



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**Actividades lúdicas para potenciar la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658
“Fe y Alegría” – Huacho, 2025**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

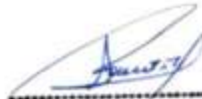
Autoras

Jenifer Yerly Rímac Abrigo

Katherin Mirla Povis Osorio

Asesor

Dr. Robert Pedro Matencio Rojas



Mg. Robert Pedro Matencio Rojas
DOCENTE
DNU 561

**Huacho – Perú
2026**



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)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Rimac Abrigo Jenifer Yerly	75812508	01-06 - 2026
Povis Osorio Katherin Mirla	73274040	01-06 - 2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Matencio Rojas Robert Pedro	16155863	https://orcid.org/0000-0002-6237-8530
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –PREGRADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Flores Carbajal Zilda Julissa	15739748	https://orcid.org/0000-0001-5881-3782
Dra. Cuellar Camarena Tania Zayda	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937
M(o). Loza Landa Roberto Carlos	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130

Jenifer Yerly Rimac Abrigo-2026-008003 Katherin ...

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 “FE Y ALEGRÍA” – HU...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3468155884

Fecha de entrega

29 ene 2026, 3:53 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 feb 2026, 9:16 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_POVIS_OSORIO_-_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.6 MB

71 páginas

11.564 palabras

73.942 caracteres



Página 1 de 77 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:3468155884



Página 2 de 77 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3468155884

20% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 16% Fuentes de Internet
- 10% Publicaciones
- 16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DEDICATORIA

A mis padres, por su amor y apoyo inagotable.

Y, con especial cariño, a mis estudiantes, quienes con su ternura, curiosidad y alegría me inspiran a seguir aprendiendo y a creer en la educación como el camino para transformar vidas.

***Jenifer Yerly Rimac Abrigo
Katherin Mirla Povis Osorio***

AGRADECIMIENTO

Mi sincero reconocimiento a mis docentes asesores, por su orientación, paciencia y valiosos aportes que enriquecieron esta investigación.

A la Institución Educativa Inicial N.º 658, por abrirme sus puertas y permitirme compartir con sus niños y docentes, quienes fueron la esencia de este trabajo.

Y, finalmente, a mi familia por su amor, comprensión y alientos que me acompañaron en todo momento.

***Jenifer Yerly Rimac Abrigo
Katherin Mirla Povis Osorio***

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
RESUMEN	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos de la investigación	18
1.3.1. Objetivo general	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Justificación de la investigación	19
1.5. Delimitación del estudio	19
1.6. Viabilidad de estudio	19
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes de investigación	20
2.1.1. Antecedentes Internacionales	20
2.1.2. Antecedentes Nacionales	21
2.2. Bases teóricas	23
2.2.1. Redes sociales.....	23
2.2.2. Comprensión lectora	28
2.3. Definición de términos básicos.....	34
2.4. Hipótesis de la investigación.....	36
2.4.1. Hipótesis general	36
2.4.2. Hipótesis específicas.....	36
2.5. Operacionalización de las variables	37
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	39
3.1. Diseño metodológico.....	39

3.1.1. Tipo.....	39
3.1.2. Nivel	39
3.1.3 Diseño.....	39
3.1.4 Enfoque	39
3.2. Población y muestra	39
3.2.1. Población	39
3.2.2. Muestra	39
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	39
3.3.1. Técnicas a emplear	39
3.3.2. Descripción de los instrumentos	40
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	40
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	41
4.1. Análisis de resultados	41
4.2. Contratación de hipótesis.....	43
CAPÍTULO V DISCUSIÓN	62
5.1. Discusión de resultados	62
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
6.1. Conclusiones	64
6.2. Recomendaciones	65
CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66
7.1. Fuentes bibliográficas.....	66
ANEXOS	68
Anexo 1: Lista de cotejo.....	69
Anexo 2: Matriz de consistencia	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	41
<i>Muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.</i>	<i>41</i>
Tabla 2	42
<i>Expresa y reconoce sus emociones durante el juego.</i>	<i>42</i>
Tabla 3	43
<i>Manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar.</i>	<i>43</i>
Tabla 4	44
<i>Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.</i>	<i>44</i>
Tabla 5	45
<i>Respeto turnos y reglas básicas del juego.</i>	<i>45</i>
Tabla 6	46
<i>Coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros.</i>	<i>46</i>
Tabla 7	47
<i>Identifica colores, formas o tamaños en las actividades.</i>	<i>47</i>
Tabla 8	48
<i>Clasifica o agrupa objetos según sus características.</i>	<i>48</i>
Tabla 9	49
<i>Utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes.</i>	<i>49</i>
Tabla 10	50
<i>Coordina sus movimientos corporales durante el juego.</i>	<i>50</i>
Tabla 11	51
<i>Manipula objetos pequeños con precisión.</i>	<i>51</i>
Tabla 12	52
<i>Mantiene el equilibrio en actividades lúdicas.</i>	<i>52</i>
Tabla 13	53
<i>Traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.</i>	<i>53</i>
Tabla 14	54
<i>Realiza trazos libres sobre superficies (arena, agua, témpera).</i>	<i>54</i>
Tabla 15	55
<i>Ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos.</i>	<i>55</i>
Tabla 16	56
<i>Junta y separa los dedos libremente y siguiendo indicaciones.</i>	<i>56</i>
Tabla 17	57
<i>Toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia.</i>	<i>57</i>

Tabla 18.....	58
<i>Extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique.</i>	<i>58</i>
Tabla 19.....	59
<i>Ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos.</i>	<i>59</i>
Tabla 20.....	60
<i>Encaja y desencaja objetos o piezas con precisión.</i>	<i>60</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.	41
Figura 2 Expresa y reconoce sus emociones durante el juego.	42
Figura 3 Manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar.	43
Figura 4 Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.	44
Figura 5 Respeta turnos y reglas básicas del juego.	45
Figura 6 Cooperar y se relaciona amablemente con sus compañeros.	46
Figura 7 Identifica colores, formas o tamaños en las actividades.	47
Figura 8 Clasifica o agrupa objetos según sus características.	48
Figura 9 Utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes.	49
Figura 10 Coordina sus movimientos corporales durante el juego.	50
Figura 11 Manipula objetos pequeños con precisión.	51
Figura 12 Mantiene el equilibrio en actividades lúdicas.	52
Figura 13 Traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.	53
Figura 14 Realiza trazos libres sobre superficies (arena, agua, témpera).	54
Figura 15 Ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos.	55
Figura 16 Junta y separa los dedos libremente y siguiendo indicaciones.	56
Figura 17 Toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia.	57
Figura 18 Extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique.	58
Figura 19 Ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos.	59
Figura 20 Encaja y desenchaja objetos o piezas con precisión.	60

RESUMEN

En la actualidad, la educación inicial cumple un rol fundamental en el desarrollo integral del niño, al ser la base sobre la cual se construyen sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. En este nivel, el juego y las actividades lúdicas constituyen herramientas esenciales para el aprendizaje, ya que permiten al niño explorar, crear y expresar sus emociones mientras fortalece su coordinación motriz. No obstante, en muchos contextos educativos, su aplicación aún carece de planificación y orientación pedagógica sistemática. **Objetivo:** Determinar de qué manera las actividades lúdicas potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025. **Metodología:** nivel correlacional, tipo básico, diseño no experimental, enfoque cuantitativo. **Población y muestra:** 44 niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría. **Conclusión:** Las actividades lúdicas inciden significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N.º 658. No obstante, su aplicación es poco frecuente y poco diversificada, lo que se refleja en las dificultades que presentan los niños al realizar tareas que exigen precisión manual, coordinación de dedos y manipulación de objetos. Por tanto, se confirma parcialmente la hipótesis general: las actividades lúdicas tienen potencial para fortalecer la motricidad fina, pero su implementación requiere mayor planificación pedagógica y constancia.

Palabras clave: actividades ludicas, afectivo, social, cognitivo, motora y motricidad fina.

ABSTRACT

Currently, early childhood education plays a fundamental role in a child's holistic development, serving as the foundation upon which their cognitive, social, emotional, and motor skills are built. At this level, play and recreational activities are essential learning tools, allowing children to explore, create, and express their emotions while strengthening their motor coordination. However, in many educational contexts, their application still lacks systematic planning and pedagogical guidance. **Objective:** To determine how recreational activities enhance the fine motor skills of children at the Fe y Alegría Early Childhood Education Institution No. 658 – Huacho, 2025. **Methodology:** correlational level, basic type, non-experimental design, quantitative approach. **Population and sample:** 44 children aged 3 and 4 years from the Fe y Alegría Early Childhood Education Institution No. 658. **Conclusion:** Play-based activities significantly impact the development of fine motor skills in 3- and 4-year-old children at the Fe y Alegría Early Childhood Education Institution No. 658. However, their application is infrequent and lacks diversity, which is reflected in the difficulties children experience when performing tasks that require manual dexterity, finger coordination, and object manipulation. Therefore, the general hypothesis is partially confirmed: play-based activities have the potential to strengthen fine motor skills, but their implementation requires greater pedagogical planning and consistency.

Keywords: play activities, affective, social, cognitive, motor and fine motor skills.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa fundamental en el desarrollo integral del niño, donde el juego constituye la herramienta más natural y significativa para aprender. A través de él, los niños exploran, crean, se expresan y desarrollan sus habilidades motrices, cognitivas y sociales. Sin embargo, en muchos contextos educativos, las actividades lúdicas aún son poco aprovechadas como medios pedagógicos para potenciar el desarrollo infantil.

En la I.E.I. N.º 658, se ha observado que varios niños presentan dificultades en la motricidad fina, lo que se manifiesta en la poca precisión al ensartar, recortar o modelar. Estas limitaciones se relacionan con la escasa variedad de actividades lúdicas planificadas, lo que afecta su coordinación y autonomía.

La investigación busca determinar de qué manera las actividades lúdicas potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N.º 658; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I aborda el planteamiento del problema, formulación de objetivos, justificación, delimitación y viabilidad del estudio.

Capítulo II desarrolla el marco teórico, con antecedentes y bases teóricas, definiciones conceptuales, hipótesis y operacionalización de variables.

Capítulo III presenta la metodología, detallando el diseño, población y muestra, técnicas de recolección y análisis de datos.

Capítulo IV expone y analiza los resultados obtenidos.

Capítulo V discute los hallazgos a la luz del marco teórico.

Capítulo VI establece las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VII consigna las referencias bibliográficas utilizadas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, la educación inicial tiene un papel esencial en el desarrollo integral de la niña y niño, ya que constituye la base para la adquisición de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras que les permitirán desenvolverse adecuadamente en etapas posteriores de aprendizaje. En este nivel educativo, el juego y las actividades lúdicas son estrategias fundamentales, pues a través de ellas los niños exploran su entorno, desarrollan su creatividad, expresan sus emociones y fortalecen sus capacidades motrices finas y gruesas. Sin embargo, en diversos contextos educativos, se observa que las actividades lúdicas no siempre son empleadas de manera sistemática ni con un propósito pedagógico claro.

A nivel internacional, investigaciones realizadas por autores como Piaget, Vygotsky y Bruner destacan que los juegos son medios esenciales para el aprendizaje infantil, ya que permite al niño construir conocimientos mediante la manipulación de objetos y la interacción con sus pares. De igual forma, la UNESCO (2023) enfatiza que las experiencias lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad fina, la coordinación viso-manual y la independencia en las actividades cotidianas. Sin embargo, en muchos sistemas educativos de América Latina, las prácticas lúdicas se reducen a momentos recreativos y no se integran plenamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2022) resalta la importancia de promover el aprendizaje a través del juego como medio para

desarrollar la psicomotricidad, la coordinación y las expresiones corporales de los niños. No obstante, se ha identificado que muchos docentes aún priorizan actividades dirigidas o mecanizadas, dejando de lado las experiencias lúdicas que estimulan la creatividad y el movimiento fino de las manos. Esta situación limita el desarrollo de habilidades esenciales como el agarre del lápiz, el abotonado, el uso de tijeras o la manipulación de materiales pequeños, los cuales son indicadores clave de una adecuada motricidad fina.

A nivel local, en la Institución Educativa Inicial N.º 658, se ha constatado una problemática recurrente vinculada al desarrollo de las habilidades motrices finas en los niños. Las evidencias recogidas durante las observaciones pedagógicas muestran que una proporción importante de estudiantes experimenta dificultades para ejecutar acciones que demandan precisión y control manual como ensartar, recortar, enhebrar o modelar, lo cual revela limitaciones en la coordinación visodigital y en la destreza de los movimientos segmentarios de manos y dedos. Esta situación repercute directamente en su desempeño durante actividades gráficas y manipulativas que forman parte de las experiencias de aprendizaje diario.

De igual modo, se ha identificado que la programación de actividades lúdicas en el aula es insuficiente o poco variada, reduciendo las oportunidades de estimulación sistemática que los niños requieren para consolidar y fortalecer sus competencias motoras finas. Esta carencia de propuestas lúdicas diversificadas restringe el desarrollo progresivo de dichas habilidades, dificultando así la adquisición de aprendizajes esenciales para su autonomía y desempeño escolar.

Esta situación puede deberse a la falta de estrategias lúdicas variadas por parte del docente, la escasez de materiales manipulativos o la poca integración del juego como herramienta pedagógica dentro de la planificación curricular. Como consecuencia, los niños no logran alcanzar un nivel óptimo de desarrollo motriz fino, lo que repercute en su autonomía y en el proceso de preparación para la lectoescritura.

Por lo expuesto, se evidencia la necesidad de poner en marcha actividades lúdicas estructuradas, creativas y variadas, orientadas a fortalecer la motricidad fina en los niños. Estas acciones deben favorecer la coordinación de manos y dedos, la coordinación visomanual, la precisión digital y la adecuada manipulación de objetos. Con ello, se pretende impulsar el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial y consolidar las habilidades que servirán de base para su aprendizaje escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera las actividades lúdicas potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera las actividades lúdicas de tipo afectiva potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas de tipo social potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025?

- ¿De qué manera las actividades lúdicas de tipo cognitivo potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas de tipo motora potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las actividades lúdicas potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar de qué manera las actividades lúdicas de tipo afectiva potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera las actividades lúdicas de tipo social potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera las actividades lúdicas de tipo cognitivo potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera las actividades lúdicas de tipo motora potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025

1.4. Justificación de la investigación

La investigación es relevante en tres dimensiones fundamentales. En el plano teórico, aporta evidencia científica sobre la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina, sustentándose en autores como Vygotsky, Piaget y Gallahue. Esto fortalece el conocimiento pedagógico sobre el papel del juego en el desarrollo infantil y amplía el marco conceptual para futuras investigaciones.

