes, letras.
- Trozar, arruga, rasgar papel.

Estas actividades, que actualmente se denominan técnicas grafo-plásticas, sin duda ayudan al desarrollo integral del niño, así como al desarrollo de la motricidad fina, son atractivos y motivadores para los niños en el nivel inicial.

2.3.2.6. Elementos de la motricidad fina

Para Pacheco (2015), los elementos de la motricidad fina son aquellos que ayudan a que se desarrollen las actividades de un individuo:

- **La respiración:** la acción inconsciente de respirar sirve como un medio automático de supervivencia, proporcionando oxígeno a las células del cuerpo, al cerebro y a la sangre. Este proceso se compone tanto de inhalación como de exhalación, utilizando órganos como la nariz, la tráquea, los bronquios, la boca y la laringe. Tanto la respiración torácica como la abdominal son tipos de proceso respiratorio. Al realizar actividades físicas, se recomienda que los niños respiren por la nariz y exhalen por la boca, lo que se alinea con la práctica de la respiración abdominal.
- **La sensación:** a través de los sentidos y las sensaciones kinestésicas, que resultan en movimientos, posturas y equilibrio, el cuerpo humano capta sensaciones externas.
- **La percepción:** implica procesar el análisis de impresiones, sensaciones, efectos, emociones, sacudidas, etc.

- **Las sensopercepciones:** una acción o respuesta motora conocida como arco reflejo se produce como resultado de la capacidad de los sentidos para registrar las sensaciones del entorno que nos rodea. Después de pasar por el sistema nervioso central, estas sensaciones adquieren significado.
- **El tono muscular:** permite la activación muscular voluntaria y no voluntaria, ayuda al tono muscular y apoya la resistencia, lo cual constituye la base de la postura y los movimientos.
- **El equilibrio:** la armonía de tu cuerpo se conserva tanto si estás en movimiento como si estás quieto.
- **La coordinación:** es la base para moverse de manera armoniosa, existen tres formas de coordinación: coordinación global: movimientos armoniosos en general; ocular-manual: correspondiente a la visión y movimientos de la mano; pedales: correspondiente a la visión y movimientos de la mano, incluyendo movimientos de ojos y pies.
- **El esquema corporal:** la estructura corporal de un niño está predeterminada al nacer, pero a medida que el niño crece se ve alterada por el entorno, el deporte y los movimientos psicomotores que realiza en el espacio y el tiempo.
- **La lateralidad:** en el cerebro, los hemisferios están ubicados a distintos lados; Si el niño es diestro, el hemisferio izquierdo del cerebro es dominante y viceversa, esta información proviene de un lado del cuerpo. Según estudios recientes, no hay diferencia en el desarrollo motor o intelectual del niño según sea zurdo o diestro.
- **El espacio:** cuando un niño mueve su cuerpo, corre, salta, etc., también está cambiando de posición en el espacio manteniendo un objeto como punto de referencia.
- **El tiempo:** los sentidos se utilizan para observar el tiempo, incluyendo la noche, día, la tarde, el calor, la lluvia, las estaciones del año, etc. Se valora comprender el medio ambiente en su conjunto y el cambio climático.
- **El ritmo:** se accede a los aspectos secuenciales y persistentes de la creación del ritmo a través del tiempo. (pág. 35)

2.3.2.7. Dimensiones de la motricidad fina

La motricidad fina es un proceso de aprendizaje que requiere de diferentes aspectos y niveles para alcanzarse. Para evitar frustraciones y garantizar un desarrollo

recurrente adecuado, el trabajo que el infante es capaz de realizar debe iniciarse desde un nivel muy sencillo y avanzar hacia metas más complejas y bien definidas, siendo necesarios diferentes objetivos según la edad.

Pacheco (2015) comprende la importancia de la motricidad delgada en cuatro dimensiones, estas son la coordinación del habla y la escritura, la fonología, la gestualidad y la socialización.

1. Coordinación viso-manual

Los niños se mueven con mayor precisión, pueden concentrarse en un objeto específico y luego se sienten motivados para completar la tarea. Esta clase de destreza con motora se puede definir por la relación que tiene el cuerpo, la muñeca, el antebrazo y el brazo con la vista; el menor recibe el incentivo visual previo a la coordinación de sus acciones. El tener esta habilidad influirá en la capacidad de vestir, de desabrochar, de comer, de colorear, de enhebrar o de usar una pinza.

En la etapa de adiestramiento, cada mano apoyará en la otra, y luego probarán diversas actividades cuando noten que únicamente requieren una porción de la misma, luego lo harán con exactitud y además tienen una buena controlabilidad.

Las acciones que facilitarte el desarrollo de la capacidad manual son aquellas que: Rascarse, tazar, punzar, cortar, enhebrar, moldear, delinear, colorear, copiar y pegar.

2. Motricidad fonética

La conversación a través de la expresión en voz alta es una labor muy importante para la contribución del menor en la sociedad. La labor de coordinación fonética facilitará la emisión de sonidos consistentes y significativos, a través de la imitación, los pacientes entrarán paulatinamente en la capacidad de modular la voz hasta lograr que sea clara, al principio será a través de sílabas sencillas, luego de manera trabada, palabras complejas y nuevas, y finalmente la labor de coordinación fonética. A los 4 años de edad, el menor de edad deberá ser capaz de generar ruidos con una calidad inmejorable, además, desarrollar su dispositivo para fonar. Después de eso, irá desarrollándose en su habilidad de hablar y en su manera de expresarse durante la etapa de la escuela que le queda todavía.

El infante durante sus primeros años de existencia muestra la capacidad de emitir sonidos, sin embargo, no tiene la madurez precisa para poder realizar esa labor de manera correcta y en orden. De esta forma más tarde se educa y logra conseguir la correcta emisión de los términos en función de su curso y procedimiento.

La importancia de los juegos de fonación e imitación es muy grande para desarrollar esta característica, más adelante el niño deberá decir sílabas y palabras de manera independiente, luego aprenderá a responder las cuestiones durante una conversación y así una nueva cantidad de palabras.

3. Motricidad facial

Para que un niño se comunique eficazmente, debe tener la capacidad de regular los músculos de la cara y transmitir sus pensamientos y emociones a través de expresiones y gestos faciales. Desarrollar el control sobre estos músculos es el primer paso para poder expresarse mediante expresiones faciales. Al hacer diversas expresiones con su rostro, un niño puede comunicar claramente sus sentimientos e intenciones a los demás, permitiéndoles transmitir eficazmente su estado mental.

La capacidad de controlar nuestros músculos faciales nos permite resaltar movimientos que nos permiten comunicar nuestras emociones y pensamientos a los demás. Sin embargo, no todos los niños son capaces de dominar esta habilidad exactamente como se espera. Es un proceso gradual y adaptable que implica dominar un aspecto de nuestro cuerpo y luego usarlo como herramienta para expresarnos ante aquellos con quienes interactuamos tanto en casa como fuera.

Los educadores deben fomentar el uso por parte del niño de las habilidades motoras faciales para la comunicación mediante la facilitación y la práctica. Debido a esto, ciertas características, incluidas las cejas, los ojos, las mejillas, la boca y la lengua.

4. Motricidad gestual

Para la mayoría de las ocupaciones, el control completo de la mano se conoce como habilidad motora gestual porque requiere un control completo sobre cada dedo y articulación. Para alcanzar estos niveles de dominio, se cree que es necesaria una variedad de actividades, pero el dominio total sólo se alcanza alrededor de los diez años. Para desarrollar habilidades motoras gestuales más

precisas, es fundamental ejercitar las manos y realizar diversas actividades según la edad del niño.

El desarrollo de la motricidad gestual comienza en los años preescolares con la manipulación y la cantidad de presión que el niño aplica a un objeto al cogerlo con los dedos. Sugiere diferentes actividades que te indiquen que: hacer juegos con títeres, hacer animales con sombras de manos, jugar con los dedos, mover los cinco dedos de cada mano juntos y luego separarlos para ganar mayor autocontrol, levantar el dedo, separar los dedos entre sí. (pág. 47)

2.3.2.8. Principales trastornos de la motricidad fina

Para Herrera (1999), los principales trastornos psicomotrices son:

- **Inestabilidad psicomotriz**

Teniendo en cuenta la inestabilidad de la psicomotricidad, es fundamental reconocer que la adquisición de habilidades motoras es marcadamente diferente entre las personas. De modo que, unos toman conocimiento de manera rápida, con escaso trabajo o ensayo; otros obran de manera incorrecta, pese a la práctica prolongada; y la labor intensa. En ciertas personas menores y mayores es grave la flojera en el desempeño de labores del día a día. Les cuesta vestirse y desvestirse, interactuar con herramientas, y comer o hacer deportes que requieran simple destreza motora.

- **Atetosis**

Las extremidades primarias con movimientos involuntarios y erráticos son las características distintivas de esta inquietud psicomotora, que también es común en los niños. Los movimientos que provocan que las piezas dañadas no puedan permanecer en posición estática son aquellos que tienen un carácter tardío, extenso y se producen de forma continua. La atetosis es posible que sea únicamente de un lado o que ambos lados la experimenten.

Al respecto es necesario mencionar que se ha demostrado que las acciones físicas o mentales aumentan la fuerza del hábito automático que ya existe, además de que la psilocibina se disiparía durante la noche. Estos giros anormales están ocasionados por daños en los folículos pilosos del cerebro, los cuales son los que controlan la transmisión de impulsos nerviosos. Cuando están lesionados, se genera la transmisión por accidente de la totalidad de

impulsos del cerebro o de la corteza. Además, se generan movimientos anormales deseables.

- **Temblores**

Es importante señalar que el temblor es la sacudida involuntaria de una parte del cuerpo, típicamente las extremidades, y que se manifiesta a través de pequeñas sacudidas en forma de ciclo más o menos prolongado, esto es relevante para esta inquietud psicomotora. El temblor no interrumpe la ejecución de los movimientos que se realizan de manera voluntaria, los cuales únicamente se pierden en precisión.

- **Espasticidad**

La espasticidad, otra alteración psicomotriz, es una enfermedad del sistema motor escogido que tiene características by: falta de equilibrio, contractilidad excesiva y espasmos musculares, los cuales a su vez generan una descompensación en la fuerza del músculo. El tejido muscular espástico reaccionará a cualquier incentivo (calor, luz, ruido, contacto) y se estará en relación a la magnitud del incentivo. El alargamiento está entre los incentivos más comunes ya que cada incentivo se extiende, en el momento en que su contrincante se contrae, se produce un reflejo análogo de alargamiento que se localiza en la totalidad de músculos espásticos y los diferencia.

- **Ataxia**

En referencia a la ataxia, se trata de un trastorno de la movilidad deseada que se manifiesta por la deficiencia de la sincronización de los movimientos, no habiendo parálisis y conservando la fuerza del cuerpo. Se genera debido a una reducción de la capacidad del cerebro, junto a la pérdida de la sensación. Los giros hacia abajo están más cambiados.

- **Lateralización**

Para concretar el cambio psicomotor, comenzaremos con una explicación general: la Tierra fue hecha para relojes, máquinas, automóviles, etc., por lo que especificidades como la preferencia por ser zurdo resultan desagradables para muchos, y se podría pensar que fue un error. (pág. 148)

2.4. Definición de términos básicos

- **Atención:** característica cerebral que permite al cerebro expresar procesos psicológicos y afectivos. Como resultado, el cerebro puede priorizar los problemas que deben ser atendidos o eliminados, la persona puede prestar mucha atención a la información de su entorno y realizar tareas específicas.
- **Coordinación facial:** es la conversación que se lleva a cabo de manera voluntaria a través de las acciones musculares que se ejecutan en la cara. Para ilustrar su movimiento, hace señas con la lengua, muestra una cara de festejo o de pesar, rechaza, acidez, mueve las cejas hacia un lado, cambia la expresión de su rostro, etc.
- **Coordinación viso-manual:** los niños son más precisos en sus movimientos, se centran en un objeto específico antes de que se les presente un estímulo que represente la actividad a realizar. La correlación entre antebrazos, manos y muñecas es una forma de definir este tipo de habilidad motora, el menor recibe el incentivo de ver algo y luego hace los movimientos en conjunto.
- **Equilibrio:** se entiende como la capacidad de estabilidad al realizar diversas funciones motoras. El esquema corporal y el mundo exterior tienen una relación estructurada, lo que ayuda a que esta área se desarrolle.
- **Heurística:** es un rasgo humano que se puede definir como el arte y la ciencia de encontrar soluciones a problemas utilizando la originalidad, el pensamiento lateral y otros tipos de pensamiento diferentes a la norma.
- **Juego heurístico:** se trata de una actividad lúdica en la que los bebés de entre uno y cuatro años interactúan de forma natural y sin inhibiciones con diversos objetos, que luego son categorizados y reunidos. El juego heurístico apoya la enseñanza de conocimientos sobre las individualidades porque el niño hace los descubrimientos a partir de lo que ya sabe. Esto le ayuda a desarrollar nuevos procesos de pensamiento que le ayudarán a resolver problemas en una variedad de contextos.
- **Juego simbólico:** le posibilita vivir otros planetas, empezar a desarrollar su ingenio y su capacidad de creación, sobreponer miedos y ganar seguridad, además también es posible la exteriorización de comportamientos aprendidos por medio de la observación.

- **Lateralidad:** es un rasgo físico de un lado del cuerpo que resulta del hemisferio cerebral dominante. A través de esta área el niño aprenderá sobre derecha e izquierda utilizando su cuerpo como guía y mejorará su capacidad para localizar objetos en función de la base de su construcción.
- **Motricidad fonética:** le ayudará a generar sonidos con coherencia y significado, a través de la reproducción asistida poco a poco llegar a tener la capacidad de modular la voz hasta lograr hablar fluidamente, inicialmente, producirá sonidos de naturaleza simple, luego, producirá palabras con mayor complejidad, hasta que pueda hablar con claridad. A los 4 años de edad el menor deberá poder generar sonidos con una calidad perfecta, además, desarrollar su aparato fonador.
- **Psicomotricidad fina:** se trata de la habilidad con el fin de utilizar los músculos pequeños para realizar acciones muy particulares: la acción de arrugar la frente, la capacidad de apretujarse, el cierre del puño, la selección de las manos y de los dedos que se quieran utilizar y la acción de decorar el cuerpo.
- **Psicomotricidad:** es una ciencia que parte de la integridad del individuo, la psicología, que intenta maximizar la capacidad de ese individuo, utilizando experimentos y ejercicios responsables de su cuerpo para lograr un conocimiento más profundo de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio ambiente.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

Existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.5.2. Hipótesis específicas

- Existe relación entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad fonética de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
JUEGO HEURÍSTICO	• El juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan satisfactoriamente los músculos. • Identifican cual es la función del juguete. 	Ítems
	• El juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Supera miedos y gana confianza. • Estimula nuevos aprendizajes. 	Ítems
	• El juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Imagina y recrea según lo que sabes sobre tu entorno. • Establece reglas y responsabilidades. • Permite la cooperación del grupo. • Desarrollan la memoria, el razonamiento y la atención. 	Ítems
COMPRENSIÓN LECTORA	• Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue distintas cosas y las posiciona en su lugar. • Ejecuta sus movimientos coordinadamente. • Traza, recorta, enhebra, dibuja, abotona y rasga. 	Ítems
	• Motricidad fonética	<ul style="list-style-type: none"> • Emite sonidos coherentes y significativos. • Pronuncia silabas, hace sonidos de animales. • Desarrollar su aparato fonador. 	Ítems
	• Motricidad facial	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta lo que quiere decir. • Muestra expresiones al sentir los sabores. • Realiza expresiones variadas con el rostro. 	Ítems
	• Motricidad gestual		Ítems

		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos variados con las manos. • Realiza movimientos como mimo. • Gobierna y controla todos los movimientos del cuerpo. 	
--	--	--	--

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población de estudio en la investigación está constituida por 80 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho.

