

T_Melany Davila y Estefani de la Matta_turnitin.docx

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:545721052

Fecha de entrega

13 ene 2026, 9:43 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

13 ene 2026, 9:46 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

T_Melany Davila y Estefani de la Matta_turnitin.docx

Tamaño del archivo

530.5 KB

50 páginas

14.773 palabras

80.549 caracteres




21% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 20% Fuentes de Internet
- 8% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	14%
2	Trabajos entregados	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2025-08-07	<1%
3	Trabajos entregados	tarapoto on 2024-07-05	<1%
4	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
5	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
6	Trabajos entregados	Submitted on 1686749713354	<1%
7	Internet	repositorio.umsa.bo	<1%
8	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
10	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-18	<1%
11	Internet	upcommons.upc.edu	<1%

12	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
13	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2018-04-06	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2025-06-09	<1%
15	Trabajos entregados	Caribbean University on 2023-08-03	<1%
16	Internet	archive.org	<1%
17	Internet	hdl.handle.net	<1%
18	Publicación	López Montalban, Lourdes. "Aplicación de actividades psicomotrices para mejora...	<1%
19	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educación on 2025-08-28	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2024-08-17	<1%
21	Trabajos entregados	University of Bucharest on 2025-10-22	<1%
22	Internet	worldwidescience.org	<1%
23	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-01-09	<1%
24	Internet	www.polodelconocimiento.com	<1%
25	Internet	pdffox.com	<1%

26	Trabajos entregados	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD on 2023-12-05	<1%
27	Trabajos entregados	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey on 2025-12-01	<1%
28	Internet	catalogo.castrocarazo.ac.cr	<1%
29	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2018-10-09	<1%
30	Trabajos entregados	Universidad Nacional Agraria de la Selva on 2025-12-16	<1%
31	Internet	www.ehowenespanol.com	<1%
32	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-01-08	<1%
33	Trabajos entregados	Universidad Privada Antenor Orrego 2025 on 2025-09-16	<1%
34	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica de los Andes on 2026-01-10	<1%
35	Internet	diposit.ub.edu	<1%
36	Internet	docs.google.com	<1%
37	Internet	issuu.com	<1%
38	Internet	worldcat.org	<1%
39	Internet	www.parentinginformation.org	<1%

40	Internet	www.pinterest.com	<1%
41	Internet	www.researchgate.net	<1%
42	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Frontera on 2026-01-03	<1%
43	Trabajos entregados	unapiquitos on 2025-02-17	<1%
44	Internet	www.academia.edu	<1%
45	Internet	www.coursehero.com	<1%
46	Internet	www.impulsicante.es	<1%
47	Internet	www.investigarmqr.com	<1%
48	Internet	www.slideshare.net	<1%
49	Internet	www.takey.com	<1%
50	Trabajos entregados	Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2022-05-03	<1%
51	Trabajos entregados	Universidad TecMilenio on 2024-02-13	<1%
52	Publicación	Cuba Alvarado, Ciara Paola Valladares Zuniga, Carmen Justina Varillas Cueto, asr...	<1%
53	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2025-02-17	<1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

Influencia de los juegos motrices en la mejora de la grafomotricidad

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autoras:

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

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.

Introducción

Situación Problemática

1 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.

16 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.

1 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: ¿De qué manera los juegos motrices influyen en la mejora de la grafomotricidad,

1
18
1
18
1

dimensión trazo libre en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 168, Tarapoto, 2023? ¿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.º 168, Tarapoto, 2023? ¿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.º 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

1
1
1
1

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.º 168, Tarapoto, 2023, y como **objetivos específicos**: 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.º 168, Tarapoto, 2023. 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.º 168, Tarapoto, 2023. Evaluar la influencia de los juegos motrices

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

Delimitaciones y limitaciones de la investigación

1 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^{do} 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.

22 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.

38 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

4 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.

12 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.

5 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 de símbolos gráficos.

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

39 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 grafo- motricidad 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).

Etapas 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).

Etapas 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. **Etapas 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 ayude 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. **Etapa 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

1
1
9
1
9
1
9
1

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.º 168, Tarapoto, 2023. Las hipótesis específicas: 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.º 168, Tarapoto, 2023. 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.º 168, Tarapoto, 2023. 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.º 168, Tarapoto, 2023.

