



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y**

**PEDAGÓGICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN LA COORDINACIÓN  
ÓCULO-MANUAL PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA LIDERES KIDS DEL DISTRITO DE CERRO COLORADO-  
AREQUIPA, 2020**

**PRESENTADO POR**

**BACH. POLAR TACO SIRLEY ANABEL  
BACH. NEYRA MEDINA CAROLINA**

**ASESOR**

**MGR. MANCHEGO MAITA FELIX MANUEL**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA- PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>PÁGINA DE JURADOS.....</b>	<b>ii</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDO .....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....</b>	<b>vii</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>13</b>
1.1 Descripción de la realidad problemática .....	13
1.2 Definición del problema.....	15
1.3 Objetivos de la investigación .....	16
1.4 Justificación e importancia de la investigación.....	16
1.5 Variables. Operacionalización .....	18
1.6 Hipótesis de la investigación.....	19
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>21</b>
2.1 Antecedentes .....	21
2.2 Bases teóricas .....	24
2.3 Marco conceptual .....	57
<b>CAPÍTULO III: MÉTODO.....</b>	<b>60</b>

3.1	Tipo de investigación .....	60
3.2	Diseño de investigación .....	60
3.3	Población y muestra .....	60
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	61
3.5	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	62
<b>CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTAD .</b>		<b>63</b>
4.1	Presentación de resultados por variables.....	63
4.2	Contrastación de hipótesis .....	72
4.3	Discusión de resultados.....	78
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>		<b>81</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>85</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>91</b>
	Anexo 1: Matriz de consistencia .....	91
	Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.....	93
	Anexo 3: Sistematización de datos.....	95

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables .....	18
<b>Tabla 2</b> Juego funcional .....	63
<b>Tabla 3</b> Juego simbólico .....	64
<b>Tabla 4</b> Juego de reglas.....	65
<b>Tabla 5</b> Juego lúdico .....	66
<b>Tabla 6</b> Coordinación de mano .....	67
<b>Tabla 7</b> Coordinación de muñeca .....	68
<b>Tabla 8</b> Coordinación de antebrazo .....	69
<b>Tabla 9</b> Coordinación de brazo .....	70
<b>Tabla 10</b> Coordinación óculo-manual.....	71
<b>Tabla 11</b> Prueba de normalidad .....	72
<b>Tabla 12</b> Prueba de hipótesis general .....	73
<b>Tabla 13</b> Prueba de hipótesis específica 1 .....	75
<b>Tabla 14</b> Prueba de hipótesis específica 2 .....	76
<b>Tabla 15</b> Prueba de hipótesis específica 3 .....	77

## ÍNDICE DE FIGURAS Y GRÁFICOS

<b>Figura 1</b> Juego funcional .....	64
<b>Figura 2</b> Juego simbólico.....	65
<b>Figura 3</b> Juego de reglas .....	66
<b>Figura 4</b> Juego lúdico .....	67
<b>Figura 5</b> Coordinación de mano .....	68
<b>Figura 6</b> Coordinación de muñeca.....	69
<b>Figura 7</b> Coordinación de antebrazo.....	70
<b>Figura 8</b> Coordinación de brazo .....	71
<b>Figura 9</b> Coordinación óculo-manual .....	72

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar cómo influye el juego lúdico en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020. Se realizó un estudio puro, con un nivel correlacional y diseño no experimental. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento, la ficha de observación; la población estuvo conformada por 18 niños 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado al igual que la muestra. Los resultados han demostrado que el 73.7% de niños se encuentran en un nivel de proceso, lo que significa que han desarrollado algunas dimensiones del juego lúdico, siendo la más desarrollada, el juego simbólico; asimismo, el 63.2% de niños tuvieron un nivel medio en la coordinación óculo-manual, teniendo resultados mayormente positivos en la coordinación de muñeca y mano. La prueba de hipótesis obtuvo un nivel de significancia de .000 y con coeficiente de correlación de .495; esto evidenció una relación significativa y directa. Se concluye entonces que el juego lúdico influye de forma significativa en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020.

Palabras clave: juego lúdico, coordinación de mano, coordinación de antebrazo, juego funcional, juego simbólico.