3.2.2. Muestra

Dado que la población era relativamente pequeña, se decidió utilizar la herramienta de recolección de datos para toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la investigación de campo, antes de coordinar con los docentes, utilice las técnicas de observación y aplique la lista de verificación, esto me permitió realizar una

investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Se ejecutó un conjunto de preguntas escrito en forma de interrogación con el fin de conseguir información de manera que se pueda determinar las variables que se estudiarán, este conjunto de preguntas está dirigido hacia la unidad de análisis y hace referencia al cuestionario.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Después de aplicar los instrumentos de esta investigación, se utiliza el sistema estadístico SPSS versión 25 para el procesamiento de los datos, con lo cual se pueden obtener rápidamente las tablas y gráficos estadísticos necesarios para su presentación y análisis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Los siguientes resultados se obtuvieron luego de aplicar la herramienta de recopilación de datos a los niños de 5 años:

Tabla 1

Utiliza la tijera para cortar líneas curvas y rectas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5

Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

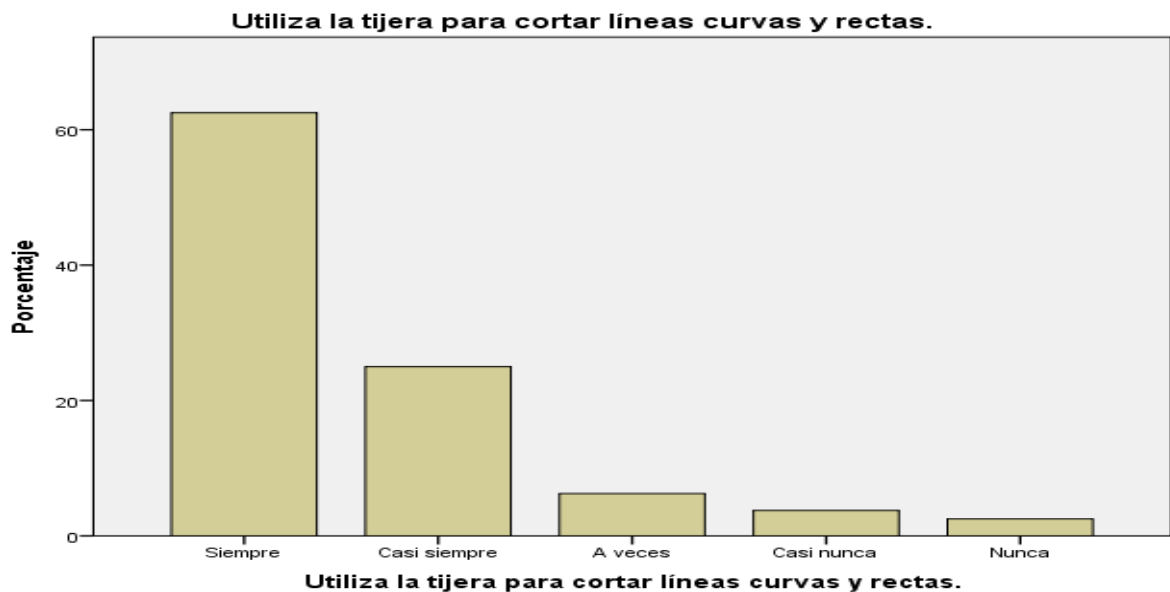


Figura 1: Utiliza la tijera para cortar líneas curvas y rectas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre utilizan la tijera para cortar líneas curvas y rectas; el 25,0% casi siempre utilizan la tijera para cortar líneas curvas y rectas, el 6,3% a veces utilizan la tijera para cortar líneas curvas y rectas, el 3,8% casi nunca utilizan la tijera para cortar líneas curvas y rectas y el 2,5% nunca utilizan la tijera para cortar líneas curvas y rectas.

Tabla 2

Utiliza el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

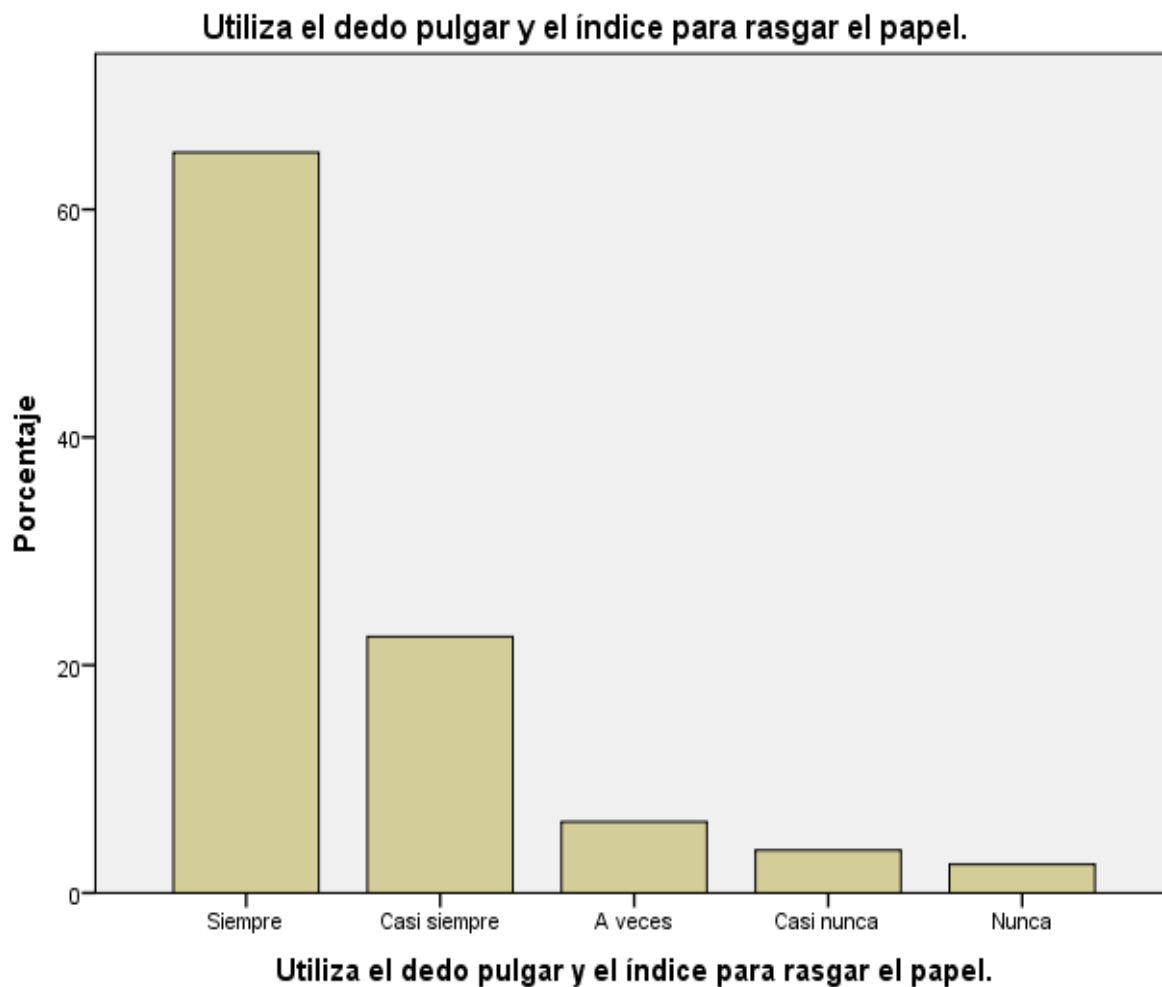


Figura 2: Utiliza el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel; el 22,5% casi siempre utilizan el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel, el 6,3% a veces utilizan el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel, el 3,8% casi nunca utilizan el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel y el 2,5% nunca utilizan el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel.

Tabla 3

Utiliza las manos para formar bolitas de plastilina.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

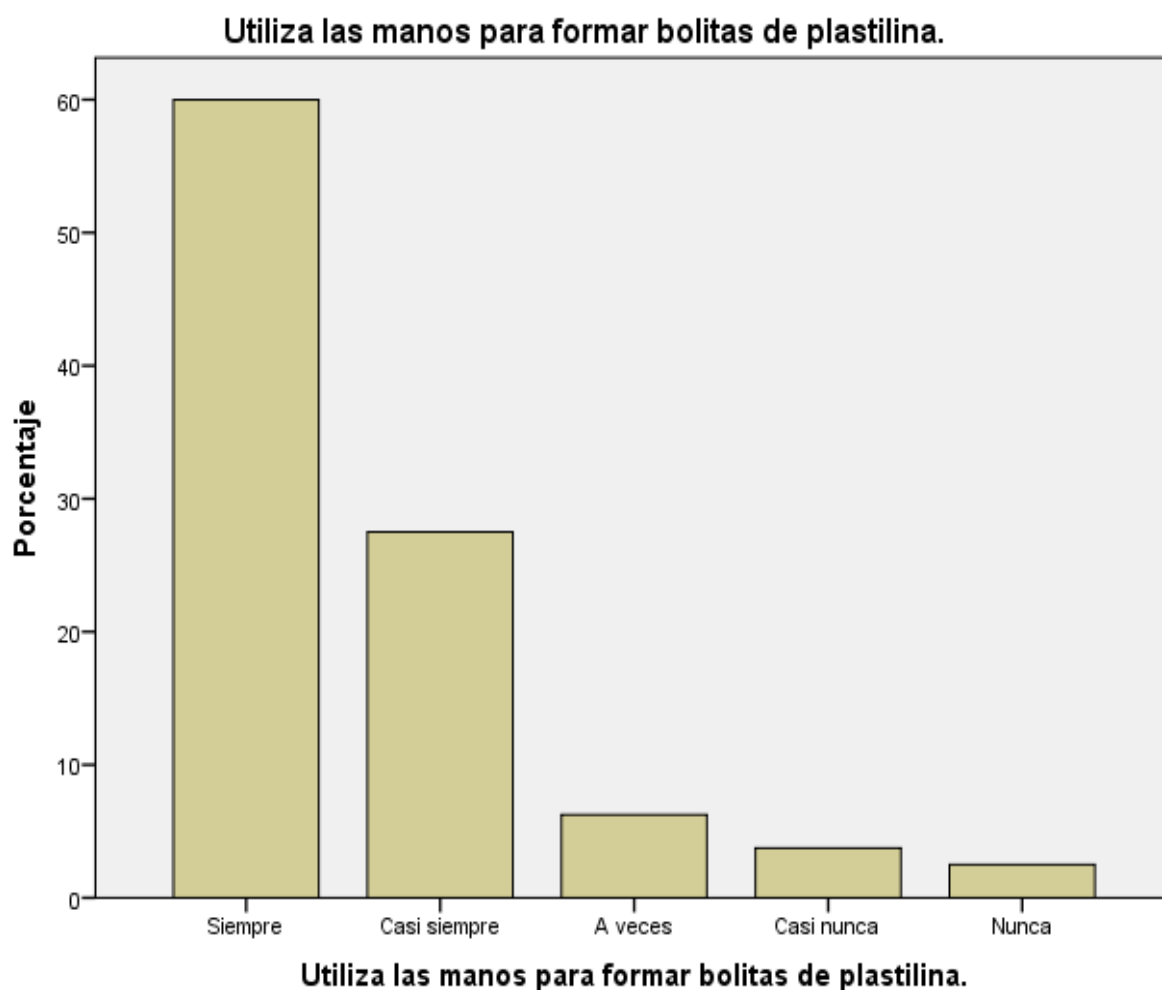


Figura 3: Utiliza las manos para formar bolitas de plastilina.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre utilizan las manos para formar bolitas de plastilina; el 27,5% casi siempre utilizan las manos para formar bolitas de plastilina, el 6,3% a veces utilizan las manos para formar bolitas de plastilina, el 3,8% casi nunca utilizan las manos para formar bolitas de plastilina y el 2,5% nunca utilizan las manos para formar bolitas de plastilina.

Tabla 4

Enrosca y desenrosca la tapa de la botella.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0

Total	80	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

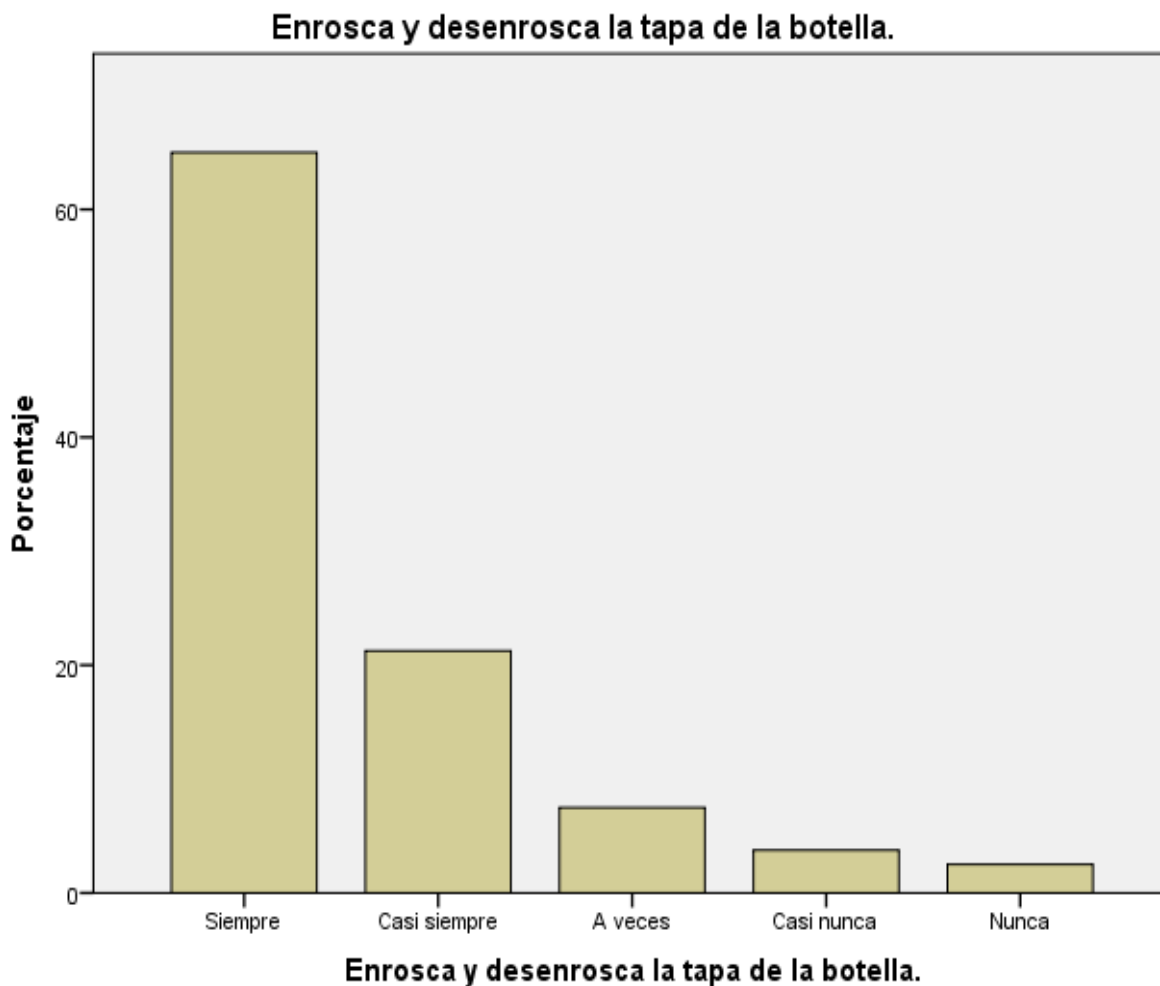


Figura 4: Enrosca y desenrosca la tapa de la botella.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre enrosca y desenrosca la tapa de la botella; el 21,3% casi siempre enrosca y desenrosca la tapa de la botella, el 7,5% a veces enrosca y desenrosca la tapa de la botella, el 3,8% casi nunca enrosca y desenrosca la tapa de la botella y el 2,5% nunca enrosca y desenrosca la tapa de la botella.