Variables

Variable independiente: Juegos motrices.

Variable dependiente: Grafomotricidad.

Operacionalización de variables

Tabla 1:

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 niños 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 emplear 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.</p> <p>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.º 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.</p> <p>Los juegos motrices facilitan la exploración sensorial y la coordinación motora, además, ejercitan el agarre y la fuerza en los dedos.</p> <p>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
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 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.	<p>Trazo libre</p> <p>Movimiento coordinado</p> <p>Desplazamiento espacial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos libres con sus manos y dedos que le generan placer al lograr trazos - Utiliza crayones de diversos colores para trazar y comunicar un significado - Manipula tizas para realizar trazos libres en los pisos y papelotes realizando representaciones graficas de su preferencia. - Desarrolla movimientos finos al realizar trazos libres que le ayudan a generar sus artes plásticas. - 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. - 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. 	<p>Ordinal</p> <p>1: El indicador no se ha logrado.</p> <p>2: El indicador se ha logrado parcialmente.</p> <p>3: El indicador se ha logrado.</p>

Fuente: *Elaboración propia de las investigadoras*

Metodología

5 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

1 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

1 El diseño de investigación empleado tuvo lugar a un cuasiexperimental. 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.º 168, ubicada en el barrio Huayco, región San Martín.

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

GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	--	O ₄

Donde:

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

1 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

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

Fuente: Nómina de matrícula 2023 de la I.E. N.º 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

Grupo	Sección	Cantidad
Experimental	Amorosos	27
Control	Generosos	28
TOTAL		55

Fuente: Nómina de matrícula 2023 de la I.E. N.º 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 la información obtenidos se siguió una metodología estructurada. En primer lugar, la información recolectada fue procesada mediante

1 el SW estadístico SPSS. Posteriormente, se analizó los estadísticos descriptivos correspondientes a la media de la muestra y, seguidamente, se decretó las medidas de dispersión, tales como la desviación estándar, la varianza y la covarianza. A continuación, se elaboraron tablas y gráficos estadísticos para la presentación de los 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

Dimensiones / Variable	Deficiente	Regular	Buena
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

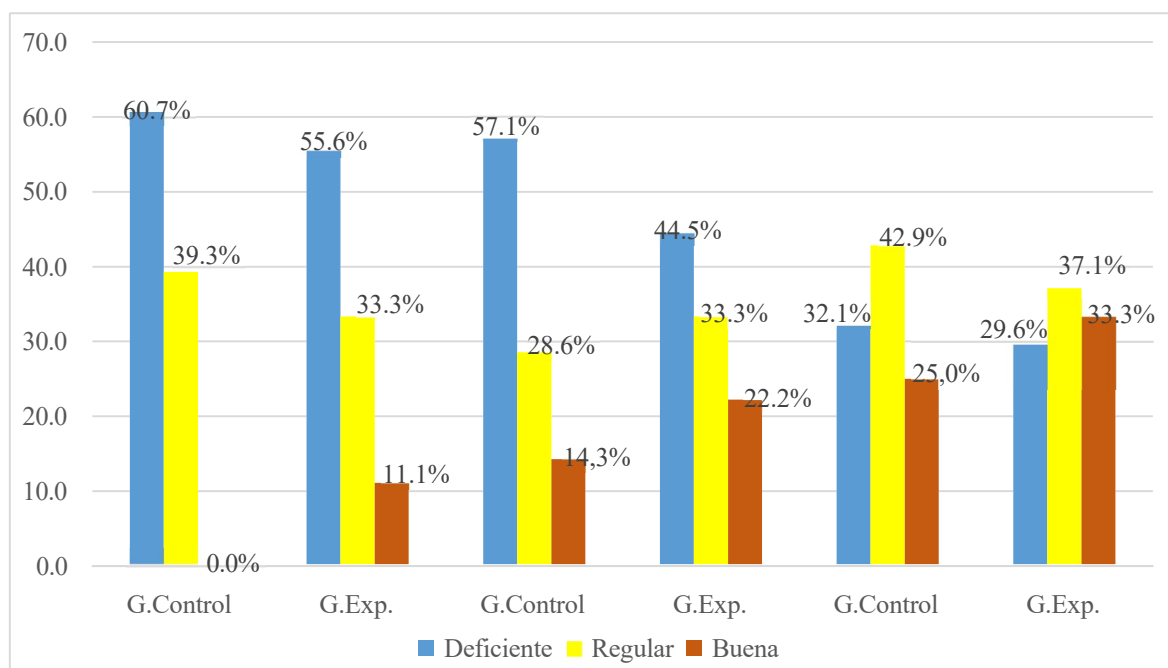
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
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.º 168, Tarapoto, 2023, antes de la influencia de los juegos motrices