En el aspecto práctico, el estudio ofrece estrategias lúdicas aplicables en el aula que permitirán a las docentes mejorar la motricidad fina de los niños mediante actividades creativas y planificadas. Sus resultados servirán como guía pedagógica para optimizar la práctica educativa en la I.E.I. N.º 658 “Fe y Alegría”.

Finalmente, en el ámbito social, la investigación busca favorecer el desarrollo integral y la autonomía de los niños, promoviendo una convivencia más armónica y una educación más humana y participativa. Su impacto beneficia no solo a los estudiantes, sino también a las docentes y a la comunidad educativa en general..

1.5. Delimitación del estudio

La investigación se realizará en la I.E.I. N.º 658 de Huacho durante el año 2025, con niños de 3 y 4 años.

1.6. Viabilidad de estudio

El estudio es viable porque cuenta con el apoyo de la institución, las docentes y los padres de familia, quienes facilitarán el acceso y participación de los niños. Los materiales necesarios (plastilina, bloques, pinturas, etc.) están disponibles, y la investigadora posee la formación y motivación requeridas. Además, la propuesta está alineada con las orientaciones del MINEDU, lo que garantiza su factibilidad técnica, económica y humana para obtener resultados útiles para la comunidad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Coronel, Nieto, Aguirre & Ramírez (2021) en su tesis titulada “*Las prácticas lúdicas y su influencia en la motricidad fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática*”, tuvieron como propósito analizar y organizar de manera sistemática los aportes teóricos y metodológicos relacionados con las prácticas lúdicas y su impacto en el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas desempeñan un rol esencial en el fortalecimiento de las habilidades de motricidad fina, hallazgo sustentado tras la revisión sistemática de 25 estudios (n = 25). En sus conclusiones, los autores señalan que las prácticas lúdicas ejercen una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de esta edad. (p.23)

Morocho (2021) en su tesis titulada “*Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020*”, se planteó como objetivo diseñar una propuesta metodológica orientada a fortalecer la motricidad fina, basada en doce actividades lúdicas desarrolladas dentro del ámbito de construcción para niños y niñas de inicial II, entre 4 y 5 años. Los resultados del estudio evidencian que la implementación de estas actividades lúdicas incide de manera significativa en el desarrollo de las destrezas motoras finas, a la vez que fomenta mayores niveles de autonomía,

seguridad y confianza en los estudiantes. De igual manera, la investigación contribuyó a ampliar el sustento teórico y práctico sobre estrategias pedagógicas efectivas para estimular la motricidad fina en contextos educativos iniciales. En conclusión, la autora señala que la propuesta elaborada constituye un recurso valioso para las docentes, pues ofrece un conjunto de actividades lúdicas pertinentes y aplicables que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas de la institución educativa. (p.40)

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Segura (224) en su tesis titulada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 127 "maria Candelaria del Villar" Distrito de Caraz, 2024*”, tuvo como propósito determinar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de cuatro años de dicha institución educativa. Los resultados muestran que, en la evaluación inicial (pretest), el 87% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio. Sin embargo, a lo largo de las sesiones de intervención se evidenció una mejora progresiva en las destrezas motoras. En la evaluación final (postest), el 80% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado en motricidad fina. Asimismo, la prueba estadística de hipótesis confirmó una diferencia significativa de 3,417 puntos a favor del postest, con un valor de significancia de $p = 0.001$, inferior al 0.05. Este resultado indica que las estrategias basadas en actividades lúdicas inciden de manera efectiva en el fortalecimiento de la motricidad fina en el grupo intervenido. En consecuencia, se concluye que las actividades lúdicas constituyen un medio pedagógico eficaz para mejorar de manera significativa la motricidad fina en los niños de cuatro años. (p.44)

Calle (2024) en su tesis titulada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024*”, planteó como objetivo determinar el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de dicha institución educativa. Los hallazgos del estudio evidencian que, en el pretest, el 50% de los estudiantes se ubicaba en el nivel de proceso; no obstante, tras la aplicación de las actividades lúdicas, se observó una mejora significativa, alcanzando en el posttest un 50% en el nivel de logro esperado. El análisis estadístico confirmó esta mejora, obteniéndose un valor $p = 0.000$, el cual, al ser menor a 0.05, indica la existencia de diferencias significativas entre los resultados antes y después de la intervención. En síntesis, la investigación demuestra que la implementación de estrategias lúdicas contribuye de manera efectiva al fortalecimiento pedagógico de la motricidad fina en los niños de cuatro años. (p.62)

Nolazco (2024) en su tesis titulada “*Estrategias lúdicas para la mejora de la motricidad fina en niños del nivel inicial en una Escuela Pública de Santo Domingo*”, planteó como finalidad diseñar estrategias lúdicas orientadas al fortalecimiento de la motricidad fina en los niños del nivel inicial de una institución pública de Santo Domingo. Los resultados revelaron que los estudiantes presentaban limitaciones en su desarrollo psicomotor, dificultades asociadas principalmente al uso insuficiente o inadecuado de estrategias pedagógicas por parte de los docentes, así como a la escasa formación de los padres y tutores en relación con el acompañamiento del proceso educativo. A partir de estos hallazgos, la autora concluye que es necesario implementar

estrategias lúdicas estructuradas que favorezcan el desarrollo de habilidades visomanuales, fonéticas y faciales, mediante un plan de actividades diseñado para estimular de manera integral las capacidades motrices de los niños. (p.72)

Ricra (2023) en su tesis titulada “*Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021*”, se propuso determinar el nivel de prevalencia de las actividades lúdicas en los niños de 4 años de educación inicial de dicha institución. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas presentan una alta presencia en las rutinas educativas de los estudiantes, destacando especialmente aquellas de tipo cognitivo, social y motor, las cuales alcanzaron un nivel de prevalencia sobresaliente. En contraste, las actividades lúdicas vinculadas al ámbito afectivo mostraron un nivel de prevalencia alto, aunque menor respecto a las otras dimensiones analizadas. (p.43)

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

Definición

Samaniego (2024) sostiene que los juegos lúdicos constituyen estrategias pedagógicas que integran el disfrute con el aprendizaje, permitiendo que los niños participen en experiencias dinámicas y formativas. Estas actividades se diseñan con el propósito de facilitar la adquisición de conocimientos y el fortalecimiento de diversas habilidades mediante propuestas atractivas y recreativas. Mediante la exploración, la creatividad y el trabajo colaborativo, los niños logran asimilar los contenidos de manera más significativa. Este tipo de juegos puede abordar múltiples áreas, desde la educación alimentaria hasta

la resolución de problemas, promoviendo el pensamiento crítico y la interacción social.

Asimismo, al ofrecer oportunidades de aprendizaje basado en la experiencia, estas actividades favorecen la retención de la información y su transferencia a contextos reales. El ambiente lúdico potencia la curiosidad infantil y estimula la motivación por continuar construyendo nuevos aprendizajes.

Pamer colegio (2022) señala que las actividades lúdicas constituyen un medio fundamental para estimular múltiples capacidades en los niños, favoreciendo su desarrollo integral a través del juego.

Importancia

Samaniego (2024) destaca que las actividades lúdicas representan un elemento esencial para el desarrollo global de los niños, pues integran el disfrute con la construcción de saberes. Su relevancia se evidencia en diversos ámbitos:

- **Estimulación cognitiva:** estas dinámicas potencian la creatividad, la resolución del problema y la capacidad de concentración.
- **Desarrollo emocional:** el juego favorece la expresión y regulación de emociones, facilitando que los niños aprendan a comprender y gestionar sus sentimientos.
- **Fortalecimiento de habilidades sociales:** al involucrarse en juegos compartidos, los niños fortalecen la cooperación, la comunicación y la interacción armoniosa con sus compañeros.
- **Fomento del aprendizaje significativo:** al adquirir conocimientos mediante experiencias lúdicas, los niños logran una mayor retención y transferencia de la información a contextos reales.

En conjunto, estas características convierten a las actividades lúdicas en una herramienta pedagógica esencial, contribuyendo tanto al desarrollo cognitivo como al crecimiento socioemocional de los niños.

Pamer colegio (2022) estaca que la incorporación de actividades lúdicas en roceso educativo del niño o niña entre 6 y 12 años resulta de suma importancia para el desarrollo de competencias esenciales en esta etapa. En el nivel de educación primaria, el uso del juego constituye una estrategia pedagógica eficaz que los docentes emplean para estimular la participación activa, fortalecer el compañerismo y favorecer interacciones sociales significativas dentro del aula. Asimismo, estas dinámicas permiten a los estudiantes desenvolverse en colectivo, explorar sus capacidades artísticas y potenciar su creatividad.

Desde una perspectiva cognitiva, el juego actúa como un catalizador del desarrollo intelectual, ya que compromete al niño en procesos de resolución de problemas, pensamiento crítico, análisis e interpretación de su entorno. De manera global, las actividades lúdicas no solo contribuyen a la estimulación integral del niño y a su maduración mental, sino que además repercuten positivamente en su desempeño académico, consolidándose como un recurso clave tanto en el ámbito formativo como en la esfera social.

Estrategias de ludica que influye en el aprendizaje

Según Pamer colegio (2022) estas estrategias tienen un impacto directo en el aprendizaje infantil, ya que permiten que los niños:

1. Organicen sus acciones mediante un plan que siguen para alcanzar un objetivo.

2. Enfrenten los errores sin temor, empleen su imaginación y encuentren soluciones a los problemas.
3. Relacionen conceptos de cantidad, ciencia y movimiento con situaciones de la vida cotidiana.
4. Desarrollen un razonamiento lógico y analítico a través de la manipulación de diversos objetos.
5. Mejoren su comunicación con sus compañeros y aprendan a resolver desacuerdos.
6. Experimenten satisfacción personal al lograr sus metas.
7. Fomenten su creatividad mientras exploran la estética y las habilidades artísticas.

Dimensiones

Las definiciones empleadas para la evaluación de las actividades lúdicas se fundamentan en la teoría lúdica propuesta por Vygotsky y Chateau, citados en Ricra (2023)

a. Dimensión afectiva.

Esta dimensión se refiere a las emociones y vínculos afectivos que los niños desarrollan al interactuar mediante el juego con sus compañeros. En este ámbito se observa cómo expresan afecto hacia sus pares, la autonomía que demuestran durante la actividad lúdica, así como el reconocimiento y control de sus propias emociones.

Chateau, citado en Ricra ((2023) sostiene que el juego contribuye al desarrollo y fortalecimiento de la personalidad infantil, puesto que genera un gozo moral en el proceso lúdico. Esta perspectiva se relaciona con lo planteado por Delgado respecto a la dimensión afectiva, al señalar que el juego favorece la

autonomía y el reconocimiento emocional en los niños y niñas.

b. Dimensión social.

La dimensión social del juego permite que los niños interactúen libremente con los demás, fomentando la comunicación, la convivencia y el trabajo en equipo. En esta dimensión se observa que los niños comparten juguetes, respetan turnos, regulan conductas inapropiadas y se relacionan de manera cordial con sus compañeros.

Vygotsky, citado en Ricra(2023) afirma que el juego brinda a los niños la motivación, seguridad y actitudes necesarias para participar de forma activa en la sociedad y en su entorno. Esto se articula con lo propuesto por Delgado en la dimensión social, ya que destaca que, mediante el juego, los niños buscan relacionarse de manera libre, cooperativa y amable con los demás.

c. Dimensión cognitiva.

El juego cognitivo contribuye significativamente al desarrollo del pensamiento infantil, ya que facilita la formación de representaciones mentales cada vez más complejas. En esta dimensión se evidencia que los niños y niñas son capaces de distinguir colores, formas y texturas; además, manifiestan empatía, identifican la ausencia de elementos dentro de un conjunto y muestran destrezas para encajar objetos, así como un dominio progresivo del lenguaje.

Vygotsky como se citó en Ricra (2023) afirma que el juego se configura como un contexto esencial para la generación de la *zona de desarrollo próximo*, en la cual el niño logra desempeñarse por encima de sus capacidades reales. En este espacio simbólico y dinámico, el infante despliega comportamientos más complejos y avanzados que aquellos que podría evidenciar de manera

independiente, demostrando así un progreso cognitivo y socioemocional que es posibilitado por la mediación, la interacción y las demandas propias del juego. Esta idea se vincula con lo planteado por Delgado respecto a la dimensión cognitiva, pues ambos autores resaltan que el juego favorece la elaboración de representaciones mentales y el fortalecimiento de los procesos de pensamiento.

d. Dimensión motora.

La dimensión motora del juego se vincula con el fortalecimiento del esquema corporal, el cual se desarrolla a través de la ejecución de diversas actividades lúdicas.

En este ámbito, Ricra (2023) señala que los niños y niñas adquieren progresivamente un control adecuado del espacio en el que se desplazan, reconocen e identifican de forma consciente las diversas partes de su cuerpo y evidencian un adecuado control motor, manifestando coordinación en sus movimientos y la capacidad de mantener el equilibrio mientras ejecutan distintas acciones.

2.2.2. Motricidad fina

Definición

López (2025) sostiene que la motricidad fina constituye una capacidad fundamental dentro del desarrollo infantil, pues implica las coordinaciones precisas de movimientos pequeños, en particular aquellos ejecutados con las manos y los dedos. En este apartado se examina de manera exhaustiva el proceso de adquisición y fortalecimiento de dicha habilidad, su vínculo con el desarrollo de la motricidad gruesa y el rol que desempeña en la realización de actividades cotidianas y funcionales.

Desarrollo de la motricidad fina en niños

El proceso de desarrollo de la motricidad fina se inicia desde el nacimiento y progresa de manera continua a lo largo de la infancia. En los primeros meses, los bebés comienzan a manifestar habilidades de prensión que, en un inicio, surgen de manera refleja y posteriormente se transforman en acciones voluntarias orientadas hacia la manipulación de objetos. Con el avance del crecimiento, se perfecciona el control del movimiento de manos y dedos, lo que posibilita la ejecución de acciones cada vez más específicas, coordinadas y funcionales.

Durante la etapa preescolar, los niños alcanzan un mayor dominio de la destreza manual, evidenciando un control más refinado de los movimientos finos. Esto les permite utilizar instrumentos como lápices, tijeras y pinceles con mayor precisión, facilitando actividades como el dibujo, el recorte y diversas tareas de carácter creativo. En esta fase también comienzan a involucrarse en acciones que demandan una coordinación visomotora más compleja, por ejemplo, colorear respetando límites predeterminados o reproducir secuencias de trazos siguiendo un orden establecido.