Tabla 5

Abotona los botones de su camisa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

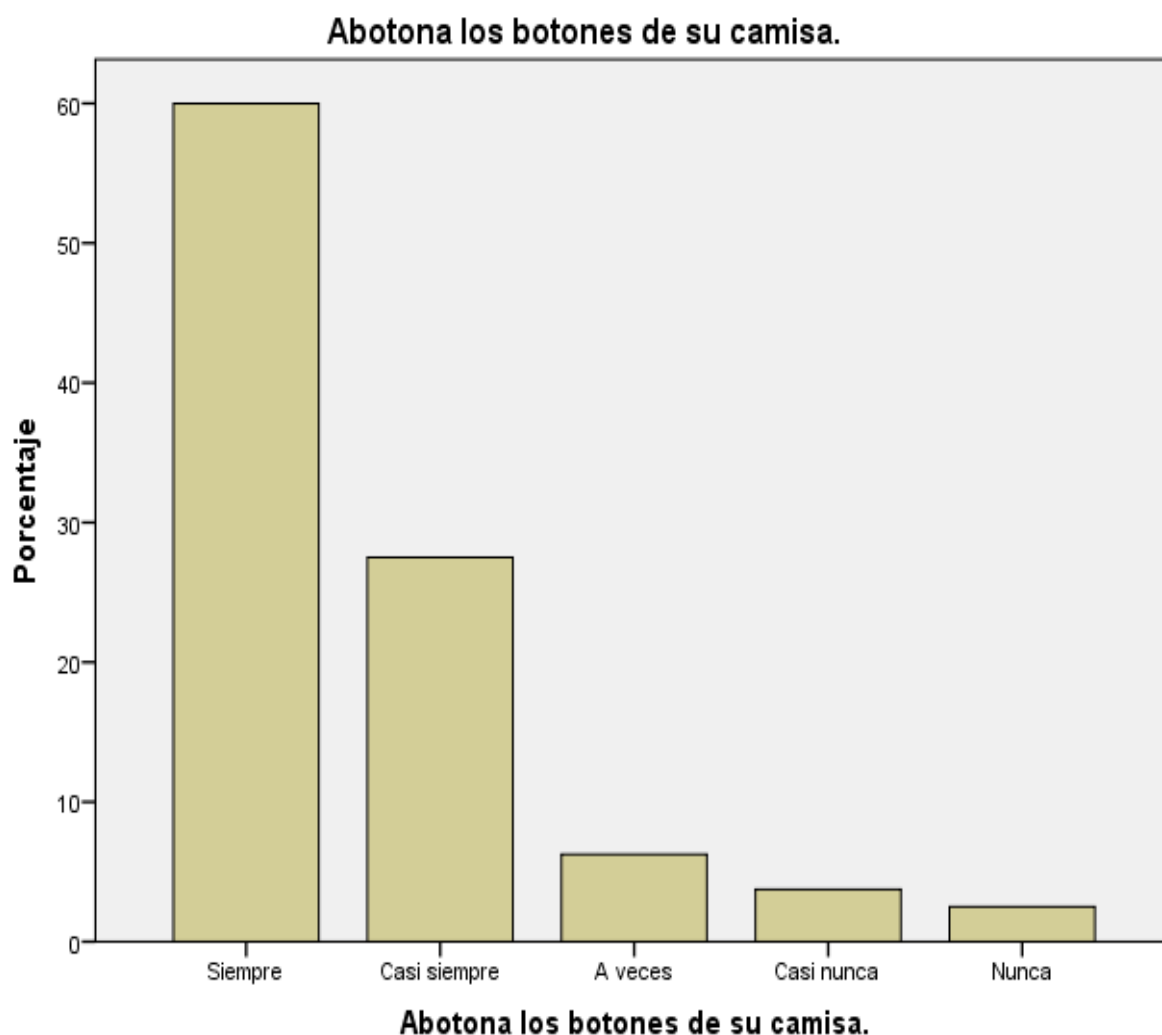


Figura 5: Abotona los botones de su camisa.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre abotonan los botones de su camisa; el 27,5% casi siempre abotonan los botones de su camisa, el 6,3% a veces abotonan los botones de su camisa, el 3,8% casi nunca abotonan los botones de su camisa y el 2,5% nunca abotonan los botones de su camisa.

Tabla 6

Dibuja líneas curvas y rectas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0

Total	80	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

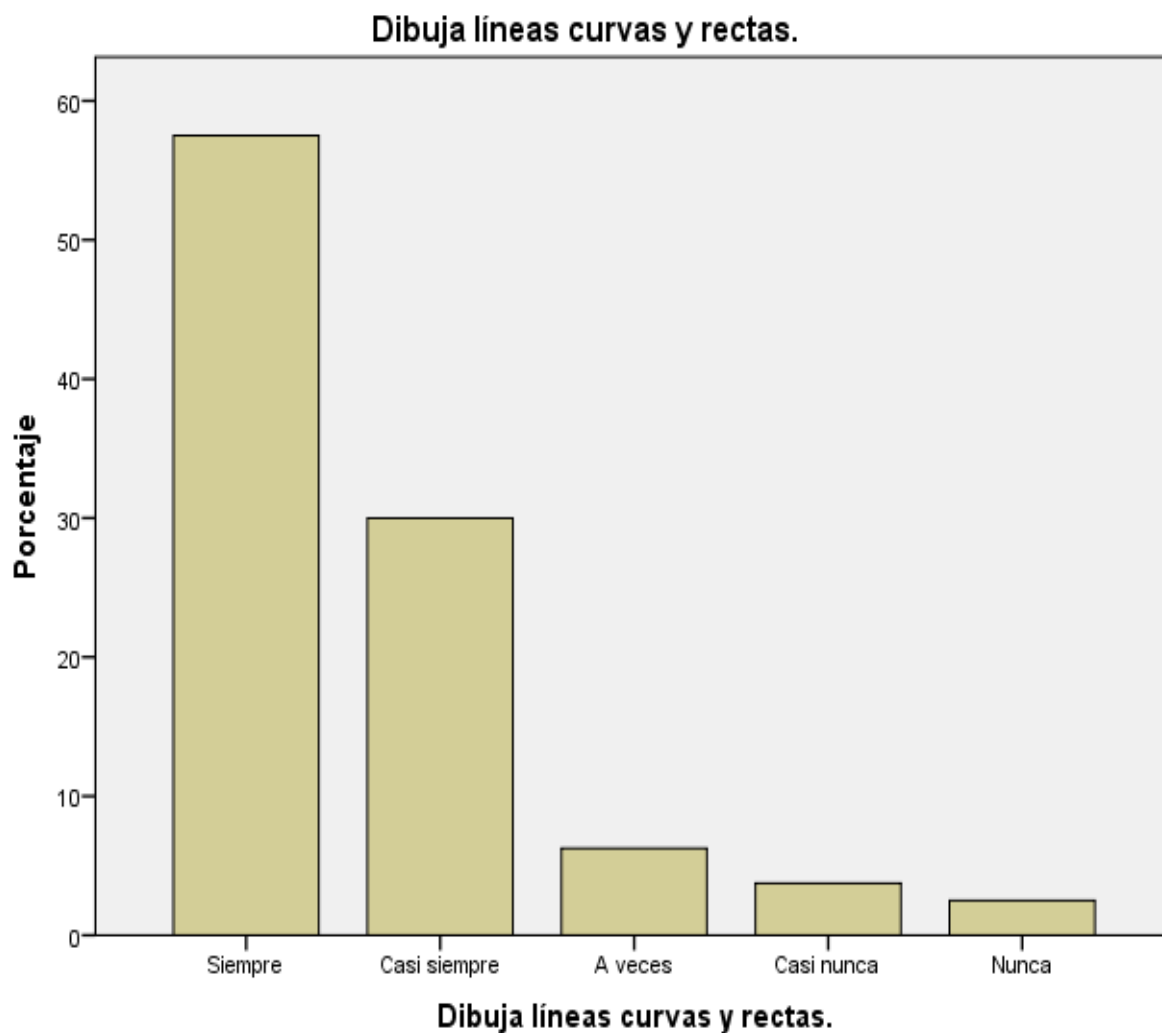


Figura 6: Dibuja líneas curvas y rectas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre dibujan líneas curvas y rectas; el 30,0% casi siempre dibujan líneas curvas y rectas, el 6,3% a veces dibujan líneas curvas y rectas, el 3,8% casi nunca dibujan líneas curvas y rectas y el 2,5% nunca dibujan líneas curvas y rectas.

Tabla 7

Arma rompecabezas de 10 o 15 piezas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5

Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

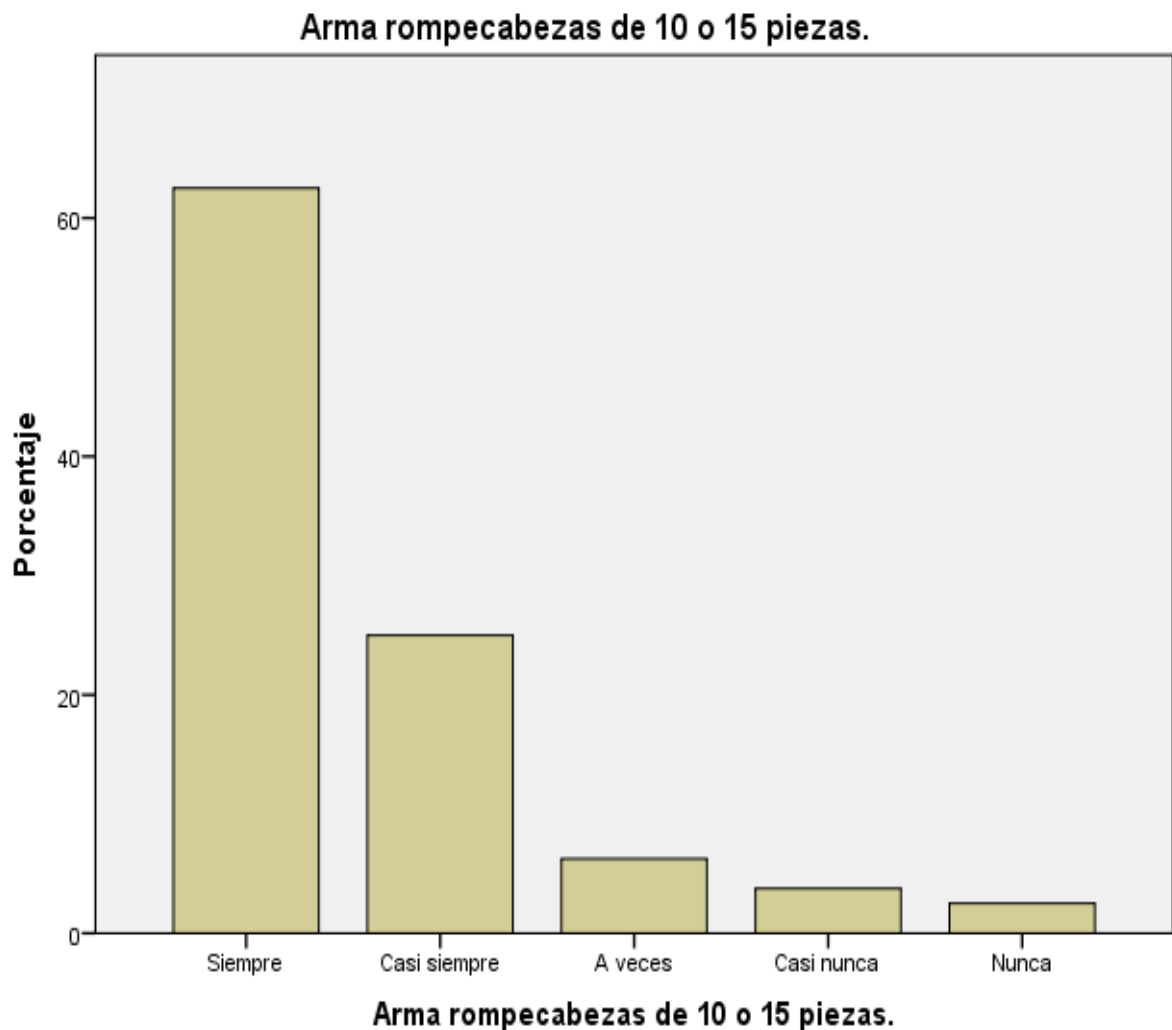


Figura 7: Arma rompecabezas de 10 o 15 piezas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre arman rompecabezas de 10 o 15 piezas; el 25,0% casi siempre arman rompecabezas de 10 o 15 piezas, el 6,3% a veces arman rompecabezas de 10 o 15 piezas, el 3,8% casi nunca arman rompecabezas de 10 o 15 piezas y el 2,5% nunca arman rompecabezas de 10 o 15 piezas.

Tabla 8

Se representa como un niño o una niña.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8

Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

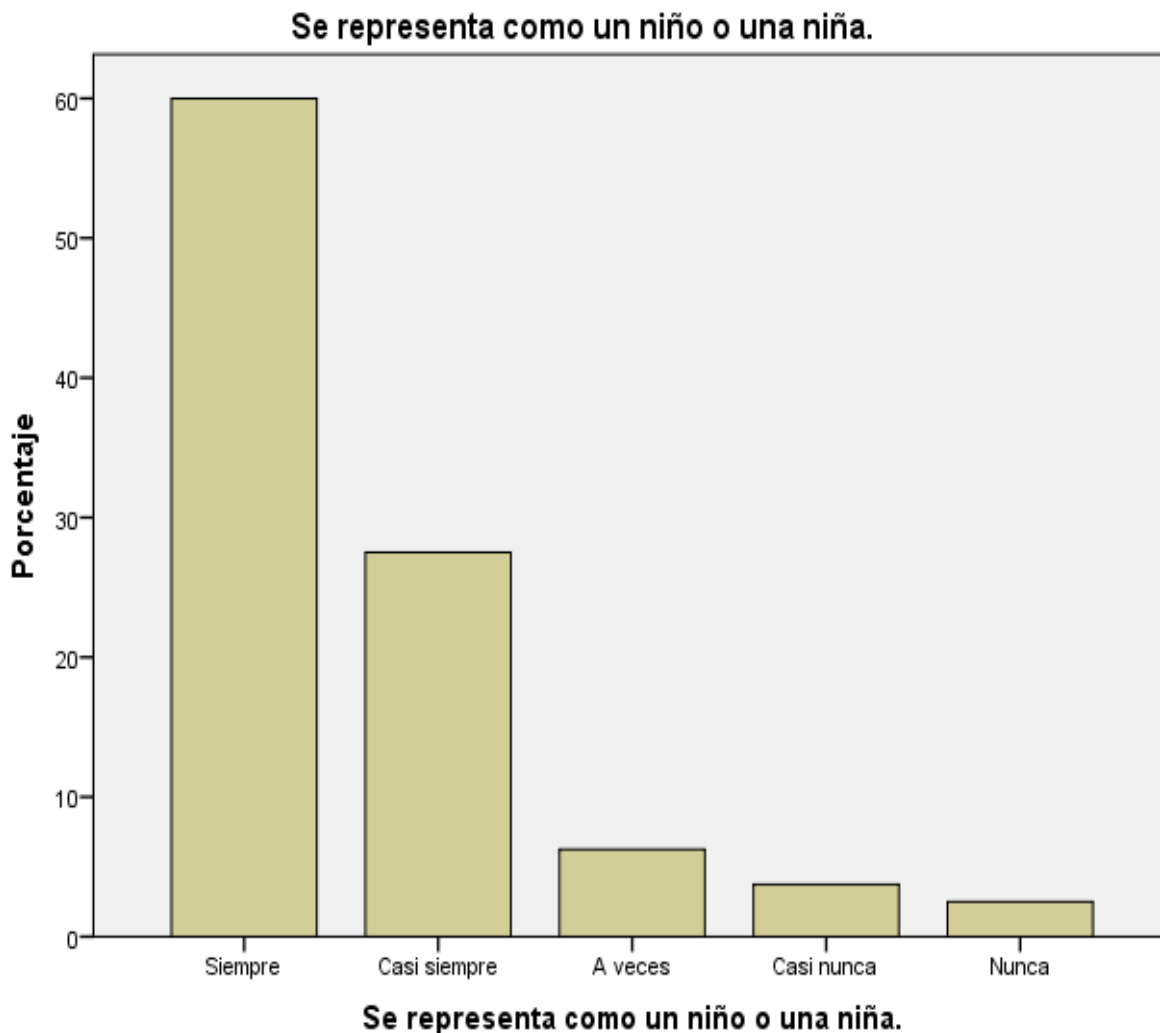


Figura 8: Se representa como un niño o una niña.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre se representan como un niño o una niña; el 27,5% casi siempre se representan como un niño o una niña, el 6,3% a veces se representan como un niño o una niña, el 3,8% casi nunca se representan como un niño o una niña y el 2,5% nunca se representan como un niño o una niña.