## **ABSTRACT**

The objective of the present investigation was to determine how the playful game influences the eye-hand coordination of 4-year-old boys and girls from the Lideres Kids Educational Institution of Cerro Colorado, 2020. A pure study was carried out, with a correlational level and non-experimental design. Observation was extracted as a technique and the observation sheet as an instrument; the population was made up of 18 4-year-old children from the Educational Institution Lideres Kids del Cerro Colorado, as well as the sample. The results have shown that 73.7% of the children are at a process level, which means that they have developed some dimensions of ludic play, symbolic play being the most developed; 63.2% of children had a medium level in eye-hand coordination, having mostly positive results in wrist and hand coordination. The hypothesis test obtained a level of significance of .000 and with a coefficient of consequences of .495; this evidences a significant and direct relationship. It is concluded that the playful game significantly influences the eye-hand coordination of 4-year-old boys and girls from the Educational Institution Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020.

Keywords: playful game, hand coordination, forearm coordination, functional game, symbolic game.

## INTRODUCCIÓN

El juego en los niños se inicia en los primeros años de vida, cuando se desarrolla como una especie de entretenimiento. Al hacerlo, puede ayudar al desarrollo de la fuerza y la solidaridad de los niños, así como de su imaginación, creatividad y las experiencias que tienen. Los juegos infantiles, en general, no siguen un conjunto de reglas, sino que se desarrollan espontáneamente y sin el beneficio de ningún conocimiento previo. IV Congreso Internacional Virtual (IV Congreso Internacional Virtual, 2018).

El desarrollo motor de los niños se ve muy favorecido por la participación en juegos como estos. Los ejercicios psicomotores brindan al bebé sensaciones corporales placenteras al mismo tiempo que ayudan en el desarrollo de la independencia motora, la segmentación y la maduración del cerebro del niño. López (2014) explica que, a través del juego, el niño llega a conocer su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, así como potencialidades sensoriales, agilidad y talentos.

Para determinar el valor de la relación entre la variable juegos lúdicos y la variable coordinación ojo-mano, será necesario desarrollar un medio y/o estrategia que será de gran ayuda en el desarrollo de la coordinación ojo-mano de los niños, así como para crear un ambiente más dinámico y divertido en el que puedan aprender, de esta manera, un salón de clases puede ser agradable mientras los niños aprenden y desarrollan sus habilidades, por un lado sirve como una herramienta de solución para aquellos maestros, en particular los niños, que tienen dificultades con



el desarrollo de los ojos de los niños: también ayuda en el desarrollo y fortalecimiento de la coordinación ojo-mano, ya que aclara la situación.

Para realizar el estudio y alcanzar el objetivo planteado se debe tener presente el siguiente orden:

Capítulo I: El problema e investigación, aquí se presenta la descripción del problema, el problema general, los objetivos, la justificación, variables e hipótesis de investigación.

Capítulo II: Marco teórico, en este apartado se exponen los antecedentes del estudio, las bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo III: Métodos, aquí se presenta el tipo y diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos y técnicas de procesamiento y análisis de datos

Capítulo IV: Presentación y análisis de los resultados, en este apartado se presentan los resultados por variables, la contratación de hipótesis y la discusión

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones, aquí se señalan las conclusiones y recomendaciones

Por último, se presenta la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Descripción de la realidad problemática**

El término lúdico refiere todo aquel juego que produce una situación divertida o amena entre dos o más personas de cualquier edad, las personas de corta edad empiezan a conocerse y describir situaciones desconocidas mediante los juegos debido a que muchas de estas actividades proponen desafíos; en las instituciones educativas se suelen emplear actividades y juegos lúdicos para estimular a los niños a aprender de una forma amena, el juego es un derecho que todo niño tiene y está reconocido por la Declaración de los derechos del niño y del adolescente. (UNICEF, 2018).

Por otra parte la coordinación óculo-manual es una habilidad cognitiva que permite realizar actividades donde se mezclan de forma sinérgica las ojos y las manos, los ojos fijan un objetivo y las manos ejecutan la tarea. Existen muchas actividad con las cuales se puede desarrollar esta habilidad lo que es importante para futuros aprendizajes de los niños y en especial para la lectoescritura. (Valdés, 2019).