Importancia de la motricidad fina en tareas cotidianas

La motricidad fina constituye un componente primordial en el desenvolvimiento cotidiano de la niña o niño, ya que posibilita la ejecución de actividades vinculadas con su autonomía y crecimiento integral. Gracias a esta habilidad, los niños pueden realizar acciones como vestirse sin ayuda, abotonar prendas, anudar cordones, utilizar cubiertos durante la alimentación, escribir y manipular diversos instrumentos. Del mismo modo, su dominio resulta decisivo para el rendimiento

escolar, pues las tareas académicas requieren un control preciso de manos y dedos, como ocurre al escribir, recortar o manipular materiales educativos.

De igual forma, el fortalecimiento de la motricidad fina incide en la construcción de la autoestima infantil. Al lograr desempeñarse con eficacia en actividades que exigen coordinación manual, los niños experimentan sensaciones de éxito y competencia personal. A medida que esta destreza se consolida, se incrementa también su seguridad para enfrentar tareas que demanden precisión y control motriz.

Identificación de problemas en el desarrollo de la motricidad fina

Señales de dificultad en actividades manipulativas, es fundamental, pues estas tareas demandan un adecuado desarrollo de la motricidad fina. Entre las señales más frecuentes se encuentran problemas para utilizar tijeras, realizar dibujos con precisión, manipular objetos pequeños o ejecutar acciones básicas como abotonarse la ropa. Cuando estas dificultades persisten en el tiempo, pueden constituir un indicio de que el niño presenta limitaciones en la consolidación de sus habilidades motoras finas.

Orígenes de posibles problemas en el desarrollo de la motricidad fina, es importante considerar que los trastornos en la motricidad fina pueden derivarse de múltiples causas. Entre ellas destacan lesiones, enfermedades, alteraciones congénitas, parálisis cerebral o diversas discapacidades del desarrollo. Asimismo, los retrasos en la adquisición de habilidades motoras gruesas pueden repercutir negativamente en el progreso de la motricidad fina, dado que ambas dimensiones del desarrollo motor se encuentran estrechamente vinculadas.

La relación entre el desarrollo motor grueso y la motricidad fina es

particularmente significativa. El control de movimientos amplios y globales constituye la base estructural sobre la cual se construyen habilidades más precisas y especializadas. Por ello, cuando un niño evidencia demoras en la maduración del motor grueso, es frecuente que también manifieste dificultades en tareas que requieren coordinación fina y manipulación detallada. Estas interdependencias reflejan la naturaleza progresiva e integrada del desarrollo motor infantil.

Estrategias y actividades para mejorar la motricidad fina en niños

Juegos y actividades para estimular la motricidad fina

Existen diferentes y diversos juegos y actividades que puedan contribuir al fortalecimiento y refinamiento de la motricidad fina en la niña o niño. Algunas alternativas son:

- **Jugar con bloques de construcción, encajables y rompecabezas**, los cuales demandan movimientos manuales precisos y controlados, favoreciendo la coordinación entre la vista y las manos.
- **Utilizar plastilina o arcilla para moldear y modelar figuras**, lo que estimula el desarrollo de la fuerza y movilidad de los músculos de la mano y los dedos, además de potenciar la creatividad infantil.
- **Realizar actividades de recorte con tijeras infantiles**, como cortar formas o elaborar collages con diversos materiales, práctica que impulsa la destreza manual, las coordinaciones visomotoras y la precisión en los movimientos.
- **Participar en juegos de mesa que requieran manipular piezas pequeñas**, como el dominó o el ajedrez, lo cual mejora la coordinación mano-ojo, la atención sostenida y la planificación motora.

Participación en tareas cotidianas que promuevan el desarrollo de la motricidad fina

En la vida diaria, resulta fundamental ofrecer a los niños oportunidades para involucrarse en actividades habituales que favorezcan el fortalecimiento de la motricidad fina. Algunas tareas que pueden realizar son:

- **Colaborar en la cocina**, manipulando utensilios como cucharas, tenedores o pequeños rodillos, lo que exige coordinación y precisión manual.
- **Vestirse y abotonar su ropa**, actividad que requiere movimientos finos y controlados de los dedos, contribuyendo a la autonomía personal.
- **Desarrollar prácticas de escritura**, tales como elaborar listas de compras o redactar tarjetas, lo que potencia el control gráfico y la coordinación visomotora.
- **Participar en labores de manualidades**, como coser, tejer o elaborar pulseras con cuentas, acciones que fortalecen la destreza digital y la concentración.

Terapia ocupacional para mejorar la motricidad fina en niños

En determinadas situaciones, cuando las dificultades en la motricidad fina son notorias y limitan el desempeño del niño, es pertinente acudir a la terapia ocupacional como recurso especializado para potenciar estas habilidades. En este proceso terapéutico, los niños desarrollan actividades cuidadosamente diseñadas y ajustadas a sus necesidades particulares, con el fin de fortalecer la musculatura implicada, optimizar la coordinación y favorecer una mayor precisión en los movimientos manuales.

Dimensiones

Según Carranza (1996), los movimientos finos corresponden a acciones voluntarias y precisas que dependen del adecuado desarrollo muscular y de la maduración del sistema nervioso central. En este sentido, la estimulación temprana de la motricidad fina particularmente de la musculatura de la mano constituye un requisito esencial previo al proceso de adquisición de la pre escritura. Las dimensiones asociadas a esta habilidad se organizan conforme a lo señalado por Huerta (2001)

Coordinación de las manos

- Traslada diversos objetos manteniendo su estabilidad únicamente con la palma de la mano.
- Ejecuta trazos espontáneos sobre superficies como arena o agua, explorando diferentes texturas.
- Acompaña canciones infantiles mediante movimientos manuales rítmicos y coordinados.

Coordinación de los dedos

- Realiza movimientos de separación y aproximación de los dedos, inicialmente de manera libre y posteriormente siguiendo instrucciones específicas.
- Establece contacto entre el pulgar y cada uno de los dedos de la misma mano de forma secuencial y controlada.
- Con la mano cerrada, extiende los dedos uno por uno en orden progresivo, comenzando por el meñique.

Coordinación viso-manual

- Ensarta objetos en varillas o confecciona collares utilizando cuentas,

demostrando precisión ojo–mano.

- Realiza actividades de encajar y desencajar piezas, fortaleciendo la coordinación funcional.
- Manipula plastilina para modelar y estructurar formas.
- Realiza punteado o moteado con témpera, controlando el movimiento fino de la mano y los dedos.

2.3. Definición de términos básicos

Actividades lúdicas: Son experiencias intencionalmente diseñadas y orientadas por el docente, en las que el juego constituye el medio central para promover aprendizajes significativos. A través de estas actividades, el niño tiene la posibilidad de explorar su entorno, crear soluciones originales, interactuar con sus pares y desarrollar competencias cognitivas, sociales, emocionales y motoras. Las actividades lúdicas estimulan la iniciativa personal, la imaginación y la capacidad de resolver problemas en contextos seguros y motivadores. Asimismo, contribuyen al desarrollo integral porque fortalecen la socialización, la autorregulación emocional y la construcción activa del conocimiento (Vygotsky, 1979).

Afectiva: Se refiere a las emociones, sentimientos y vínculos que el niño establece durante el juego, expresando cariño, empatía y autonomía en sus interacciones lúdicas.

Social: Comprende las actitudes de cooperación, respeto y convivencia que los niños manifiestan al compartir materiales, respetar turnos y participar en juegos grupales.

Cognitiva: Implica el desarrollo del pensamiento, la observación, la clasificación y el uso del lenguaje durante las actividades lúdicas, permitiendo que el niño aprenda jugando y relacione conceptos.

Motora: Se refiere al control, coordinación y dominio progresivo del movimiento corporal que los niños ejercitan durante el juego. Abarca tanto la motricidad gruesa relacionada con desplazamientos, saltos, equilibrio y movimientos amplios como la motricidad fina, que requiere precisión y coordinación de manos y dedos. Las actividades lúdicas estimulan estas habilidades al ofrecer oportunidades para manipular objetos, desplazarse libremente, ajustar posturas y desarrollar un mayor control postural y corpora.

Motricidad fina: Es la capacidad del niño para ejecutar movimientos precisos, coordinados y delicados con las manos y los dedos, fundamentales para manipular objetos pequeños, realizar trazos, recortar, escribir y ejecutar tareas que exigen destreza manual. Este tipo de motricidad se desarrolla progresivamente mediante experiencias repetidas que fortalecen los músculos de la mano, mejoran la coordinación óculo manual y favorecen la independencia en actividades de la vida diaria (Gallahue & Ozmun, 2012).

Coordinación de las manos: Es la habilidad para utilizar ambas manos de manera armónica al ejecutar movimientos de precisión, como trasladar, amasar o moldear objetos.

Coordinación de los dedos: Consiste en el dominio progresivo del movimiento individual y combinado de los dedos, permitiendo ejecutar acciones que exigen fineza motriz, como abotonar, ensartar cuentas, girar piezas pequeñas o realizar

movimientos específicos con rapidez y exactitud. Esta habilidad refleja el nivel de desarrollo neuromuscular y la capacidad del niño para regular la presión, la fuerza y la secuencia de movimientos digitales.

Coordinación viso-manual: Es la capacidad de integrar la información visual con la ejecución de movimientos manuales para cumplir tareas que requieren precisión, como encajar piezas, modelar con plastilina, trazar líneas, recortar o construir estructuras. Implica la sincronización entre la percepción visual, la orientación espacial y la acción motriz, siendo fundamental para el aprendizaje de la escritura, el dibujo y otras actividades académicas que exigen exactitud y control.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas potencian significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas de tipo afectiva potencia significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025.
- Las actividades lúdicas de tipo social potencia significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025
- Las actividades lúdicas de tipo cognitivo potencia significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025
- Las actividades lúdicas de tipo motora potencia significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025

2.5. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Actividades lúdicas	Afectiva	• Demuestra afecto y empatía hacia sus compañeros. • Expresa y reconoce sus emociones durante el juego. • Muestra autonomía al decidir con quién o a qué jugar.	1,2,3	Likert
	Social	• Comparte materiales y juguetes con sus compañeros. • Respeta turnos y reglas básicas del juego. • Cooperar y se relaciona amablemente en actividades grupales.	4,5,6	Likert
	Cognitiva	• Identifica colores, formas y tamaños en el juego. • Clasifica o agrupa objetos según sus características. • Utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes durante el juego.	7,8,9	Likert
	Motora	• Coordina movimientos de su cuerpo al desplazarse o saltar. • Manipula objetos pequeños con precisión (ensarta, encaja, apila). • Mantiene el equilibrio durante actividades lúdicas.	10,11,12	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Motricidad fina	Coordinación de las manos	• Desplaza distintos objetos sosteniéndolos sobre la palma de la mano sin perder la estabilidad • Efectúa diversos trazos utilizando como soporte superficies naturales, como la arena o el agua • Ejecuta movimientos gestuales con las manos mientras participa en canciones infantiles.	13,14,15	Likert
	Coordinación de los dedos	• Realiza movimientos de aproximación y separación de los dedos • Establece contacto sucesivamente entre el pulgar y cada uno de los dedos de la misma mano. • Con la mano cerrada en puño, extiende los dedos de forma secuenciada iniciando por el meñique.	16,17,18	Likert
	Coordinación viso manual	• Introduce piezas pequeñas en soportes delgados y elabora secuencias decorativas utilizando cuentas. • Ajusta y separa objetos que requieren uniones exactas. • Modela con plastilina. • Aplica puntos o marcas utilizando témpera.	19,20,21,22	Likert

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo

El tipo de investigación es básico.

3.1.2. Nivel

El nivel de investigación es correlacional.

3.1.3 Diseño

El diseño de investigación es no experimental de corte transversal.

3.1.4 Enfoque

El enfoque es cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población la conforman 44 niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría.

3.2.2. Muestra

A razón de contar con una población pequeña, se consideró toda la población en su conjunto.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

La técnica empleada para recolectar datos de la tesis es la ficha de observación porque se trata de niños de primer grado de primaria.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

El instrumento es lista de cotejo y está constituido 12 preguntas para la variable actividades ludicas y 10 preguntas para la variable motrocida fina.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Spss, Microsoft Excel.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar la lista de cotejo a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría, los resultados obtenidos son los siguientes:

Descripción de la variable actividades lúdicas

Tabla 1

Muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	24	55%
A veces	15	34%
No	5	11%
TOTAL	44	100%



Figura 1 Muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 55% sí muestra afecto y empatía hacia sus compañeros, el 34% solo a veces muestra afecto y empatía hacia sus compañeros y el 11% no muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.

Tabla 2

Expresa y reconoce sus emociones durante el juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	45%
A veces	18	41%
No	6	14%
TOTAL	44	100%

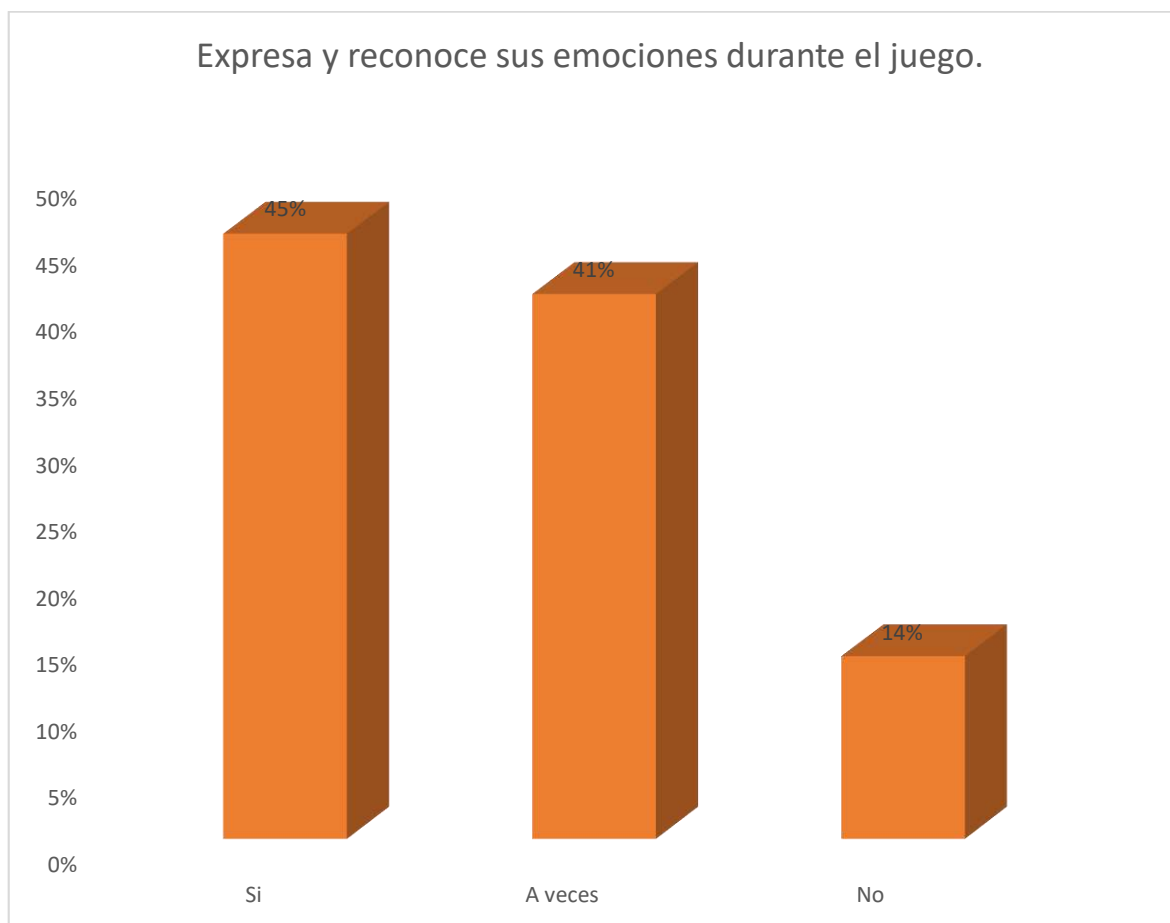


Figura 2 Expresa y reconoce sus emociones durante el juego.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 45% sí expresa y reconoce sus emociones durante el juego, el 41% solo a veces expresa y reconoce sus emociones durante el juego y el 14% no expresa y reconoce sus emociones durante el juego.

