

# **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



## **TESIS**

### **Influencia de los Juegos Motrices en la Mejora de la Grafomotricidad**

**TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL**

#### **Autores:**

Br. Melanny Vilma Dávila Pérez (0009-0000-9833-2721)

Br. Estefani Jhanela De La Matta Vega (0009-0006-8090-4203)

#### **Asesor:**

Prof. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

#### **Línea de investigación**

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizajes y Condiciones de  
Educabilidad

**Promoción 2023**

**Tarapoto – San Martín**

**2026**

## Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

### DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: "**Influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad**", cuyas autoras son: **Br. Melanny Vilma Dávila Pérez** y **Br. Estefani Jhanela De La Matta Vega**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **21.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 31 de diciembre de 2025

  
  
Lic. Anibal Fernando Mendo García  
Anibal Fernando Mendo García  
DNI N° 01118174

## Página del Jurado

---

Dra. Nery Viena Flores (0009-0002-3241-9853)

Presidente

---

Lic. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Vocal



---

Lic. Luis Amadeo Tiburcio Espinoza (0009-0004-2267-5495)

Secretario

## **Dedicatoria**

A mis padres, por inculcarme el valor del esfuerzo y la educación como base del progreso personal y profesional. Y a todas las personas que, como yo se dedicaron íntegramente en sus estudios para alcanzar sus metas. Este título no solo representa una meta cumplida, sino el inicio de un compromiso de por vida con la educación.

**Melanny Vilma**

A mis padres que son la base y el pilar de mi vida, su amor incondicional, su sacrificio constante y su fe inquebrantable, el cual fueron la fuerza motriz que me impulsó a superar cada obstáculo en este camino. A todos los que se identifican conmigo, y le pusieron disciplina y perseverancia para la realización su investigación. Es esta la prueba que, con dedicación y compromiso, las metas más ambiciosas son posibles.

**Estefani Jhanela**

## **Agradecimiento**

A Dios por permitirnos tener una familia que nos apoyan en cada decisión; por permitirnos cumplir con excelencia el desarrollo de esta tesis, y gracias por permitirnos vivir y disfrutar cada día. Finalmente, agradecemos por la oportunidad a nuestra casa de estudio EESPPT, que nos brindó una I.E para el desarrollo de nuestras prácticas y nuestra sincera gratitud a las docentes de la I.E.I N° 168 que permitieron desarrollar este estudio de investigación bajo su realidad educativa.

Las autoras

### Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Melanny Vilma Dávila Pérez con DNI N° 73767235 y Estefani Jhanela De La Matta Vega, identificada con DNI N° 72717619, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: “Influencia de los Juegos Motrices en la Mejora de la Grafomotricidad”

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado rigurosamente las normas internacionales de citación y referenciación en todas las fuentes consultadas. En ese sentido, declaro que este trabajo es original y no ha sido plagiado, ni de manera total ni parcial. Asimismo, manifiesto que la investigación no ha sido presentada ni publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son auténticos y reflejan fielmente la información obtenida en el trabajo de campo. No han sido manipulados, duplicados ni copiados de otras fuentes; por el contrario, corresponden íntegramente a la muestra seleccionada para este estudio.

En caso se identifique algún tipo de fraude (datos manipulados o falsos), plagio (uso de información sin la debida citación), autoplagio (presentar como nuevo un trabajo propio ya publicado), piratería (empleo indebido de información ajena) o falsificación (atribuir incorrectamente ideas de otros), asumimos plenamente las responsabilidades, consecuencias y sanciones correspondientes. Asimismo, nos sometemos a lo dispuesto por la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, octubre del 2025.



---

Br. Melanny Vilma Dávila Pérez  
DNI N° 73767235



---

Br. Estefani Jhanela De La Matta Vega  
DNI N° 72717619

## **Presentación**

Distinguidos miembros del jurado evaluador;

Ponemos a su consideración la investigación titulada “Influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad”, cuyo propósito es analizar y sustentar cómo el desarrollo de actividades motrices contribuye a mejorar la grafomotricidad en niños de cuatro años.

En ese sentido, este estudio se centra en analizar y comprender la importación del desarrollo de la grafomotricidad, el cual es un proceso esencial que conecta el desarrollo motor, cognitivo y emocional del niño, siendo clave para su desarrollo integral en el infante, así como en mostrar cómo los juegos motrices contribuyen al entrenamiento y perfeccionamiento de los movimientos finos en los niños.

Bajo este contexto, los niños obtienen una educación activa e integral, donde el movimiento y el juego se utilizan como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de la escritura y el aprendizaje significativo.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las autoras.

## Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del Jurado .....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de Autenticidad .....	6
Presentación .....	7
Índice.....	8
Índice de Tablas .....	11
Índice Figuras.....	13
Resumen.....	14
Abstract .....	15
Introducción .....	16
Situación Problemática .....	16
Formulación del Problema .....	17
Justificación del Problema .....	18
Objetivos de la Investigación.....	18
Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación .....	19
Capítulo I: .....	20
Marco Teórico.....	20
Antecedentes del Estudio .....	20
Antecedentes Internacionales.....	20
Antecedentes nacionales .....	22
Antecedentes Locales .....	23
Bases Teóricas o Enfoques Científicos.....	23
Juegos motrices .....	23
Conceptualización.....	23
Importancia del juego motor en el desarrollo integral de los niños.....	24
Tipos de juegos motrices .....	25
Fundamento teórico de la aplicación de los juegos motrices según Pierre Parlebas ...	25
Grafomotricidad.....	27
Conceptualización.....	27
Ventajas de la grafomotricidad en los niños .....	28

Componentes de la capacidad de grafomotricidad .....	29
Fundamento teórico de la grafomotricidad según Viktor Lowenfeld.....	30
Dimensiones de la grafomotricidad .....	32
Trazo libre .....	32
Movimiento coordinado.....	33
Desplazamiento espacial.....	34
Definiciones de Términos Básicos.....	34
Capítulo II: .....	36
Metodología .....	36
Hipótesis .....	36
Variables .....	36
Operacionalización de variables .....	37
Metodología .....	39
Tipos de estudio .....	39
Diseño .....	39
Población, muestra y muestreo .....	40
Población: .....	40
Muestra: .....	40
Muestreo: .....	41
Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	41
Métodos de análisis de datos.....	41
Capítulo III.....	42
Resultados Obtenidos.....	42
Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados .....	42
Prueba de hipótesis para la dimensión trazo libre (post experimento). .....	49
Prueba de hipótesis para la dimensión movimiento coordinado (post experimento). .....	51
Prueba de hipótesis para la dimensión movimiento coordinado (post experimento). .....	53
Prueba de hipótesis para el desarrollo de la grafomotricidad (post experimento). .....	55
Discusión de Resultados .....	56
Capítulo IV: .....	59
Conclusiones y Recomendaciones.....	59
Conclusiones.....	59
Recomendaciones .....	60
Referencias Bibliográficas .....	61

Anexos .....	65
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia .....	65
Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos.....	67
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos .....	68
Anexo N° 04: Base de Datos .....	77
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....	79
Anexo N° 06: Diseño de Sesiones .....	80
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical .....	100
Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract .....	101
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas.....	102

## Índice de Tablas

Tabla1: .....	37
Operacionalización de la variable independiente .....	37
Tabla2: .....	38
Operacionalización de la variable dependiente.....	38
Tabla 3: .....	40
Población de estudio. ....	40
Tabla 4: .....	41
Muestra de estudio. ....	41
Tabla 5: .....	42
Puntajes establecidos para la variable desarrollo de la grafomotricidad y sus dimensiones ...	42
Tabla 6: .....	43
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices. ....	43
Tabla 7: .....	45
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, después de la influencia de los juegos motrices.....	45
Tabla 8: .....	47
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.....	47
Tabla 9: .....	48
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales. ....	48
Tabla 10: .....	49
Evaluación de la dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023. ....	49
Tabla 11: .....	50
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales. ....	50
Tabla 12: .....	51
Evaluación de la dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.....	51
Tabla 13: .....	52
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales. ....	52
Tabla 14: .....	53

Evaluación de la dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.....	53
Tabla 15: .....	54
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.....	54
Tabla 16: .....	55
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.....	55
Tabla 17: .....	56
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.....	56

### Índice Figuras

Figura 1: .....	43
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices. ....	43
Figura 2: .....	45
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, después de la influencia de los juegos motrices.....	45

## Resumen

El estudio de investigación referido como “Influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad”, tuvo como propósito principal medir la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023. Asimismo, para evaluar la eficacia correspondiente a la propuesta, se planteó esta siguiente hipótesis: Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de dicha institución educativa. La investigación se llevó a cabo bajo el enfoque cuantitativo, de tipo investigación aplicada; y utilizando el diseño cuasiexperimental. Para determinar a los participantes, se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia. Esta muestra fue integrada usando niños de 4 años de las secciones “Amorosos”, asignada como grupo-experimental, también a “Generosos”, designada como grupo control. A ambos grupos se les administró un instrumento de evaluación antes y después de incorporar los juegos motrices en la planificación correspondientes a las sesiones de aprendizaje, con el fin de comparar los cambios obtenidos. Los resultados evidenciaron que la aplicación basada en juegos motrices generó un efecto favorable en el desarrollo vinculada a la grafomotricidad. Este efecto fue especialmente notable en el grupo experimental, donde se registró un aumento significativo de niños de 4 años ubicados en nivel “Bueno” en totalidad a las dimensiones evaluadas. Conforme a los resultados se concluye que, la prueba t aplicada con varianzas iguales mostró un valor p de 0,000158338, notablemente menor al nivel de significancia de 0,05, evidenciando diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental, que participó con actividades motrices, y el grupo control, por lo cual, los datos indican que el grupo experimental obtuvo mejores puntajes promedio respecto al desarrollo de la grafomotricidad, reafirmando su eficacia mediante al uso de juegos motrices como estrategia para potenciar habilidades motoras finas y coordinación en la edad preescolar.

**Palabras Claves:** *grafomotricidad, juegos motrices, coordinación y precisión.*

### Abstract

The research study entitled “Influence of Motor Games on the Improvement of Graphomotricity” aimed to measure the influence of motor games on the improvement of graphomotricity in 4-year-old children at Educational Institution No. 168, Tarapoto, in 2023. To evaluate the effectiveness of the proposed approach, the following hypothesis was formulated: Motor games significantly influence the improvement of graphomotricity skills in 4-year-old children at this educational institution. The research was conducted using a quantitative, applied research approach and a quasi-experimental design. Participants were selected using non-probability convenience sampling. The sample consisted of 4-year-old children from the “Amorosos” section, designated as the experimental group, and the “Generosos” section, designated as the control group. Both groups were administered an assessment tool before and after incorporating motor games into their lesson plans to compare the changes observed. The results showed that the application of motor games had a positive effect on the development of graphomotor skills. This effect was particularly noticeable in the experimental group, where a significant increase in the number of 4-year-old children at the "Good" level was recorded across all evaluated dimensions. The results indicate that the t-test applied with equal variances showed a p-value of 0.000158338, significantly lower than the significance level of 0.05, demonstrating statistically significant differences between the experimental group, which participated in motor activities, and the control group. Therefore, the data show that the experimental group obtained better average scores in graphomotor development, reaffirming the effectiveness of motor games as a strategy to enhance fine motor skills and coordination in preschool children.

**Keywords:** *graphomotor skills, motor games, coordination and precision.*

## Introducción

### Situación Problemática

La primera etapa del desarrollo infantil, conocida como etapa sensorio motriz, es esencial para que el niño asimile a moverse y a relacionarse con su entorno. Durante este periodo, el bebé explora y comprende el mundo que lo rodea a través de sus sentidos y del movimiento. Al jugar, manipular objetos y desplazarse, desarrolla progresivamente sus habilidades motoras. Acciones como agarrar juguetes, encajar piezas o resolver pequeños rompecabezas fortalecen la coordinación de su cuerpo y estimulan su desarrollo cognitivo. Estas experiencias contribuyen también al control utilizando las manos y los dedos, preparándolo para realizar actividades cotidianas, por ejemplo: usar cubiertos, abotonarse la ropa, atarse los zapatos, dibujar, escribir su nombre o enhebrar cuentas.

La grafomotricidad es parte de la mejora relacionado con las habilidades motoras finas, que es básicamente la destreza de hacer los movimientos precisos con las manos junto a los dedos, sobre todo los que se necesitan para escribir y dibujar. Esto es muy importante en el preescolar porque ayuda a los niños a tener el control y la habilidad manual que necesitan para escribir; pero también para otras cosas que requieren precisión, como recortar, colorear o usar objetos pequeños. El fortalecimiento de la grafomotricidad contribuye no solo a la habilidad de plasmar ideas en el papel, sino también al desarrollo cognitivo, la expresión creativa y la autonomía en las tareas escolares y de la vida cotidiana. La Organización de los Estados Iberoamericanos (2021), argumenta que la grafomotricidad alude al conjunto de habilidades motrices que se realizan con la mano, la muñeca y los dedos al escribir o dibujar, los cuales permiten trazar gráficos, letras y diferentes formas. Este proceso es esencial en el progreso de la capacidad de comunicación escrita, así como en el progreso y consolidación de las destrezas con los movimientos finos desarrollados por los niños pequeños. Al practicar la grafomotricidad, los niños afinan sus movimientos y mejoran el control, la precisión y la coordinación de sus manos, manejar cosas como lápices, crayones o pinceles al escribir

En esta perspectiva una de la actividad principal en este proceso de desarrollo de la grafomotricidad, el juego motor, tomado como una acción lúdica en la que el movimiento del cuerpo es el principal medio de acción y aprendizaje; es decir, mediante el juego motriz, los niños exploran, experimentan y se relacionan con su entorno utilizando sus capacidades corporales, lo que les permite desarrollar destrezas tales como la coordinación, el balance, la resistencia y la destreza. Al respecto Álvarez (2018) explica que, el juego que implica

movimiento corporal representa uno de los medios más manejados con los niños durante las etapas iniciales de su vida, por lo que puede considerarse una actividad innata. Consiste en una acción cargada de contenido lúdico que favorece el movimiento y la exploración del entorno. Al participar en el juego motor, el niño experimenta sensaciones de goce, disfrute y libertad, mientras desarrolla sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales de manera natural y espontánea.

En relación al párrafo anterior, se indica que las experiencias recreativas motrices son esenciales en el contexto vinculado a la educación inicial, a causa de que favorecen el progreso completo del niño mediante la actividad física y el juego. A través de estos juegos, los infantes fortalecen sus destrezas motoras gruesas y finas, tales como la coordinación, el balance, la resistencia y la agilidad, aspectos esenciales para el dominio de su propio cuerpo. Sin embargo, muchas maestras por desconocimiento y falta de interés no utilizan estos juegos motrices como material didáctico que ayude en la adquisición y fortalecimiento de destrezas grafomotoras en los infantes, lo cual dificulta la práctica de movimientos finos de la mano. Esto conlleva a que muchos infantes presentan problemas en el uso de las tijeras, lápiz, utensilios, esta carencia se ve reflejada en las actividades cotidianas, al atarse los zapatos, al dibujar, pintar, al realizar trazos y en los movimientos coordinados con la mano

Esta realidad problemática también se ha identificado en la Institución Educativa N.º 168, particularmente en la sección “Amorosos”. La docente no incorpora juegos motores ni otros materiales que permitan a los niños manipular, explorar y ejercitar los desplazamientos de la mano y los dedos. Como consecuencia, se observa una limitada destreza en el uso de lápices, tijeras y crayones, lo cual complica realizar tareas de ensartado, recorte, trazos, escritura y movimientos coordinados. Esta situación genera desinterés en la realización de sus fichas de trabajo, que en muchos casos terminan con rayones o no completas. Frente a esta problemática, nos planteamos desarrollar este estudio que tiene como propósito implementar, desde la planificación, acciones lúdico-motrices que favorezcan el progreso de la grafomotricidad, fortaleciendo el trazo libre, el movimiento coordinado y el desplazamiento espacial, habilidades esenciales en cuanto al futuro progreso de escritura en los infantes.

### **Formulación del Problema**

En la investigación se formuló como problema general: ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 168, Tarapoto, 2023?, además, se han tenido en cuenta los siguientes problemas específicos: (1) ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la

grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?, (2) ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023? y (3) ¿ De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?.

### **Justificación del Problema**

El presente estudio se justifica desde varios aspectos. En primer lugar, por su **conveniencia**, ya que permitió incorporar juegos motrices en la labor pedagógica del profesor con el propósito de potenciar el desarrollo relativo a la grafomotricidad en los niños. En cuanto a su **relevancia social**, este análisis aporta a la potenciación de habilidades grafomotoras en los pequeños infantes de cuatro años, evidenciándose mejoras del trazo libre, la coordinación motora y el desplazamiento espacial durante sus actividades educativas. Desde el **valor teórico**, el análisis de la información permitió comprender los diversos enfoques y aportes de autores que destacan la importancia de las dinámicas motrices para el progreso de la grafomotricidad de los pequeños niños.

En base a su **relación práctica**, la implementación del estudio motivó a los docentes a innovar su labor pedagógica, considerando los juegos motores como una estrategia efectiva a fin de fortalecer las habilidades grafomotoras en preescolares. Finalmente, desde su utilidad **metodológica**, la investigación permitió diseñar una herramienta de recolección de datos relacionado con su variable de grafomotricidad, considerando las dimensiones de trazo libre, movimiento coordinado y desplazamiento espacial. También, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach para establecer el nivel de confiabilidad del instrumento.

### **Objetivos de la Investigación**

A través del estudio se formuló como objetivo general, medir la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, y como objetivos específicos: (1) Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023; (2) Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, y (3) Evaluar la influencia de los juegos

motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

### **Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación**

La investigación cuenta con campo de **delimitaciones**, que están asociadas a la delimitación espacial. La investigación se ejecutó en la I.E. N.º 168, Barrio Huayco, provincia de Tarapoto. También está la delimitación muestral, el estudio presento a niños de 4 años de las secciones “Generosos” y “Amorosos”, sobre quienes se utilizó el instrumento de recolección de datos. Finalmente cuenta con la delimitación temporal, pues se consideraron fases de elaboración de proyecto, ejecución del estudio, por último, una redacción del informe final, comprendiendo el periodo de agosto de 2022 a diciembre de 2023. Mientras que, en sus **limitaciones**, no se hallaron otros estudios locales relacionados a las variables de estudios (juegos motores y grafomotricidad).