Tabla 9

Pintar un dibujo respetando los bordes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3

A veces	6	7,5	7,5	93,8
Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

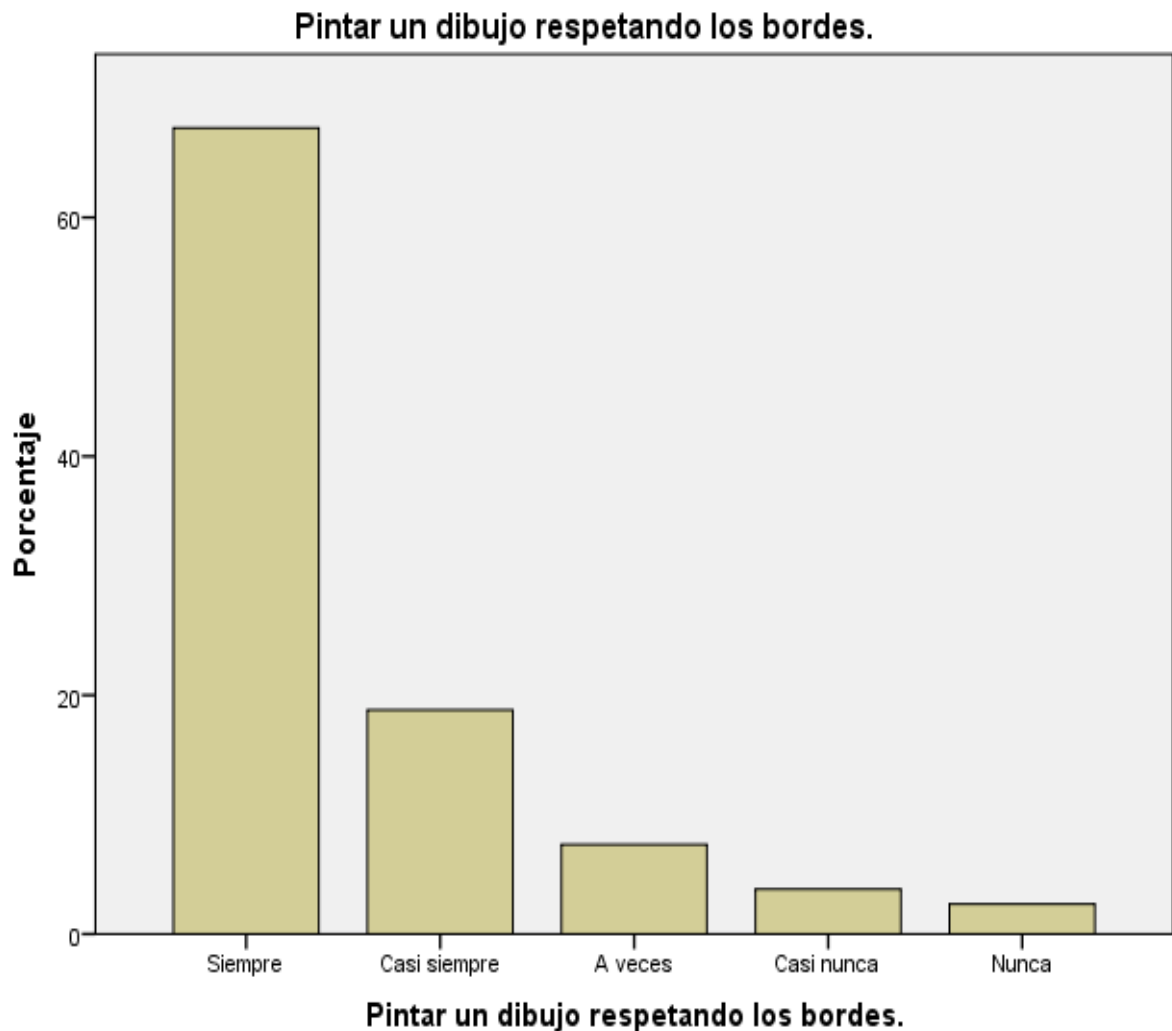


Figura 9: Pintar un dibujo respetando los bordes.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre pintan un dibujo respetando los bordes; el 18,8% casi siempre pintan un dibujo respetando los bordes, el 7,5% a veces pintan un dibujo respetando los bordes, el 3,8% casi nunca pintan un dibujo respetando los bordes y el 2,5% nunca pintan un dibujo respetando los bordes.

Tabla 10

Imita sonidos onomatopéyicos de animales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0

Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
A veces	5	6,3	6,3	93,8
Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

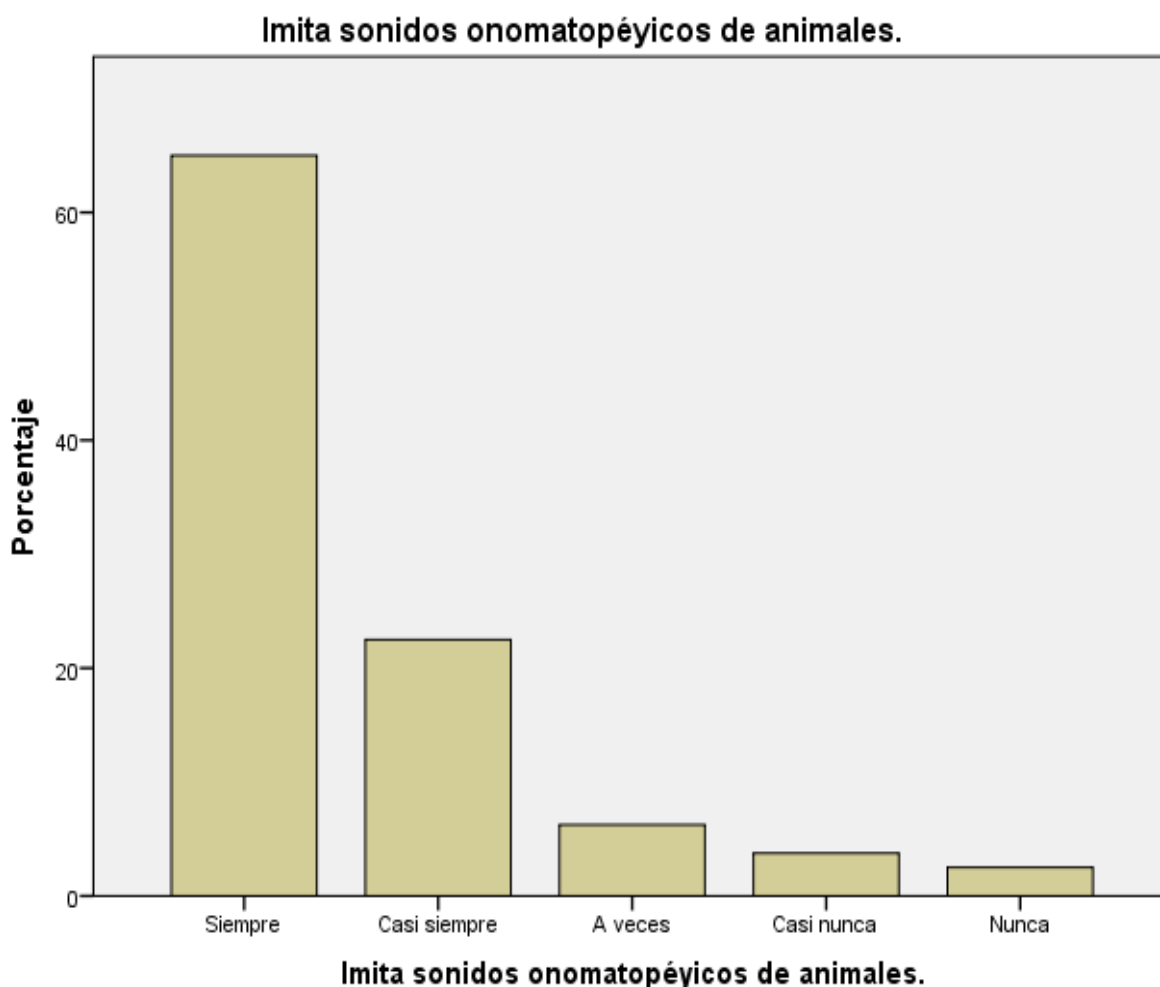


Figura 10: Imita sonidos onomatopéyicos de animales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre imitan sonidos onomatopéyicos de animales; el 22,5% casi siempre imitan sonidos onomatopéyicos de animales, el 6,3% a veces imitan sonidos onomatopéyicos de animales, el 3,8% casi nunca imitan sonidos onomatopéyicos de animales y el 2,5% nunca imitan sonidos onomatopéyicos de animales.

Tabla 11

Declama poemas cortos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

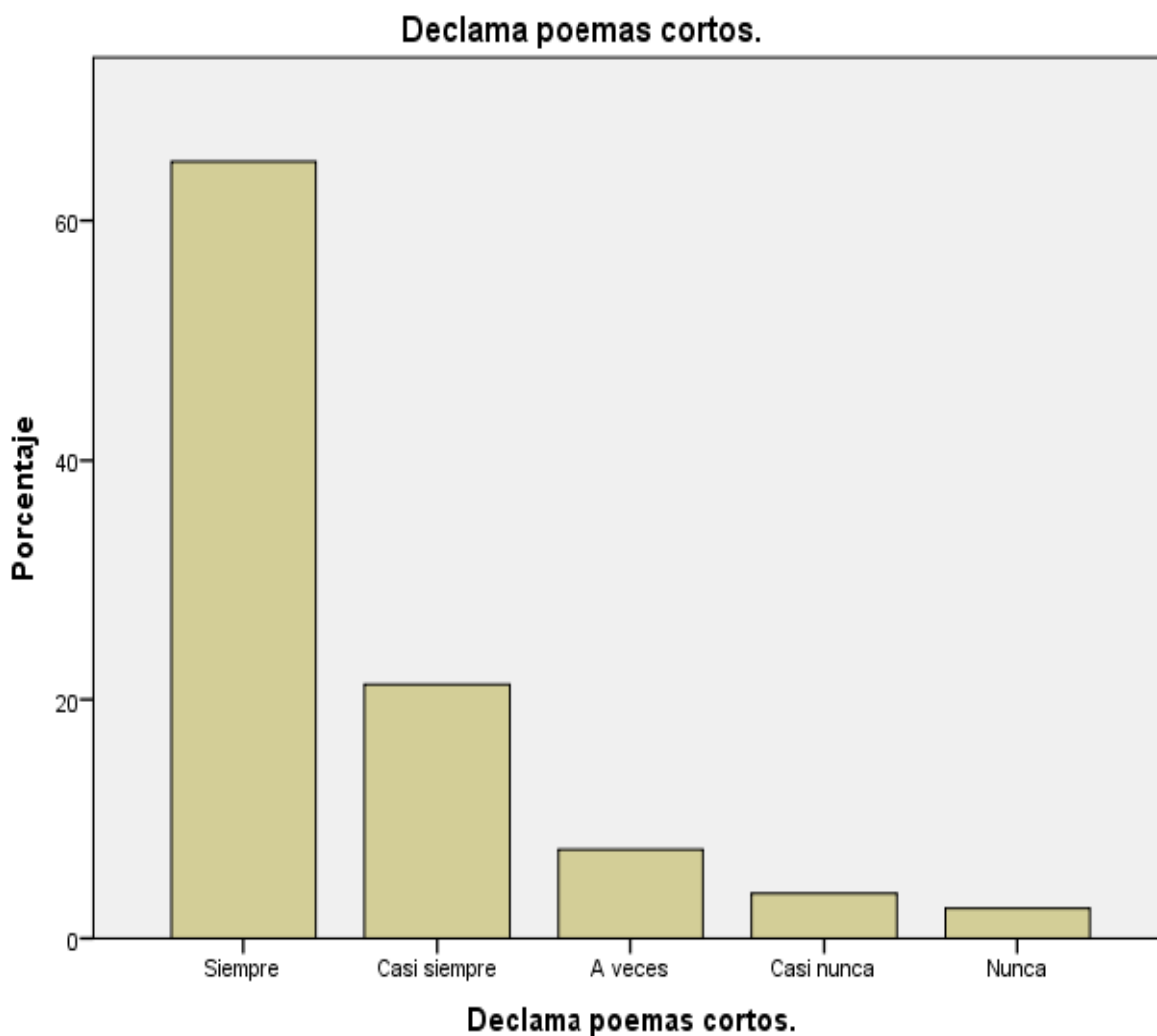


Figura 11: Declama poemas cortos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre declaman poemas cortos; el 21,3% casi siempre declaman poemas cortos, el 7,5% a veces declaman poemas cortos, el 3,8% casi nunca declaman poemas cortos y el 2,5% nunca declaman poemas cortos.

Tabla 12

Pronuncia y entona vocablos compuestos y simples.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

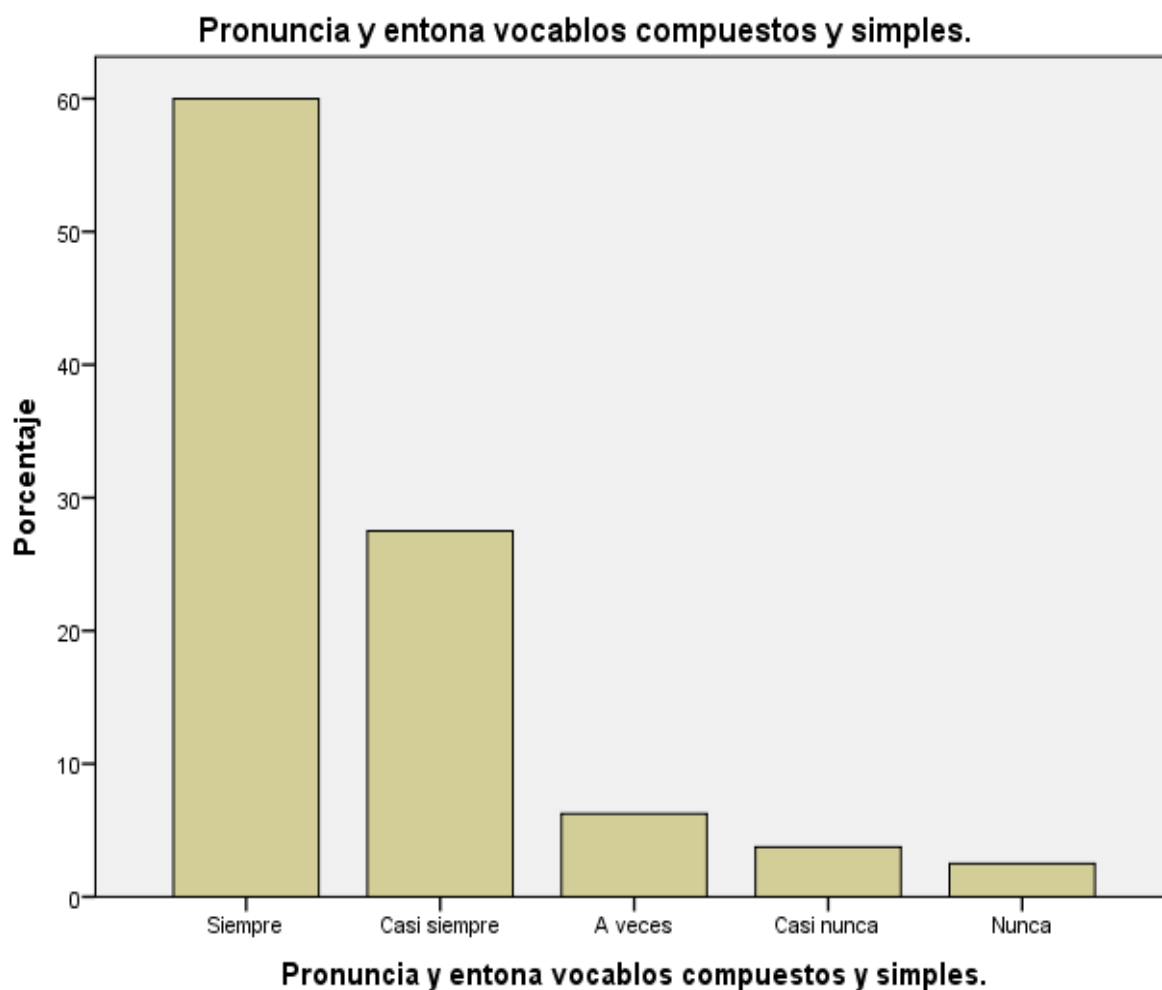


Figura 12: Pronuncia y entona vocablos compuestos y simples.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre pronuncian y entonan vocablos compuestos y simples; el 27,5% casi siempre pronuncian y entonan vocablos compuestos y simples, el 6,3% a veces pronuncian y entonan vocablos compuestos y simples, el 3,8% casi nunca pronuncian y entonan vocablos compuestos y simples y el 2,5% nunca pronuncian y entonan vocablos compuestos y simples.