A nivel mundial, muchos de los niños y niñas de los países más necesitados en América del Sur, Asia y Oceanía no tienen un desarrollo estable de su motricidad por la falta de la atención por parte de los docentes y los padres de familia, exactamente, en 67 países, cerca de 57 millones de niños de entre 36 a 59 meses no asisten a ningún programa de educación preescolar o no tienen los recursos y la

educación para desarrollar sus habilidades psicomotrices. En un estudio realizado en el país de China se implementó un proyecto de atención temprana donde se obtuvieron los siguientes resultados: El 93% de docentes mejoraron el índice del desarrollo del niño y el 90% de niños incrementaron sus capacidades psicomotrices y lingüísticas (UNICEF, 2017).

Por otra parte, en el Perú, se establece el desarrollo motor mediante diversos factores mediante una relación del desarrollo afectivo, social y cognitivo, según estudios realizados por el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (2018), en las áreas urbanas el 38% de niños entre 12 y 60 meses aún no han desarrollado sus capacidades de coordinación motoras, en las áreas rurales el índice incrementa hasta un 59%, lo que representa una situación en riesgo para el desarrollo de los niños del Perú.

En la Institución Educativa Lideres Kids, los niños y niñas de este centro educativo, presentan cierto grado de dificultad en el manejo de sus extremidades superiores conjuntamente con el sentido de la vista al momento de querer llevar a cabo actividades que requieran de su uso. A partir de esta situación se puede deducir que los niños y niñas no están logrando un desarrollo adecuado de la coordinación óculo-manual, que le permita tener control del equilibrio, desarrollo de una adecuada escritura acorde a su edad y para el futuro, además del trabajo motor de su cuerpo para el desarrollo de estas actividades lúdicas.

## **1.2 Definición del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo influye el juego lúdico en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿Cómo influye el juego funcional en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020?
- ¿Cómo influye el juego simbólico en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020?
- ¿Cómo influye el juego de reglas en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar cómo influye el juego lúdico en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Precisar cómo influye el juego funcional en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- Precisar cómo influye el juego simbólico en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- Precisar cómo influye el juego de reglas en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

### **1.4 Justificación e importancia de la investigación**

La razón principal para llevar a cabo el presente trabajo de investigación, se centra por la ínfima importancia que algunos centros educativos y el desconocimiento que tienen algunas docentes del nivel inicial en el fortalecimiento, trabajo, avance y adecuado desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños

y niñas, quienes necesitan de actividades, tales como, el juego o movimientos donde el uso de las extremidades superiores, además de sus ojos sean requeridas.

#### **1.4.1 Teórico**

Mediante el análisis de las teorías establecida por los autores, se va a aportar de forma teórica a la relación que tienen estas dos variables de forma positiva o negativa, significativa o no significativa, así mismo, al ser de mucha importancia los juegos lúdicos para los niños, va a dilucidar cuanto influye en la coordinación óculo-manual.

#### **1.4.2 Práctico**

Al hallar el valor de relación de la variable juegos lúdicos sobre la variable coordinación óculo-manual, se podrá establecer un medio y/o estrategia que pueda ser de gran ayuda para desarrollar la coordinación óculo-manual de los niños, esto también ayuda a forjar un ambiente más dinámico, divertido donde puedan aprender, de esta forma, un salón de clases puede ser ameno mientras que se aprende y se desarrollan las capacidades de los niños, por otro lado, servirá como herramienta de solución para aquellos docentes, niños y niñas que requieran de alternativas que brinden apoyo en la ejecución de ciertas estrategias para formar en los pequeños habilidades cognitivas, afectivas, sociales donde el aprendizaje se verá favorecido. Además de aportar claridad en el desarrollo y fortalecimiento de la coordinación óculo-manual.

### 1.4.3 Social

Los resultados puestos en práctica permitirán al niño o niña con el trabajo en conjunto de las docentes del nivel inicial y de sus directores, colocarlos como los principales beneficiarios en la captación de estas actividades, con ello estarán logrando un desarrollo integral para su vida futura, que, a su vez, les brindara autonomía y un afianzamiento apropiado de la coordinación óculo-manual.