## Capítulo I: Marco Teórico

### Antecedentes del Estudio

#### *Antecedentes Internacionales*

Huarachi y Moncada (2023) en su trabajo de investigación denominado “Diseño editorial de un texto guía de grafomotricidad para niñas y niños del segundo año de educación inicial en familia comunitaria”, realizado en La Paz, Bolivia. Tuvieron como objetivo general: Elaborar una propuesta editorial para un manual de grafomotricidad orientado a fortalecer el perfeccionamiento de habilidades motrices de infantes de 4 y 5 años pertenecientes al 2<sup>do</sup> año de educación inicial ante familia comunitaria de la Unidad Educativa Julio César Patiño “A”, turno mañana, ubicada en la zona Sur de la ciudad de La Paz. Concluyeron que, los trazos simples comprenden líneas verticales, horizontales, inclinadas, en forma de aspa, curvas, onduladas, de ondas combinadas, semicirculares, semicirculares combinadas, además de vínculos y enlaces. También incluyen bucles ascendentes, descendentes y mixtos, trazos en espiral y trazos compuestos que se realizan mediante simulaciones y series alternadas de dos modelos con referencia.

Según Pucha (2024), en la difusión de su artículo científico titulado: “Importancia de la grafomotricidad en el desarrollo de la lecto-escritura en niños y niñas” realizado en Riobamba, Ecuador; definiendo un objetivo general de determinar si la grafomotricidad contribuye al fortalecimiento de las destrezas de lectura y escritura en infantes. El autor concluye, en primer lugar, que las limitaciones que muestran los niños pequeños en la formación de competencias lectoras y escritoras se originan, en gran medida, en el desconocimiento de la grafomotricidad y de las técnicas grafomotrices por parte del docente, lo cual impacta de forma directa en el desarrollo de estas habilidades. En segundo lugar, como aporte práctico, destaca la necesidad de comprobar la consistencia de la relación identificada entre grafomotricidad y aprendizaje de la lectoescritura, a partir de la revisión de estudios realizados en diversos países y contextos. Además, propone la elaboración de estrategias que fortalezcan la práctica docente y promuevan la maduración psicomotriz y grafomotor de los infantes, con fin de optimizar el proceso de lectoescritura.

Asimismo, Bedoya et al. (2022) en su la publicación denominado: “Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática” en Colombia, formularon su objetivo general, analizar el impacto de las propuestas pedagógicas curriculares que

incorporan las actividades motrices para el fortalecimiento de estas habilidades en este período preescolar. Concluyeron que los juegos motores poseen un componente esencial basado en el movimiento, específicamente, “moverse mientras se juega y aprender mientras se juega”. Las habilidades motrices que se desarrollan a partir de esta dinámica y favorecen al proceso cognitivo que no se limita únicamente al aprendizaje del movimiento; sino también se influyen de factores como los sentimientos, emociones y conducta social. Por ello, estas capacidades se vinculan a la integración de estímulos, tanto cognitivos como emocionales. En consecuencia, se requiere aplicar métodos de enseñanza-aprendizaje apropiados que, desde una perspectiva educativa, promuevan la motivación sensorial en estas etapas tempranas; estableciendo así las bases para un desarrollo integral futuro, sustentado en una adecuada estimulación.

De acuerdo con Bailón y Pozo (2022) en su trabajo de investigación titulado “La grafomotricidad en el desarrollo de la preescritura en niños de 3 a 4 años” en La Libertad, Ecuador. Tuvieron como objetivo general, analizar cómo la grafomotricidad favorece el progreso de las destrezas preescrituras en infantes de entre 3 y 4 años. El estudio tuvo como sustento teórico relevante a su investigación, fundamentada y basado a la teoría constructivista de Vygotsky y Ausubel, utilizó un enfoque cualitativo, diseño descriptivo y el método fenomenológico-hermenéutico. Concluyeron que, resulta esencial destacar la relevancia de promover la grafomotricidad en los inicios del proceso de formación escolar, puesto que en esta etapa los infantes incorporan a lo largo de su proceso del aprendizaje, también el fortalecimiento vinculado a la motricidad fina. Este periodo educativo se considera uno de los más significativos para fortalecer las habilidades de preescritura, ya que implica la práctica de acciones orientadas a la realización de movimientos fundamentales que ayudan a una delicada direccionalidad y formación de letras. Favoreciendo así, el progreso en el aprendizaje de la preescritura mediante la aplicación de ejercicios grafomotrices.

En la misma línea González (2021) en su trabajo de investigación denominado: “El juego motor como mediador en el aprendizaje de las matemáticas en educación infantil”, realizado en España. Tuvo como objetivo general utilizar el juego motor para favorecer la globalización de los aprendizajes en educación infantil. Concluye que, la utilización del juego motor favorece la globalización asociada a aprendizajes en el alumnado de Educación Infantil. Es posible conseguir un desarrollo global del alumnado a partir del juego motor como recurso de enseñanza.

### *Antecedentes nacionales*

En este bloque, según Carrasco (2023) en su trabajo de investigación titulado: “Aplicación de la grafomotricidad para desarrollar la preescritura en niños de 04 años de la institución educativa particular siglo XXI - Chulucanas – Morropón - Piura, 2020”. El objetivo general fue determinar cómo la aplicación de la grafomotricidad contribuye al desarrollo de la etapa preparatoria de la escritura infantil de 4 años de I.E. Particular siglo XXI, ubicada en Chulucanas, Morropón, Piura, durante el año 2020. El cual concluye que, la realización de actividades de grafomotricidad en las clases del nivel inicial resulta de gran relevancia, ya que favorece el dominio de la coordinación entre el cerebro y el cuerpo. Esto permite a los niños demostrar control, precisión y un uso adecuado de diversos instrumentos, tanto naturales como artificiales, evidenciándose además un notable progreso en la ejecución de sus trazos.

Por otra parte, Cruz (2022) en su trabajo de investigación denominado: “El juego socio motriz como estrategia metodológica para mejorar los aprendizajes en los niños de educación Inicial”, realizado en Piura. Tuvo como objetivo general comprender la relevancia de los juegos socio-motrices y su impacto en el progreso del aprendizaje en infantes de 4 años pertenecientes al nivel de educación inicial. Concluyeron que, determinar la importancia que desempeñan las actividades dinámicas en el fortalecimiento con relación a destrezas motrices de los niños que cursan educación inicial. Fomentar una motivación continua genera una motivación continua en los niños, para lograr que participen activamente en actividades recreativas que impulsen el desarrollo propio de habilidades motrices. Todo ello para lograr su participación activa en dinámicas recreativas que impulsen un desarrollo propio de habilidades motrices.

De acuerdo con Navarro e Infanzon (2021) en su trabajo de investigación denominado la “Grafomotricidad y pre escritura en niñas y niños de 4 años de una Institución Educativa Pública de Ayacucho”, tuvo como intención principal determinar la relación existente entre la grafomotricidad y la preescritura en los estudiantes de 4 años de la I.E.P. N. 432-181/Mx-P, Ayacucho, durante el año 2021. Concluyeron que, el coeficiente de correlación alcanzó un 0.465, la cual evidencia una relación positiva débil vinculada a la grafomotricidad y la preescritura infantil de 4 años; aun así, confirmamos la existencia de un vínculo entre ambas habilidades. Su coeficiente de correlación adquirido es 0.521, indicando una relación asertiva de intensidad media. Este resultado permitió confirmar que la grafomotricidad está vinculada con la maduración motriz, reflejándose en las dificultades que muestran los niños al realizar actividades como utilizar pinzas, abotonar, picar con punzón o enhebrar botones. Dichas habilidades muestran que los infantes ejercitan la escritura a través de diversos instrumentos, los cuales contribuyen de manera moderada a la representación gráfica.

### ***Antecedentes Locales***

No se encontró antecedentes relacionados a las variables de estudio: juegos motrices y grafomotricidad.

### **Bases Teóricas o Enfoques Científicos**

#### ***Juegos motrices***

##### **Conceptualización**

Los juegos motrices son acciones lúdicas que implican el movimiento del cuerpo y el uso de habilidades físicas, como correr, saltar, lanzar, atrapar, girar, coordinar o desplazarse en el espacio. Se realizan de manera espontánea o dirigida, y su objetivo principal es estimular y fortalecer las destrezas motrices de los niños, además de favorecer su socialización y aprendizaje. Según Álvarez (2018), el juego motor es una herramienta psicopedagógica de gran valor didáctico cuando se orienta en el desarrollo del ámbito educativo. Constituye el punto de partida en la educación del niño, ya que su mundo se desarrolla en torno al juego, entendido como una actividad cotidiana, libre y necesaria para su crecimiento. Por medio del juego y el movimiento, los niños muestran quiénes son, se conectan con otros y aprenden acerca de su propio cuerpo y el ambiente que los circunda. Esto les ayuda a crecer en lo físico, mental, emocional y en cómo se relacionan con los demás.

De la misma manera, González (2021), señala que dichos juegos motores ayudan a los niños a aprender pasándola bien, lo que crea una buena actitud hacia el colegio. Al saber que el juego aumenta las ganas de aprender, podemos apoyar metiendo actividades de movimiento en las clases de los niños pequeños. Así, aprender es más útil y entretenido, justo lo que necesitan para moverse, descubrir cosas y divertirse. Desde la perspectiva de Rodríguez (2019), expresa que la actividad motriz lúdica es básicamente una acción divertida donde los niños se mueven y usan su cuerpo para jugar. Es como una situación de movimiento planeada, donde hay un objetivo en mente cuando se mueven, que propicie al niño explorar, experimentar y perfeccionar sus capacidades físicas mientras disfruta del juego. Con esto, se mejoran destrezas de coordinación, equilibrio, fuerza y forma de ubicarse, también se hacen más fuertes las relaciones con los demás, el manejo de los sentimientos y la forma de pensar.

Así también Pérez y Simoni (2019), piensan que el juego motor es como ocurre en todo juego reglamentado que ayuda a movernos y a mejorar nuestras habilidades sociales y motoras. Esto quiere decir que, al movernos, también experimentamos emociones, sentimos cosas y pensamos, haciendo que el juego sea algo importante para nosotros. Finalmente, Castaño y Doncel (2016), mencionan que los juegos motores son acciones divertidas donde los infantes

se mueven mucho, usando su cuerpo para explorar y manipular cosas. Estos juegos son súper importantes para que los niños mejoren física y mentalmente desde pequeños. Ayudan a que sus movimientos sean más fuertes y coordinados, y a que controlen mejor su cuerpo. Aparte de eso, son una forma genial de aprender, porque ayudan a los niños a crecer en todos los sentidos, a ser más independientes, creativos, a relacionarse con otros y a adaptarse a lo que les rodea.

### **Importancia del juego motor en el desarrollo integral de los niños**

Las acciones físicas también ayudan en el crecimiento mental en los niños porque les da la chance de explorar, encontrar cosas nuevas, solucionar problemas y decidir qué hacer en contextos de la vida cotidiana. También ayuda a que se relacionen con otros y trabajen juntos, pues aprenden a esperar su turno, a seguir las reglas, a convivir con los demás y a mostrar sus sentimientos de manera correcta. En pocas palabras, los juegos físicos no solo son buenos para el cuerpo, sino que también impulsan a los niños a ser más independientes, creativos y a aprender mejor en la escuela. El juego de movimiento ayuda con las habilidades motoras grandes y pequeñas, la coordinación, el balance, cómo te ubicas en el espacio y cómo te llevas con otros. Todo esto es clave para crecer de manera completa. Citando a Bedoya et al. (2022) hay quienes dicen que jugar moviéndose es muy importante para que los niños piensen mejor y aprendan a organizarse, porque al moverse, exploran, entienden y ordenan lo que pasa a su alrededor. Estos juegos son aún más importantes cuando son pequeños, ya que ayudan a prestar atención, recordar cosas, planificar y controlarse, lo cual es clave para aprender y adaptarse en la escuela.

Al jugar y moverse, los niños se vuelven más curiosos, creativos y aprenden a solucionar problemas. Esto ayuda a que se desarrollen de manera completa. De igual forma, mejoran su forma de pensar al prestar atención, recordar cosas, decidir y resolver problemas cuando juegan con otros y siguen las reglas. Usar juegos de movimiento ayuda a los niños a entender dónde están las cosas y cómo se organizan en el espacio. Esto les sirve para entender ideas como dentro-fuera o arriba-abajo, lo cual es importante para cuando vayan a la escuela. Además, como los juegos son divertidos, los niños aprenden sin darse cuenta y les gusta participar y descubrir cosas nuevas.

En la formación de los niños más pequeños, las actividades lúdicas que implican movimiento desempeñan un papel fundamental. A través del juego, los niños crecen de manera integral, fortaleciendo sus habilidades mientras se desplazan, exploran y participan activamente. Estas experiencias favorecen, tanto los movimientos gruesos como los finos,

mejorando la coordinación, el equilibrio y el control corporal, aspectos esenciales para desempeñarse en actividades cotidianas y para iniciarse en la escritura. Asimismo, los juegos de movimiento contribuyen a que los niños desarrollen nociones de ubicación espacial, percepción, atención y memoria, habilidades indispensables para los procedimientos de aprendizaje en la etapa infantil. En lo social y emocional, el juego motor ayuda a los niños a jugar con otros, aprenden el compartir, seguir reglas, trabajar en equipo y controlar sus emociones, como cuando se frustran o se alegran. Esto los hace más independientes, seguros y les da más confianza en sí mismos. El juego motor hace que aprender sea divertido e importante, y les da ganas de participar y probar cosas nuevas.

### **Tipos de juegos motrices**

En los **niños de la edad de 2 a 3 años** realizan juegos motrices como: encajar piezas grandes como bloques o cubos, aplastar y amasar plastilina, meter y sacar objetos de recipientes., pintar con los dedos y jalar cuerdas o cintas de una caja. Mientras que en los **niños de la edad de 3 a 4 años** realizan juegos motrices como: enhebrar cuentas grandes, rasgar papel y hacer collage, realizan rompecabezas de pocas piezas, dibujar líneas rectas y curvas, pesca con imanes, amasan plastilina con sus manos. Por otro lado, **los niños de la edad de 4 a 5 años** realizan juegos motrices: realizar rompecabezas de más piezas, recortar figuras de medianas a grandes con tijeras, amasar y forman figuras con plastilina, trasladar objetos con pinzas, ensartar macarrones o botones grandes, enhebrar cuentas pequeñas en pasadores, pintar con pincel fino, laberintos simples con plumones.

### **Fundamento teórico de la aplicación de los juegos motrices según Pierre Parlebas**

Pierre Parlebas, nacido en 1934, es un reconocido sociólogo, pedagogo y teórico francés, considerado un actor fundamental en el progreso de la praxiología motriz. Esta disciplina se centra en el análisis del comportamiento motor durante el juego, la práctica deportiva y las diversas actividades físicas. Parlebas ha investigado ampliamente el juego motor y su relevancia en los procedimientos educativos, fundamentalmente con su contorno de disciplina educación física. El autor argumenta que el movimiento no es únicamente un acto físico, sino también un fenómeno mental, emocional y social, pues en cada juego los niños toman decisiones, se comunican, resuelven problemas y expresan sus emociones (Pérez y Simoni, 2019).

Parlebas resulta importante para entender que el juego no es solo moverse, sino también pensar, interactuar y aprender. Su trabajo destaca la relevancia del juego en la formación de los

más pequeños y en la enseñanza vinculada a educación física escolar. Desde esta perspectiva, el juego en la etapa preescolar constituye una acción esencial, en la cual los niños integran movimiento, emociones y pensamiento mientras interactúan con otros. Esta experiencia favorece el desarrollo de destrezas sociales, físicas y cognitivas, y contribuye a la construcción de su identidad y autonomía dentro de un entorno lúdico y culturalmente significativo (Parlebas, 1997). Según Parlebas, el juego físico está con nosotros toda la vida, porque movernos es clave para conectar con nosotros mismos, con otros y con el mundo que nos rodea. En cada etapa encontramos nuevas maneras de jugar y entender el juego, pero siempre hay movimiento, sentimientos, pensamiento y contacto social. Esto hace que el juego físico sea algo que educa, forma y transmite cultura (Gilleta, 2015).

**En la primera infancia (0 a 3 años)**, el juego es movimiento y es exploración sensoriomotriz, el cual el niño descubre su cuerpo y el entorno, entonces, el juego motriz favorece el equilibrio, coordinación y reconocimiento del propio cuerpo mediante a la acción motriz el niño se desenvolverá de forma espontánea y vinculando su emoción. En la siguiente **etapa Preescolar (3 a 6 años)** es cuando el niño juega y comienza a tener reglas simples que promueven sus habilidades como correr, saltar, lanzar, atrapar., también fortalece sus movimientos y se transforma en una forma de comunicarse, de expresarse y de aprender a vivir con otros, el cual le permite aprende a negociar, cooperar, esperar turnos y aceptar normas.

Mientras que la **etapa de educación primaria (6 a 12 años)** los juegos motrices se vuelven más estructurados para el niño, sus reglas de juego se comprenden y respetan con mayor claridad., y sus acciones motrices le favorecen en la coordinación compleja, también la resolución de problemas y la estrategia, potencian la autonomía, la buena capacidad para decidir y la colaboración grupal en los niños. Finalmente, en **etapa de la adolescencia y adultez**, los juegos motrices se transforman en práctica deportiva, recreativa o expresiva que permite la identidad grupal, la regulación emocional también el bienestar en el niño. Por lo tanto, el juego continúa siendo una experiencia social y cultural, no algo exclusivo de la infancia.

## **Grafomotricidad**

### **Conceptualización**

La grafomotricidad es muy esencial para que los infantes adquieran la capacidad de escribir bien y hagan otras cosas que necesitan de sus manos. Si practican seguido con actividades pensadas para eso, mejoran la coordinación y la fuerza de sus manos y dedos. Así, aprenden a escribir mejor y a ser más independientes en su aprendizaje académico y en su rutina cotidiana. Para Maquera et al. (2021), la grafomotricidad es un componente crucial en el progreso infantil, ya que facilita el aprendizaje de la escritura y la comunicación mediante signos gráficos, mediante la práctica de diversas destrezas psicomotoras, los niños se preparan para utilizar el lenguaje escrito de manera eficaz, fortaleciendo su capacidad para comunicar y expresar ideas.