Tabla 3

Manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	50%
A veces	17	39%
No	5	11%
TOTAL	44	100%

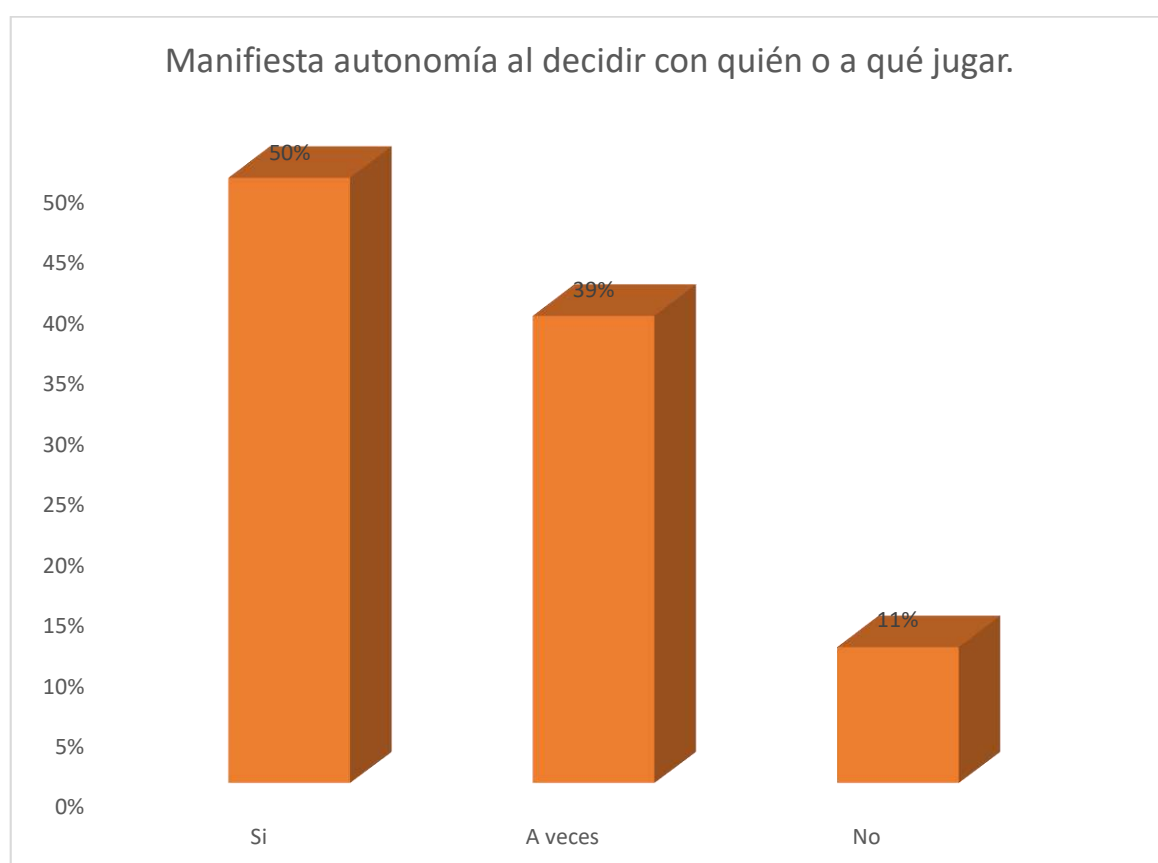


Figura 3 Manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 50% sí manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar, el 39% solo a veces manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar y el 11% no manifiesta autonomía al decidir con quién ni a qué jugar.

Tabla 4

Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	19	43%
A veces	20	45%
No	5	11%
TOTAL	44	100%

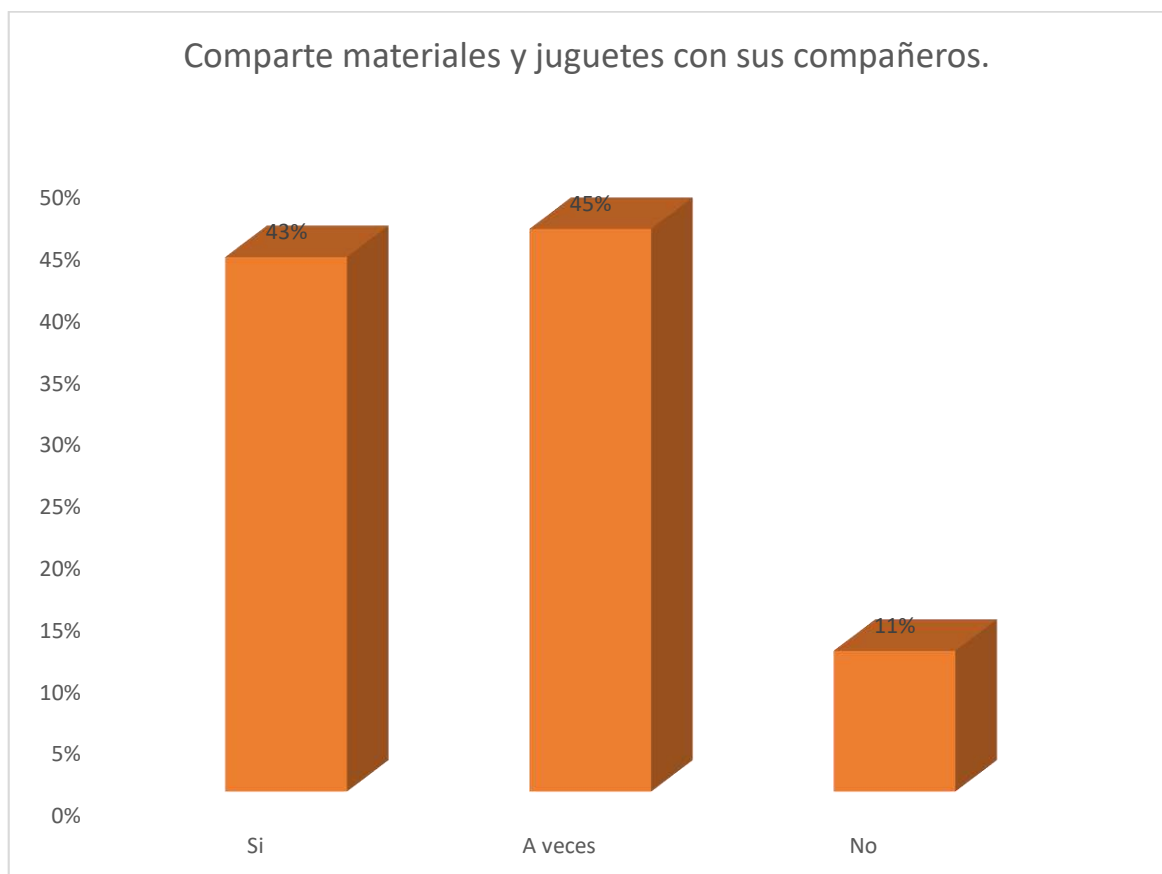


Figura 4 Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 43% sí comparte materiales y juguetes con sus compañeros, el 45% solo a veces comparte materiales y juguetes con sus compañeros y el 11% no comparte materiales ni juguetes con sus compañeros.

Tabla 5

Respeto turnos y reglas básicas del juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	36%
A veces	21	48%
No	7	16%
TOTAL	44	100%

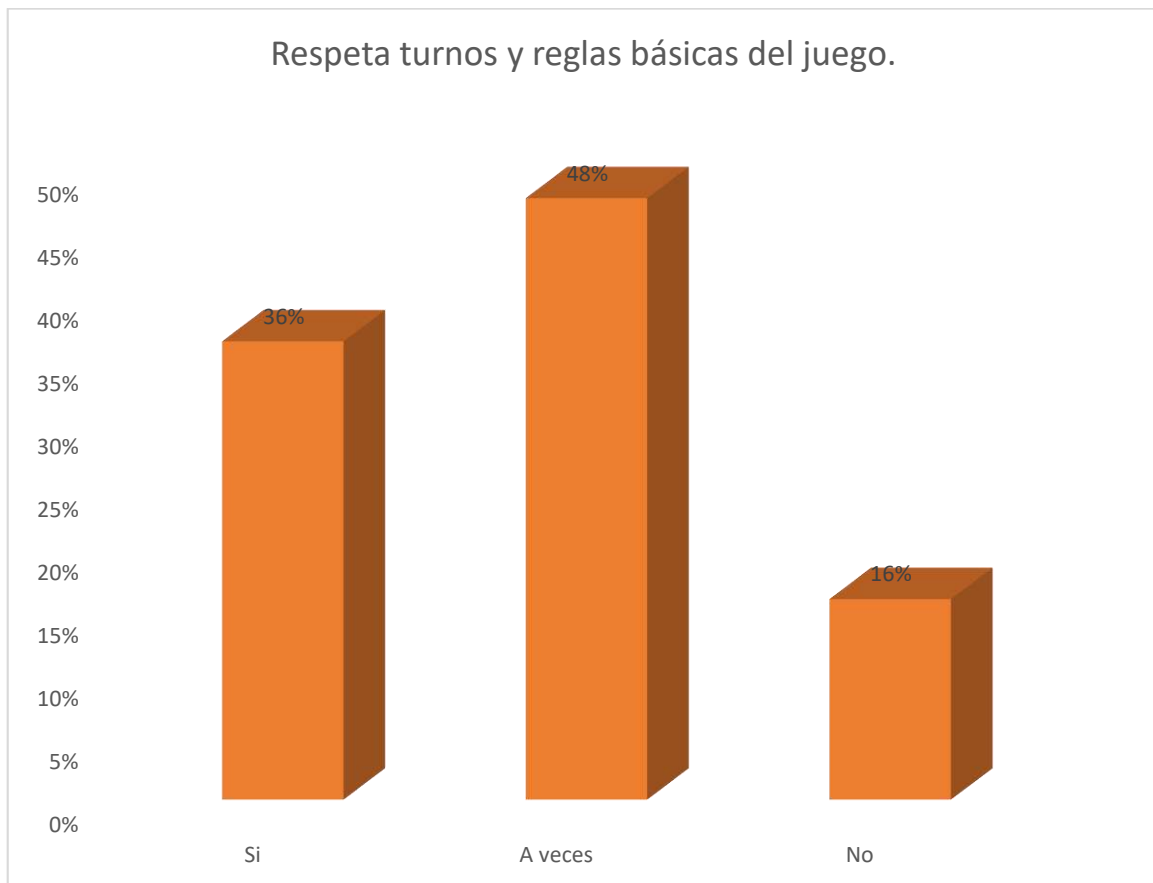


Figura 5 Respeto turnos y reglas básicas del juego.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 36% sí respeta turnos y reglas básicas del juego, el 48% solo a veces respeta turnos y reglas básicas del juego y el 16% no respeta turnos ni reglas básicas del juego.

Tabla 6

Coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	48%
A veces	18	41%
No	5	11%
TOTAL	44	100%

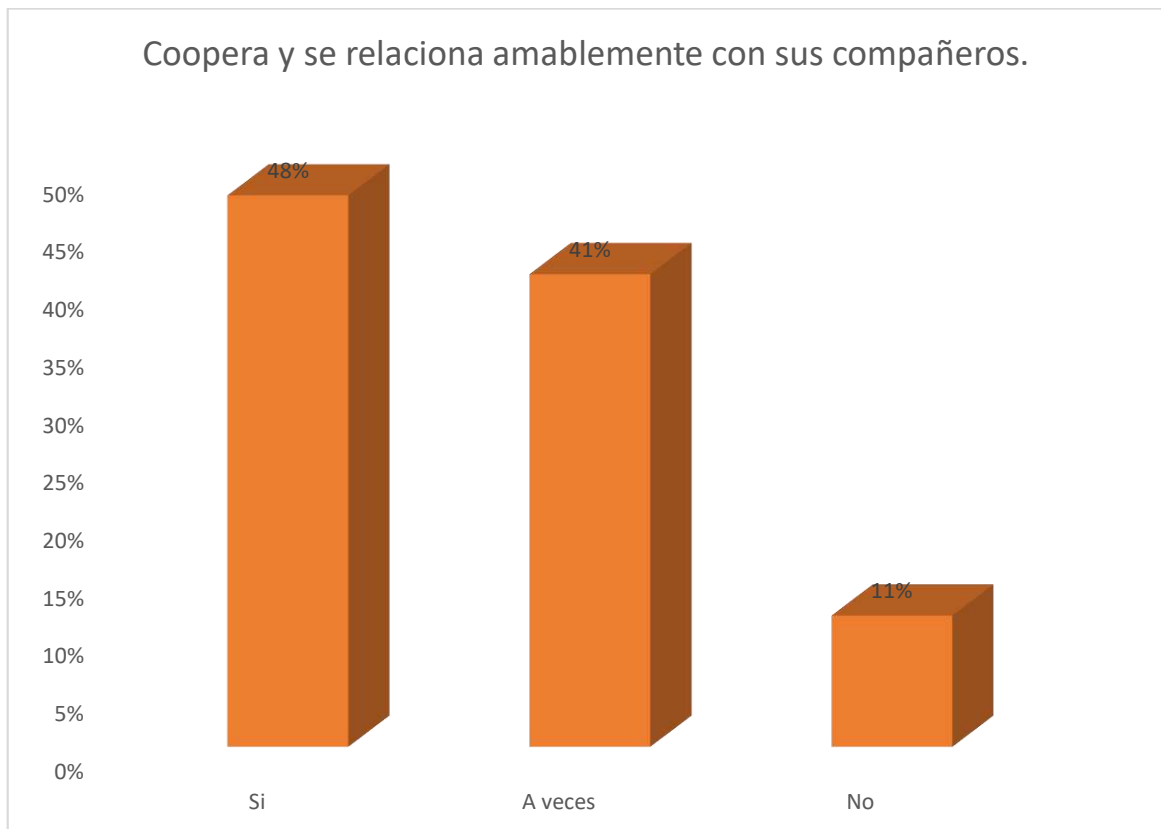


Figura 6 Coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 48% sí coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros, el 41% solo a veces coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros y el 11% no coopera ni se relaciona amablemente con sus compañeros.