Fuente: Base de datos

1 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.º 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

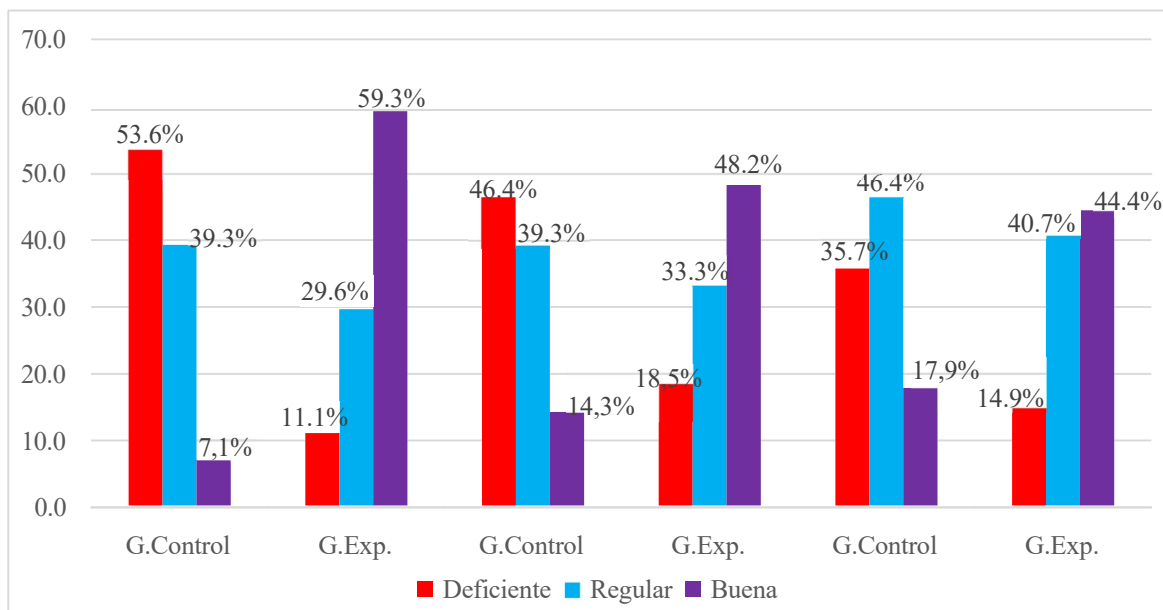
Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 168, Tarapoto, 2023, después de la influencia de los juegos motrices

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
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”.

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

1 Este proceso se realiza con el propósito de determinar si los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 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.

13 **Tabla 8**

1 ***Evaluación del desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 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

1 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.

1 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	

14	P($T \leq t$) una cola	0,222576812
	Valor crítico de t (una cola)	1,674116237
	P($T \leq t$) dos colas	0,445153623
	Valor crítico de t (dos colas)	2,005745995

Fuente: Base de datos

50

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.º 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.º 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.º 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.º 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.

1

Prueba de igualdad de varianzas

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

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

($V_g = 1,11$).

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 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.º 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.º 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

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

$$(Vg = 1,04).$$

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

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

	Muestra	
	experimental	Muestra control
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.º 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.º 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.º 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.º 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

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

$$(Vg = 1,57).$$

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

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

	Muestra	
	experimental	Muestra control
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.º 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.º 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.º 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.º 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.º 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

Varianza mayor / varianza menor = 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.º 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.º 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.º 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

2
1
13
53

“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.

40

9

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1 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.º 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.

1 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.º 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.

1 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.º 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.

1 Finalmente, 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.º 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.º 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.º 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.