Según Vasileva (2023), las habilidades grafomotoras son súper importantes cuando los niños crecen, porque ayudan a juntar la capacidad de planear cómo moverse, hacerlo y organizarse en el espacio. Todo esto se necesita para dibujar líneas bien hechas y coordinadas. En el cerebro, esto funciona conectando diferentes áreas, lo que permite que los niños tengan un buen control y coordinación relevantes a sus movimientos pequeños de manos y los dedos. Por otro lado, la opinión de Yaquielema et al. (2017), se entiende por grafomotricidad la destreza de sistematizar las acciones precisas de manos y dedos para realizar trazos, formas y letras en papel. Es algo básico en el progreso de los niños porque ayuda a aprender a escribir y a hacer otras cosas manuales que requieren precisión.

La grafomotricidad es esa destreza que facilita en los niños, la ejecución de acciones controladas y coordinadas mediante el uso de sus manos y dedos para dibujar, colorear y escribir. Se trata de poder controlar el lápiz o el bolígrafo, ser precisos al moverlo y lograr que la vista y la mano trabajen juntas. Con base en las investigaciones de la Universidad Europea (2021), plantean que los objetivos de la grafomotricidad se orientan a que el niño o la niña desarrolle las destrezas necesarias para enunciar sus conocimientos, pensamientos y sentimientos mediante representaciones gráficas, como la escritura y la pintura. Al mismo tiempo, busca favorecer el control y la coordinación del desplazamiento del antebrazo, mano, muñeca y dedos, promoviendo una mayor precisión en los trazos y en el uso de instrumentos gráficos.

En este mismo marco, Estrada (2003 como se citó en Saldaña, 2018), añade que la grafomotricidad es una parte perteneciente a la lingüística aplicada, cuyo propósito consiste en describir los mecanismos a través de los cuales el niño, desde los años iniciales de su desarrollo, construye una serie de construcciones mentales que expresa en el papel mediante trazos y

dibujos; estas manifestaciones gráficas, a las que el niño atribuye sentido y significado, constituyen las primeras manifestaciones de la escritura infantil. En definitiva, se considera que la grafomotricidad es el procedimiento a través del cual los niños desarrollan o incorporan y perfeccionan las destrezas motoras finas necesarias para realizar trazos, dibujos y escritura, este desarrollo involucra la sincronización entre la percepción visual y el uso de la mano, así como la regulación del movimiento de los dedos, la fuerza y la precisión al utilizar instrumentos como lápices, crayones o pinceles.

### **Ventajas de la grafomotricidad en los niños**

Las actividades grafomotoras son buenas para que los niños crezcan sanos, ya que les ayudan a tener más control sobre sus movimientos, cosa que necesitan para aprender a escribir. También son útiles para que piensen mejor, pongan atención, se concentren y sean creativos. En resumen, estas actividades contribuyen en el progreso de los niños, tanto sus habilidades físicas como mentales, lo que hace que aprendan mejor y se desarrollen de forma completa. Para que los niños desarrollen bien la habilidad de escribir, es muy importante darles un buen ambiente con diferentes materiales, tanto en casa como en la escuela, para que exploren, dibujen y usen sus manos. Esto les ayuda a coordinar sus movimientos, controlar sus trazos y tener precisión al mover las manos, lo cual es básico para escribir de forma clara y sin problemas. Al mejorar su habilidad para dibujar y escribir, los niños aprenden a ser más hábiles, a coordinar lo que ven con lo que hacen y a controlar cada vez mejor sus trazos. Esto les ayuda mucho en la escuela y a ser independientes en muchas cosas que hacen cada día. (Yuquilema et al., 2017).

La grafomotricidad ayuda a los niños a controlar mejor cómo se mueven, empezando con líneas sencillas, curvas y círculos. Poco a poco, estas líneas se juntan para hacer dibujos más complicados, como figuras y letras, lo que requiere que muevan la mano y los dedos con más precisión. Este proceso paso a paso hace que la coordinación y la habilidad con las manos sean más fuertes, algo clave para aprender a escribir bien. Para Iza y León (2021), la grafomotricidad brinda al niño la oportunidad de practicar la sujeción mediante pinza digital y trípode al manejar instrumentos y herramientas de escritura. Para ello, es importante ofrecer materiales de diferentes formas y grosores, adecuados a su edad, que faciliten el fortalecimiento de los dedos y el control de la mano. Este proceso favorece el agarre correcto del lápiz y contribuye al desarrollo asociada a la motricidad fina necesaria para una escritura eficiente. La habilidad grafomotora fortalece la coordinación visomotora, al permitirle que el niño coordine la vista con el movimiento de la mano, habilidad clave para escribir y dibujar, al favorecer la

práctica de la pinza digital y la pinza trípode, necesarias para sostener correctamente instrumentos o materiales de escritura al desarrollar la organización y desplazamiento espacial. El desarrollo de la grafomotricidad sirve para fortalecer y armonizar los desplazamientos finos de la mano y los dedos, lo que permite a los infantes alcanzar las buenas destrezas necesarias para escribir de forma adecuada. A través de actividades como trazar líneas, dibujar, colorear o modelar, el niño mejora el control muscular, la sincronización entre vista y mano, la exactitud y la fuerza en sus manos. Asimismo, la grafomotricidad contribuye a que los niños aprendan a sostener correctamente el lápiz, a organizar el espacio en la hoja y a realizar trazos que, más adelante, se convertirán en letras, números y palabras. Además, favorece la atención, la creatividad, la expresión personal y la autonomía en actividades diarias.

### **Componentes de la capacidad de grafomotricidad**

La grafomotricidad se sustenta en diversos elementos grafomotores que permiten regular y coordinar la acción psicomotriz de la mano. Estos elementos deben ser bien estimulados de manera progresiva para que el infante pueda ejecutar trazos espontáneos, movimientos controlados y acciones repetidas que contribuyan a su proceso madurativo. De este modo, se favorece el progreso adecuado de buenas habilidades grafomotoras, necesarias para la escritura y otras actividades de precisión manual (Ruiz, 2003 como se citó en Carrillo, 2019). Al respecto, Saldaña (2018), indica que la grafomotricidad es inseparable de las habilidades motoras finas, ya que ambas guardan relación con el control y la exactitud de los movimientos manuales y digitales. La grafomotricidad está conformada por una serie de componentes gráficos que facilita al niño desarrollar la habilidad de escribir y dibujar con fluidez y organización.

Entre los principales componentes destacan: **Coordinación visomotora**, es la capacidad que tiene el niño para coordinar lo que ve con el movimiento de su mano, permitiéndole realizar trazos, dibujos y escrituras de manera precisa y controlada. Gracias a que puede coordinar sus movimientos, el niño logra hacer lo que se propone, seguir líneas, copiar figuras y escribir de forma más clara y fácil de leer. **El tono y fuerza muscular** es la fuerza y el control que tienen los niños en la fuerza y la habilidad manual, muñeca y dedos para poder agarrar y usar bien los lápices y otras cosas para escribir. Tener buen tono muscular y fuerza ayuda a que los movimientos sean firmes, pero sin ser tiesos. Así uno no se cansa tan rápido y puede dibujar o escribir con más facilidad y control. La **destreza y control manual** trata de que los niños puedan mover sus manos y dedos con facilidad y coordinación. Esto les ayuda a hacer trazos más exactos y sin problemas. Esta habilidad hace que sea más fácil usar

lápices, pinceles, tijeras y otras cosas, lo que ayuda a que escriban de forma más clara y con más control.

Asimismo, considera la **pinza digital** que es la forma adecuada de sujetar el lápiz consiste en emplear el pulgar y dedo índice guiándolo y brindarle estabilidad, mientras que el dedo medio lo sostiene por la parte inferior. Esta postura favorece un mejor control del movimiento, permite mayor precisión y facilita una escritura más fluida, además de prevenir molestias o fatiga en la mano. La **orientación y estructuración espacial** alude a la habilidad del niño para ubicar sus dibujos o letras de manera ordenada en el papel, respetando los bordes, las líneas y la direccionalidad correspondiente. Esto le permite, por ejemplo, escribir de izquierda a derecha, mantener un tamaño adecuado de las letras y realizar trazos sin que se amontonen ni salgan del espacio asignado. Cuando el niño logra organizar sus producciones gráficas de esta manera, puede escribir con mayor claridad y favorecer una lectura comprensible de lo que desea comunicar.

Finalmente se considera la **direccionalidad del trazo**, el cual consiste en aprender y aplicar la dirección correcta de los movimientos al dibujar o escribir, generalmente desde la parte superior hacia la inferior y de manera lateral de izquierda a derecha. Esta habilidad es fundamental para la escritura convencional, ya que facilita la formación adecuada de las letras, la fluidez del trazo y la legibilidad del texto. Dominar la direccionalidad permite al niño escribir de manera ordenada y coherente en el espacio del papel y finalmente. El **ritmo y fluidez**, que se refiere a la continuidad y velocidad adecuada durante la escritura, permitiendo que los trazos se realicen de manera suave, constante y sin tensiones. Un buen ritmo y fluidez evita interrupciones excesivas y facilita que el niño escriba de forma natural, legible y sin fatiga, favoreciendo una escritura más eficiente y cómoda

### **Fundamento teórico de la grafomotricidad según Viktor Lowenfeld**

Viktor Lowenfeld, educador y especialista en arte, realizó importantes estudios sobre la expresión artística infantil, a partir de sus investigaciones, propuso la Teoría del Desarrollo Artístico. En esta se describe diversas fases o períodos que los niños atraviesan durante su proceso de creación y representación gráfica. Estas etapas son fundamentales porque reflejan el progreso de la grafomotricidad, es decir, del excelente buen articulado control de la sincronización de los movimientos requeridos para dibujar y escribir (Universidad Internacional de la Rioja, 2021). La teoría de Lowenfeld desarrolla y fortalece la grafomotricidad, preparando al niño para la escritura y para una comunicación gráfica más clara y estructurada, durante en este proceso se identifica las siguientes etapas: Garabateo,

preesquemática, esquemática, realismo inicial y del realismo (Delgado et al., 2020).

**Etapa del Garabateo (2 a 4 años).** En esta fase, los pequeños realizan garabatos sin una intención representativa definida. Sus trazos suelen ser amplios, desordenados y espontáneos, debido a que aún no desarrollan un control preciso de los movimientos. No obstante, estos garabatos cumplen una función esencial, ya que constituyen la base para la regulación del trazo, la coordinación visomotriz y consolidación en su motricidad fina, habilidades indispensables con el progreso referido a la escritura en fases posteriores. Durante la etapa del Garabateo, el desarrollo gráfico infantil se subdivide en tres fases principales, que muestran el progreso en el control y la intención del trazo, el garabateo desordenado, controlado y con nombre.

El garabateo desordenado, en esta fase inicial, los movimientos son amplios, espontáneos y sin control, el niño no tiene una intención específica al dibujar y el trazo responde simplemente al movimiento de su brazo. Garabateo controlado, conforme el niño avanza, comienza a tener mayor dominio de sus movimientos. Los trazos ya no son totalmente aleatorios y existe mayor coordinación mano-ojo, el niño descubre que sus movimientos producen resultados visibles, lo que empieza a darle intención a la actividad. Garabateo con nombre, en esta fase, el niño comienza a atribuir significado a sus trazos, aunque la figura no sea reconocible para los adultos; es decir, empieza a decir que su dibujo “es un papá”, “un sol”, “una casa”, etc. Este paso es importante porque muestra el inicio de la representación simbólica y del pensamiento creativo (Lowenfeld y Brittain, 1980 como se citó en Capa, 2020).

**Etapa preesquemática (4 a 7 años).** En esta etapa, los pequeños entablan a representar figuras simples y reconocibles, como personas, casas o animales, los trazos se vuelven más definidos y controlados, evidenciando un avance significativo en la motricidad fina, asimismo en la organización del espacio. Este avance muestra una optimización de la coordinación en interacción vista y mano, notándose que ahora se puede organizar mejor las cosas en sus dibujos. **Etapa Esquemática (7 a 9 años).** En esta fase, los niños construyen una representación más clara y estable de cómo dibujar personas y objetos; comienzan a hacerlo de manera consistente y sus producciones resultan comprensibles. Los trazos se vuelven más precisos y controlados, y dejan de concentrar todas las figuras en un solo espacio. Este avance les permite reproducir formas más complejas y, en consecuencia, favorece la escritura de letras y palabras con claridad.

**Etapa del realismo inicial (9 a 12 años).** En esta faceta, los infantes tratan de dibujar las cosas como son, con más detalle. Sus trazos son más exactos y controlados, lo que muestra que manejan mejor sus manos. Esto ayudan a que escriban mejor, de forma más clara y fácil

de leer, ya que pueden coordinar los movimientos necesarios para hacer las letras y formar las palabras correctamente. **Etapas del realismo (12 años en adelante).** En esta fase, los niños ya saben bien cómo manejar el espacio, las proporciones y los detalles. Su forma de escribir a mano es bastante coordinada y precisa, lo que les ayuda a escribir de manera más ordenada, clara y con su propio estilo. Este buen control de los movimientos hace que su escritura sea fluida, fácil de leer y organizada, lo que les posibilita comunicar sus ideas de forma clara usando la escritura.

### **Dimensiones de la grafomotricidad**

#### ***Trazo libre***

El trazo libre es cuando los niños dibujan o hacen marcas en algo (como papel, una pizarra o arena) sin tener que copiar nada ni seguir una forma fija. Básicamente, el niño dibuja lo que se le antoja, como quiere, explorando cómo se mueve su mano y expresando lo que siente. Así que, el trazo libre se trata de cómo se hace el dibujo con la mano. Con esta actividad, los niños aprenden a controlar el espacio y a usar bien los lápices y crayones. Una vez que se sientan cómodos con esto, puedes enseñarles trazos más específicos, lo que les ayudará a aprender a escribir poco a poco.

El trazo libre es una técnica de expresión gráfica que se distingue por la libre movilidad y la espontaneidad en la creación de garabatos, líneas y formas sin un modelo o guía preestablecida. A través del trazo libre, el niño explora su propia personalidad, experimenta con el espacio gráfico y se familiariza con los instrumentos de dibujo de manera natural, sentando las bases para la ejecución de trazos más dirigidos y estructurados en etapas posteriores del aprendizaje de la escritura. Según Poma (2018), el trazado libre permite al niño adquirir soltura y habilidad en la manipulación de los instrumentos básicos de dibujo, constituyendo la base para introducir posteriormente pautas y trazos dirigidos de manera progresiva. En este proceso, jugar con diferentes materiales ayuda a que los niños controlen mejor sus manos y dedos. Pueden usar cosas como esponjas, lápices, crayones, pinceles y tizas. Cada uno de estos objetos se siente distinto y permite hacer movimientos variados, lo que hace que dibujar sea más divertido y los prepara para aprender a escribir.

Desde mi punto de vista, dibujar libremente es algo divertido para los niños, una forma de expresarse y de que sus manos y su imaginación se desarrollen sin problemas. Es como un escalón importante antes de empezar a aprender a escribir bien. Dibujar así es clave porque fortalece la motricidad fina, desarrollando el control de la mano, muñeca y dedos, estimula la coordinación visomotora, al conectar la vista con el movimiento del trazo. Promueve la

creatividad y la expresión emocional, permitiendo que el niño comunique ideas o sentimientos y prepara la mano para la escritura, ya que sirve como base para la formación posterior de letras y figuras.

### ***Movimiento coordinado***

El movimiento coordinado en los niños hace referencia a la habilidad de realizar acciones en las que intervienen distintas partes del cuerpo de manera articulada, precisa y regulada. Esto implica que el niño pueda movilizar sus músculos y articulaciones de forma organizada para alcanzar un objetivo concreto, como caminar, correr, saltar, lanzar una pelota o sujetar correctamente un lápiz. Según Pilatoxi (2015), los movimientos bien coordinados exigen el control de diversos procesos de percepción, organización, control y priorización, los cuales permiten que el cuerpo ejecute acciones de forma precisa, controlada y eficiente. Gracias a estos procesos, el niño es capaz de ajustar la fuerza, la dirección y el ritmo de sus movimientos, logrando acciones fluidas y adecuadas a la tarea que debe realizar.

El movimiento coordinado en el progreso de la grafomotricidad se describe a la capacidad del infante para sincronizar de modo precisa los movimientos de muñeca, manual y digital; bajo un buen control de la visión y la alineación espacial, con el fin de realizar trazos y formas gráficas. Este movimiento no surge de manera espontánea, sino que se va desarrollando progresivamente a través de actividades que fortalecen la motricidad fina, el control postural y la organización espacial. Gracias al movimiento coordinado, el niño puede ajustar la fuerza, la dirección y el ritmo del trazo, lo que resulta fundamental para alcanzar una escritura legible y fluida. En definitiva, el movimiento coordinado es la habilidad que tiene el infante para usar su cuerpo de forma organizada y precisa, su desarrollo es esencial para realizar actividades motoras, comunicarse, aprender y desenvolverse de manera autónoma en su entorno. Por lo tanto, el desarrollo de la coordinación es fundamental porque, favorece el control del cuerpo y la autonomía; y facilita la colaboración en juegos y acciones escolares, contribuyendo a la formación en escritura y otras capacidades de las tareas académicas. También estimula el crecimiento cognitivo, dado que la acción motriz está vinculada con la atención, la memoria y el aprendizaje.

### ***Desplazamiento espacial***

El desplazamiento espacial en los niños se refiere a la capacidad de moverse de un lugar a otro dentro de un espacio determinado, orientándose y ubicándose en relación con los objetos del entorno, otras personas y su propio cuerpo. Esta habilidad implica reconocer y comprender conceptos como arriba, abajo, cerca, lejos, delante y detrás, así como identificar direcciones y trayectorias. Según Jarque (2017, como se citó en Saldaña, 2018), la orientación espacial es una competencia mental que le permite al niño percibir, interpretar y determinar la ubicación de los objetos y la de su propio cuerpo en el espacio. Esta capacidad involucra el reconocimiento de direcciones, distancias, tamaños, formas y relaciones entre los elementos del entorno. Gracias a ella, el niño puede ubicarse con precisión, desplazarse adecuadamente y organizar sus movimientos de manera coordinada al realizar actividades cotidianas, motrices y escolares, como escribir, dibujar o jugar.

El desplazamiento espacial es la habilidad que permite al niño moverse y orientarse adecuadamente en el espacio, relacionando su cuerpo con el entorno. Esta habilidad resulta esencial favoreciendo su desarrollo motor, mental y social, puesto que le facilita explorar, jugar y aprender de manera activa. En el ámbito de la grafomotricidad, el desplazamiento espacial se vincula con la manera en que el niño estructura sus movimientos dentro del espacio gráfico, como la hoja de papel, posibilitando que se oriente de manera horizontal (izquierda a derecha) y vertical (arriba hacia abajo), respetando márgenes y límites, y que mantenga la proporción de sus trazos. El desarrollo adecuado del desplazamiento espacial permite al niño pueda controlar mejor su cuerpo y sus movimientos, mejorar su equilibrio, coordinación y seguridad motriz, participar con mayor facilidad en juegos y actividades físicas y desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la orientación, la percepción del entorno y la organización.