Tabla 7

Identifica colores, formas o tamaños en las actividades.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	41%
A veces	19	43%
No	7	16%
TOTAL	44	100%

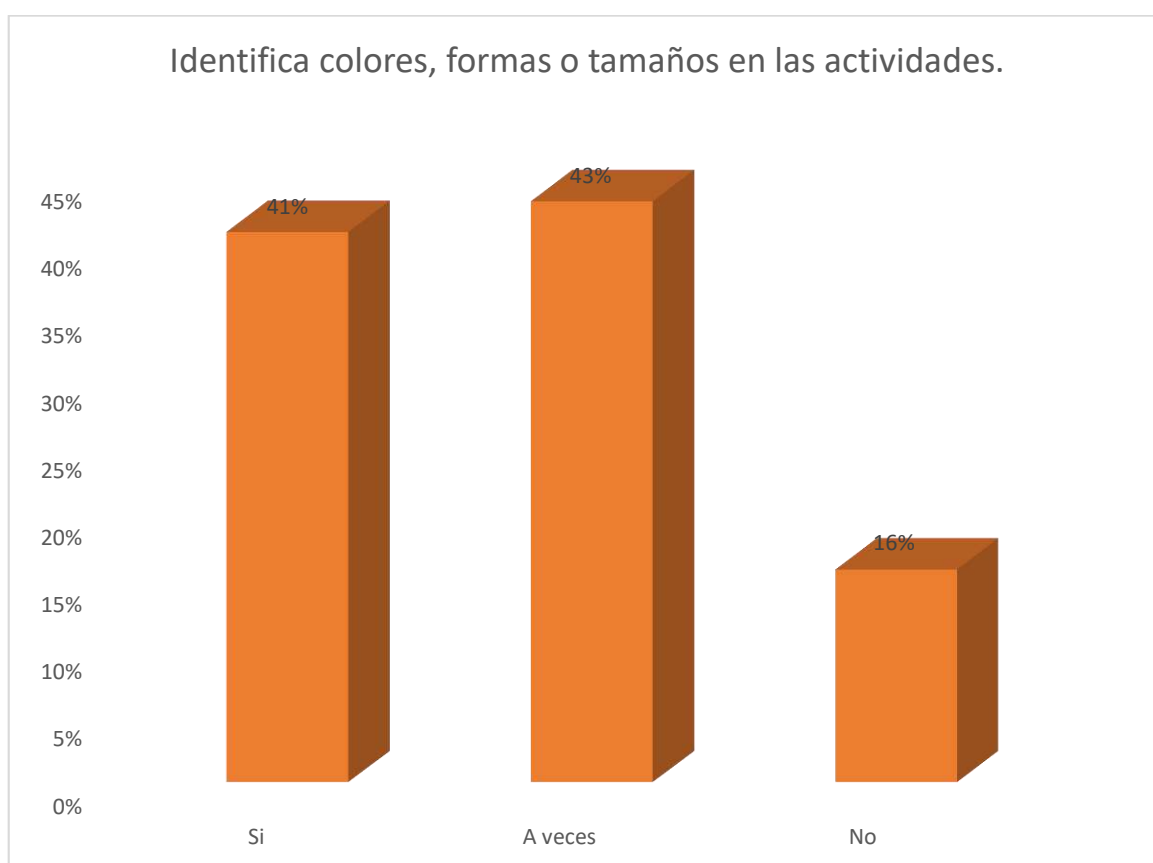


Figura 7 Identifica colores, formas o tamaños en las actividades.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 41% sí identifica colores, formas o tamaños en las actividades, el 43% solo a veces identifica colores, formas o tamaños en las actividades y el 16% no identifica colores, formas ni tamaños en las actividades.

Tabla 8

Clasifica o agrupa objetos según sus características.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	34%
A veces	20	45%
No	9	20%
TOTAL	44	100%

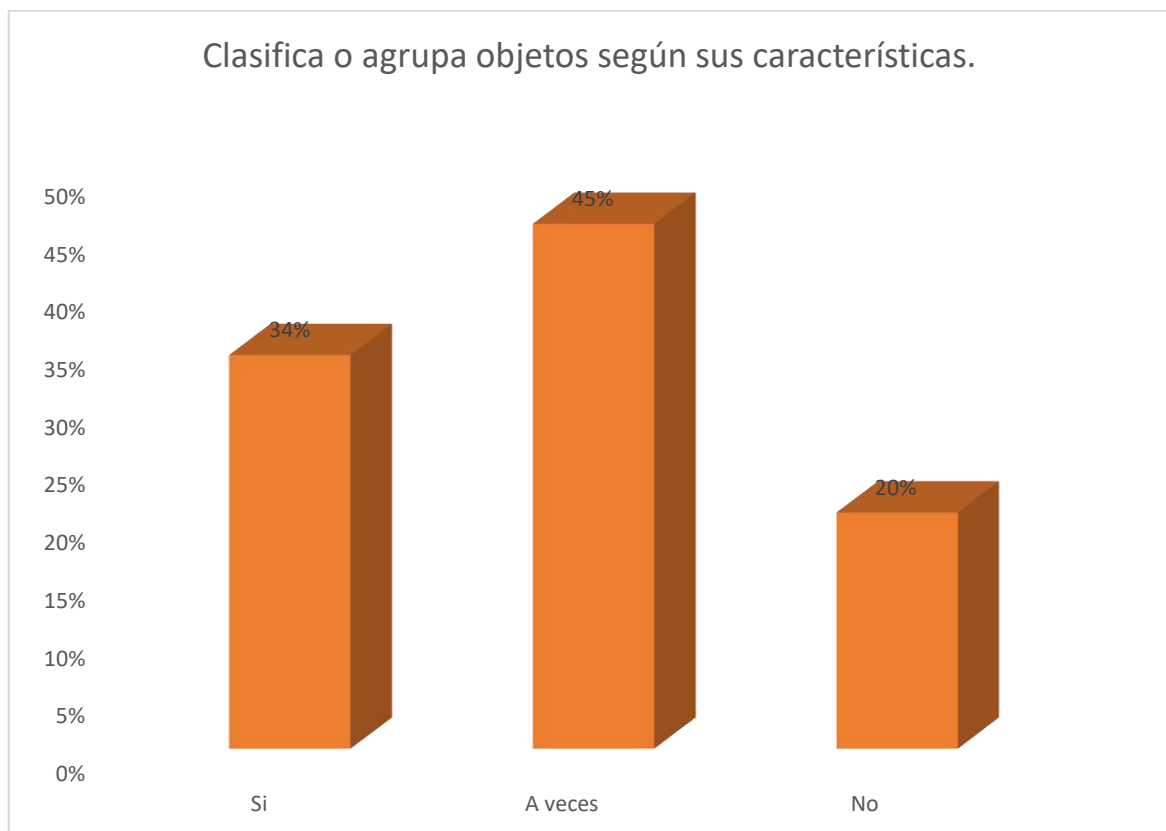


Figura 8 Clasifica o agrupa objetos según sus características.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 34% sí clasifica o agrupa objetos según sus características, el 45% solo a veces clasifica o agrupa objetos según sus características y el 20% no clasifica ni agrupa objetos según sus características.

Tabla 9

Utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	19	43%
A veces	18	41%
No	7	16%
TOTAL	44	100%

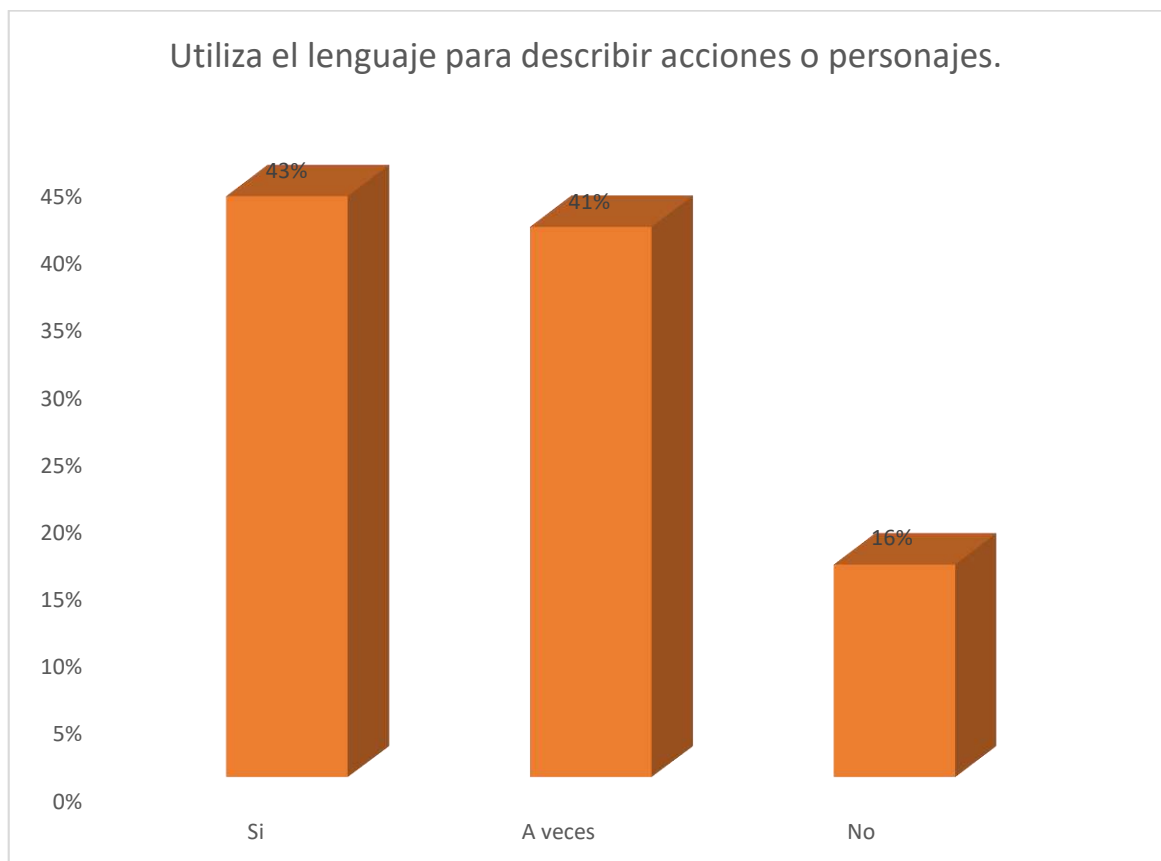


Figura 9 Utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 43% sí utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes, el 41% solo a veces utiliza el lenguaje para describir acciones o personajes y el 16% no utiliza el lenguaje para describir acciones ni personajes.

Tabla 10

Coordina sus movimientos corporales durante el juego.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	39%
A veces	19	43%
No	8	18%
TOTAL	44	100%

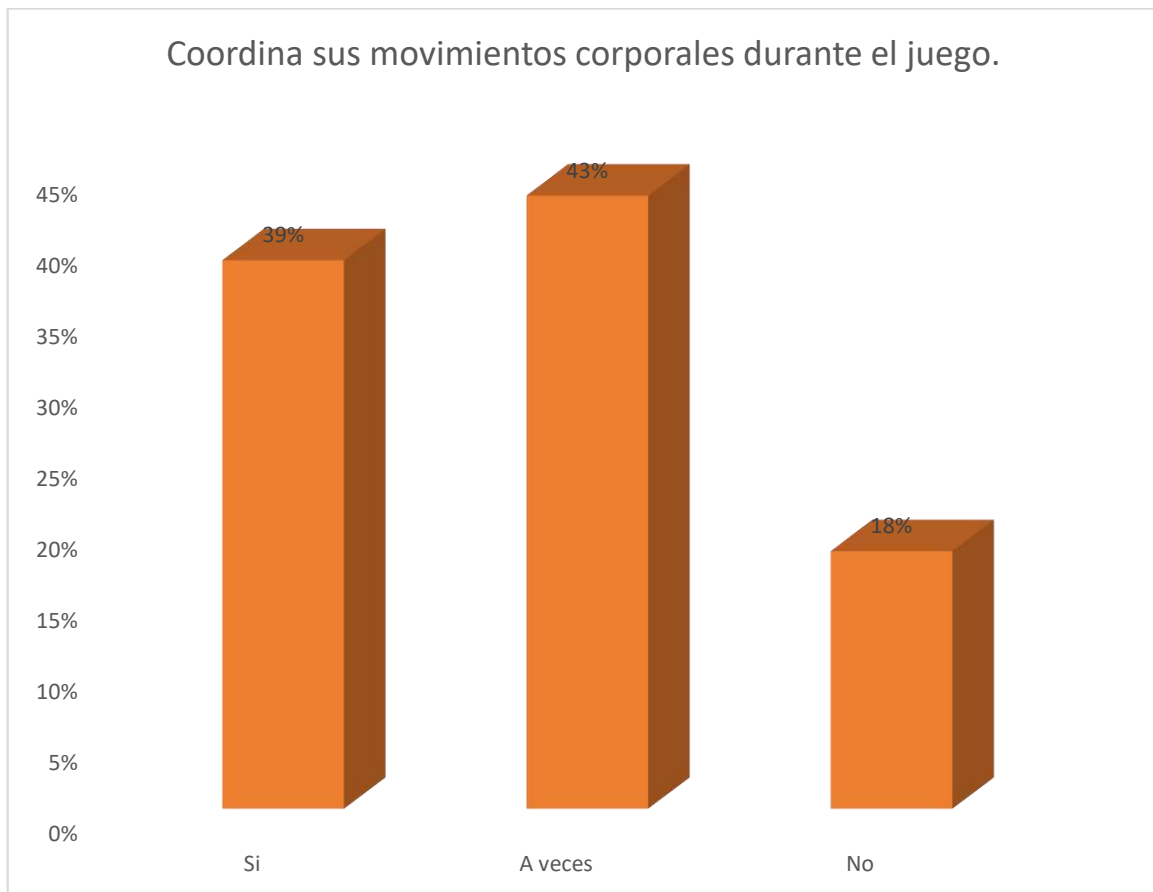


Figura 10 Coordina sus movimientos corporales durante el juego.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 39% sí coordina sus movimientos corporales durante el juego, el 43% solo a veces coordina sus movimientos corporales durante el juego y el 18% no coordina sus movimientos corporales durante el juego.