Tabla 13

Inhala profundamente y exhala con fuerza.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

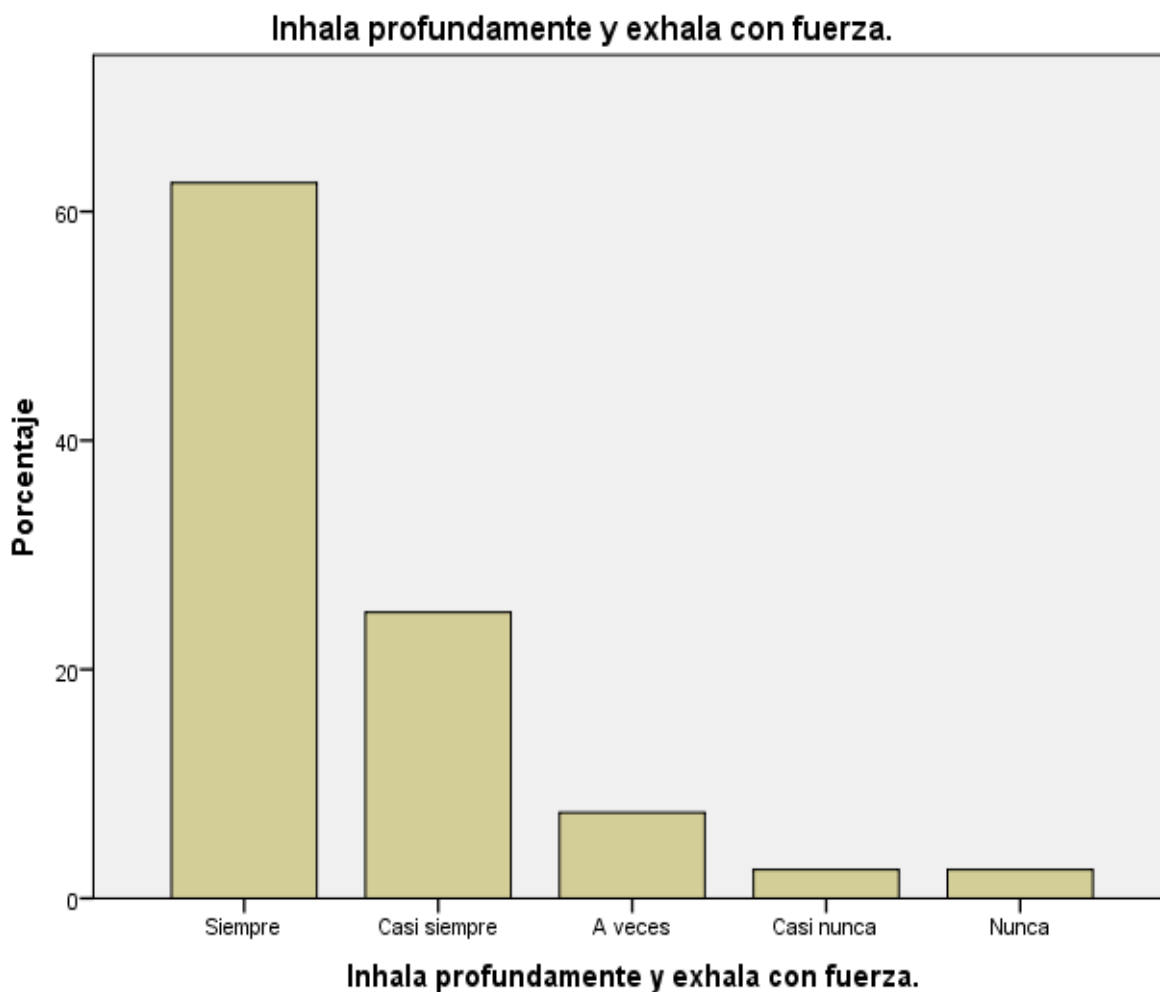


Figura 13: Inhala profundamente y exhala con fuerza.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre inhalan profundamente y exhalan con fuerza; el 25,0% casi siempre inhalan profundamente y exhalan con fuerza, el 7,5% a veces inhalan profundamente y exhalan con fuerza, el 2,5% casi nunca inhalan profundamente y exhalan con fuerza y el 2,5% nunca inhalan profundamente y exhalan con fuerza.

Tabla 14

Canta canciones de 2 o 3 párrafos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

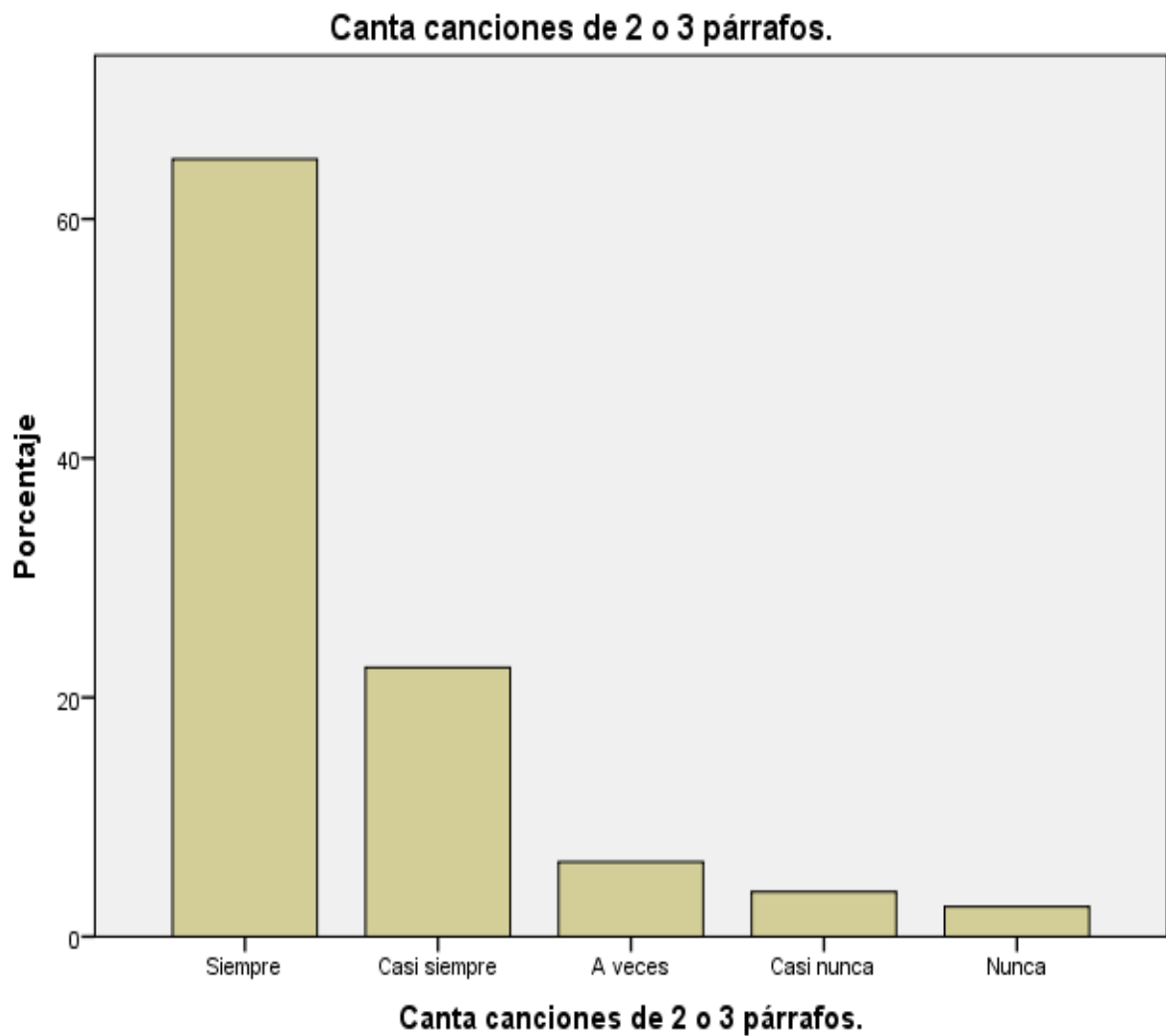


Figura 14: Canta canciones de 2 o 3 párrafos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cantan canciones de 2 o 3 párrafos; el 22,5% casi siempre cantan canciones de 2 o 3 párrafos, el 6,3% a veces cantan canciones de 2 o 3 párrafos, el 3,8% casi nunca cantan canciones de 2 o 3 párrafos y el 2,5% nunca cantan canciones de 2 o 3 párrafos.

Tabla 15

Realiza gestos en su rostro que muestren felicidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	68,8	68,8	68,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

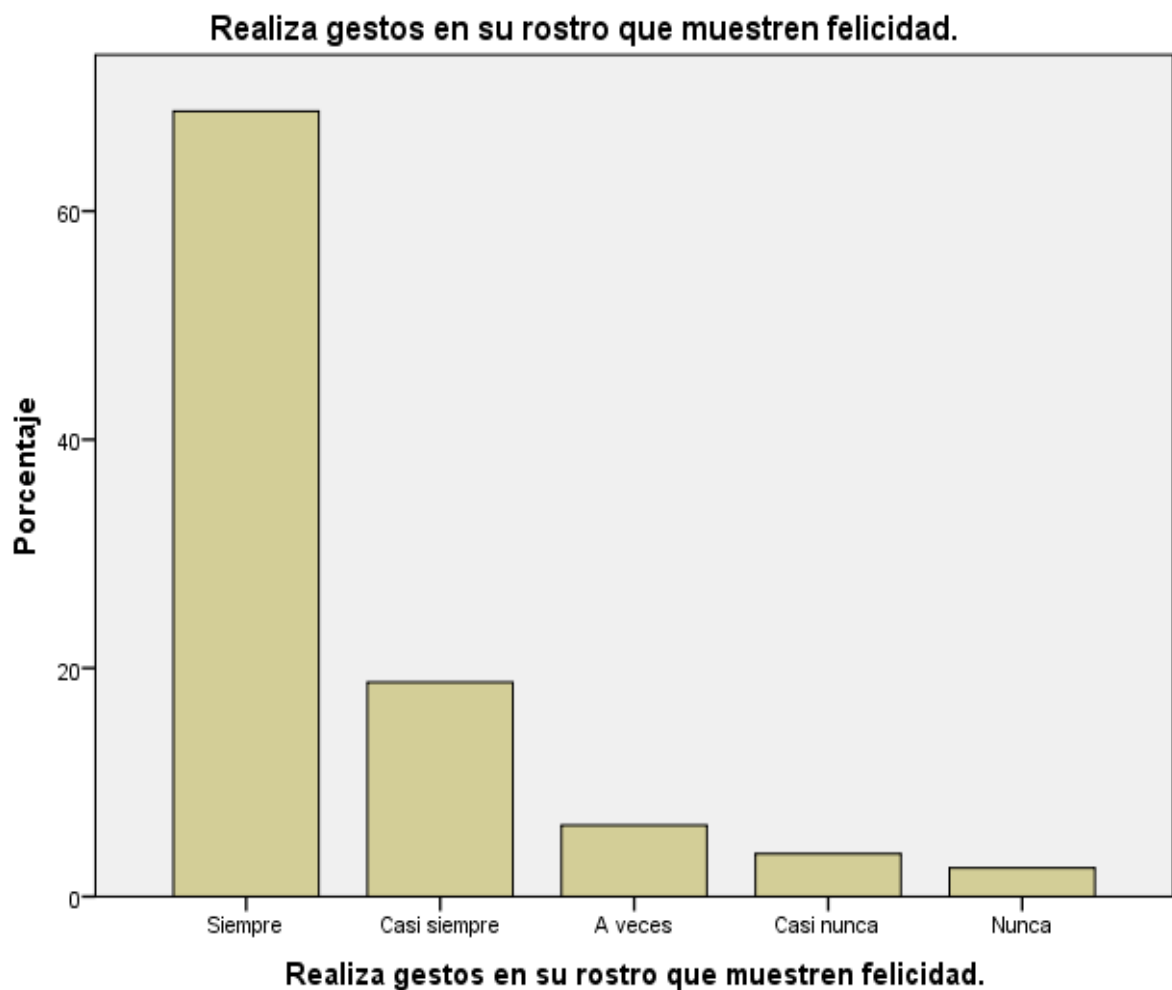


Figura 15: Realiza gestos en su rostro que muestren felicidad.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 68,8% siempre realizan gestos en su rostro que muestren felicidad; el 18,8% casi siempre realizan gestos en su rostro que muestren felicidad, el 6,3% a veces realizan gestos en su rostro que muestren felicidad, el 3,8% casi nunca realizan gestos en su rostro que muestren felicidad y el 2,5% nunca realizan gestos en su rostro que muestren felicidad.