### **Definiciones de Términos Básicos**

**Desplazamiento espacial.** El desplazamiento para la orientación espacial es la habilidad que posee el niño para moverse y ubicarse correctamente dentro de un espacio determinado, reconociendo direcciones, distancias, posiciones y recorridos (Le Boulch, 1981)

**Grafomotricidad.** La grafomotricidad es la habilidad que permite realizar los movimientos pequeños y exactos indispensables para la escritura y el dibujo. Involucra la articulación entre la percepción visual, el control motor de la mano y los dedos y la orientación en el espacio. A través de ella, el niño desenvuelve la destreza para trazar líneas, formas, símbolos y, posteriormente, letras y palabras, constituyéndose como una base esencial destinada al aprendizaje de la escritura (Universidad Europea, 2021).

**Juego motriz.** El juego motriz representa uno de los recursos pedagógicos más relevantes dentro del proceso educativo, independientemente de la etapa en que se aplique, por medio del juego motor, desarrollan sus habilidades corporales, cognitivas, emocionales y sociales, ya que el movimiento se convierte en un medio natural para explorar, descubrir, experimentar y aprender (Baena y Ruiz, 2016).

**Movimiento coordinado.** La coordinación motora es esa habilidad que tenemos para mover distintas partes del cuerpo al mismo tiempo y hacer algo de forma suave y con control. Para que esto funcione bien, los músculos, las articulaciones y los nervios tienen que trabajar juntos. Gracias a esto, podemos hacer cosas como caminar, correr, escribir o jugar sin que parezca que nos estamos cayendo a pedazos (Meinel, 1987).

**Trazo libre.** El trazo libre es una actividad gráfica que permite realizar garabatos, líneas y formas de manera espontánea, sin seguir modelos, instrucciones ni patrones predeterminados. Se distingue por la libre movilidad y la exploración del espacio, permitiendo que el niño experimente con los materiales (como lápices, crayones o pinturas) y desarrolle confianza, coordinación y control sobre sus movimientos (Estrada, 2003 como se citó en Poma, 2023).

## **Capítulo II: Metodología**

### **Hipótesis**

Por otro lado, en la investigación se planteó como hipótesis general: Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, y como hipótesis específicas: (1) Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023; (2) Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023; (3) Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

### **Variables**

**Variable independiente:** Juegos motrices.

**Variable dependiente:** Grafomotricidad.

## Operacionalización de variables

**Tabla1:**

### Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Juegos motrices	El juego motor, como actividad lúdica favorece la creación de un contexto más dinámico y estimulante, contribuyendo a incrementar el interés y la participación del alumnado. Los infantes suelen mostrar una mayor distinción por actividades de carácter lúdico y motriz, ya que estas les permiten explorar, experimentar y aprender a través del movimiento, también promueve un aprendizaje significativo, activo y placentero (González, 2021).	El juego motriz es una actividad lúdica que permite a los niños utilizar el movimiento del cuerpo para explorar, expresarse y relacionarse con su entorno. A través de saltar, lanzar y atrapar objetos o mover diferentes partes del cuerpo, favoreciendo el fortalecimiento de competencias cognitivas, sociales, físicas y emocionales.	Finalidad  Campo de acción  Funciones  Fases  Fundamentos teóricos  Medios y materiales	<p>Los juegos motrices son actividades diseñadas para desarrollar y fortalecer las habilidades motoras en los niños, ayudándolos a mejorar el control de su cuerpo a través del movimiento. Los juegos motores son primordiales en el desarrollo infantil, ya que contribuyen al crecimiento físico, cognitivo, emocional y social de los niños. A través del movimiento, los pequeños fortalecen su cuerpo, mejoran su coordinación y adquieren habilidades esenciales para su vida diaria.</p> <p>La investigación se ejecutará con los niños y niñas de 04 años de la sección “Amorosos” de la Institución Educativa N° 168, Barrio Huayco, Tarapoto.</p> <p>Los juegos motrices permiten a los niños desarrollar su grafomotricidad, es decir, a través de la coordinación y precisión de los músculos pequeños de las manos y los dedos. Estos juegos ayudan a mejorar habilidades esenciales como la escritura, el recorte, el agarre de objetos pequeños y la coordinación ojo-mano. Los juegos motrices facilitan la exploración sensorial y la coordinación motora, además, ejercitan el agarre y la fuerza en los dedos. Los juegos motrices ayudan a mejorar la coordinar o sincronizar la vista con el movimiento de las manos.</p> <p>Los momentos tener en cuenta en la planificación y conducción de las actividades de aprendizajes son: Inicio, desarrollo y cierre.</p> <p>El juego motor es una actividad lúdica que implica movimiento corporal, favoreciendo el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, emocionales y sociales en los niños. Se caracteriza por la exploración del entorno, la interacción con otros y el uso del cuerpo como principal herramienta de juego. Al respecto Pierre Parlebas, define el juego motor como una actividad lúdica en la que el cuerpo es el medio principal de interacción con el entorno y los demás. Su enfoque se centra en los juegos sociomotores y psicomotores.</p> <p>Cartulina, fideos, plumones, papelotes, tizas blancas y de colores, papel lustre, papel sedita, papel bond de colores, hilo pabilo, imágenes.</p>

*Fuente: Elaboración propia de las investigadoras*

Tabla2:

## Operacionalización de la variable dependiente

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición ordinal
Grafomotricidad	La grafomotricidad es el acto psicomotor en el que se integran y coordinan los procesos perceptivos y motores con el propósito de realizar trazos gráficos. Esta habilidad tiene como finalidad fortalecer la coordinación óculo-motora y óculo-manual, permitiendo que el niño logre mayor precisión, control y fluidez en los movimientos necesarios para dibujar y escribir (Calderón, 2022).	La grafomotricidad es el conjunto de habilidades motoras finas que permiten al niño realizar trazos, dibujos y, posteriormente, la escritura de manera adecuada. Está vinculada con el control y coordinación de los músculos de la mano, los dedos y la muñeca, así como con la dirección del movimiento y la precisión.	Trazo libre	Realiza movimientos libres con sus manos y dedos que le generan placer al lograr trazos	1: El indicador no se ha logrado.  2: El indicador se ha logrado parcialmente.  3: El indicador se ha logrado
				Utiliza crayones de diversos colores para trazar y comunicar un significado	
				Manipula tizas para realizar trazos libres en los pisos y papelotes realizando representaciones gráficas de su preferencia.	
				Desarrolla movimientos finos al realizar trazos libres que le ayudan a generar sus artes plásticas.	
			Movimiento coordinado	Sigue la secuencia de un trazo teniendo en cuenta el orden de la grafía que realiza	
				Reproduce grafías siguiendo una secuencia a partir de un patrón.	
				Desarrolla movimientos coordinados visuales y manuales que le proporcionan coordinación en cada representación gráfica.	
			Desplazamiento espacial	Utiliza su espacio para realizar su trazo (Izquierda a derecha) y de (Arriba hacia abajo)	
				Coordina sus movimientos al realizar sus trazos combinados	
	Crea sus grafías, utilizando líneas rectas, oblicuas y combinadas				

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

## Metodología

La metodología empleada en el estudio fue de tipo cuantitativo. Se utilizó el método científico, concebido como un proceso organizado, sistemático y riguroso que permite examinar fenómenos, producir nuevos conocimientos o profundizar los existentes. Este método tiene como propósito alcanzar resultados válidos e incluso confiables mediante la observación, experimentación y análisis. En concordancia con ello, la investigación contempló diversas etapas, entre las que se incluyeron: la identificación de la problemática en el grupo de estudio, la delimitación y formulación del problema, la revisión de literatura y la recopilación de información relacionada con las variables de estudio —dinámicas lúdicas asociada a la expresión corporal—, el análisis previo de la ficha de observación antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, la planificación y ejecución con sesiones incorporando estrategias lúdicas, la aplicación posterior de la ficha de observación, el análisis de la información obtenidos, la construcción de conclusiones y recomendaciones, así como la redacción, exposición y defensa del informe de tesis.

## Tipos de estudio

La presente investigación es de naturaleza aplicada. Según Vara (2015), considera que “la investigación aplicada tiene un enfoque cuantitativo, ya que sus hallazgos se destinan a resolver problemas concretos de la realidad. Este tipo de investigación analiza la situación problemática y busca, entre las posibles alternativas, la solución que resulte más adecuada al contexto particular”.

## Diseño

El diseño de investigación empleado tuvo lugar a un cuasi-experimental. Este diseño permitió obtener información precisa y clara sobre las variables estudiadas, al describir de manera sistemática la relación vigente entre ellas. A partir de los resultados, fue posible identificar y medir el nivel de efectividad de los juegos motrices para la mejorar la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, ubicada en el barrio Huayco, región San Martín.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE:	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
GC:	O <sub>3</sub>	--	O <sub>4</sub>

Donde:

$O_1$  y  $O_3$  = Información antes de haber aplicado los juegos motrices en el grupo de experimental y control

$O_2$  y  $O_4$  = Información después de haber aplicado los juegos motrices en el grupo de experimental y control

X = Juego motrices

--- = Ausencia del juego motriz.

## **Población, muestra y muestreo**

### ***Población:***

De acuerdo con Sánchez et al. (2018), se entiende por población al conjunto completo de elementos, casos, individuos, objetos u acontecimientos, que presentan características comunes o responden a un criterio determinado. Estos pueden ser descritos dentro de un ámbito de interés para la investigación y, por ello, forman parte del planteamiento de la hipótesis de estudio (p. 102). A lo largo de esta investigación, la población estará constituida por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años matriculados la Institución Educativa N.º 168 en el año lectivo 2023, según el detalle:

### **Tabla 3:**

#### **Población de estudio.**

<b>Sujetos muestrales según la edad</b>	<b>Cantidad</b>
Niños de 3 años	76
Niños de 4 años	82
Niños de 5 años	64
<b>TOTAL</b>	<b>222</b>

Fuente: Nómina de matrícula 2023 de la I.E. N° 168, Tarapoto

### ***Muestra:***

La muestra se conforma por un número de elementos suficientes para representar las características del universo de estudio; tener una población claramente definida permite contar con un listado que incluya a todos sus integrantes (Polanía et al., 2020, p. 44). Considerando las características de los grupos participantes, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que, los sujetos ya estaban organizados previamente al experimento. Por ello, se trabajó con grupos intactos. Asimismo, considerando el diseño cuasi experimental la muestra se determina según el detalle

**Tabla 4:**  
**Población de estudio.**

<b>Grupo</b>	<b>Sección</b>	<b>Cantidad</b>
Experimental	Amorosos	27
Control	Generosos	28
<b>TOTAL</b>		<b>55</b>

Fuente: Nómina de matrícula 2023 de la I.E. N° 168, Tarapoto

### ***Muestreo:***

En la presente investigación se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia, porque el grupo de estudio estaba previamente constituido antes de la determinación del problema. De acuerdo con Otzen y Manterola (2017), este tipo de muestreo consiste en una selección de los sujetos accesibles y dispuestos a participar, lo que permite optimizar el acceso a la muestra y facilitar la ejecución del trabajo de campo.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En la investigación emplea la técnica de la observación. De acuerdo con Hernández et al. (2015), este consta en el registro sistemático, riguroso y confiable de las conductas o acciones visibles de los participantes. Como instrumento de evaluación se manejó una ficha de observación, la cual permitió recopilar información proveniente de fuentes directas, es decir, de los sujetos que presentan la problemática estudiada. Según Arias y Covinos (2021), este instrumento facilita al investigador el registro de las situaciones o acontecimientos observados durante el desarrollo del estudio. La ficha de observación fue elaborada en función de las dimensiones de la variable grafomotricidad, incorporando indicadores orientados a evaluar el trazo libre, el movimiento coordinado y el desplazamiento espacial. Asimismo, el instrumento fue sujeto a un procedimiento de validación por tres expertos en investigación. Para asegurar su confiabilidad, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, adquiriendo 0.851, lo que indica un nivel de confiabilidad “muy bueno”.

### **Métodos de análisis de datos**

Para el procesamiento, análisis e interpretación de la información obtenida se siguió una metodología estructurada. En primer lugar, la información recolectada fue procesada en el SW estadístico SPSS. Posteriormente, analizamos los estadísticos descriptivos para la media de la muestra, y se decretó las medidas de dispersión, como desviación estándar, varianza y covarianza. A continuación, elaboramos tablas y gráficos estadísticos para presentar resultados y, finalmente, se aplicaron los criterios establecidos para la prueba de igualdad de varianzas.

### Capítulo III

#### Resultados Obtenidos

#### Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

**Tabla 5:**

*Puntajes establecidos para la variable desarrollo de la grafomotricidad y sus dimensiones*

<b>Dimensiones / Variable</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Regular</b>	<b>Buena</b>
Trazo libre	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Movimiento coordinado	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Desplazamiento espacial	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Desarrollo de la grafomotricidad	10 a 16	17 a 23	24 a 30

*Fuente: Base de datos*

La tabla 5 presenta los puntajes obtenidos para la variable “desarrollo de la grafomotricidad” de cada una de sus dimensiones. Un puntaje total entre 10 y 16 corresponde a un nivel “Deficiente”, entre 17 y 23 a un nivel “Regular” y entre 24 y 30 a un nivel “Bueno” en el desarrollo entero de la grafomotricidad. Con relación a la dimensión trazo libre, una puntuación entre 4 y 6 se categoriza como “Deficiente”, asociando 7 y 9 a “Regular” y en interacción con 10 y 12 en “Bueno”. Finalmente, para las dimensiones movimiento coordinado y desplazamiento espacial, los rangos entre 3 y 5 indican un nivel “Deficiente”, entre 6 y 7 un nivel “Regular” y entre 8 y 9 un nivel “Bueno”.

**Tabla 6:**

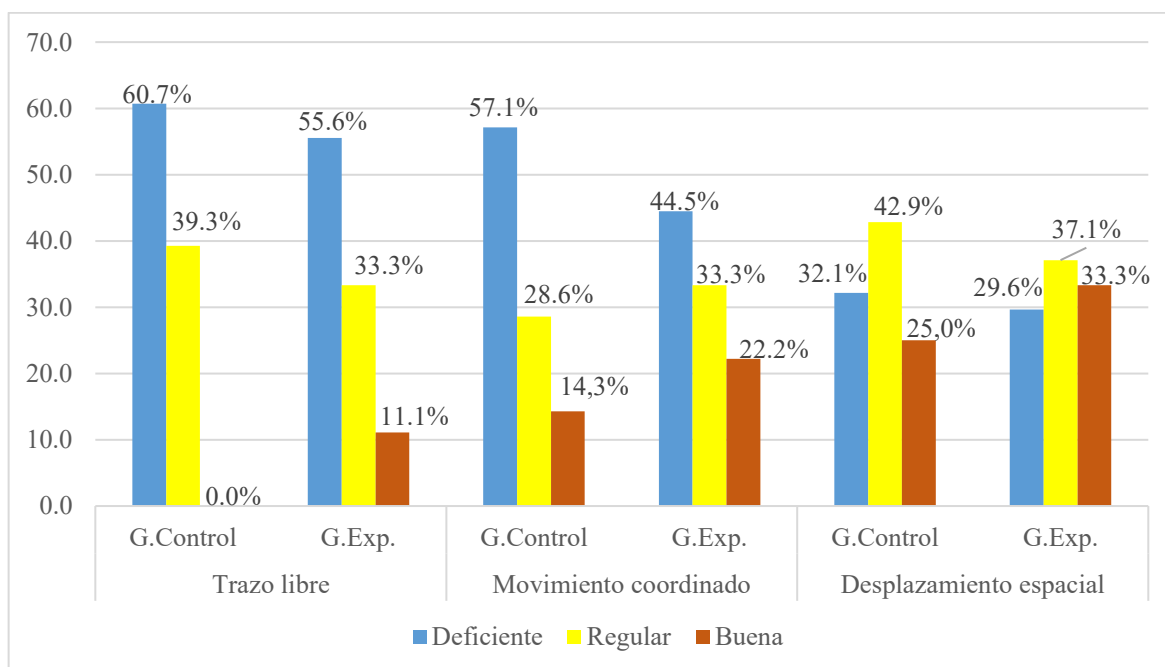
*Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices.*

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	°	%	N°	%	N°	%
Trazo libre	Grupo control	17	60,7	11	39,3	0	0,0	28	100
	Grupo experimental	15	55,6	9	33,3	3	11,1	27	100
Movimiento coordinado	Grupo control	16	57,1	8	28,6	4	14,3	28	100
	Grupo experimental	12	44,5	9	33,3	6	22,2	27	100
Desplazamiento espacial	Grupo control	9	32,1	12	42,9	7	25,0	28	100
	Grupo experimental	8	29,6	10	37,1	9	33,3	27	100
Desarrollo de la grafomotricidad	Grupo control	14	50,0	8	28,6	6	21,4	28	100
	Grupo experimental	11	40,7	10	37,1	6	22,2	27	100

Fuente: Base de datos

**Figura 1:**

*Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices.*



Fuente: Base de datos

En la Tabla 6 y Figura 1, se muestra la evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, durante el año 2023,

antes de la aplicación vinculado a juegos motrices. En la dimensión trazo libre, el 60,7% de los niños del grupo control y el 55,6% del grupo experimental se ubican en el nivel “Deficiente”. En el nivel “Regular” se encuentra el 39,3% y el 33,3%, respectivamente, mientras que ningún niño del grupo control alcanza el nivel “Bueno”, a diferencia del 11,1% del grupo experimental. Respecto al movimiento coordinado, se observa que el 57,1% del grupo control y el 44,5% del experimental presentan un nivel “Deficiente”. El 28,6% y el 33,3%, respectivamente, alcanzan el nivel “Regular”, mientras que el 14,3% del grupo control y el 22,2% del experimental logran un nivel “Bueno”. En la dimensión desplazamiento espacial, el 32,1% de los niños del grupo control y el 29,6% del grupo experimental muestran un nivel “Deficiente”. El nivel “Regular” lo alcanza el 42,9% y el 37,1%, respectivamente, mientras que el nivel “Bueno” lo obtiene el 25,0% del grupo control y el 33,3% del experimental. Finalmente, la variable desarrollo de la grafomotricidad, el 50,0% de los niños del grupo control y el 40,7% del grupo experimental se ubican en el nivel “Deficiente”. En el nivel “Regular” se encuentra el 28,6% y el 37,1%, respectivamente, por otra parte, el 21,4% del grupo control y el 22,2% del experimental alcanzan un nivel “Bueno”.