Tabla 11

Manipula objetos pequeños con precisión.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	32%
A veces	20	45%
No	10	23%
TOTAL	44	100%

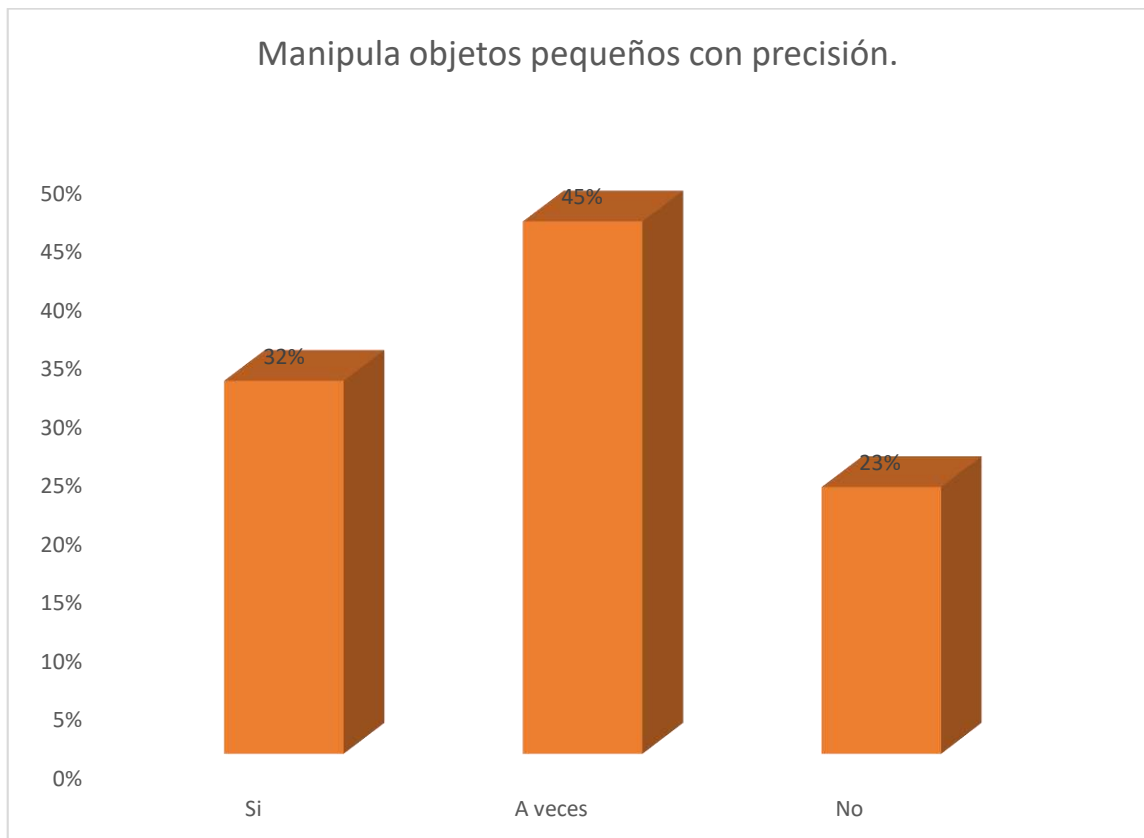


Figura 11 Manipula objetos pequeños con precisión.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 32% sí manipula objetos pequeños con precisión, el 45% solo a veces manipula objetos pequeños con precisión y el 23% no manipula objetos pequeños con precisión.

Tabla 12

Mantiene el equilibrio en actividades lúdicas.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	41%
A veces	19	43%
No	7	16%
TOTAL	44	100%

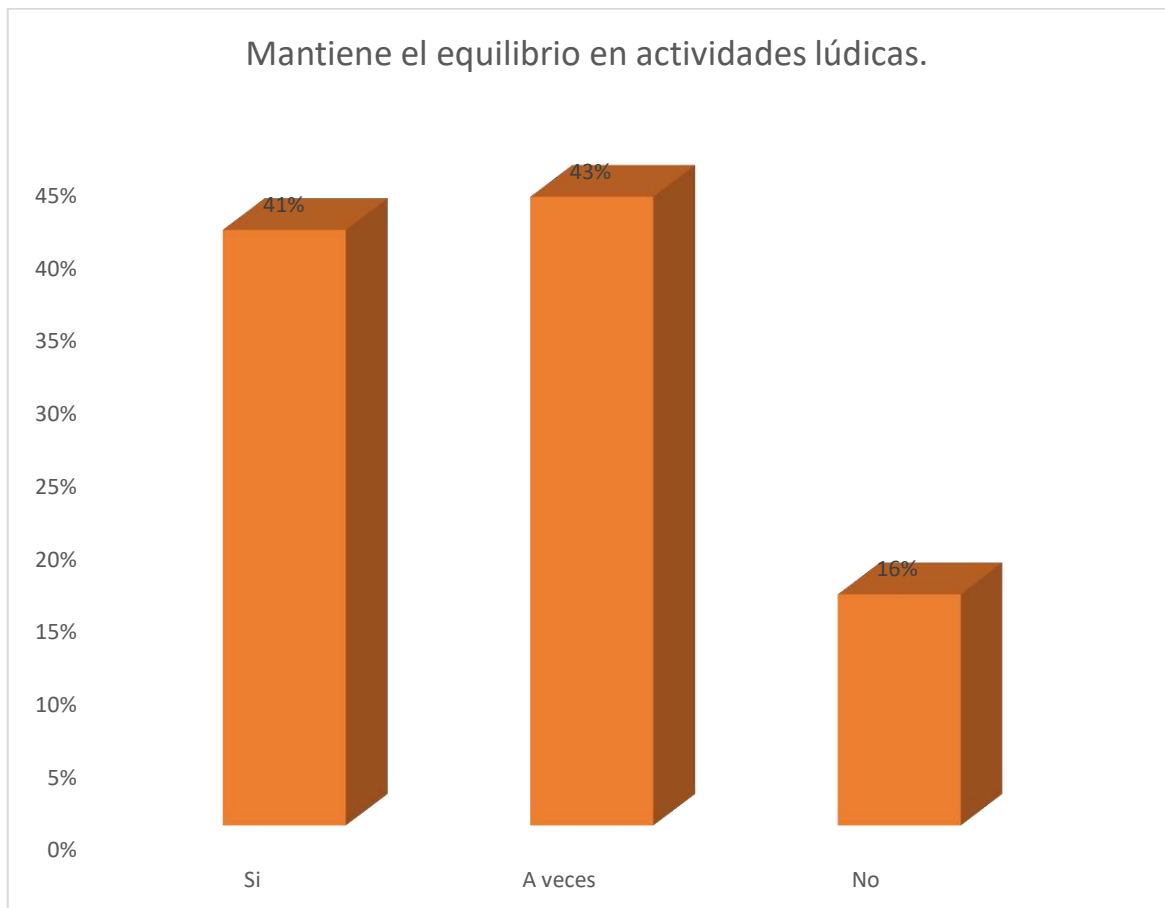


Figura 12 Mantiene el equilibrio en actividades lúdicas.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 41% sí mantiene el equilibrio en actividades lúdicas, el 43% solo a veces mantiene el equilibrio en actividades lúdicas y el 16% no mantiene el equilibrio en actividades lúdicas.

Descripción de la variable motricidad fina

Tabla 13

Traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	23%
A veces	20	45%
No	14	32%
TOTAL	44	100%

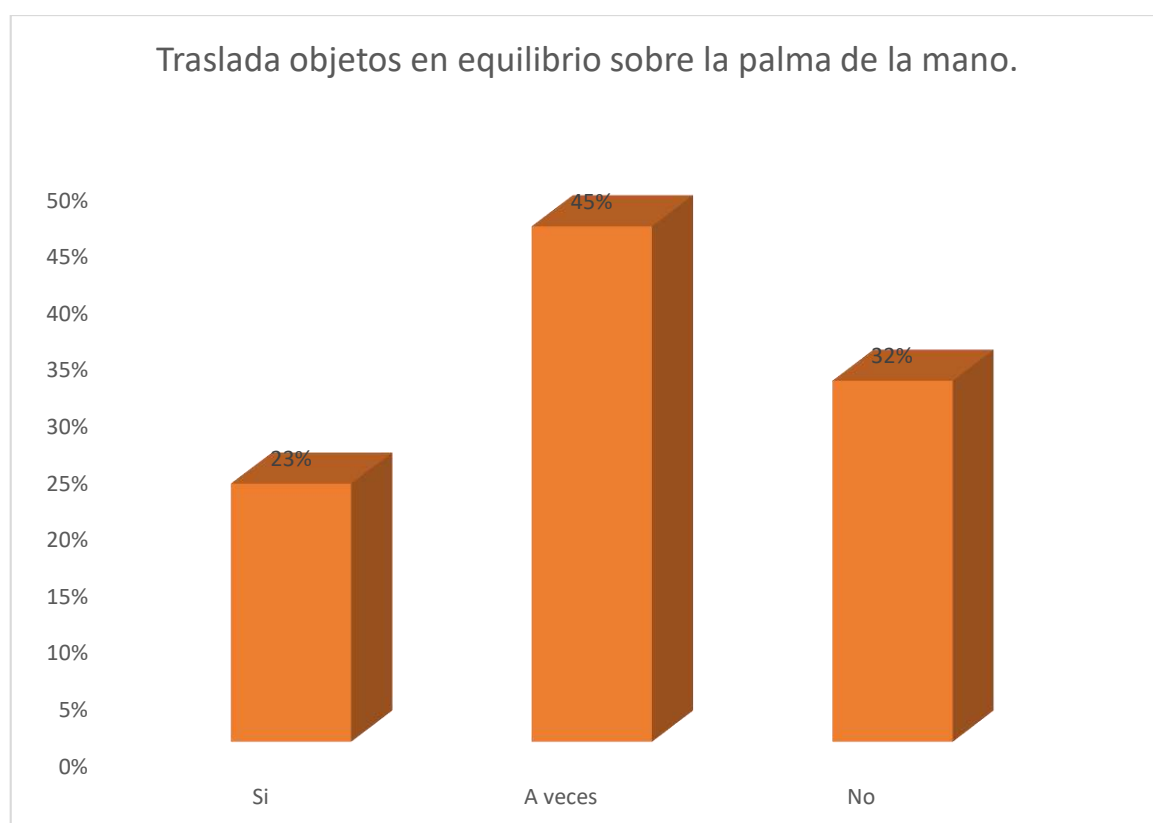


Figura 13 Traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 23% sí traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano, el 45% solo a veces traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano y el 32% no traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.

Tabla 14

Realiza trazos libres sobre superficies (arena, agua, témpera).

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	27%
A veces	19	43%
No	13	30%
TOTAL	44	100%

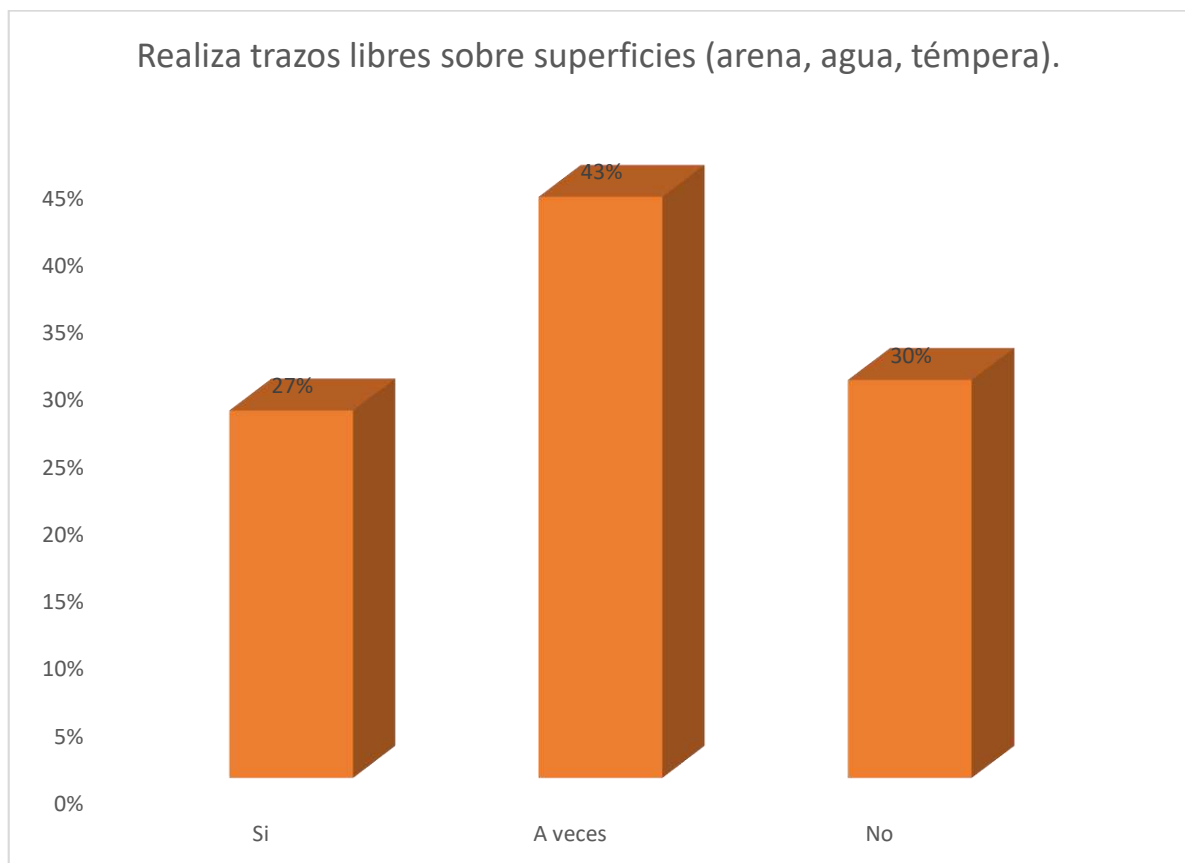


Figura 14 Realiza trazos libres sobre superficies (arena, agua, témpera).

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 27% sí realiza trazos libres sobre superficies, el 43% solo a veces realiza trazos libres sobre superficies y el 30% no realiza trazos libres sobre superficies.

Tabla 15

Ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	32%
A veces	20	45%
No	10	23%
TOTAL	44	100%



Figura 15 Ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 32% sí ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos, el 45% solo a veces ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos y el 23% no ejecuta gestos coordinados con las manos.