Tabla 16

Realiza gestos en su rostro que muestren tristeza.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

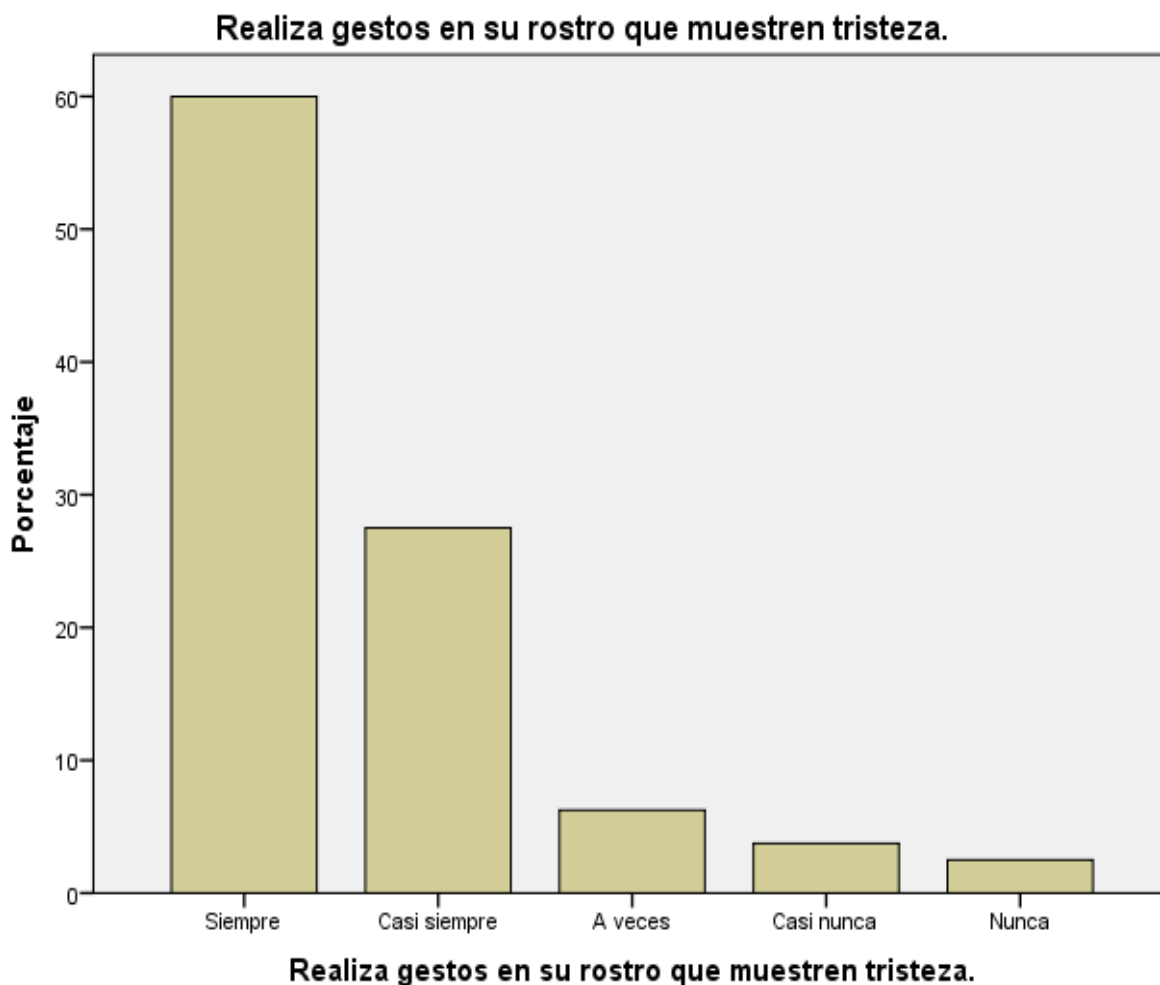


Figura 16: Realiza gestos en su rostro que muestren tristeza.

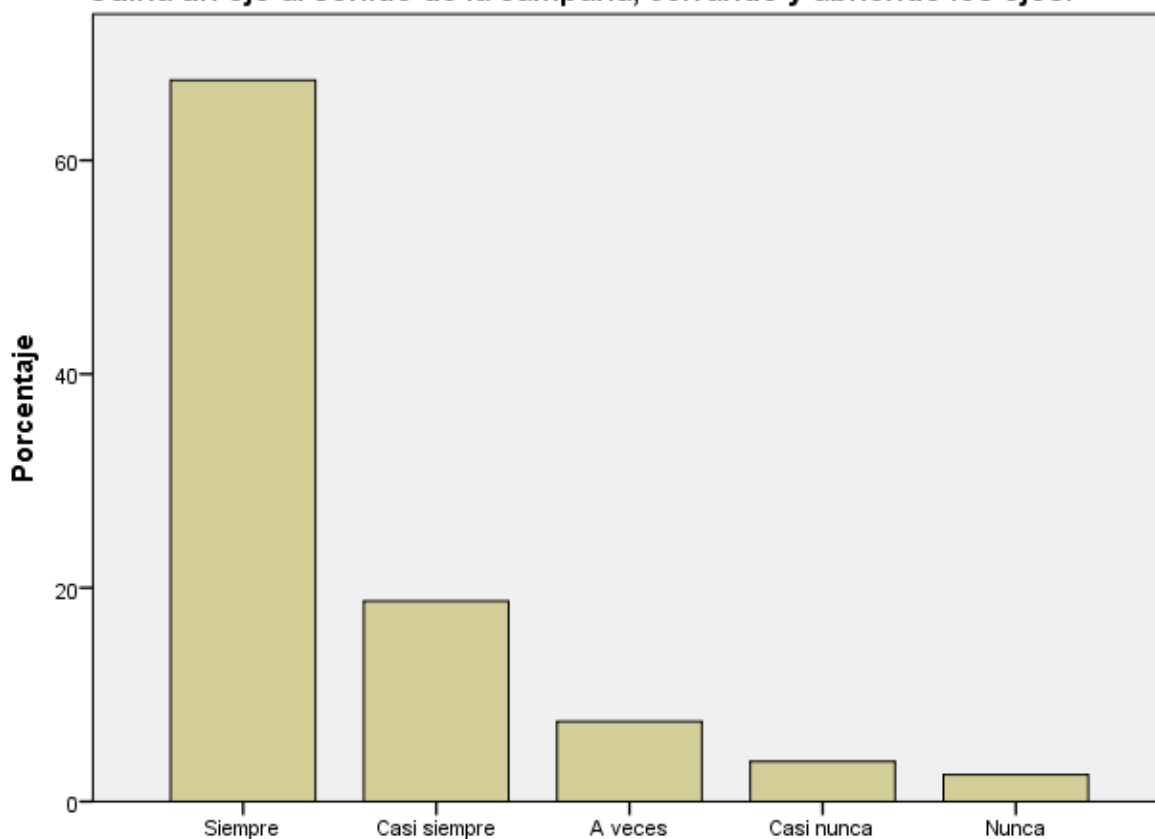
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre realizan gestos en su rostro que muestren tristeza; el 27,5% casi siempre realizan gestos en su rostro que muestren tristeza, el 6,3% a veces realizan gestos en su rostro que muestren tristeza, el 3,8% casi nunca realizan gestos en su rostro que muestren tristeza y el 2,5% nunca realizan gestos en su rostro que muestren tristeza.

Tabla 17

Guiña un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

Guiña un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos.



Guiña un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos.

Figura 17: Guiña un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre guiñan un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos; el 18,8% casi siempre guiñan un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos, el 7,5% a veces guiñan un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos, el 3,8% casi nunca guiñan un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos y el 2,5% nunca guiñan un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos.

Tabla 18

Mueve la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 18: Mueve la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre mueven la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda; el 22,5% casi siempre mueven la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda, el 6,3% a veces mueven la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda, el 3,8% casi nunca mueven la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda y el 2,5% nunca mueven la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda.

Tabla 19

Imita gestos que observa en figuras o imágenes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

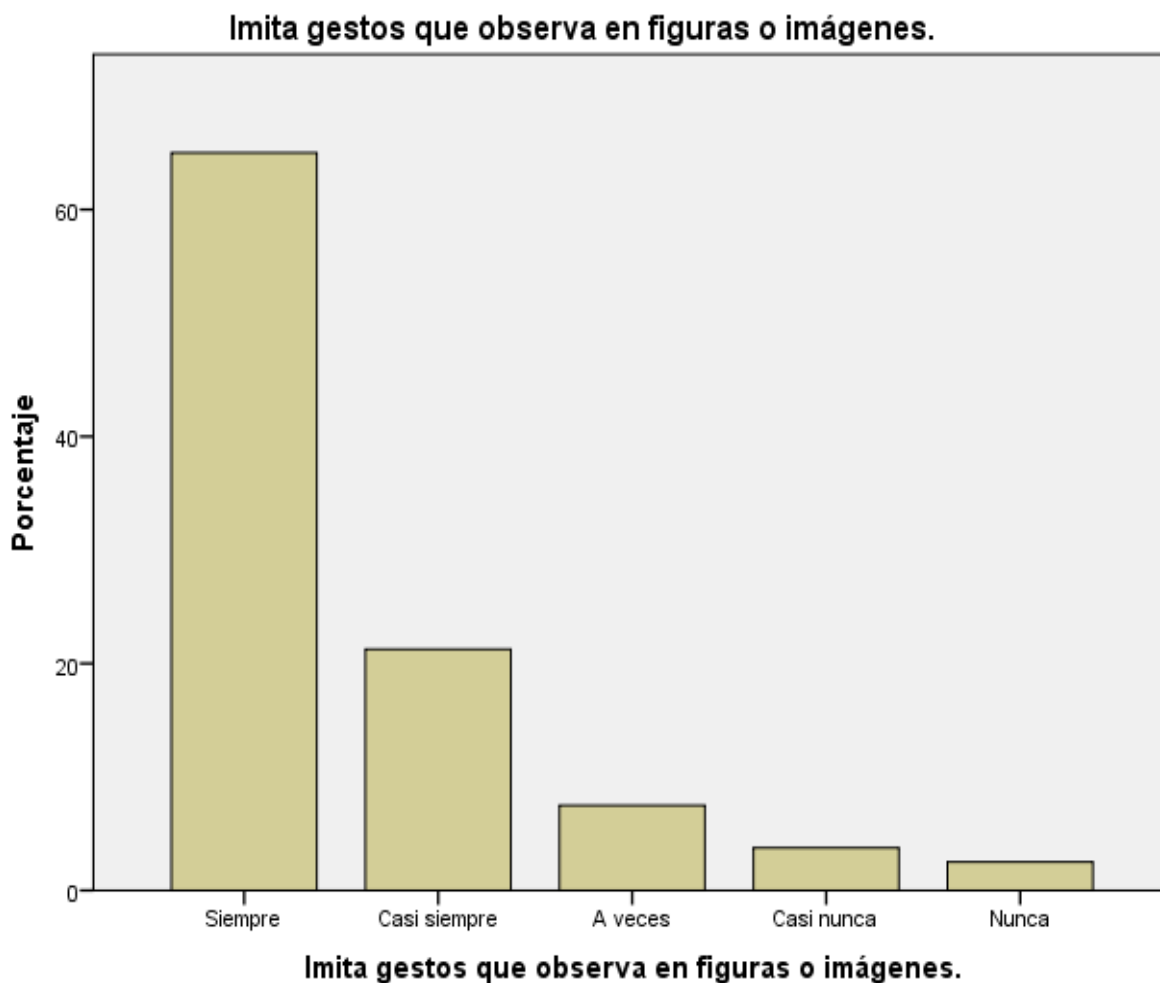


Figura 19: Imita gestos que observa en figuras o imágenes.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre imitan gestos que observan en figuras o imágenes; el 21,3% casi siempre imitan gestos que observan en figuras o imágenes, el 7,5% a veces imitan gestos que observan en figuras o imágenes, el 3,8% casi nunca imitan gestos que observan en figuras o imágenes y el 2,5% nunca imitan gestos que observan en figuras o imágenes.

Tabla 20

Mueve sus ojos de forma circular.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

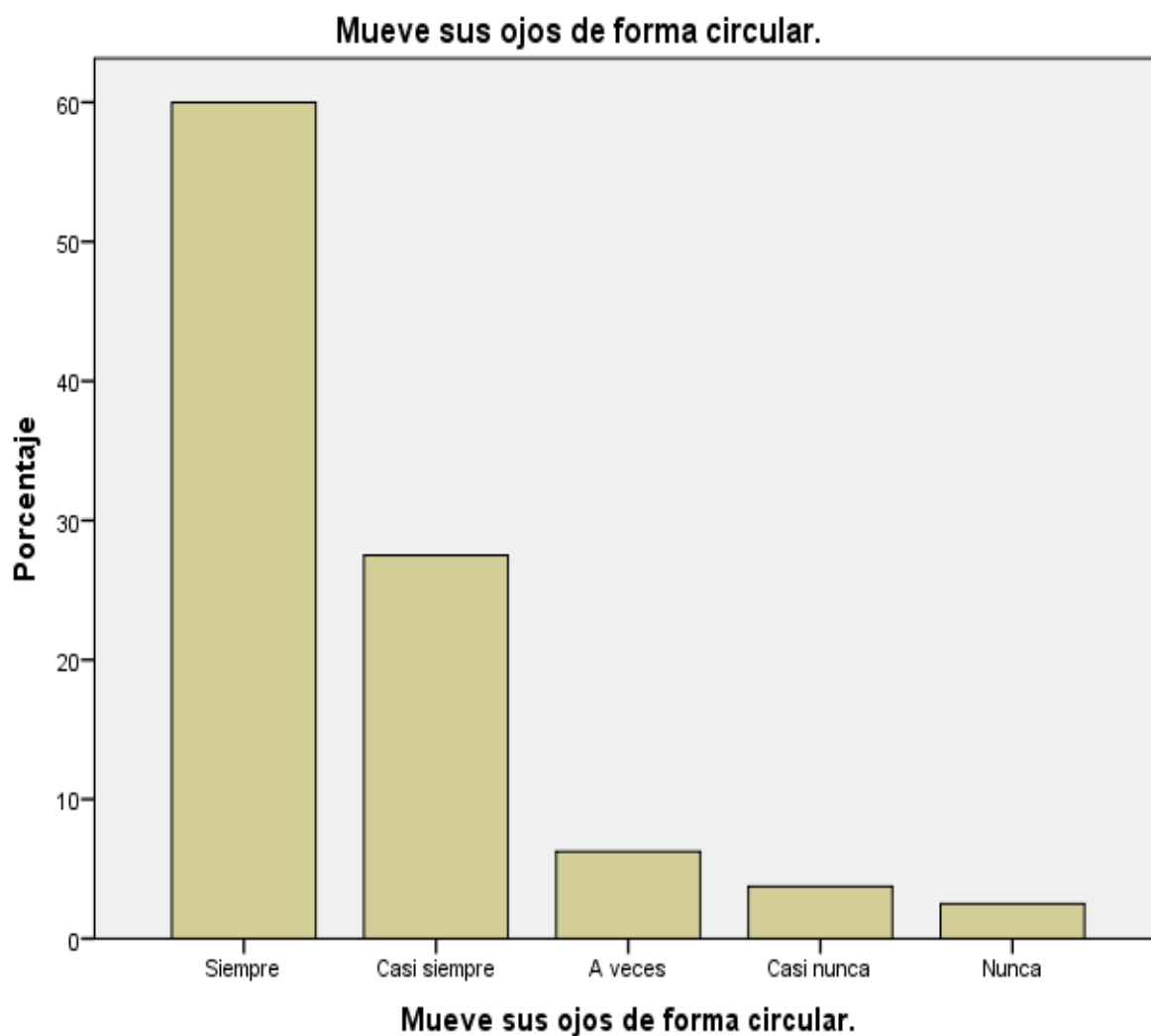


Figura 20: Mueve sus ojos de forma circular.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mueven sus ojos de forma circular; el 27,5% casi siempre mueven sus ojos de forma circular, el 6,3% a veces mueven sus ojos de forma circular, el 3,8% casi nunca mueven sus ojos de forma circular y el 2,5% nunca mueven sus ojos de forma circular.