**Tabla 7:**

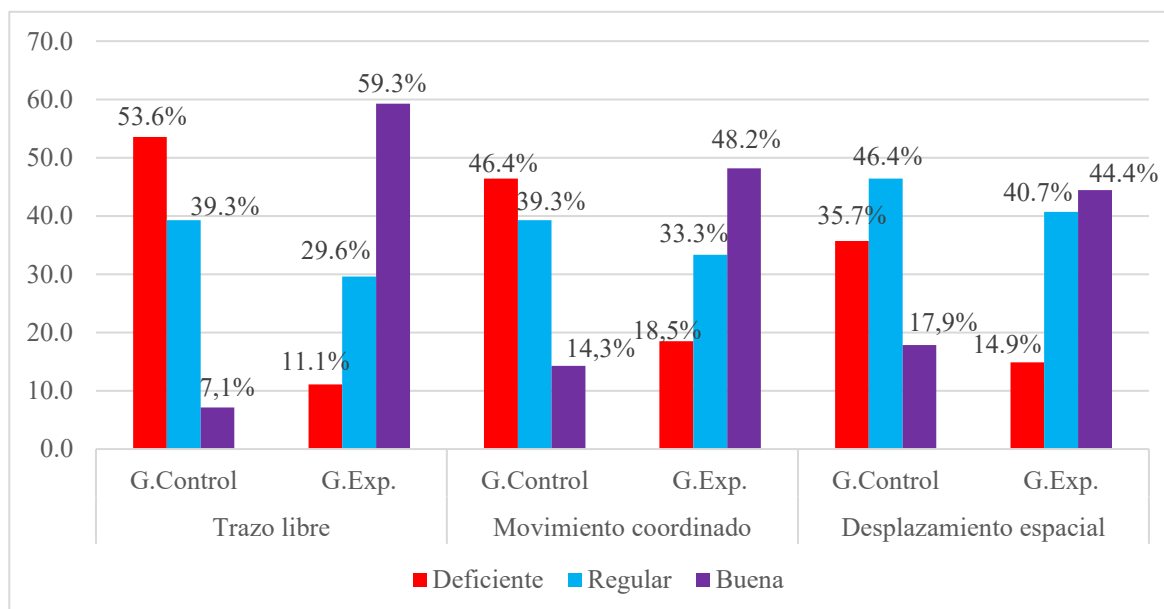
*Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, después de la influencia de los juegos motrices.*

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Trazo libre	Grupo control	15	53,6	11	39,3	2	7,1	28	100
	Grupo experimental	3	11,1	8	29,6	16	59,3	27	100
Movimiento coordinado	Grupo control	13	46,4	11	39,3	4	14,3	28	100
	Grupo experimental	5	18,5	9	33,3	13	48,2	27	100
Desplazamiento espacial	Grupo control	10	35,7	13	46,4	5	17,9	28	100
	Grupo experimental	4	14,9	11	40,7	12	44,4	27	100
Desarrollo de la grafomotricidad	Grupo control	13	46,4	10	35,7	5	17,9	28	100
	Grupo experimental	2	7,4	9	33,3	16	59,3	27	100

Fuente: Base de datos

**Figura 2:**

*Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, después de la influencia de los juegos motrices.*



Fuente: Base de datos

En la Tabla 7 y la Figura 2 se muestran los resultados logrados tras la aplicación de los juegos motrices en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 168 de Tarapoto, durante el año 2023. Los datos evidencian una mejora notable en el grupo

experimental comparativamente con el grupo control, el cual mantiene porcentajes más elevados en los niveles bajos de desempeño. En la dimensión trazo libre, el 59,3% de los niños del grupo experimental consiguió un nivel “Bueno”, el 29,6% se ubicó en “Regular” y solo el 11,1% permaneció en “Deficiente”. En contraste, en el grupo control, el 53,6% se situó en “Deficiente”, el 39,3% en “Regular” y únicamente el 7,1% alcanzó el nivel “Bueno”. En la dimensión movimiento coordinado, el grupo experimental mostró avances significativos: el 48,2% alcanzó el nivel “Bueno”, el 33,3% se colocó en “Regular” y el 18,5% en “Deficiente”. Por el contrario, el grupo control registró un 46,4% en “Deficiente”, un 39,3% en “Regular” y solo un 14,3% en “Bueno”. Respecto al desplazamiento espacial, el 44,4% del grupo experimental logró el nivel “Bueno”, el 40,7% alcanzó “Regular” y el 14,9% se mantuvo en “Deficiente”. En el grupo control, el 35,7% se situó en “Deficiente”, el 46,4% en “Regular” y el 17,9% en “Bueno”. Finalmente, en la evaluación completa de la variable desarrollo relativa a la grafomotricidad, el grupo experimental evidenció un desempeño sobresaliente: el 59,3% alcanzó el nivel “Bueno”, el 33,3% se situó en “Regular” y solo el 7,4% se ubicó en “Deficiente”. En contraste, el grupo control presentó un 46,4% en “Deficiente”, un 35,7% en “Regular” y únicamente un 17,9% en “Bueno”.

### Prueba de hipótesis para el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años (pre experimento)

Este proceso se realiza con el propósito de determinar si los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, presentaban niveles similares de desarrollo de la grafomotricidad antes de la aplicación de los juegos motrices, es decir, previo a la intervención.

#### Tabla 8:

#### *Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.*

	Muestra experimental (Sección Amorosos)	Muestra control (Sección Generosos)
Total de muestras	27	28
Varianza	22,410	19,433

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 8 muestra la evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la I.E. N.º 168 de Tarapoto, 2023, considerando dos grupos muestrales: el grupo experimental (Sección “Amorosos”), integrado por 27 niños, y el grupo control (Sección “Generosos”), conformado por 28 niños. La varianza obtenida en el grupo experimental puntualiza con 22,410, a diferencia del grupo control se registró una varianza menor, equivalente a 19,433.

### Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

$$\text{Varianza mayor} / \text{varianza menor} = \text{Varianza Grupal}$$

$$(Vg = 1,15).$$

$$\text{Varianza Fisher (95\%)} = (n1 - 1)/(n2 - 1)$$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$$VF = 1,91$$

#### Condición:

Si  $VF > Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si  $VF < Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

#### Comparación:

Como  $VF > Vg$ , se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

**Tabla 9:**  
*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.*

	Muestra	
	experimental	Muestra control
Media	19,55555556	18,60714286
Varianza	22,41025641	19,43253968
Observaciones	27	28
Varianza agrupada	20,89330638	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	53	
Estadístico t	0,769260312	
P(T<=t) una cola	0,222576812	
Valor crítico de t (una cola)	1,674116237	
P(T<=t) dos colas	0,445153623	
Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995	

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 9, presenta información de la prueba t para dos muestras asumiendo varianzas homogéneas, aplicada para evaluar el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la I.E N° 168 de Tarapoto, 2023. La muestra experimental estuvo conformada por 27 observaciones y la muestra control por 28. El valor p obtenido en la prueba bilateral fue de 0,445153623, el cual remonta el nivel de significancia establecido en 0,05. Este hallazgo evidencia la desaparición de diferencias estadísticamente significativas entre las medias de estos grupos. Por lo tanto, se concluye que, antes de la intervención, ambos grupos presentaban un nivel similar de desarrollo grafomotriz.

**Objetivo específico 1:** Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

**Prueba de hipótesis para la dimensión trazo libre (post experimento).**

**Tabla 10:**

*Evaluación de la dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.*

	Muestra experimental (Sección Amorosos)	Muestra control (Sección Generosos)
Total de muestras	27	28
Varianza	4,077	3,676

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 10 presenta la evaluación de la dimensión trazo libre en dos grupos muestrales: el grupo experimental (Sección “Amorosos”), formado por 27 niños, y el grupo control (Sección “Generosos”), integrado por 28 niños, de la I.E N° 168 de Tarapoto, 2023. La varianza obtenida en el grupo experimental fue de 4,077, pero en el grupo control se registró una varianza ligeramente menor, equivalente a 3,676.

**Prueba de igualdad de varianzas**

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

$$\text{Varianza mayor} / \text{varianza menor} = \text{Varianza Grupal}$$

$$(Vg = 1,11).$$

Varianza Fisher (95%) =  $(n1 - 1)/(n2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$$VF = 1,91$$

**Condición**

Si  $VF > Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas iguales.

Si  $VF < Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales.

**Comparación:**

Como  $VF > Vg$ , se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

**Tabla 11:**  
*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.*

	Muestra	
	experimental	Muestra control
Media	9,333333333	7,25
Varianza	4,076923077	3,675925926
Observaciones	27	28
Varianza agrupada	3,872641509	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	53	
Estadístico t	3,92495487	
P(T<=t) una cola	0,000125872	
Valor crítico de t (una cola)	1,674116237	
P(T<=t) dos colas	0,000251744	
Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995	

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 11, resaltan los resultados obtenidos a partir de la prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales, utilizado para analizar la dimensión de trazo libre en niños de 4 años de la I.E. N.º 168 de Tarapoto, 2023. La muestra experimental estuvo compuesta por 27 observaciones, y la muestra de control por 28 observaciones. El valor p obtenido en la prueba bilateral (dos colas) fue de 0,000251744, el cual es significativamente inferior al nivel de significancia establecido en 0,05. En efecto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, confirmándose que: Los juegos motrices ejercen una influencia significativa en la mejora del desarrollo de la grafomotricidad, específicamente en la dimensión de trazo libre, en los niños de 4 años de la I.E. N.º 168 de Tarapoto, 2023.

**Objetivo específico 2:** Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

**Prueba de hipótesis para la dimensión movimiento coordinado (post experimento).**

**Tabla 12:**

*Evaluación de la dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.*

	Muestra experimental (Sección Amorosos)	Muestra control (Sección Generosos)
Total de muestras	27	28
Varianza	2,063	2,143

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 12 presenta la evaluación de la dimensión movimiento coordinado en dos grupos muestrales: el grupo experimental (Sección “Amorosos”), realizado por 27 niños, y el grupo control (Sección “Generosos”), formado por 28 niños, de la Institución Educativa N.º 168 de Tarapoto, 2023. La varianza registrada en el grupo experimental fue de 2,063, mientras que en el grupo control se obtuvo una varianza ligeramente mayor, equivalente a 2,143.

### **Prueba de igualdad de varianzas**

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,04).

Varianza Fisher (95%) =  $(n1 - 1)/(n2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,91

### **Condición:**

Si  $VF > Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas iguales.

Si  $VF < Vg$ , entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales.

### **Comparación:**

Como  $VF > Vg$ , se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

**Tabla 13:*****Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.***

	<b>Muestra</b>	
	<b>experimental</b>	<b>Muestra control</b>
Media	7,296296296	5,928571429
Varianza	2,062678063	2,142857143
Observaciones	27	28
Varianza agrupada	2,103524009	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	53	
Estadístico t	3,496266747	
P(T<=t) una cola	0,00048139	
Valor crítico de t (una cola)	1,674116237	
P(T<=t) dos colas	0,00096278	
Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995	

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 13, expone los datos obtenidos mediante la aplicación de la prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales, empleada para analizar la dimensión de movimiento coordinado en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. La muestra experimental estuvo conformada por 27 observaciones, y la muestra control por 28 observaciones. El valor p obtenido para la prueba bilateral (dos colas) fue de 0,00096278, el cual resulta significativamente inferior al nivel de significancia establecido en 0,05. Por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite afirmar que: Los juegos motrices actúan de forma significativa en el desarrollo de la grafomotricidad, específicamente en la dimensión de movimiento coordinado, en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023.

**Objetivo específico 3:** Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

**Prueba de hipótesis para la dimensión movimiento coordinado (post experimento).**

**Tabla 14:**

*Evaluación de la dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.*

	Muestra experimental (Sección Amorosos)	Muestra control (Sección Generosos)
Total de muestras	27	28
Varianza	2,105	3,295

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 14 presenta la evaluación de la dimensión desplazamiento espacial en dos grupos muestrales: el grupo experimental (Sección “Amorosos”), conformado por 27 niños, y el grupo control (Sección “Generosos”), integrado por 28 niños, de la Institución Educativa N.º 168 de Tarapoto, 2023. La varianza registrada en el grupo experimental fue de 2,105, mientras que en el grupo control se obtuvo una varianza ligeramente mayor, equivalente a 3,295.

### **Prueba de igualdad de varianzas**

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

( $V_g = 1,57$ ).

Varianza Fisher (95%) =  $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$VF = 1,91$

### **Condición:**

Si  $VF > V_g$ , entonces ambos grupos tienen varianzas iguales.

Si  $VF < V_g$ , entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales.

### **Comparación:**

Como  $VF > V_g$ , se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

**Tabla 15:*****Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.***

	<b>Muestra</b>	
	<b>experimental</b>	<b>Muestra control</b>
Media	7,518518519	5,964285714
Varianza	2,105413105	3,294973545
Observaciones	27	28
Varianza agrupada	2,711415593	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	53	
Estadístico t	3,499432166	
P(T<=t) una cola	0,000476779	
Valor crítico de t (una cola)	1,674116237	
P(T<=t) dos colas	0,000953559	
Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995	

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 15, presenta los resultados de una prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar la dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. La muestra experimental estuvo conformada por 27 observaciones y la muestra de control por 28 observaciones. El valor p obtenido para la prueba bilateral (dos colas) fue de 0,000953559, un valor significativamente bajo que el nivel de significancia de 0,05. En efecto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que confirma que: Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

**Objetivo general:** Medir la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

**Prueba de hipótesis para el desarrollo de la grafomotricidad (post experimento).**

**Tabla 16:**

*Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.*

	Muestra experimental (Sección Amorosos)	Muestra control (Sección Generosos)
Total de muestras	27	28
Varianza	19,746	21,831

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 16 presenta la evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en dos grupos muestrales: el grupo experimental (Sección “Amorosos”), formado por 27 niños, y el grupo control (Sección “Generosos”), comprendido por 28 niños, de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. La varianza registrada en el grupo experimental fue de 19,746, no obstante, en el grupo control se obtuvo una varianza ligeramente mayor, equivalente a 21,831.

**Prueba de igualdad de varianzas**

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

$$\text{Varianza mayor} / \text{varianza menor} = \text{Varianza Grupal}$$

$$(V_g = 1,11).$$

Varianza Fisher (95%) =  $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$$VF = 1,91$$

**Condición:**

Si  $VF > V_g$ , entonces ambos grupos tienen varianzas iguales.

Si  $VF < V_g$ , entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales.

**Comparación:**

Como  $VF > V_g$ , se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

**Tabla 17:**  
***Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.***

	Muestra	
	experimental	Muestra control
Media	24,14814815	19,14285714
Varianza	19,74643875	21,83068783
Observaciones	27	28
Varianza agrupada	20,80822602	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	53	
Estadístico t	4,068097537	
P(T<=t) una cola	7,91691E-05	
Valor crítico de t (una cola)	1,674116237	
P(T<=t) dos colas	0,000158338	
Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995	

*Fuente: Base de datos*

La Tabla 17, muestra los resultados de una prueba t para dos muestras independientes con varianzas iguales, aplicada en la evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. La muestra experimental estuvo conformada por 27 observaciones y la muestra de control por 28 observaciones. El valor p obtenido para la prueba bilateral (dos colas) fue de 0,000158338, un valor considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que corrobora que: Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.

### **Discusión de Resultados**

De acuerdo al objetivo general del estudio que fue medir la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 168, Tarapoto, 2023, en la Tabla 6 y Figura 1 se observa los resultados antes de la aplicación de los juegos motrices, en la que se evidencia que en la variable desarrollo de la grafomotricidad, el 50,0% de los niños del grupo control y el 40,7% del grupo experimental se ubican en el nivel “Deficiente”. En su nivel “Regular” se encuentra el 28,6% y el 37,1%, respectivamente, en cambio el 21,4% del grupo control, mientras que el 22,2% del experimental alcanzan un nivel

“Bueno”. Sin embargo, en la Tabla 7 y Figura 2, se muestran los resultados después de la aplicación de los juegos motrices donde se observa en la evaluación global de la variable desarrollo de la grafomotricidad, el grupo experimental obtuvo un desempeño destacado: el 59,3% alcanzó el nivel “Bueno”, el 33,3% “Regular” y solo el 7,4% se ubicó en “Deficiente”. Por su parte, el grupo control presentó un 46,4% en “Deficiente”, un 35,7% en “Regular” y un 17,9% en “Bueno”, estos resultados evidencian que la implementación de los juegos motrices afecta considerablemente el progreso de la grafomotricidad en los niños de 4 años. Con la finalidad de contrastar la eficacia de nuestra investigación, se ha tendido en cuenta el estudio de González (2021) quien afirma que la utilización del juego motor favorece la globalización de los aprendizajes en el alumnado de Educación Infantil; al mismo tiempo, es posible conseguir un desarrollo global del alumnado a partir del juego motor como recurso de enseñanza. De manera similar, Bedoya et al. (2022) en su publicación indica que los juegos motrices son fundamentales porque permiten que los niños aprendan mediante la actividad física y el juego. El desarrollo de las habilidades motrices no solo beneficia el aprendizaje del movimiento, sino que también impulsa los procesos cognitivos relacionados con las emociones, los sentimientos y la interacción social." Por ello, estas habilidades requieren la integración de estímulos tanto a nivel cognitivo como emocional. En consecuencia, es fundamental aplicar métodos de enseñanza-aprendizaje adecuados que, en estas edades, fomenten la motivación sensorial, sentando las bases para un desarrollo futuro, siendo imprescindible una estimulación constante. Al respecto, Álvarez (2018), argumenta que el juego motor es una herramienta psicopedagógica de gran valor didáctico cuando se orienta a la evolución de enseñanza–aprendizaje, constituye el punto de partida en la educación del niño, ya que su mundo se desarrolla en torno al juego, entendido como una actividad cotidiana, libre y necesaria para su crecimiento.