Tabla 16

Junta y separa los dedos libremente y siguiendo indicaciones.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	18%
A veces	22	50%
No	14	32%
TOTAL	44	100%

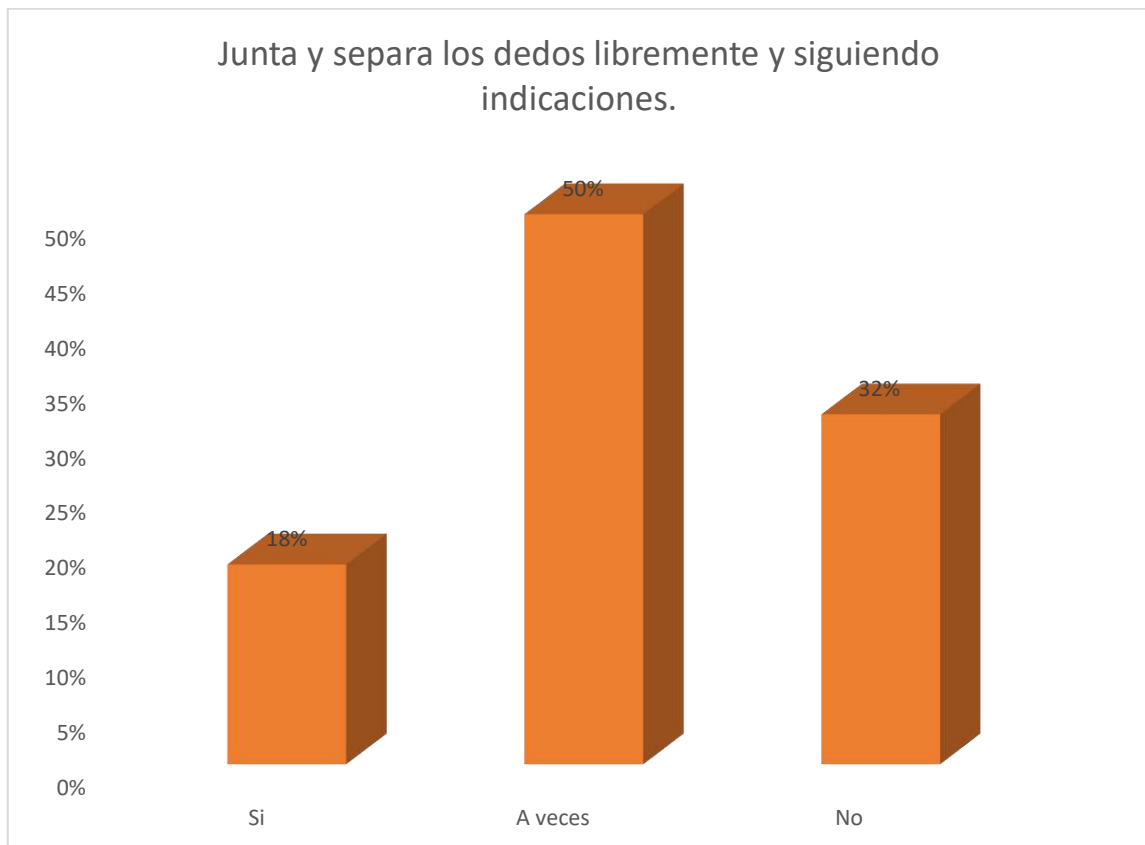


Figura 16 Junta y separa los dedos libremente y siguiendo indicaciones.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 18% sí muestra afecto y empatía hacia sus compañeros, el 50% solo a veces muestra afecto y empatía hacia sus compañeros y el 32% no muestra afecto y empatía hacia sus compañeros.

Tabla 17

Toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	16%
A veces	24	55%
No	13	30%
TOTAL	44	100%

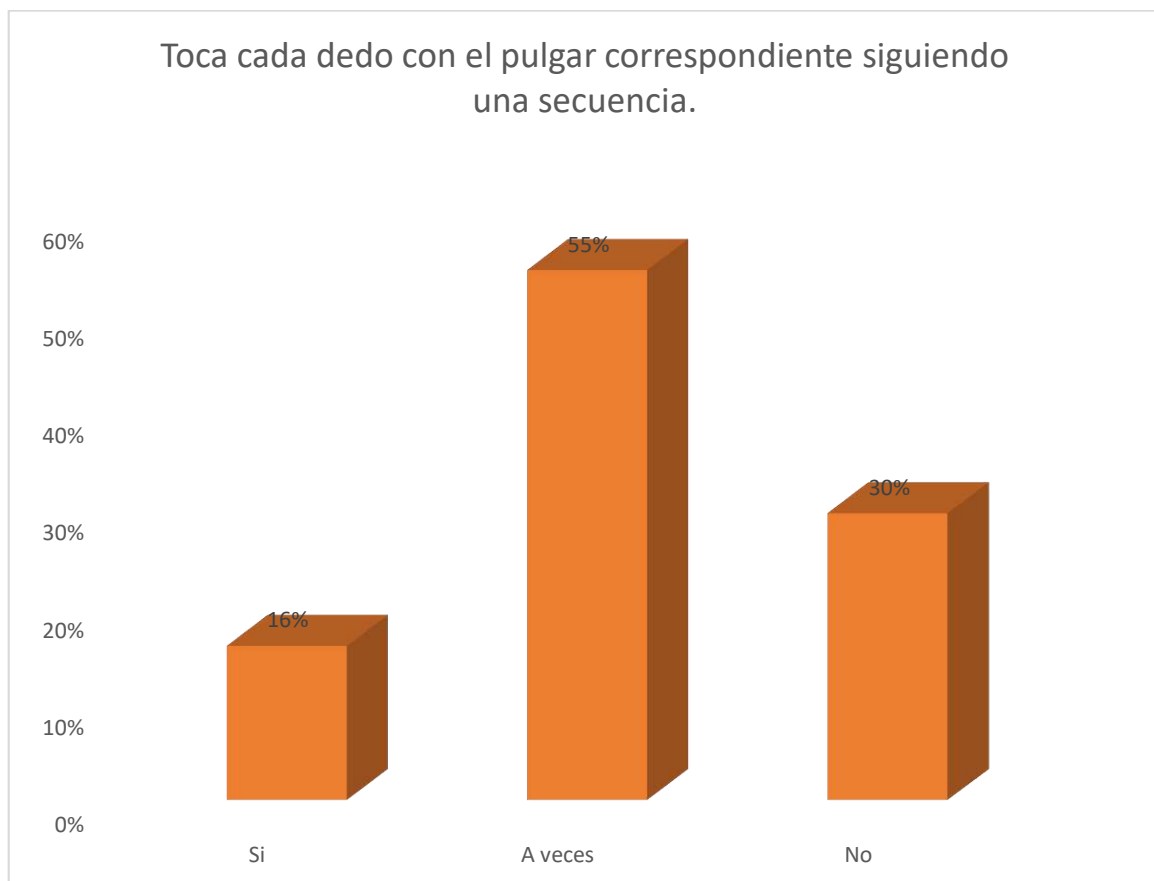


Figura 17 Toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 16% sí toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia, el 55% solo a veces toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia y el 30% no toca cada dedo con el pulgar.

Tabla 18

Extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	20%
A veces	23	52%
No	12	27%
TOTAL	44	100%

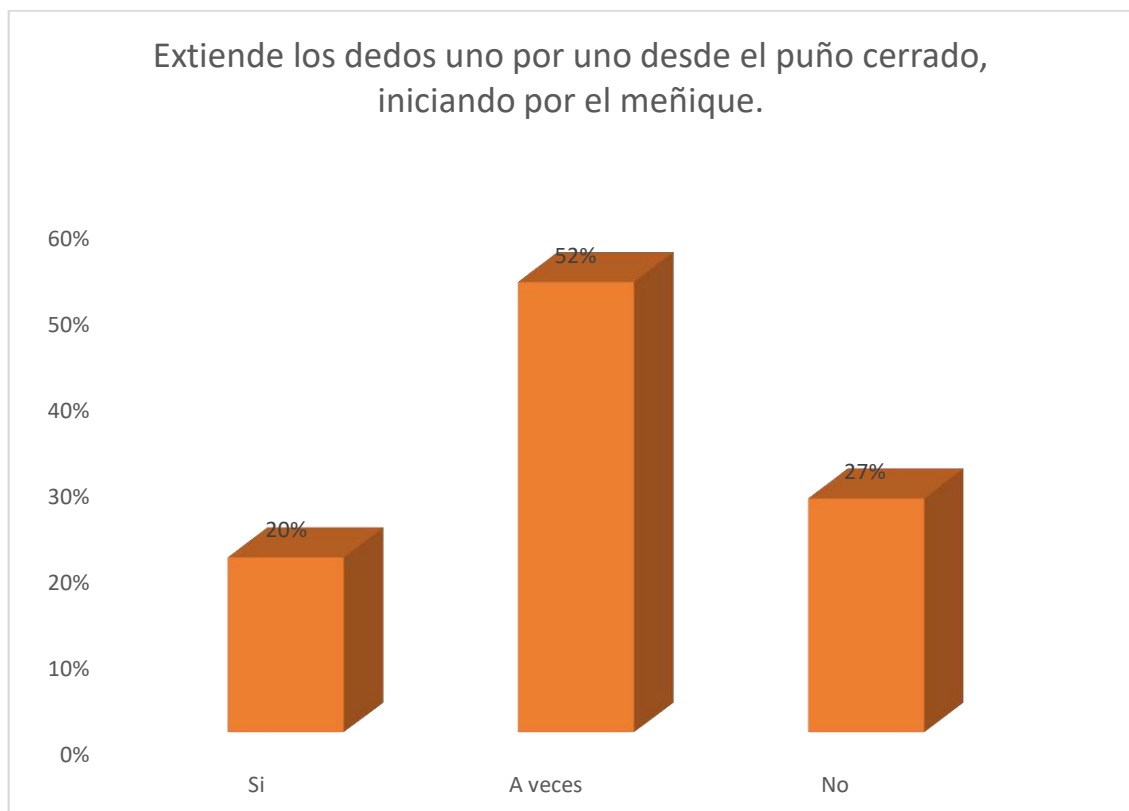


Figura 18 Extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 20% sí extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique, el 52% solo a veces extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique y el 27% no extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado.

Tabla 19

Ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	14%
A veces	24	55%
No	14	32%
TOTAL	44	100%

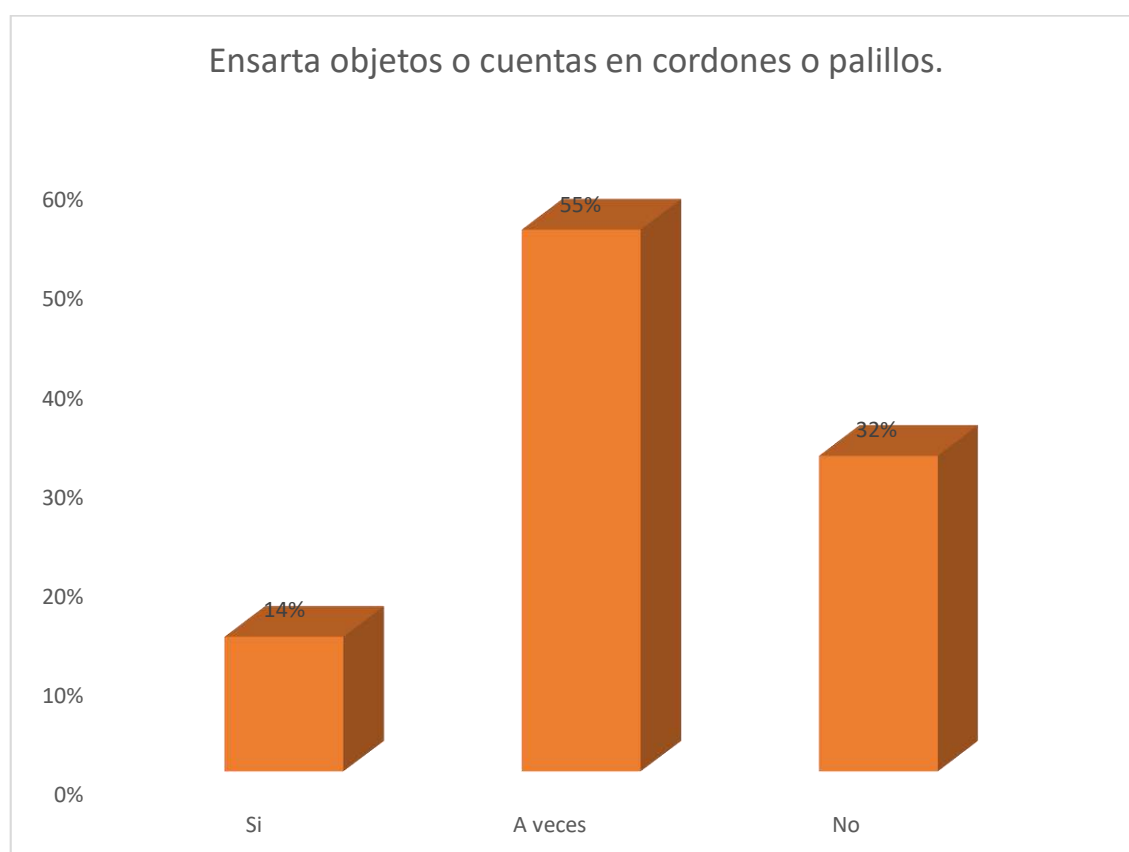


Figura 19 Ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 14% sí ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos, el 55% solo a veces ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos y el 32% no ensarta objetos ni cuentas en cordones o palillos.