Tabla 21

Colorea y delinea dibujos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

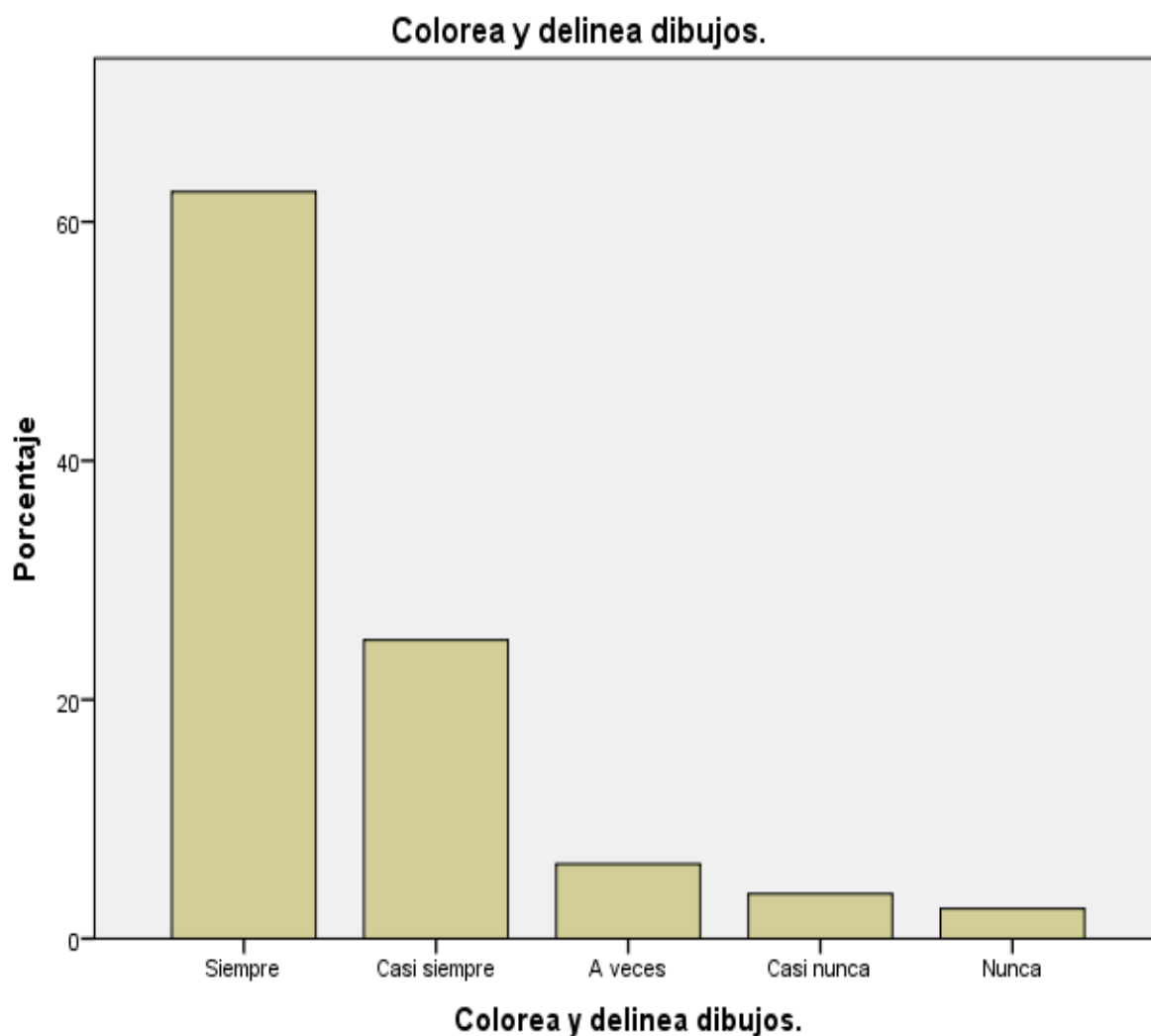


Figura 21: Colorea y delinea dibujos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre colorean y delinean dibujos; el 25,0% casi siempre colorean y delinean dibujos, el 6,3% a veces colorean y delinean dibujos, el 3,8% casi nunca colorean y delinean dibujos y el 2,5% nunca colorean y delinean dibujos.

Tabla 22

Se expresa a través de títeres, sonrisas y gestos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

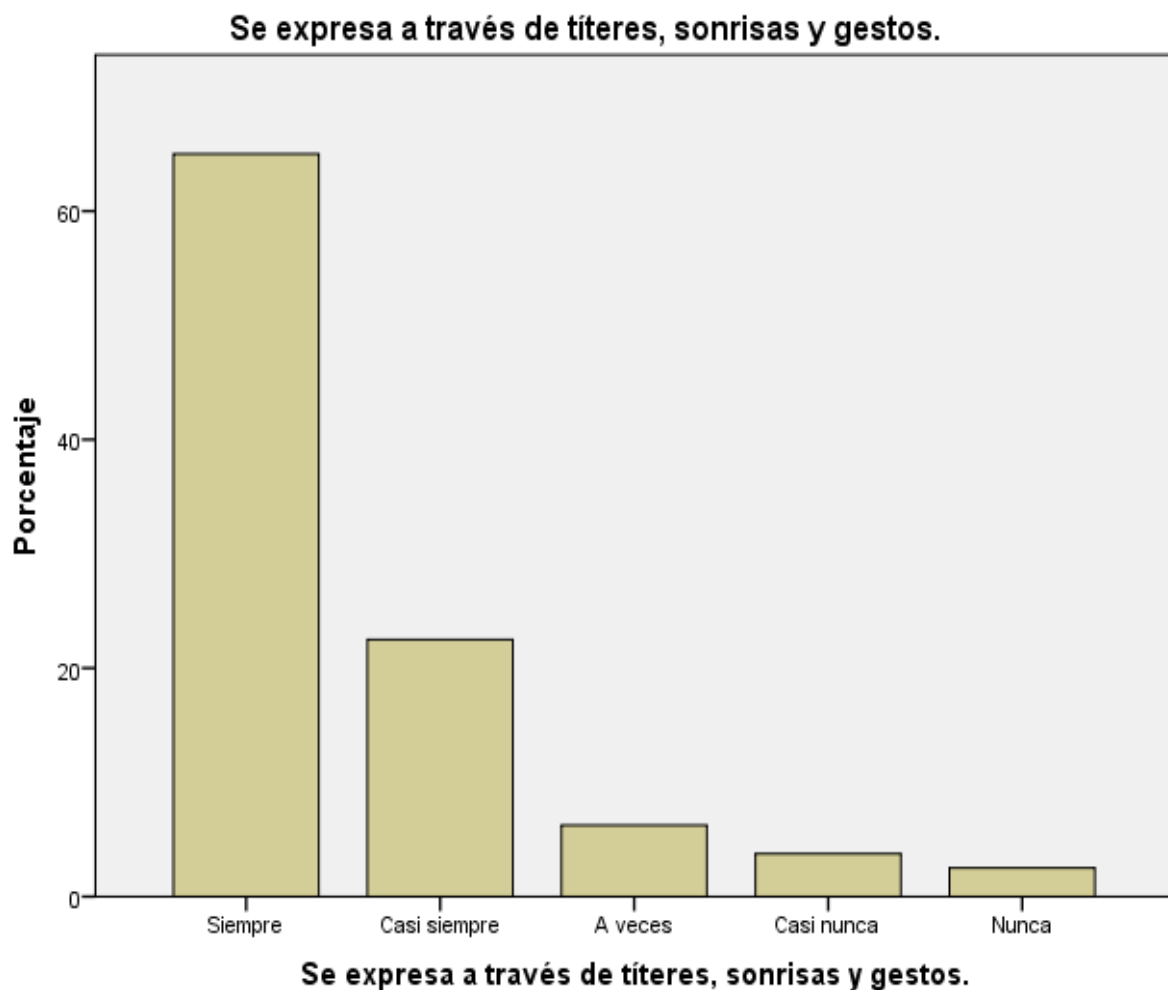


Figura 22: Se expresa a través de títeres, sonrisas y gestos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre se expresan a través de títeres, sonrisas y gestos; el 22,5% casi siempre se expresan a través de títeres, sonrisas y gestos, el 6,3% a veces se expresan a través de títeres, sonrisas y gestos, el 3,8% casi nunca se expresan a través de títeres, sonrisas y gestos y el 2,5% nunca se expresan a través de títeres, sonrisas y gestos.

Tabla 23

Mueve los dedos mientras abre y cierra las manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

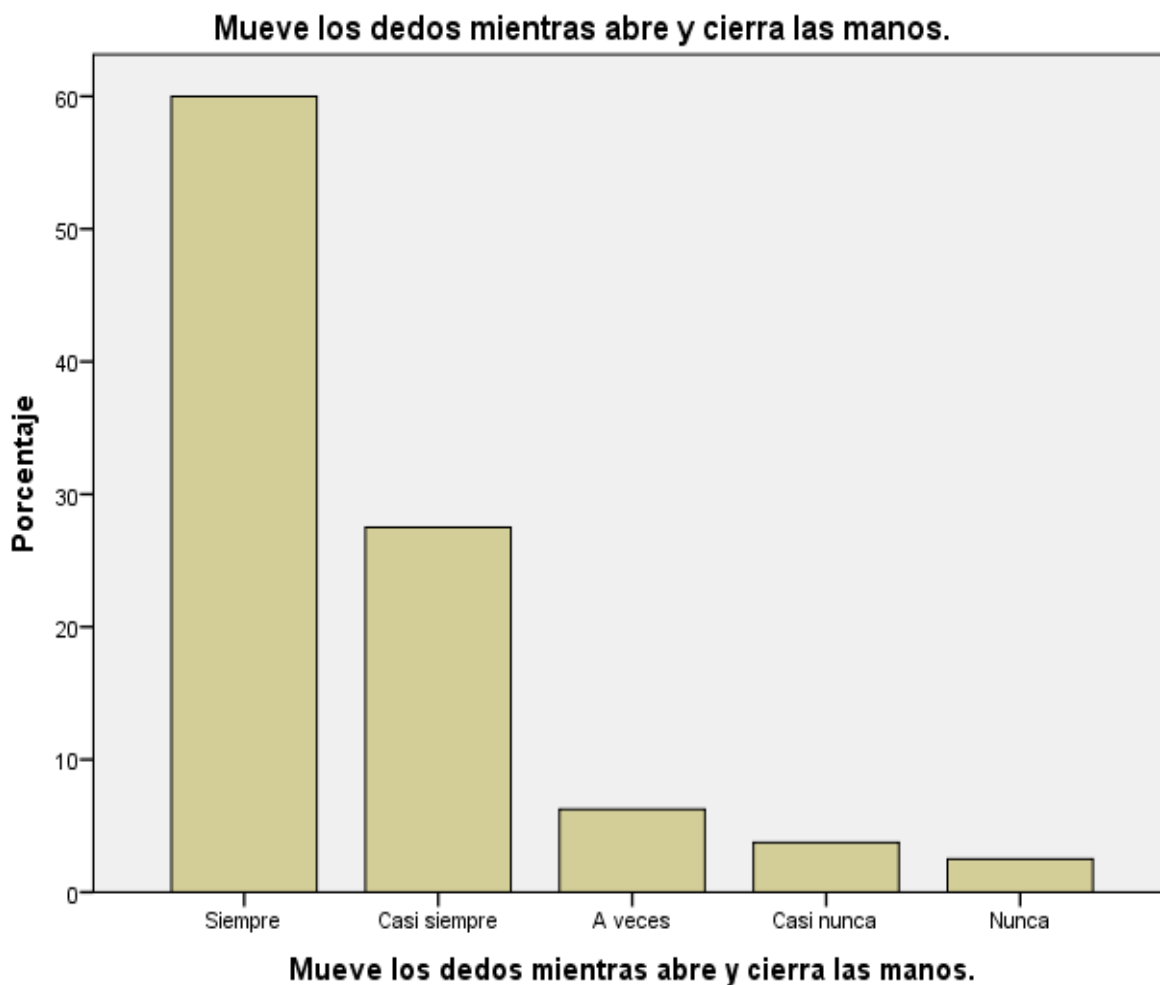


Figura 23: Mueve los dedos mientras abre y cierra las manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mueven los dedos mientras abren y cierran las manos; el 27,5% casi siempre mueven los dedos mientras abren y cierran las manos, el 6,3% a veces mueven los dedos mientras abren y cierran las manos, el 3,8% casi nunca mueven los dedos mientras abren y cierran las manos y el 2,5% nunca mueven los dedos mientras abren y cierran las manos.

Tabla 24

Expresa su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

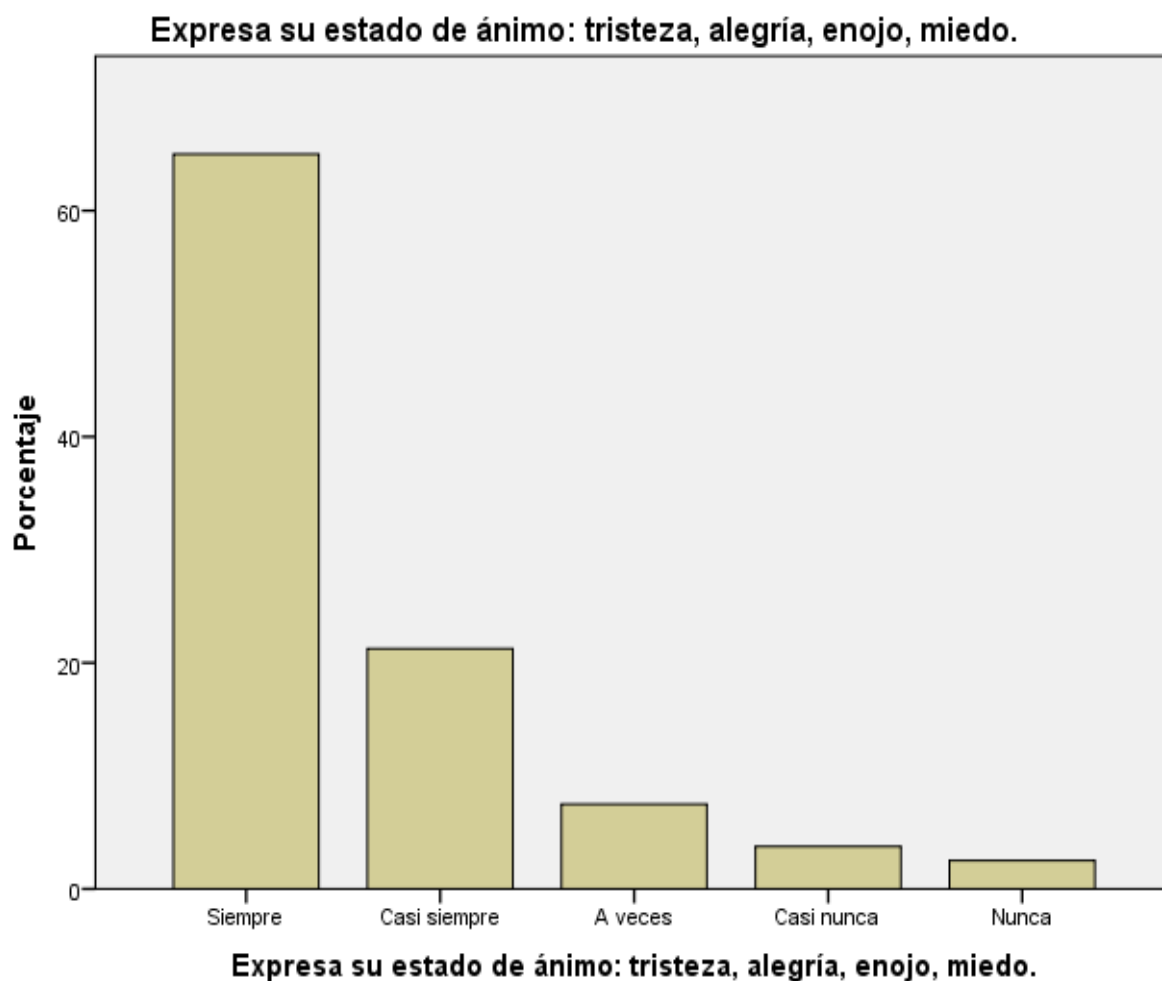


Figura 24: Expresa su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo; el 21,3% casi siempre expresan su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo, el 7,5% a veces expresan su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo, el 3,8% casi nunca expresan su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo y el 2,5% nunca expresan su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo.