En relación a la variable grafomotricidad, Carrasco (2023) opina es fundamental realizar actividades grafomotoras a lo largo de las actividades de enseñanza en el nivel inicial, estas permiten a los niños desarrollar un adecuado control de la coordinación entre el cerebro y el cuerpo. Asimismo, facilitan la manipulación correcta de instrumentos, tanto naturales como artificiales, y contribuyen a mejorar la ejecución de los trazos. Por su parte, Bailón y Pozo (2022) afirman que es esencial resaltar la importancia de promover la grafomotricidad en la primera etapa escolar, ya que los niños incorporan la motricidad fina dentro de su proceso de aprendizaje. Este ciclo educativo se considera fundamental para el incremento de destrezas precursoras de la escritura. En esta misma, Huarachi y Moncada (2023), resalta que los trazos simples incluyen líneas verticales, horizontales, inclinadas, en aspa, curvas, onduladas,

combinaciones de ondas, trazos en forma de medio círculo, combinaciones de estos, uniones y enlaces, así como bucles hacia arriba, hacia abajo y mixtos, así como trazos en espiral y combinaciones de trazos mediante simulaciones o la seriación de dos modelos alternos con modelo son fundamental en el desarrollo de la grafomotricidad. Al mismo tiempo, Vasileva (2023) sostiene que las habilidades grafomotrices constituyen un aspecto esencial en el desarrollo infantil, estas habilidades implican la integración de funciones de programación motora, ejecución y organización espacial, necesarias para realizar trazos precisos y coordinados. Su base neurofisiológica se sustenta en la elaboración de sistemas funcionales que conectan diversas áreas del cerebro, permitiendo el control y la coordinación fina de los movimientos de la mano y los dedos. Conforme a los estudios efectuados en la Universidad Europea (2021), coincidimos al indicar que los objetivos de la grafomotricidad se orientan a que el niño o la niña desarrolle las destrezas necesarias para formular sus conocimientos, ideas y emociones a través de representaciones gráficas, como la escritura y la pintura, lo cual busca favorecer el control y la coordinación de desplazamientos del antebrazo, la muñeca, la mano y los dedos, promoviendo una mayor precisión en los trazos y en el uso de instrumentos gráficos.

## **Capítulo IV:**

### **Conclusiones y Recomendaciones**

#### **Conclusiones**

El estudio muestra que los juegos motores ejercen un efecto significativo en la mejora de la grafomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. El test t realizado en muestras con varianzas homogéneas reveló un valor p de 0,000158338, que es relativamente bajo al nivel de significancia de 0,05, que evidencia diferencias estadísticas relevantes entre el grupo experimental, que se involucró en actividades motoras, y el grupo de control. De igual forma, los datos evidencian que el grupo experimental alcanzó calificaciones superiores en el progreso de la grafomotricidad, corroborando la eficacia de los juegos motrices como estrategia que potencia habilidades grafo motoras y la coordinación en la fase preescolar.

Del mismo modo, los resultados indican que las actividades lúdicas motrices tienen un impacto considerable en la dimensión de trazo libre dentro de la grafomotricidad en niños de 4 años de la I. E. N° 168, Tarapoto, 2023. Al aplicar la prueba t para dos muestras con varianzas iguales, se obtuvo un valor p de 0,000251744, que es menor al umbral de significancia de 0,05. Esto señala que hay diferencias estadísticas significativas entre el grupo que participó en la intervención experimental y el grupo de control. Adicionalmente, el grupo experimental, que estuvo expuesto a las actividades de juegos, obtuvo un desempeño superior en el trazo libre con comparación con el grupo control.

También, se evidencia que estos juegos motrices tienen una influencia significativa en la mejora de la dimensión movimiento coordinado de la grafomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023. La prueba t con dos muestras con varianzas homogéneas registró un valor p de 0,00096278, bajo al nivel de significancia de 0,05, lo que demuestra la existencia de desigualdad estadística significativa por parte del grupo experimental y el grupo control. El grupo experimental, que tomó parte en actividades de juegos motrices, evidenció un desempeño superior en el movimiento coordinado en comparación con el grupo control.

Finamente, los hallazgos apuntan que los juegos motrices influyen de forma significativa en la mejora de la dimensión de desplazamiento espacial de la grafomotricidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168 de Tarapoto, 2023. El test t destinado a dos muestras con varianzas homogéneas mostró un valor p de 0,000953559, relevantemente baja al nivel de significancia de 0,05, el cual denota diferencias estadísticas significativas en el

grupo experimental y el grupo control. Asimismo, el grupo experimental, que participó en actividades de juegos motrices, obtuvo un promedio superior en desplazamiento espacial a diferencia del grupo control.

### **Recomendaciones**

Al profesorado de la EESPP “Tarapoto”, se les recomienda impulsar a los estudiantes practicantes, en sus primeros ciclos de práctica en ejecución de clases a incorporar juegos motrices orientados al desarrollo de la grafomotricidad, considerando la edad y las necesidades de los infantes. Esta práctica contribuirá a fortalecer las bases funcionales necesarias para el inicio de la escritura en el nivel preescolar.

A la plana docente de la I.E. N° 168 - Tarapoto, que implementen el uso continuo de juegos motrices en las aulas, como propuesta pedagógica para fortalecer la grafomotricidad en los niños, de manera que, puedan integrarlos dentro los momentos iniciales de las actividades diarias o como complemento del producto de clase el cual ayudaría a asegurar su continuidad, seguimiento y mejora a largo plazo en su preescritura.

A los tutores y padres de familia I.E N° 168 - Tarapoto, brindarles orientación que contribuya en el proceso educativo de sus hijos, sobre como promover la grafomotricidad desde casa mediante juegos sencillos (ensartar, amasar, abotonar, pelar, recortar, dibujar, armar rompecabezas, etc.). Esto reforzará lo aprendido en el aula y permitirá una continuidad en el desarrollo de sus destrezas finas de sus menores hijos para el uso del lápiz.

A las maestras de educación inicial del Perú, capacitarse continuamente con respecto a los juegos motrices orientados al desarrollo de la grafomotricidad, adaptado los materiales para un fácil acceso y aplicarlos dentro y fuera de las aulas para los niños de 4 años del nivel inicial. Estas actividades son primordiales para estimular el comienzo de la escritura, el cual aporta al proceso integral de los niños mediante su etapa preescolar.

### Referencias Bibliográficas

- Álvarez, B. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. [Universidad de Valladolid] España.  
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/31583>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseños y metodología de la investigación*. ISBN: 978-612-48444-2-3. Enfoques Consulting E.I.R.L. Lima, Perú.
- Baena, A. y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. Año 7, Num. 38.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Bailón, R. M., & Pozo, S. J. (2022). *La Grafomotricidad en el desarrollo de la Preescritura en niños de 3 a 4 años*. [Universidad Estatal Península de Santa Elena], Ecuador.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8614>
- Bedoya, D. M.; Arenas, A. & Álvarez, M. E. (2022). Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática. *Revista Boletín REDIPE*. 11 (2), pp. 205 – 223. ISSN 2256-1536.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1679/1591>
- Calderón, M. M. (2022). *Estrategia para el fortalecimiento de la grafomotricidad en el proceso comunicativo del grado transición de la Escuela Normal Superior Sady Tobón Calle*. [Universidad de Pamplona]. Colombia.  
[http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6404/1/Calder%C3%B3n%20\\_2021\\_TG.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6404/1/Calder%C3%B3n%20_2021_TG.pdf)
- Capa, M. (2020). *El dibujo infantil, desarrollo y evolución. análisis gráfico del retrato y la figura humana*. [Universidad de Valladolid]. Palencia. España.  
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/46036>
- Carrasco, C. S. (2023). *Aplicación de la grafomotricidad para desarrollar la preescritura en niños de 04 años de la institución educativa particular siglo XXI - Chulucanas – Morropón - Piura, 2020*. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33898>
- Carrillo, M. L. (2019). *Motricidad fina y la grafomotricidad en niños de 4 años en una institución educativa, Los Olivos Lima, 2019*. [Universidad César Vallejo]. Lima. Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43333>

- Castaño, E. A. y Doncel, G. (2016). *Los juegos sociomotores para el fomento del aprendizaje de las acciones motrices de la primera infancia*. [Universidad de los Llanos]. Colombia. <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/3113>
- Cruz, A. (2022). *El juego socio motriz como estrategia metodológica para mejorar los aprendizajes en los niños de educación Inicial*. [Universidad Nacional de Tumbes]. Tumbes. Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12874/64556>
- Delgado, J. L.; González, M. B.; Rodríguez, A. & Melián, N. R. (2020). El desarrollo de la capacidad creadora de Lowenfeld. <https://iesmarchetti-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/El-desarrollo-de-la-capacidad-creadora.pdf>
- Gilleta, V. (2015). Juegos Deportivos y Praxiología Motriz. *Acta del XI Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias*. (28 sept.–2 oct del 2015, Ensenada, Argentina). [Universidad Nacional de la Plata]. Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/54347>
- González, S. (2021). *El juego motor como mediador en el aprendizaje de las matemáticas en educación infantil*. [Universidad la Laguna]. España. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25050>
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.<sup>a</sup> ed.). México. ISBN: 978-1-4562-2396-0. McGraw Hill Interamericana Editores.
- Huarachi, M. S. y Moncada, G. S. (2023). “*Diseño editorial de un texto guía de grafomotricidad para niñas y niños del segundo año de educación inicial en familia comunitaria*”. [Universidad Mayor de San Andrés]. La Paz. Bolivia. <https://bibliotecas.umsa.bo/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=319434>
- Iza, E. P. & León, J. A. (2021). *La técnica del dibujo en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 a 6 años en el año 2021*. [Universidad Central del Ecuador]. Quito. Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28306>
- Le Boulch, J. (1981). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Ediciones Paidós.
- Maquera-Maquera, Y. A.; Bermejo-Paredes, S.; Olivera-Condori, E. & Vilca-Apaza, H. M. (2021). Intervención familia-aula para el desarrollo de habilidades grafomotrices. *Alteridad. Revista de Educación*, vol. 16, N° 1. [Universidad Politécnica Salesiana]. Ecuador. <https://doi.org/10.17163/alt.v16n1.2021.07>

- Meinel, K. (1987). *Didáctica del movimiento*. Pueblo y Educación. La Habana, Cuba
- Navarro, H. e Infanzon, D. (2021). *Grafomotricidad y pre escritura en niñas y niños de 4 años de una Institución Educativa Pública de Ayacucho*. [Universidad Nacional de Huancavelica]. Huancavelica. Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/4249>
- Organización de los Estados Iberoamericanos (2021). Metodología de Arte y Juego III: Jugando con las Grafoplásticas. OEI. <https://oei.int/oficinas/nicaragua/publicaciones/metodologia-de-arte-y-juego-modulo-iii-jugando-con-las-grafoplasticas/>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Parlebas, P. (1997). Problemas teóricos y crisis actual en la educación física. *Efdeportes. Lecturas: Educación Física y Deportes. Año 2, N° 7* <https://www.efdeportes.com/efd7/pparl72.htm>
- Pérez, H. J. & Simoni, C. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 10, Num. 60. ISSN 1989-8304*. [https://emasf.webcindario.com/Transitando\\_del\\_juego\\_motriz\\_a\\_la\\_ludomotricidad\\_en\\_EF.pdf](https://emasf.webcindario.com/Transitando_del_juego_motriz_a_la_ludomotricidad_en_EF.pdf)
- Pilataxi. A. L. (2015). *Elaboración y aplicación de una guía de ejercicios de nociones temporales espaciales “Movimientos coordinados” para el desarrollo de la iniciación a la lecto – escritura de niñas y niños de 4 -5 años del Centro de Educación Inicial Corazón de Jesús 1, de la Comunidad Corazón de Jesús, de La Parroquia San Luís, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013 – 2014*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. Riobamba. Ecuador. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2579>
- Polanía, C. L.; Cardona, F.A.; Castañeda, G. I.; Vargas, I. A.; Calvache, O. A. & Abanto, W. A. (2020). *Metodología de Investigación Cuantitativa & Cualitativa Aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior. Primera edición. ISBN: 978-958-8292-99-1*. [Institución Universitaria Antonio José Camacho]. Colombia. <https://doi.org/10.54278/9789588292991>

- Poma, F. M. (2018). *Las técnicas grafoplásticas y su influencia en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. "José Abelardo Quiñones Gonzales" AA.HH S.S. Juan Pablo II- San Juan de Lurigancho- 2018*. [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Lima, Perú. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2790>
- Pucha, M. R. (2024). Importancia de la grafomotricidad en el desarrollo de la lecto-escritura en niños y niñas. *Pol. Con.* (Edición núm. 85) Vol. 9, No 1. ISSN: 2550 - 682X. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i1.6375>
- Rodríguez, J. C. (2019). *Juegos motores*. [Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. México. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/123456789/19180>
- Saldaña, A. (2018). *La Grafomotricidad y su efecto en la Pre - escritura en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 Jesús María- Pucallpa - Ucayali – 2017*. [Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía]. Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.14646/325>
- Sánchez, H.; Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. [Universidad Ricardo Palma]. Lima, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/1480>
- Universidad Europea (2021). ¿Qué es la grafomotricidad?. *Blog de la Universidad Europea*. <https://universidadeuropea.com/blog/grafomotricidad/#:~:text=La%20grafomotricidad%20hace%20referencia%20al,de%20las%20habilidades%20motoras%20finas.>
- Universidad Internacional de La Rioja (2021). Expresión plástica infantil: importancia y cómo desarrollarla en el aula de Primaria. *UNIR Revista*. [Universidad Nacional de la Rioja]. España. <https://www.unir.net/revista/educacion/expresion-plastica-infantil/>
- Vara, H. A. (2015). Siete pasos para elaborar una tesis. *Macro EIRL*. Perú.
- Vasileva, N. (2023). Parámetros neuropsicológicos de la grafomotricidad en niños con desarrollo típico. *Educación Creativa*. Vol. 14, N° 1 163-181. California, EE. UU. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.141012>
- Yuquilema, M., Noboa, M., López, G. (2017). La grafomotricidad como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños de educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*. Vol. 125, N°2. Ecuador. <https://doi.org/10.53591/rug.v125i2.430>

## Anexos

## Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

**Título:** Influencia de los Juegos Motrices en la Mejora de la Grafomotricidad.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?.</li> <li>• ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?</li> <li>• ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad,</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Medir la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> <li>• Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> <li>• Evaluar la influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> <li>• Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión movimiento coordinado en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Oobservación.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Ficha de observación</p>

<p>dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023?</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los juegos motrices influyen de manera significativa en la mejora de la grafomotricidad, dimensión desplazamiento espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023.</li> </ul>																										
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones																										
<p>El diseño responde al cuasi-experimental. A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:</p> <p style="text-align: center;"> <math>G_E: O_1 \quad X \quad O_2</math>  <math>G_C: O_3 \quad - \quad O_4</math> </p> <p>Donde:            GE = Grupo experimental            GC = Grupo control            O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control            O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> = Información de la pos prueba del grupo de experimental y control            X = Juegos motrices            - = Ausencia del juego motor</p>	<p><b>Población</b></p> <p>En el presente estudio, la población estará conformado por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, matriculados en el periodo escolar, 2023, según el detalle:</p> <table border="1" data-bbox="616 831 1095 1126"> <thead> <tr> <th>Sujetos muestrales según la edad</th> <th>Cant.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niños de 3 años</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>Niños de 4 años</td> <td>82</td> </tr> <tr> <td>Niños de 5 años</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td><b>222</b></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Muestra</b></p> <p>La muestra estará conformada por 55 niños de 04 años de las secciones: Amorosos (GE) y Generosos (GC) de la Institución Educativa N° 168, Barrio Huayco, Tarapoto, San Martín.</p>	Sujetos muestrales según la edad	Cant.	Niños de 3 años	76	Niños de 4 años	82	Niños de 5 años	64	<b>TOTAL</b>	<b>222</b>	<table border="1" data-bbox="1413 600 2197 1174"> <thead> <tr> <th>Variables</th> <th>Estructura/Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6">V.I.: Juegos motrices</td> <td>Finalidad</td> </tr> <tr> <td>Campo de acción</td> </tr> <tr> <td>Funciones</td> </tr> <tr> <td>Sustento teórico</td> </tr> <tr> <td>Fases</td> </tr> <tr> <td>Actividades de aprendizaje</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">V.D.: Grafomotricidad</td> <td>Materiales y recursos</td> </tr> <tr> <td>Trazo libre</td> </tr> <tr> <td>Movimiento coordinado</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Desplazamiento espacial</td> </tr> </tbody> </table>		Variables	Estructura/Dimensiones	V.I.: Juegos motrices	Finalidad	Campo de acción	Funciones	Sustento teórico	Fases	Actividades de aprendizaje	V.D.: Grafomotricidad	Materiales y recursos	Trazo libre	Movimiento coordinado		Desplazamiento espacial
Sujetos muestrales según la edad	Cant.																											
Niños de 3 años	76																											
Niños de 4 años	82																											
Niños de 5 años	64																											
<b>TOTAL</b>	<b>222</b>																											
Variables	Estructura/Dimensiones																											
V.I.: Juegos motrices	Finalidad																											
	Campo de acción																											
	Funciones																											
	Sustento teórico																											
	Fases																											
	Actividades de aprendizaje																											
V.D.: Grafomotricidad	Materiales y recursos																											
	Trazo libre																											
	Movimiento coordinado																											
	Desplazamiento espacial																											



**Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos****CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO**

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

**Prof. Hilder Navarro Mego**

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto: Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023.** A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Estefani Jhanelá de la Matta Vega  
D.N.I. 72717619



Melanny Vilma Dávila Pérez  
D.N.I. 73767235

**Adjuntamos:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

## INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

### I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Prof. Hilder Navarro Mego  
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"  
 Especialidad : Inicial  
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir la grafomotricidad  
 Autoras del instrumento : Stefani Jhanela de la Matta Vega.  
 Melanny Vilma Dávila Pérez

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				✓	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: lectura				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				✓	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					45	

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

45

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

  
 Prof. Hilder Navarro Mego

## CONSTANCIA

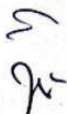
### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Hilder Navarro Mego, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **"Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023"**, de las autoras Estefani Jhanela de la Matta Vega y Melanny Vilma Dávila Pérez, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 20 de marzo del 2023



.....  
Prof. Hilder Navarro Mego

## CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

**Dra. Nery Viena Flores**

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto: Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023"**. A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Estefani Jhanela de la Matta Vega  
D.N.I. 72717619



Melanny Vilma Dávila Pérez  
D.N.I. 73767235

**Adjuntamos:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

## INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

### I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Doc. Nery Viena Flores  
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"  
 Especialidad : Inicial  
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir la grafomotricidad  
 Autoras del instrumento : Estefani Jhanela de la Matta Vega.  
 Melanny Vilma Dávila Pérez

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: lectura					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

*El presente instrumento es aplicable para la investigación presentada.*

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

  
 .....  
 Dra. Nery Viena Flores

## **CONSTANCIA**

### **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Yo, Doc. Nery Viena Flores, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023", de las autoras Estefani Jhanela de la Matta Vega y Melanny Vilma Dávila Pérez, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 20 de marzo del 2023



.....  
Dra. Nery Viena Flores

**CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO**

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

**Mga. Angélica María Torres Camacho**  
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto: Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023"**. A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Estefani Jhanela de la Matta Vega  
D.N.I. 72717619



Melanny Vilma Dávila Pérez  
D.N.I. 73767235

**Adjuntamos:**

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

## INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

### I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Mga. Angélica María Torres Camacho  
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"  
 Especialidad : Inicial  
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir la grafomotricidad  
 Autoras del instrumento : Estefani Jhanela de la Matta Vega.  
 Melanny Vilma Dávila Pérez

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)


CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: lectura					4
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						44

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

### II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 44

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

.....  
  