Tabla 20

Encaja y desencaja objetos o piezas con precisión.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	18%
A veces	22	50%
No	14	32%
TOTAL	44	100%

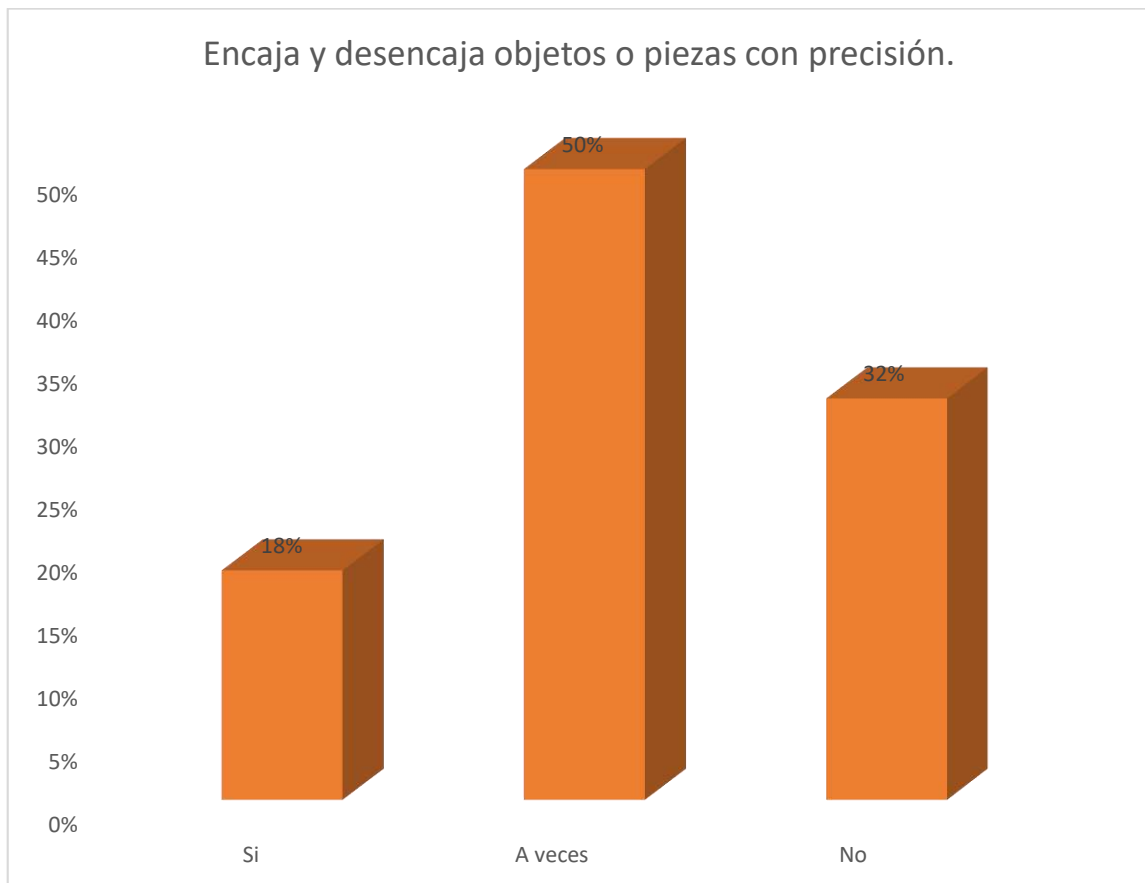


Figura 20 Encaja y desencaja objetos o piezas con precisión.

Interpretación: En la observación realizada a 44 niños, se identificó que; el 18% sí encaja y desencaja objetos o piezas con precisión, el 50% solo a veces encaja y desencaja objetos o piezas con precisión y el 32% no encaja ni desencaja objetos ni piezas con precisión.

4.2. Contratación de hipótesis

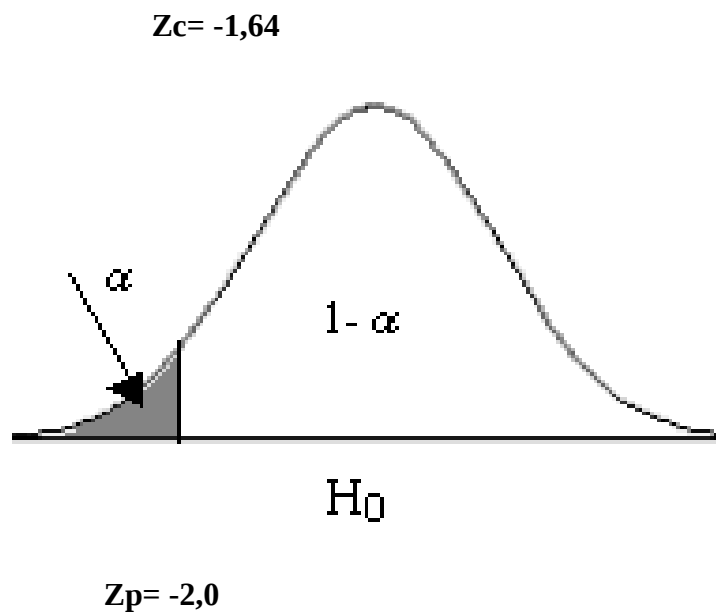
Paso 1:

H₀: Las actividades lúdicas no potencian la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025.

H₁: Las actividades lúdicas potencian significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que las actividades lúdicas potencian significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos demostraron que las actividades lúdicas potencian significativamente la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría – Huacho, 2025, guardando relación con Coronel, Nieto, Aguirre & Ramírez (2021) porque en su tesis titulada “*Las prácticas lúdicas y su influencia en la motricidad fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática*”, los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas desempeñan un rol esencial en el fortalecimiento de las habilidades de motricidad fina, hallazgo sustentado tras la revisión sistemática de 25 estudios (n = 25). (p.23)

Además, con Segura (224) porque en su tesis titulada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 127 "maria Candelaria del Villar" Distrito de Caraz, 2024*” concluye que las actividades lúdicas constituyen un medio pedagógico eficaz para mejorar de manera significativa la motricidad fina en los niños de cuatro años. (p.44)

Asimismo, con Calle (2024) porque en su tesis titulada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024*”, demuestra que la implementación de estrategias lúdicas contribuye de manera efectiva al fortalecimiento pedagógico de la motricidad fina en los niños de cuatro años. (p.62)

Por ultimo con Nolzco (2024) porque en su tesis titulada “*Estrategias lúdicas para la mejora de la motricidad fina en niños del nivel inicial en una Escuela Pública de Santo Domingo*” concluye que es necesario implementar estrategias lúdicas estructuradas que favorezcan el desarrollo de habilidades visomanuales, fonéticas y faciales, mediante un plan de actividades diseñado para estimular de manera integral las capacidades motrices de los niños. (p.72)

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Los resultados de la investigación permiten concluir que las actividades lúdicas inciden significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N.º 658. No obstante, su aplicación es poco frecuente y poco diversificada, lo que se refleja en las dificultades que presentan los niños al realizar tareas que exigen precisión manual, coordinación de dedos y manipulación de objetos. Por tanto, se confirma parcialmente la hipótesis general: las actividades lúdicas tienen potencial para fortalecer la motricidad fina, pero su implementación requiere mayor planificación pedagógica y constancia.
- En la dimensión afectiva, se concluye que las actividades lúdicas que promueven la empatía y la expresión emocional mejoran la disposición del niño para aprender y participar, aunque su aplicación aún es limitada.
- En la dimensión social, la interacción y cooperación en el juego favorecen la coordinación motriz y el trabajo en equipo, pero se realizan de manera irregular.
- En la dimensión cognitiva, las actividades que implican observación, clasificación y lenguaje estimulan el pensamiento y la motricidad, aunque predomina la repetición de actividades simples.
- En la dimensión motora, los juegos que involucran movimiento y manipulación son fundamentales para la motricidad fina, pero los niños muestran bajo dominio de estas habilidades, lo que exige mayor frecuencia y variedad de experiencias motrices.

- En síntesis, la investigación demuestra que las actividades lúdicas son una herramienta eficaz pero subutilizada en la educación inicial. Se recomienda fortalecer su uso mediante una planificación creativa y progresiva, que fomente la participación activa del niño, la manipulación de materiales y un aprendizaje verdaderamente significativo a través del juego.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que la institución educativa promueva la inclusión sistemática de actividades lúdicas en la programación anual y en los proyectos pedagógicos.
- Se recomienda que la institución debe organizar talleres de actualización y capacitación docente sobre el uso pedagógico del juego, la psicomotricidad y el aprendizaje activo.
- Se sugiere que los docentes utilicen recursos para adquirir o elaborar materiales didácticos (plastilina, bloques, ensartados, pinzas, témperas, entre otros).
- Se sugiere que la institución, en coordinación con las docentes, debe promover la participación de los padres de familia mediante talleres o jornadas demostrativas donde aprendan a realizar actividades sencillas en casa (amasar, recortar, enhebrar, clasificar objetos).
- Se recomienda implementar un sistema de seguimiento y evaluación continua del progreso motriz de los niños, utilizando fichas de observación y registros de desempeño.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

- Calle Peña, M. I. (2024). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. *Pregrado*. Universidad Católica los Ángeles de chimbote, Chimbote, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37832/ACTIVIDADES_LUDICAS_COORDINACION_VISOMANUAL_CALLE_PENA_MARIA_ISABEL.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Huerta. (2001). *Dimensiones Motricidad Fina*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/360417517/Dimensiones-Motricidad-Fina>
- López, I. (2025). *Motricidad fina: Desarrollo y estimulación en niños*. Obtenido de <https://andaconmigo.com/motricidad-fina-desarrollo-y-estimulacion-en-ninos/>
- Morocho Urgilz, C. V. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020. *Pregrado*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>
- Moscat de Jesus, J. J. (2024). Estrategias lúdicas para la mejora de la motricidad fina en niños del nivel inicial en una Escuela Pública de Santo Domingo. *Posgrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5296aaea-b2d4-4c59-87a0-06fc50850f14/content>
- Pamer Colegio. (26 de 08 de 2022). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://pamer.edu.pe/colegios/blog/actividades-ludicas-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Ricra Fonseca, A. A. (2023). Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021. *Pregrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cedbb950-7e02-407a-bcea-f7a014ccafbf/content>
- Ricra Fonseca, A. A. (2023). Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021. *Pregrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cedbb950-7e02-407a-bcea-f7a014ccafbf/content>

Samaniego, J. (27 de 11 de 2024). *Conoce 5 juegos lúdicos para motivar buenos hábitos*.
Obtenido de <https://www.nestle-contigo.co/elige-a-tu-medida/juegos-ludicos-para-ninos>

Segura Lirion, M. E. (224). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 127 "maria Candelaria del Villar" Distrito de Caraz, 2024. *Pregrado*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37430/ACTIVIDADES_LUDICAS_COORDINACION_VISO-MANUAL_MOTRICIDAD_FINA_SEGURA_LIRION_MIRNA_ELIANE.pdf?sequence=5&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTRICIDAD FINA

Propósito: Evaluar cómo las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Escala de respuesta: 1 = Si, 2 = A veces, 3 = No.

Nº	V1: ACTIVIDADES LÚDICAS	1	2	3
	D1: Afectiva			
1	Muestra afecto y empatía hacia sus compañeros durante el juego.			
2	Expresa y reconoce sus emociones mientras participa en actividades lúdicas.			
3	Manifiesta autonomía al decidir con quién o a qué jugar.			
	D2: Social			
4	Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.			
5	Respeto los turnos y reglas básicas del juego.			
6	Coopera y se relaciona amablemente con sus compañeros durante el juego.			
	D3: Cognitiva			
7	Identifica colores, formas o tamaños en las actividades lúdicas.			
8	Clasifica o agrupa objetos según sus características durante el juego.			
9	Utiliza el lenguaje para describir acciones, objetos o personajes en el juego.			
	D4: Motora			
10	Coordina sus movimientos corporales al desplazarse, saltar o girar durante el juego.			
11	Manipula objetos pequeños con precisión (ensarta, encaja, apila).			
12	Mantiene el equilibrio mientras participa en actividades lúdicas.			

	V2: MOTRICIDAD FINA			
	D1: Coordinación de las manos			
13	Traslada objetos en equilibrio sobre la palma de la mano.			
14	Realiza trazos libres sobre superficies (arena, agua, témpera).			
15	Ejecuta gestos coordinados con las manos durante canciones o juegos.			
	D2: Coordinación de los dedos			
16	Junta y separa los dedos libremente y siguiendo indicaciones.			
17	Toca cada dedo con el pulgar correspondiente siguiendo una secuencia.			
18	Extiende los dedos uno por uno desde el puño cerrado, iniciando por el meñique.			
	D3: Coordinación viso-manual			
19	Ensarta objetos o cuentas en cordones o palillos.			
20	Encaja y desencaja objetos o piezas con precisión.			
21	Modela figuras con plastilina o masa.			
22	Realiza moteado con témpera utilizando los dedos.			

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo se relaciona el cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022)? PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿Cómo se relaciona el cuento con imagen y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022)? ¿Cómo se relaciona la concentración en el cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022)? ¿Cómo se relaciona la repetición en el cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022)?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación del cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). OBJETIVOS ESPECIFICOS: Determinar la relación del cuento con imagen y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). Determinar la relación de la concentración en el cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). Determinar la relación de la repetición en el cuento y la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022).	HIPOTESIS GENERAL: El cuento se relaciona con la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). HIPOTESIS ESPECIFICOS: El cuento con imagen se relaciona con la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). La concentración en el cuento se relaciona con la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022). La repetición en el cuento se relaciona con la comprensión lectora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” – (Huacho, 2022).	VARIABLE X El Cuento VARIABLE Y La comprensión lectora	X1= Cuento con imagen X2= Concentración X3= Repetición Y1= Literal Y2= Inferencial Y3= Critico - valorativo	NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional DISEÑO DE LA INVESTIGACION: No experimental TIPO DE INVESTIGACION: Básica ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo POBLACION: 80 niños MUESTRA: 80 niños ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss TECNICA: Lista de cotejo INSTRUMENTOS: Cuestionario 06 preguntas para medir la variable X 09 Preguntas para medir la variable Y

FICHA DE DATOS

DATOS DE LA IE			
Nombre de la IE	FE Y ALEGRÍA	Código de la IE	23259591
Nombre de la DRE o UGEL	UGEL 09 Huaura	Código de DRE o UGEL	150202
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Dependencia	Sector Educación
Teléfono		Correo electrónico	
Número de RUC		Página web	
Promotor o Propietario		Forma	Escolarizado
Razón social		Director(a)	Muñoz Reynalte Maria Lourdes
DATOS DEL SERVICIO EDUCATIVO			
Código modular	1453802	Anexo	0
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Característica (Censo Educativo 2024)	No Aplica
Género	Mixto	Tipo de programa	No aplica
Turno	Mañana	Estado	Activo
DATOS DEL LOCAL EDUCATIVO			
Código de local	586157	Localidad	
Dirección	Calle Ezequiel Gago S/N Mz R Lote 04-05	Centro Poblado	MEDIO MUNDO
Departamento	Lima	Área geográfica	Urbana
Provincia	Huaura	Latitud	-10.9325
Distrito	Vegueta	Longitud	-77.6515



Fuentes de información
 Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2024, Carta Educativa del Ministerio de Educación, Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

Ad
Ve a

ESTADÍSTICA 2024

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por edad y sexo, 2024

Nivel	Total		0 Años		1 Año		2 Años		3 Años		4 Años		5 Años		6 Años		7 Años	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Inicial - Jardín	40	36	0	0	0	0	0	0	0	0	11	9	13	11	16	16	0	0

Matrícula por periodo según edad, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total								42	76	85	95	86	75	71	75	77	90	89	94	86	76
0 Años								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Año								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Años								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 Años								0	24	21	23	22	22	23	25	25	24	26	27	24	20
4 Años								20	28	40	27	31	26	26	21	31	34	28	39	28	24
5 Años								22	24	24	45	33	27	22	29	21	32	35	28	34	32
6 Años								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Años								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0