Tabla 25

Desarrolla actividades como pintar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

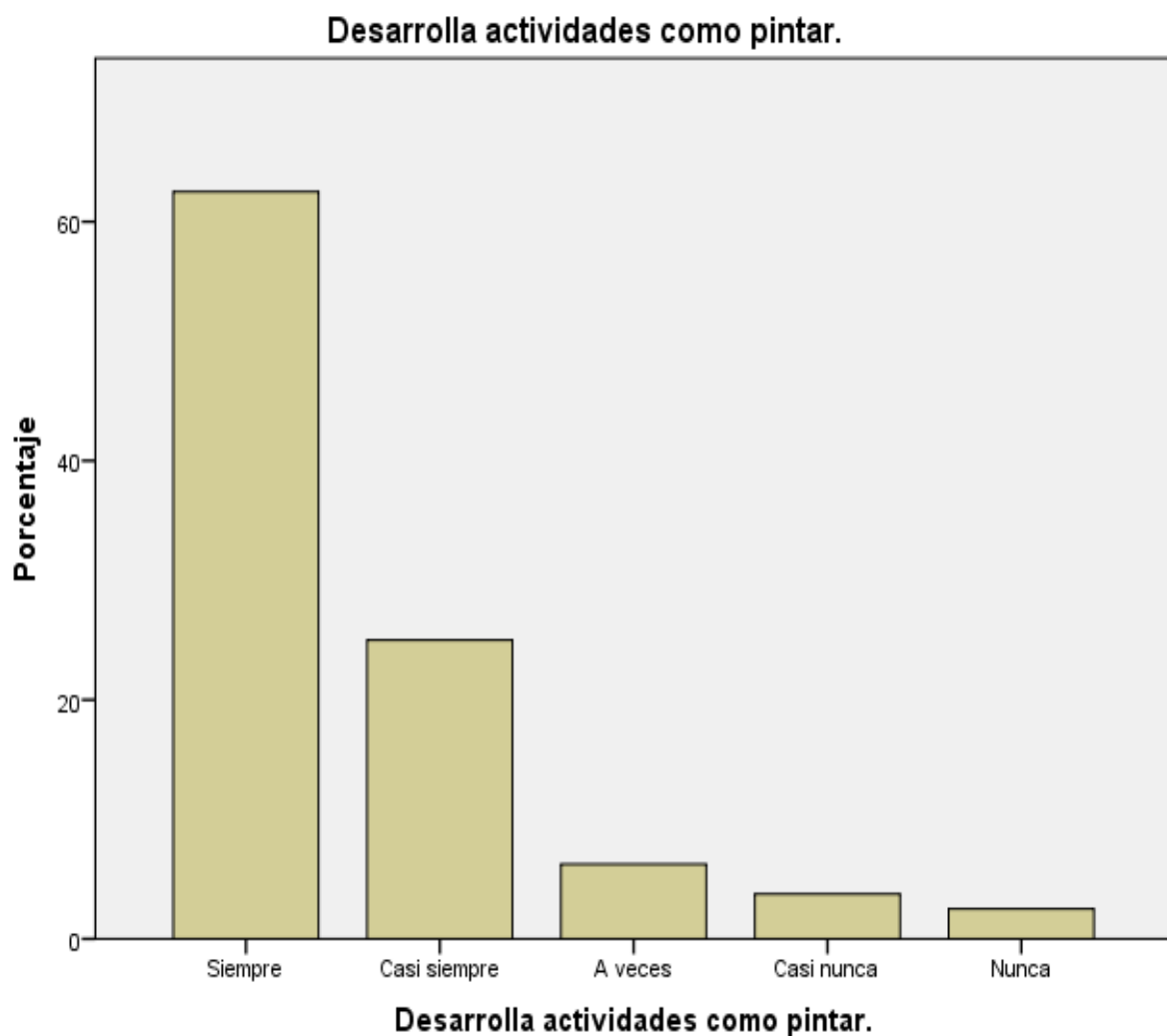


Figura 25: Desarrolla actividades como pintar.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre desarrollan actividades como pintar; el 25,0% casi siempre desarrollan actividades como pintar, el 6,3% a veces desarrollan actividades como pintar, el 3,8% casi nunca desarrollan actividades como pintar y el 2,5% nunca desarrollan actividades como pintar.

4.2. Contratación de hipótesis

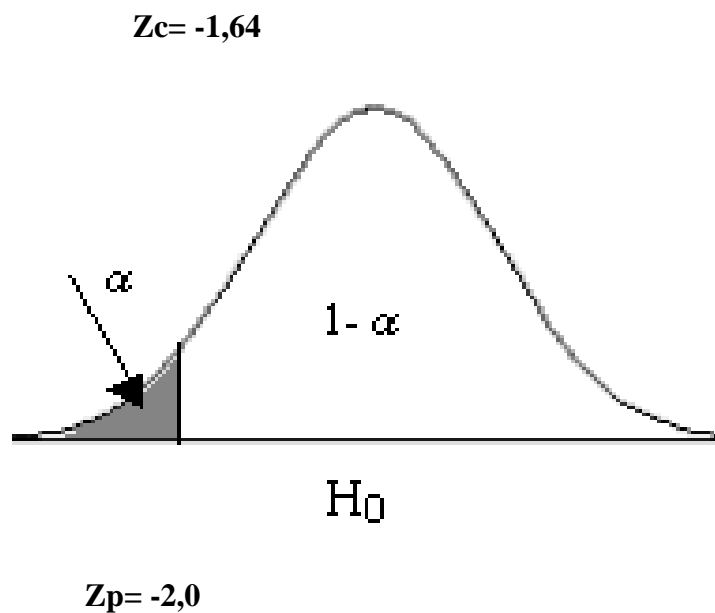
Paso 1:

H₀: No existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

H₁: Existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Pinta (2021), quien en su estudio concluyó que: en el diagnóstico se evidenció a través del uso del Test Dexterímetro de “Goodard” que la mayor parte de los infantes de nivel inicial 2 se hallaron en una posición media y algunos en una posición baja en la habilidad de movimiento de manos, debido a que presentaban dificultades en la ejecución de actividades de manos que no exhibían ritmo, armonía y precisión en el desplazamiento de la misma durante las acciones. También guardan relación con el estudio de Llumiquinga (2016), quien llegaron a la conclusión que: los métodos lúdicos se están utilizando en calidad de simple juego y cantos de tradición que enturbian a los menores en su lugar, la limitada aplicación de los juegos provoca malestar en los niños, en consideración que la mayor parte de ellos les agrada aprender brincando, exponen su amor por el juego, acatando las normas presentes en una determinada clase.

Pero en lo que concierne a los estudios de Merino (2022), así como Muñoz (2018) concluyeron que: Luego de observar diversas investigaciones acerca del conocimiento por heurístico en menores de nivel primaria, se puede llegar a la conclusión de que este es un procedimiento utilizado en la docencia del aprendizaje de matemática en la que el menor tiene la habilidad de educarse por sí mismo a través del juego por descubrimiento y por exploración. Además, se cree que es un modo planeado de utilizar y desarrollar la libertad de los menores a partir de las herramientas que hallamos en las actividades ordinarias de la existencia. El grado de motricidad de los estudiantes, antes de implementar la sugerencia del juego heurístico, según tabla y figura 9, el 56.30.00% de los estudiantes se encontraban en el nivel principiante (nunca) en el uso correcto del juego y el 43,80% se encontraba (a veces) en el estado de utilizar correctamente la cuerda para saltar.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se comprobó que existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, utilizando los dedos en una secuencia determinada, la cual involucra el desarrollo de la habilidad de poder agarrar con las pinzas, enhebrar, grafiar y finalmente escribir. En tal sentido, el niño es capaz de hacer ejercitación sobre su propio cuerpo; por esta razón es tan significativo su incentivación a temprana edad como eje principal del conocimiento en la edad escolar del menor.
- Existe relación entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, desarrollando el control de la mano de niño para que en la edad de la escuela no tenga que tener problemas en relación a sus habilidades y destrezas relativas a su motricidad fina.
- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad fonética de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que esto ayuda a producir un sonido coherente y significativo, a través de la imitación gradualmente comenzará a afinar mejor su voz hasta que pueda hablar con claridad, inicialmente con sílabas simples y luego con palabras nuevas y completas entrelazadas, emitirá sonidos de animales o sonidos familiares.
- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, haciendo referencia a movimientos que favorecen la exteriorización de nuestras emociones y sentimientos, y que a partir del control sobre una parte del cuerpo se volverá una ayuda para poder comunicarse con los que viven y se comunican en el exterior.
- Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, porque es necesario entrenar las manos y realizar una variedad de acciones adecuadas a la edad del niño para que luego sea más fácil lograr la motricidad gestual adecuada.

6.2. Recomendaciones

- Sería óptimo continuar la investigación y ampliar los aspectos en cuanto a las ideas y los métodos, además de comunicar los resultados a la comunidad de eruditos para seguir evolucionando en la creación de conocimientos.
- Enriquecer, desarrollar la habilidad motriz superior y otras particularidades en los estudiantes de 5 años y constituye una táctica didáctica que apoya a un mejor entendimiento del significado de los estudiantes en el aprendizaje de sus cosas.
- Los entornos de aula para las prácticas de juego heurístico deben propiciar espacios adyacentes para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños pequeños, que, además de promover su independencia, pueden potenciar su creatividad e imaginación.
- La ayuda del padre, la madre y los seres queridos tiene una gran influencia en el progreso de la motricidad fina de los niños de 5 años, por lo que es necesario apoyarles desde el principio en una buena coordinación entre ellos.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

- Acosta, M., & Álvarez, F. (2016). *El juego heurístico y el desarrollo de sus habilidades cognitivas en los niños y niñas de 2 a 3 años del Centro Infantil "Infancia Feliz" de la ciudad de Latacunga. (Tesis de grado)*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Alarcón, T. (2012). *Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.I "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo del 2012 (Tesis)*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Alsina. (2015). *Los juegos heurísticos en niños preescolares*. Narcea.
- Alvarado, N. (2018). *Juego heurístico para el aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación primaria*. Tumbes-Perú: Universidad Nacional de Tumbes.
- Bautista, J. (2004). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Chuva, P. (2016). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suárez (Tesis)*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Condo, W., & Álvarez, K. (2021). *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo "nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021 (Tesis)*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Copo, J. (2011). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del paralelo "A" del jardín de infantes "Julio Izquierdo" del cantón Quero de la provincia del Tungurahua, durante el período Noviembre 2010 - Marzo 2011*. Copo: Universidad Técnica de Ambato.
- Cuba, M. (2016). *El juego heurístico para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas con síndrome de Down menores de tres años del PRITE Chorrillos, Ugel 07-Región Lima (Tesis)*. Lima – Perú: Instituto pedagógico Nacional Monterrico.
- Dávila, M. (2013). *Juego Heurístico Otra manera de hacer matemáticas. (Memoria funcionario en prácticas)*. Pamplona: C.P.E.I.P San Jorge de Pamplona.
- Desarrollo de la motricidad fina y aprestamiento para la lectura y escritura en niños y niñas de educación parvularia*. (2003). El Salvador: Universidad Francisco Gavidia.
- Elorza, C. (2012). El juego heurístico. *Aula de Infantil* núm. 64, 9-11.
- Espinoza, P. (2018). *¿Qué es el juego Heurístico?* RED CENIT Centro de desarrollo cognitivo.
- Frías, C. (2014). *100 situaciones didácticas de psicomotricidad*. México: Trillas.

- Gallardo, E. (2017). *Educación infantil: Psicomotricidad y socialización mediante el juego (2da. ed.)*. Málaga-España: Interconsulting Bureau S. L.
- Herrera, J. (1999). La grafomotricidad: el movimiento de la escritura. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 146-148.
- Jaramillo, E. (2013). *El fotoperiodismo documental urbana de los juegos populares al aire libre como rescate cultural de las costumbres de los niños en las Escuelas Fiscales que se ubican en las zonas urbanas de la ciudad de Loja periodo Diciembre. 2012(Tesis)*. Loja-Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Llumiquinga, V. (2016). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela "Delia Ibarra de Velasco" del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Martínez, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. España: Octaedro.
- Merino, B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una Institución Educativa*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Muñoz, E. (2018). *Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del Primer Grado de la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018 (Tesis)*. Celendín - Perú: Universidad de San Pedro.
- Ortiz, S. (2015). *El juego heurístico*. slideshare.net.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador: Primera Edición ISBN: 978-9942-21-591-8.
- Pinta, M. (2021). *Los juegos tradicionales para estimular la motricidad fina en los niños de subnivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja en el período 2019 - 2020*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Santana, V. (2015). *Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. Diseño y elaboración de guía con juegos heurísticos dirigidos a docentes*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Tonato, R. (2013). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa y su influencia en el fortalecimiento de los músculos del cuerpo de los niños de 3 – 4 años pre- básico de la unidad educativa particular mixta "San francisco de Asís" del cantón salcedo, Cotopaxi (TESIS)*. Quito, Ecuador: Universidad Central de Ecuador.
- Velásquez, B. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. Esmeraldas – Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Anexo 1: Lista de cotejo

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: El instrumento es con fines de investigación, que permite registrar actividades del juego heurístico y motricidad fina de los niños y niñas.

5	4	3	2	1
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	COORDINACIÓN VISO-MANUAL					
1	Utiliza la tijera para cortar líneas curvas y rectas					
2	Utiliza el dedo pulgar y el índice para rasgar el papel					
3	Utiliza las manos para formar bolitas de plastilina					
4	Enrosca y desenrosca la tapa de la botella					
5	Abotona los botones de su camisa					
6	Dibuja líneas curvas y rectas					
7	Arma rompecabezas de 10 o 15 piezas					
8	Se representa como un niño o una niña					
9	Pintar un dibujo respetando los bordes					
	MOTRICIDAD FONÉTICA					
10	Imita sonidos onomatopéyicos de animales					
11	Declama poemas cortos					
12	Pronuncia y entona vocablos compuestos y simples					
13	Inhala profundamente y exhala con fuerza					
14	Canta canciones de 2 o 3 párrafos					
	MOTRICIDAD FACIAL					

15	Realiza gestos en su rostro que muestren felicidad					
16	Realiza gestos en su rostro que muestren tristeza					
17	Guiña un ojo al sonido de la campana, cerrando y abriendo los ojos					
18	Mueve la lengua hacia arriba, abajo, derecha e izquierda					
19	Imita gestos que observa en figuras o imágenes					
20	Mueve sus ojos de forma circular					
	MOTRICIDAD GESTUAL					
21	Colorea y delinea dibujos					
22	Se expresa a través de títeres, sonrisas y gestos					
23	Mueve los dedos mientras abre y cierra las manos					
24	Expresa su estado de ánimo: tristeza, alegría, enojo, miedo					
25	Desarrolla actividades como pintar					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022? • ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. • Conocer la relación que existe entre el juego 	<p>Juego heurístico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - El juego heurístico como estrategia didáctica - Características del juego heurístico - Clasificación del juego - Fases del juego heurístico según Elinor Goldschmied - Objetivo del juego heurístico - Elementos del juego heurístico - Dimensiones del juego heurístico 	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe relación entre el juego heurístico en la coordinación viso-manual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. • Existe relación entre el juego heurístico en la 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.</p> <p>Población</p> <p>La población de estudio en la investigación está constituida por 80 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p>

<p>motricidad fonética de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022? • ¿Qué relación existe entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022? 	<p>heurístico en la motricidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. • Conocer la relación que existe entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. 	<p>Motricidad fina</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Características de la motricidad fina - Fases de desarrollo de la motricidad fina - La motricidad fina y su importancia en el aula - Consecuencias de la falta de estimulación en la motricidad fina de los niños - Elementos de la motricidad fina - Dimensiones de la motricidad fina - Principales trastornos de la motricidad fina 	<p>motricidad fonética de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad facial de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. • Existe relación entre el juego heurístico en la motricidad gestual de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. 	<p>Descripción de los instrumentos</p> <p>Se ejecutó un conjunto de preguntas escrito en forma de interrogación con el fin de conseguir información de manera que se pueda determinar las variables que se estudiarán, este conjunto de preguntas está dirigido hacia la unidad de análisis y hace referencia al cuestionario.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Después de aplicar los instrumentos de esta investigación, se utiliza el sistema estadístico SPSS versión 25 para el procesamiento de los datos, con lo cual se pueden obtener rápidamente las tablas y gráficos estadísticos necesarios para su presentación y análisis</p>
--	--	--	--	--