 Mga. Angélica María Torres Camacho

## CONSTANCIA


### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Angélica María Torres Camacho por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado "Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°168, Tarapoto, 2023", de las autoras Estefani Jhanela de la Matta Vega y Melanny Vilma Dávila Pérez, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 20 de marzo del 2023

  
Mga. Angélica María Torres Camacho

## Anexo N° 04: Base de Datos

## PRE-TEST


N°	D1 EX	D1 CON	D2 EX	D2 CON	D3 EXP	D3 CON	PRE-EX	PRE-CON
1	8	7	7	7	8	7	23	21
2	6	6	4	5	5	4	15	15
3	5	5	3	5	7	6	15	16
4	8	4	7	5	8	7	23	16
5	6	8	5	7	7	8	18	23
6	9	6	8	4	8	5	25	15
7	5	5	5	5	6	4	16	14
8	11	9	8	8	8	8	27	25
9	6	5	4	5	7	4	17	14
10	6	9	5	6	3	7	14	22
11	10	6	9	5	8	7	27	18
12	4	6	5	5	7	7	16	18
13	12	9	8	7	8	9	28	25
14	6	6	5	4	3	3	14	13
15	9	9	8	8	8	8	25	25
16	8	9	6	7	9	8	23	24
17	6	6	7	5	6	3	19	14
18	5	8	5	7	4	7	14	22
19	9	9	6	8	7	8	22	25
20	6	9	5	6	4	7	15	22
21	6	6	4	4	5	6	15	16
22	6	6	6	5	3	3	15	14
23	7	6	7	5	7	3	21	14
24	6	6	7	5	7	4	20	15
25	5	5	5	3	4	7	14	15
26	8	9	7	9	7	8	22	26
27	9	6	8	6	8	6	25	18
28		6		4		6		16
Promedio	7,111	6,821	6,074	5,714	6,370	6,071	19,556	18,607
Varianza	4,026	2,597	2,456	2,212	3,319	3,476	22,410	19,433

<b>POST-TEST</b>
------------------

N°	d1 EX	d1 CON	d2 EX	d2 CON	d3 EXP	d3 CON	POS-EX	POS-CON
1	10	6	7	5	9	7	26	18
2	5	9	5	7	6	9	16	25
3	10	9	8	8	9	8	27	25
4	6	6	6	4	7	3	19	13
5	10	6	8	6	9	6	27	18
6	7	9	5	6	7	7	19	22
7	9	9	7	6	5	7	21	22
8	11	9	9	7	9	7	29	23
9	4	6	5	5	5	4	14	15
10	8	6	5	5	7	3	20	14
11	12	5	9	5	9	4	30	14
12	11	9	9	8	9	8	29	25
13	9	9	7	7	5	7	21	23
14	11	6	9	6	9	4	29	16
15	11	5	9	3	9	7	29	15
16	10	8	8	7	7	7	25	22
17	10	6	8	4	9	5	27	15
18	8	6	7	5	7	3	22	14
19	10	11	7	8	7	8	24	27
20	10	5	8	5	8	6	26	16
21	9	10	5	9	7	8	21	27
22	12	6	9	4	9	5	30	15
23	9	9	6	7	5	6	20	22
24	10	4	7	5	7	7	24	16
25	8	9	7	7	7	7	22	23
26	12	5	8	5	7	4	27	14
27	10	9	9	7	9	7	28	23
28		6		5		3		14
Promedio	9,333	7,250	7,296	5,929	7,519	5,964	24,148	19,143
Varianza	4,077	3,676	2,063	2,143	2,105	3,295	19,746	21,831

**Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.**






**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN**  
**UGEL SAN MARTÍN**

**Institución Educativa Inicial N.º 168**

CODIGO MODULAR 0602789 – CODIGO LOCAL 481626  
Jr. Tacna N.º 487 – Tarapoto


*“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”*

**CONSTANCIA**

A petición de una solicitud de las partes interesadas me permito Certificar que las estudiantes, **Melanny Vilma Dávila Pérez**, identificada con DNI N° 73767235 y **Estefani Jhanela De La Matta Vega**, identificada con DNI N° 72717619, de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto” del programa de estudio de Educación inicial, ha desarrollado su proyecto de tesis denominado **“Influencia de juegos motrices para mejorar la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°168, “Tarapoto”, 2023”**, en nuestra institución, a partir del mes de Abril a Julio del año en curso.

Se expide la presente, a solicitud de las interesadas, para los fines que estime conveniente.

Tarapoto, ~~27~~ 27. De abril del 2023



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN  
UGEL SAN MARTÍN  
I.E.I. N° 168 TARAPOTO

*Alena Saavedra Pérez*  
Alena Saavedra Pérez  
DIRECTORA

.....  
ALENA SAAVEDRA PÉREZ  
DIRECTORA



## Anexo N° 06: Diseño de Sesiones

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
  - ✓ Edad : 4 años
  - ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
  - ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
  - ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanel de la Matta Vega
- ✓ Fecha : 23 - 05 - 2023

## II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Que feliz me siento, dibujando a mi maestra	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrolla movimientos finos al realizar trazos libres que le ayudan a generar sus artes plásticas</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Realiza de manera individual dibujos alusivos a su maestra utilizando técnicas libres para lograr el producto propuesto	
<b>INICIO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a los niños a observar una imagen y en ella se encontrará la imagen de la docente</li> </ul>	Imagen de la maestra  Materiales diversos  Papel bond o cartulinas
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Después que los niños observan, invitamos a describir cada una de las características de la maestra, los niños expresan como es y cómo trabaja en el aula la docente, dialogan abiertamente los niños intercambiando ideas y situaciones que viven en el día a día</li> <li>✓ Ahora recogemos los saberes previos: ¿Porque creen que dibujaremos a la maestra?, ¿Qué debemos de tener en cuenta?, ¿Qué materiales podemos utilizar?, ¿Qué estrategias vamos a utilizar?, ¿A quién le regalaremos el dibujo que realicemos?, los niños responden generando un pequeño dialogo para que a continuación se presente el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a dibujar a nuestra maestra y para ello lo haremos lo mejor posible para armar un collage de diferentes imágenes que ustedes realizaran</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Luego les presentamos materiales a los niños donde observan: hojas, colores, crayones y diferentes pinturas que posiblemente les gustaría utilizar</li> </ul>	
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos a los niños: ¿Qué podemos hacer con estos materiales, teniendo en cuenta lo que estamos trabajando?, los niños responden y les proponemos dibujar la imagen de la maestra, colorearla y decorarla como mejor nos guste</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños se proponen a dibujar, mientras acompañamos a los niños para que vayan realizando su dibujo y a la vez que le den el mejor color para lograr un dibujo muy hermoso, mientras los niños trabajan, se va observando el tipo de trazo que realiza, el cómo los cambia, la técnica libre que utiliza para dibujar y como le da vida a su creación artística.</li> <li>✓ La docente monitorea el trabajo que realizan los niños, la forma como ellos dibujan, los trazos que realizan rectos y curvos para lograr la imagen de su docente, al término de ellos armamos el collage de todas las imágenes que dibujaron de su maestra y observamos del cómo se diferencian cada uno de los dibujos.</li> <li>✓ Al término del trabajo, los niños exponen sus trabajos y del como lo realizaron, las estrategias que utilizaron y los materiales</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchamos con atención y respetamos la verbalización sin intervenir, luego evaluamos lo trabajado: ¿Qué realizamos el día de hoy?, ¿Para qué lo hicimos?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué otros materiales pudimos utilizar?, ¿Qué otras imágenes podemos realizar en casa?, ¿Qué debemos de tener en cuenta antes de realizar un dibujo?</li> <li>✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas, al termino escuchamos, agradecemos y nos despedimos</li> </ul>	
--	--

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

**IV. BIBLIOGRAFIA:**

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.



Melanny Vilma Dávila Pérez





Estefani Jhanela de la Matta Vega

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 26 - 05 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Dibujamos con la técnica de la gota que camina	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliza diferentes materiales que le generan interés para recrear sus movimientos y representar imágenes</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Utiliza diferentes materiales para realizar su trabajo, presenta sus dibujos logrados a partir de la técnica de la gota que camina	
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos una pequeña asamblea, invitando a los niños a sentarse en semi círculo, una vez sentados presentamos los materiales que posiblemente utilizaremos para realizar nuestra técnica</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Una vez que los niños observan y manipulan se pregunta: ¿Qué observamos?, ¿Para que servirán?, ¿Qué podemos hacer con ellos?, ¿Cómo los utilizaremos?, ¿Qué dibujaremos y que pintaremos?</li> <li>➤ Los niños responden las diferentes preguntas y se les plante la técnica, la gota que camina, donde se les explica del cómo se realizara el trabajo</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En un primer momento los niños trabajan de manera libre, luego se explica a los niños el cómo trabajar esta técnica, los niños siguen cada uno de los pasos hasta lograr su objetivo, mientras los niños trabajan, se recorre los espacios para ir apoyando a los niños referente a la manipulación de los materiales y al trabajo que realizan con las manos y con los dedos en relación a la técnica</li> <li>➤ Una vez que los niños realizan sus técnicas, se les invita a exponer sus trabajos utilizando</li> </ul>	

Temperas

Ficha de trabajo

Pinceles

Agua

la técnica del mural, los niños exponen sus trabajos y explican la estrategia que utilizaron para lograr su producto



**CIERRE:**

- A través de un pequeño dialogo generamos la evaluación: ¿Que trabajamos el día de hoy?, ¿Como se llamó la técnica que trabajamos?, ¿Qué partes de nuestros cuerpos hemos utilizado?, ¿Que imágenes hemos logrado tener?, ¿Para qué creen que hemos trabajado esta técnica el día de hoy?
- Los niños responden y les motivamos a seguir realizando otras técnicas en casa para lograr diferentes imágenes

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

**IV. BIBLIOGRAFIA:**

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

Melanny Vilma Dávila Pérez



Estefani Jhanela de la Matta Vega

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 01 – 06 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Coloreamos los dibujos de mandalas	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrolla movimientos coordinados visuales y manuales que le proporcionan coordinación en cada trazo</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Mueve sus manos de manera coordinada para lograr el coloreado de las mándalas que le proporciona la docente	
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludamos a los niños y niñas y les invitamos a sentarse para presentar algunos materiales que necesitaremos para realizar el taller como colores, plumones, crayones, temperas, tizas, entre otros</li> </ul>	
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez que los niños observan los materiales, expresan las posibles acciones que pueden trabajar con los materiales que observan, se escucha con atención y preguntamos: '¿Que observamos', ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?, ¿Cómo creen que podemos trabajar?, ¿Qué debemos de tener en cuenta para trabajar un coloreado?</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden y luego de presentar los materiales, preguntamos la utilidad de cada uno de ellos y lo que posiblemente se puede hacer con ellos y en que lo podríamos utilizar, al término de ello los niños proponen trabajar con los materiales y se presenta una imagen en blanco, se da a conocer el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a trabajar mándalas donde ustedes van a colorear con los colores que más les guste</li> </ul>	
	
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Al mostrarles la imagen los niños expresan diferentes ideas de lo que se puede trabajar con la hoja y del cómo utilizar los diferentes materiales, los niños proponen sus estrategias y se les invita a ejecutarlas</li> <li>✓ Les damos a conocer del cómo lograr sus mandalas bien coloreadas sin salirse de la línea,</li> </ul>	

Colores

Crayones

Temperas

Pincel

Ficha de trabajo

<p>orientamos que primero delinee el contorno de cada espacio para conocer el espacio de la imagen y de sus espacios, luego rellenar el espacio con el color que eligieron, para lograr esta acción debe tener coordinación de dedos y ojo, es decir debe observar la imagen cuando la trabajamos para no salirnos de las líneas</p> <p>✓ Mientras que los niños trabajan, se monitorea el trabajo motivándoles a los niños a realizar de lo mejor nuestro trabajo, se observa como realizan sus trazos para lograr su coloreo y así mismo como coordinan sus trazos al colorear, al término de todo invitamos a los niños a exponer lo que realizaron, se escucha con atención las diferentes intervenciones de los niños.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>✓ Al término del trabajo les invitamos a sentarnos en semi círculo, para evaluar: ¿Que trabajamos el día de hoy?, ¿Que hemos utilizado?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿que tuvimos en cuenta para no salir de las líneas de las mandalas?, ¿Qué otros materiales hemos podido utilizar?, Y ¿en casa como podemos trabajar mandalas?</p> <p>✓ Escuchamos con atención y solicitamos a los niños que en casa trabajen nuevas mandalas para que puedan colorear y siempre moviendo la mano despacio para no salir de las líneas y lograr el objetivo, se orienta que hay que combinar siempre los colores, agradecemos por el trabajo de los niños y nos despedimos con una lluvia de besos.</p>	
--	--

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

### IV. BIBLIOGRAFIA:

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

  
 Melanny Vilma Dávila Pérez



  
 Estefani Jhanela de la Matta Vega

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 02 - 06 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mis deditos se mueven trabajando	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Selecciona los materiales que le llaman la atención para generar dibujo, color e intensidad en cada una de las líneas que realiza</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Manipulan diferentes materiales para elaborar sus títeres, utilizando y manipulando diferentes materiales, al término trabajan diálogos cortos en equipos	
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludamos a los niños y les invitamos a sentarse en media luna, una vez allí les presentamos una caja sorpresa que tiene dentro de ella títeres de diferentes modelos</li> </ul>	
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños observan y expresan todo lo que se le viene a la mente en relación a los títeres, ahora generamos diferentes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Qué podemos hacer con ellos?, ¿Cómo trabajaríamos con los títeres?, ¿En qué parte del cuerpo ubicaríamos los títeres?</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños y niñas responden las diferentes preguntas y luego de ello se plantea el propósito: Niños el día de hoy vamos a trabajar el cómo elaboramos nuestros títeres de dedo utilizando los materiales de su preferencia, al término realizaremos una dramatización con los títeres que hemos elaborado nosotros mismos</li> </ul>	
	
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentamos los diferentes materiales donde los niños observan y como tienen idea de lo que se trabajara, escogen por intuición los materiales que posiblemente necesitaran, en pequeños grupo dibujan las imágenes que la docente les presento en cartulina, los que desean dibujan los personajes de su preferencia, luego las pintan unos utilizaran temperas,</li> </ul>	

Títeres

Caja sorpresa

Materiales diversos

Papel bond o cartulinas

<p>otros colores otros crayones, mientras que los niños trabajan, se monitorea para observar como los niños dibujan las diferentes imágenes para confeccionar sus títeres</p> <p>✓ Luego de ello con el apoyo de la docente recortamos el contorno de la imagen para darle la forma de títere de dedos, los niños manipulan la tijera teniendo en cuenta la postura de sus dedos y el cómo no malograr el dibujo que realizaron</p> <p>✓ Al termino de lograr sus títeres, los niños juegan, la docente observa y monitorea el trabajo animándolos a lograr la propuesta de la dramatización, ahora se propone organizarse por grupos, los niños se unen por afinidad y se indica que deben de generar un pequeño dialogo entre ellos para presentar su dramatización con títeres</p> <p>✓ Al termino de ello, los niños presentan su dramatización, el resto de niños observa con atención, mientras se evalúa el cómo manipulan sus títeres, movimientos de manos y dedos para dar vida a los títeres que escogieron y como trabajan en equipo</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>✓ Al termino se entrega una ficha de trabajo donde cada niño dibuja a su títere con el que trabajo y escribe su nombre, finamente lo colorea de acuerdo a su gusto</p> <p>✓ Invitamos a los niños y niñas a generar un breve dialogo y escuchamos con atención todo lo que nos pueden compartir los niños de su experiencia y del cómo lo trabajaron, ahora, pasamos a evaluar el trabajo: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Qué hemos utilizado?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿Qué otros tipos de títeres conocen?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido para trabajar con los títeres?, escuchamos y felicitamos por el trabajo realizado</p>	<p>Cartulina</p> <p>Colores</p> <p>Tijeras</p>
--	--

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

- > Ficha de observación
- > Cuaderno de campo

**IV. BIBLIOGRAFIA:**

- > Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- > Guía de planificación curricular
- > R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.



Melanny Vilma Dávila Pérez





Estefani Jhanela de la Matta Vega


### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 06 - 06 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Elaboramos y hacemos volar nuestras cometas	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Determina que materiales utilizara, como los ubicara, la posición que utilizara en sus manos para que le facilite los trazos precisos</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Utiliza sus manos para manipular diversos materiales y lograr elaborar su cometa	
<b>INICIO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludamos a los niños y les proponemos trabajar algo muy divertido, en esta oportunidad sera en cada uno de sus espacios, presentamos en las mesas de los niños, diferentes materiales posibles a utilizar, y se pregunta: ¿Qué están observando?</li>   <li>✓ Los niños expresan las diferentes ideas que tienen de los trabajos posibles que pueden realizar, luego preguntamos: ¿Qué observan en la imagen?, ¿Cómo podemos hacer para elaborar nuestra propia cometa?, ¿Cómo podemos empezar?, ¿Qué debemos de tener en cuenta?, ¿Qué parte de nuestro cuerpo vamos a autiizar?</li> </ul>	Papel seda   Goma   Tijeras
 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños responden y expresan diferentes estrategias, luego de generar un pequeño dialogo, la docente comunica el propósito de la actividad: Niños el día de hoy vamos a elaborar nuestra cometa y luego vamos a salir y la haremos volar</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a los niños a dialogar y ponerse de acuerdo del como diseñaran su cometa y de las estrategias que utilizarían para lograrla el diseño, color y forma de lo que desean trabajar</li>   <li>✓ Los niños empiezan a explorar y a escoger sus materiales para su elaboración, diseñan el cometa, mientras trabajan, la docente recorre los diferentes espacios con la intención de ir retroalimentando el nuevo saber y así ir logrando el propósito de la actividad</li> </ul>	Amazon de cometa   Pabilo
	

<p>✓ Se brinda ayuda a los niños que tienen problemas para confeccionar su cometa, por ejemplo cuando no ubican correctamente el papel, o cuando deben de recortar para la combinación de colores de papeles, para hacer los diferentes diseños manipulando plumones al confeccionar los dibujos que llevara su cometa.</p> <p>✓ Al termino del trabajo, invitamos a los niños a exponer sus cometas que diseñaron, los niños verbalizan el proceso que realizaron para lograr su cometa, así mismo del como escogieron sus materiales, el que les pareció y del cómo se sintieron, que tuvieron en cuenta para la elaboración y que problemas se presentaron durante la elaboración.</p> <p>✓ Finalmente se da a conocer que al termino de la actividad todos los niños se desplazaran a un espacio libre para hacer volar sus cometas acompañados</p>  <p><b>CIERRE:</b></p> <p>✓ Después de haber trabajado con los niños y haber volado sus cometas, les entregamos una ficha de trabajo donde los niños dibujaran sus cometas que elaboraron, los niños al terminar pegan sus hojas en la pizarra y argumentan el como lo hicieron, se escucha con atención y se propone evaluar el trabajo: ¿Qué realizamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hemos trabajado?, ¿En casa que otras cosas podemos elaborar?</p> <p>✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas, y al finalizar felicitamos a los niños por el buen trabajo desarrollado y nos despedimos con palmas</p>	Lapices
--	---------

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

### IV. BIBLIOGRAFIA:

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

*Melanny*  
31

Melanny Vilma Dávila Pérez

*Estefani*



Estefani Jhanela de la Matta Vega

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 15 - 06 - 2023

**II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Creamos imágenes con diferentes materiales	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> ➤ Comprende su cuerpo. ➤ Se expresa corporalmente	➤ Ubica cada uno de los materiales y los manipula con facilidad para generar movimientos motores finos en cada uno de sus dibujos
<b>EVIDENCIA:</b> Manipulamos diferentes materiales para lograr imágenes que son de su interés	
<b>INICIO:</b> ✓ Saludamos a los niños y les invitamos al patio para ello previamente se condiciono el espacio para generar la escucha activa, nos sentamos en círculo y generamos un pequeño dialogo.  ✓ Presentamos a los niños una imagen para lo cual, al observar, ellos expresaran las características que observan y hacen referencia de acuerdo a todo lo que conocen de la mariposa	
	Imagen de la mariposa
✓ Los niños prestan atención y generan un pequeño dialogo respecto a la mariposa y todo lo que les gusta, al término del dialogo se presenta una imagen muda de la mariposa, luego de ello les preguntamos a los niños: ¿Cómo podemos hacer para trabajar el día de hoy imágenes que las decoremos con diferentes materiales para que se vean como la de la imagen o algo mejor?, ¿Qué materiales creen ustedes que podemos utilizar?, ¿Cómo podemos empezar?, ¿Qué estrategias creen ustedes que tenemos que utilizar?, ¿Qué movimientos podemos realizar con nuestros dedos para ayudar a lograr los diseños que deseamos?	Materiales diversos
✓ Se dan respuesta a las diferentes preguntas para ello todos dialogan y generan una lluvia de ideas, luego se comunica el propósito de la actividad: Niños el día de hoy trabajaremos con nuestros dedos muy suavemente para lograr pequeños cortes y armar imágenes que nos gusten o deseemos, para ello manipularemos diferentes materiales que nos ayuden a elaborar nuestra imagen.	Cartulinas
	Mural

**DESARROLLO:**

- ✓ Se les presenta diferentes materiales y papeles de colores con la intención de que los niños expresen del cómo les gustaría trabajar con la mariposa, los niños expresan sus ideas y de las posibles estrategias para poderla decorar, se entrega materiales por equipos de trabajo y desarrollan la estrategia
- ✓ Los niños trabajan de manera coordinada y empiezan a decorar sus diferentes imágenes, mientras los niños trabajan se acompaña y se motiva a los niños, se observa como los niños utilizan sus dedos y manos para trabajar, acompañamos para ver que niño lo va logrando y quienes necesitan ayuda para brindarles



- ✓ Mientras los niños trabajan se observa como utilizan sus dedos a sus posibilidades, realizando pequeños rasgos, doblados, y en otros casos utilizan las tijeras para realizar pequeños cortes y lograr construir imágenes de su referencia

**CIERRE:**

- ✓ Al finalizar los niños muestran sus productos logrados y verbalizan el proceso que realizaron y los materiales que utilizaron, así mismo las diferentes formas del como trabajarlo, ahora les proponemos evaluar lo trabajado: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿Qué imágenes logramos trabajar?, ¿Para qué creen que trabajamos esta técnica?
- ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas y vamos fortaleciendo el trabajo que realizaron los niños, luego aplaudimos el esfuerzo de los niños

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

**IV. BIBLIOGRAFIA:**

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

  
 Melanny Vilma Dávila Pérez

  
 Estefani Jhanela de la Matta Vega



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07



#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega

- ✓ Fecha : 20 - 06 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Confeccionamos nuestras pulseras de colores	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> ➤ Comprende su cuerpo. ➤ Se expresa corporalmente	➤ Realiza movimientos precisos con las manos, lo que les ayuda a desarrollar: Coordinación viso-motora
<b>EVIDENCIA:</b> Utiliza diferentes materiales para realizar movimientos coordinados para elaborar sus pulseras	
<b>INICIO:</b>	
➤ Saludamos a los niños y les invitamos a cantar una canción de la sorpresa, frente a ellos se presenta una caja sorpresa donde se encontraran sorbetes, tijeras, pabilo, los niños entonan la canción y descubren la caja  <div style="text-align: center;"></div>	Tijeras
➤ Una vez que los niños descubren la caja y mencionan lo que hay a dentro, generamos las siguientes preguntas para recoger los saberes previos: ¿Qué observamos?, ¿Para qué creen que traje estos materiales el día de hoy?, ¿Qué creen ustedes que podemos hacer con estos materiales?, ¿Qué cosas podrían hacer ustedes en casa con estos materiales y con ayuda de sus papas?	Sorbetes
➤ Los niños responden y se escucha con atención generando un pequeño dialogo, al termino de ello les comunicamos el propósito: Niños el día de hoy vamos a confeccionar nuestras pulseras con estos sorbetes y serán ustedes quienes con sus ideas confeccionaran a su gusto las pulseras  <div style="text-align: center;"></div>	Pabilo
<b>DESARROLLO:</b>	
➤ Ahora les proponemos a los niños realiza un juego con sus dedos denominado dixi dixi araña <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wBQPwcr8C9E">https://www.youtube.com/watch?v=wBQPwcr8C9E</a>	Ficha de trabajo
	Diversos materiales

 <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mientras los niños escuchan la canción, se va jugando con los dedos para que se suelten y puedan realizar un mejor trabajo, una vez que terminan de cantar se entrega a cada mesa sus respectivos materiales con la intención de que los niños empiecen a cortar los sorbetes y de esa manera armen sus pulseras</li> <li>➤ Mientras que ellos trabajan, se monitorea y se acompaña en el trabajo que realizan, se va motivando, apoyando y orientando si fuese necesario, porque en este trabajo se desarrollara la creatividad de cada niño</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Una vez que terminan de hacer sus trabajos, los exponen y nos explican de manera voluntaria lo que realizaron y el como lo hicieron, después de ello les invitamos a plasmar sus trabajos en una hoja y son ellos quienes escogen los materiales para dibujar y colorear</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Al finalizar el trabajo nos sentamos y conversamos referente al trabajo realizado, ahora preguntamos: ¿Qué realizamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué materiales utilizamos?, ¿Para qué nos servira?, ¿Con que otro material podemos trabajar?</li> <li>➤ Los niños responden, se retroalimenta el nuevo conocimiento y agradecemos por las pulseras confeccionadas por ellos mismos.</li> </ul>	
--	--

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

### IV. BIBLIOGRAFIA:

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

  
 Melanny Vilma Dávila Pérez



  
 Estefani Jhanela de la Matta Vega

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 29 - 06 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ensartando fideítos de colores	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Comprende su cuerpo.</li> <li>➢ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Genera fuerza en los músculos al desarrollar el enhebrado en los distintos agujeros, ayudando a desarrollar la visualización y concentración en el niño</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Utiliza su coordinación ojo - mano para ensartar fideos y elaborar collares de fideos	
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a los niños y niñas a realizar una asamblea donde todos de manera conjunta ubican un espacio el de su preferencia y se sientan, una vez ubicados, se le presenta los materiales: fideos de diferentes modelos como canuto, codito, lana o hilo, temperas, pincel</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se dialoga con los niños preguntándoles ¿Qué podemos hacer con estos materiales?, ¿Cómo podemos hacer collares o pulseras?, ¿Qué más le podemos hacer a los fideos?, ¿Qué podemos hacer para que nuestros collares y pulseras sean de diferentes colores?</li> <li>✓ Los niños responden las diferentes preguntas generando un dialogo abierto de todas las ideas posibles que tienen en relación a trabajar con fideos, temperas y colores, luego la docente les comunica el propósito: Niños el día de hoy vamos a elaborar nuestros collares de fideos para ello necesitamos mucha coordinación de sus deditos y mucha creatividad</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente acompaña y observa el trabajo que realizan los niños, se va observando cómo trabajan al momento de pintar los fideos, al momento de ensartar los fideos y las estrategias que van utilizando los niños al trabajar con los fideos, mientras ellos trabajan, la docente va motivando y preguntando: ¿Qué más podemos hacer para que queden hermosos los collares? Y los niños van expresando abiertamente ideas sueltas</li> <li>✓ Se hace de su conocimiento a los niños como deberíamos trabajar correctamente el</li> </ul>	

Papeles de diferentes colores y de diferentes tipos

enhebrado para no picarnos con la aguja punta roma y que nuestros dedos tengan mayor precisión, se acompaña en el trabajo para verificar si los niños aplican las indicaciones y lograr su collares

- ✓ Al finalizar el trabajo se les propone a los niños presentar sus trabajos que realizaron y el como lo hicieron



**CIERRE:**

- ✓ Después de haber expuesto lo trabajado, se propone hacer un círculo y todo en conjunto reunimos para dialogar, escuchamos todo lo que nos quieren compartir los niños sin emitir juicio alguno, al finalizar el dialogo preguntamos: ¿Qué trabajaron el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué hemos utilizado?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Con que otros materiales pudimos hacer nuestros collares?
- ✓ Se escucha con atención y se felicita por el trabajo realizado a todos los niños y niñas

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:**

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

**IV. BIBLIOGRAFIA:**

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

Melanny Vilma Dávila Pérez

Estefani Jhahela de la Matta Vega



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

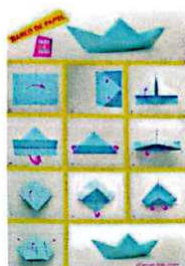
- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega

- ✓ Fecha : 04 - 07 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Elaboramos nuestros barquitos de papel	
Competencia	Criterio de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrolla la concentración y la flexibilidad en los dedos doblando cada papel y siguiendo consignas</li> </ul>
<b>EVIDENCIA:</b> Realiza de manera individual dibujos alusivos a su maestra utilizando técnicas libres para lograr el producto propuesto	
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se invita a los niños y niñas a dialogar en posición de asamblea, en la cual se le presenta la acción que se desea realizar, presentamos la imagen para que los niños observen y despierten su curiosidad</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se presenta los diferentes materiales como papeles de colores y le preguntamos: ¿Para que creen que serán estos papeles?, ¿Cómo creen que podemos trabajar nuestros barquitos de papel?, ¿Qué pasos tendremos que seguir?, ¿Qué va a pasar si no podemos hacer nuestro barquito?, ¿Para que nos sirva aprender hacer barquitos de papel?</li> <li>✓ Escuchamos atentamente las diferentes respuestas y comunicamos el propósito de la actividad: niños el día de hoy vamos a trabajar doblando papel para poder elaborar nuestros barquitos de papel y para ello debemos de estar bien concentrados y no equivocarnos al momento del doblado</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entregamos los papeles a los niños o ellos escogen el color de preferencia que les gustaría que fuese su barco</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ahora pasamos a pegar el instructivo en la pizarra para que los niños tengan una idea de todos los pasos que seguiremos para lograr el barquito de papel</li> </ul>	
Papeles de diferentes colores y de diferentes tipos	

- ✓ En esta actividad debemos de tener mucha paciencia y tener papeles propicios para que el niño se le facilite el doblado, tener adicional material preparado porque en su mayoría los niños al inicio tendrán dificultad de guiarse de cada paso que se le presente



- ✓ Mientras que vamos indicando cada uno del doblado, los niños nos acompañan para lograr cada uno su barco de papel, monitoreamos el trabajo hasta que cada niño logre su barquito, finalmente los presentan y exponen

#### CIERRE:

- ✓ Se invita al azar a explicarnos como lo hicieron y los pasos que siguieron, se escucha con atención y se retroalimenta el nuevo conocimiento, luego proponemos evaluar el trabajo a través de preguntas: ¿Que hemos realizado el día de hoy?, ¿Qué hemos necesitado para lograr elaborar nuestro barco de papel?, ¿Qué tuvimos que hacer?, ¿Qué les pareció?, ¿Qué otros objetos creen ustedes que podemos elaborar?
- ✓ Escuchamos con atención las respuestas de los niños y les proponemos contar en casa y demostrar lo que trabajamos el día de hoy, nos despedimos con una lluvia de abrazos

#### III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

#### IV. BIBLIOGRAFIA:

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

  
Melanny Vilma Dávila Pérez

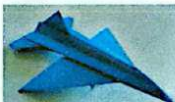

  
Estefani Jhanela de la Matta Vega

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ Institución Educativa : N° 168 - Tarapoto
- ✓ Edad : 4 años
- ✓ Docente : Alena Saavedra Perez
- ✓ Directora : Alena Saavedra Perez
- ✓ Practicantes : Melanny Vilma Dávila Pérez  
Estefani Jhanela de la Matta Vega
  
- ✓ Fecha : 07 - 07 - 2023

#### II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: A volar aviones		
Competencia	Criterio de Evaluación	
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo.</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	➤ Manipula el papel para doblar y redoblar de punta a punta, generando fuerza y flexibilidad en los movimientos de los dedos y mano	
<b>EVIDENCIA:</b> Realiza diferentes doblados para lograr armar su avión de papel		
<b>INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludamos a los niños y niñas e invitamos a sentarse en semi círculo, una vez allí les enseñamos una imagen               <div style="text-align: center;">  </div> </li> <li>✓ Después de observar la imagen, los niños dialogan sobre lo que observaron, y se pregunta para recoger los saberes previos: ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Dónde vuelan?, ¿Cómo podremos hacer un avión para que vuele en el aire?, ¿Cómo podemos hacer un avión?</li> <li>✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y niñas y pasamos a comunicar el propósito del día: Niños el día de hoy diseñaremos un avión de papel y lo haremos volar en el aire, al término dibujaremos nuestro avión</li> </ul>		Papeles de colores  Ficha de trabajo
<b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Luego se invita a sentarse a los niños y niñas a sentarse en las mesas y se entrega hojas de papel de colores para hacer nuestro avión               <div style="text-align: center;">  </div> </li> <li>✓ Se presenta en un papelote cada uno de los pasos que debemos de seguir para lograr diseñar nuestros aviones de papel, se observa como los niños hacen un esfuerzo en doblar sus papeles de manera precisa y el cómo hacen trabajar sus deditos para conseguirlo, de igual manera se motiva para que cada uno logra elaborar su producto</li> <li>✓ Al término de la elaboración de su primer avión, se propone que ahora ellos mismos y sin</li> </ul>		Colores  Lápices

<p>ayuda de la docente elaboren su avión, para ello se les acompaña para verificar si los niños lograron captar las orientaciones que se brindó al inicio</p> <p>✓ Se desplazan en el aula lanzando sus aviones, allí los niños juegan a cual llega más lejos, quien lanza más alto, los niños juegan y compiten durante el juego, al finalizar se les invita a dibujar lo que realizaron</p> <div data-bbox="651 517 799 712" data-label="Image"> </div> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>✓ Mientras los niños trabajan la docente acompaña generando motivación para lograr el producto que se propone</p> <p>✓ Después de realizar el trabajo y realizar un dialogo, la docente genera preguntas abiertas para evaluar el trabajo: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Qué les pareció el trabajo?, ¿Cómo diseñamos nuestro avión?, ¿en casa como lo haremos nuestro avión?, se escucha con atención las diferentes respuestas de os niños y niñas se retroalimenta el nuevo saber y agradecemos por lo trabajado</p>	
--	--

### III. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- Ficha de observación
- Cuaderno de campo

### IV. BIBLIOGRAFIA:

- Diseño / programación curricular de Educación Inicial.
- Guía de planificación curricular
- R.V.M N° 0531-2021-MINEDU.

  
 Melanny Vilma Dávila Pérez

  
 Estefani Jhanela de la Matta Vega

## Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"**



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

### CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

La que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica de la tesis titulada: **Influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad**, de las autoras: Melanny Vilma Dávila Pérez y Estefani Jhanela De La Matta Vega, ex alumnas de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.<sup>a</sup> edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de enero de 2026.

---

**Dra. Norith Huamán Torrejón**  
Esp. Lengua y Literatura  
Registrado en SUNEDU  
CPPe N° 0347821

**Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

**CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT**

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: **"Influencia de los Juegos Motrices en la Mejora de la Grafomotricidad"** - **"Influence of Motor Games on the Improvement of Graphomotricity"**, de las autoras **Melanny Vilma Dávila Pérez** y **Estefani Jhanela De La Matta Vega**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de número de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords), representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de enero de 2026

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Inglés

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.

## Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas

Investigadora orientando a los niños y niñas sobre la actividad a desarrollar.



Niños y niñas desarrollando la actividad de pintado de bandalas



Niños y niñas trabajando la técnica de ensarte.



Investigadora orientando y desarrollando la actividad con la participación de los niños y niñas.