### 1.5 Variables. Operacionalización

**Tabla 1.**

*Operacionalización de variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>	<b>Ítems</b>
<i>Variable independiente</i> Juego lúdico	Conjunto de actividades divertidas y amenas	Juego funcional	Asumir Describir Señalar Reconocer	Ordinal	14-20
	mediante el juego en el que pueden integrarse contenidos o temas del currículo	Juego simbólico	Representar Inventar Planificar Ejecutar Crear		7-13
		Juego de reglas	Escuchar Respetar Cumplir Compartir		1-6
<i>Variable dependiente</i> Coordinación óculo-manual	Es la capacidad que posee una persona de utilizar simultáneamente las manos y vista con el	Coordinación de mano	Pinta con yema de los dedos Nudo simple Dedos y pulgar Control de objetos con las manos	Ordinal	1-4

objetivo de realizar una o actividad.	Coordinación de muñeca	Colorea sin salirse de las líneas Dibuja figuras Recorta figuras Dobla el papel en partes	5-8
	Coordinación de antebrazo	Moldea figuras Coge objetos Sube y baja cierres	9-11
	Coordinación de brazo	Inserta en los ojales Atornilla objetos de rosca Coge lápiz y tijera Punzadas en la figura Enhebrado Solución de laberintos	12-17

## 1.6 Hipótesis de la investigación

### 1.6.1 Hipótesis general

H1: El juego lúdico influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020



### **1.6.2 Hipótesis específicas**

- El juego funcional influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- El juego simbólico influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- El juego de reglas influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes**

A. Cansaya y I. Pfoccori (2017) presentaron un trabajo de grado titulado “Programa de actividades óculo – manuales para fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Niño Manuelito en el distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa” para optar al título de Licenciado de la especialidad Educación Inicial en la Universidad San Agustín de Arequipa. Como objetivo se planteó, comprobar en qué medida la aplicación de los programas de actividad óculo-manual fortalece la motricidad fina en los niños. En cuanto a la metodología, la investigación se desarrolló por medio del enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación pre experimental, para el cual se utilizó la observación como técnica, la muestra estuvo conformada por 11 niños. Los resultados permitieron concluir que, la aplicación del programa de actividades óculo-manual fortalece la motricidad fina en los niños, el 100% de los niños alcanzaron el desarrollo de ítems deseados de manera satisfactoria, sin embargo el indicador N° 9 correspondiente al delineado sobre los puntos marcados, logro un 90.9%.

C. Arenas y G. Arenas (2018) presentaron una tesis titulada “Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa-2017” para optar al título de Bachiller en Educación en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Como objetivo se planteó, conocer los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para la estimulación de la socialización en los niños. Para la metodología, la investigación se abordó siguiendo un enfoque cuantitativo, utilizando como tipo de investigación la empírica deductiva, experimenta, de diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años. Por medio de los resultados se logró concluir que, los juegos simbólicos permitieron la estimulación de la socialización, luego que fue aplicado el juego simbólico el 32% de los niños se ubicó en la opción si y el 68% en la opción no. El programa alcanzo el nivel deseado con un puntaje de  $t=12.720$ .

B. Nassr-Sandoval (2018) presentó un trabajo titulado, “El desarrollo de la autonomía, a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura” para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación Nivel Educación Inicial en la Universidad de Piura. Como objetivo se planteó, conocer el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad. En cuanto a la metodología, la investigación se desarrolló a través del enfoque cuantitativo, empleando como tipo de investigación el descriptivo, con un diseño longitudinal, la muestra estuvo conformada por 15 niños. Los resultados permitieron concluir lo siguiente, más del 50% de los estudiantes se estaban pasando por un proceso de adquisición de

autonomía en función a los primeros semas cuyo porcentaje era de 68% del total de los estudiantes que se encontraban al inicio, lo que indicaba que en su mayoría no cumplían con los indicadores establecidos, los indicadores propuesto alcanzaron un 46,7% del desarrollo de la autonomía lo que le dio un reconocimiento a la estrategia de juego-trabajo.

D. Paucar (2015) presento un trabajo titulado, “Diagnostico de la coordinación óculo-manual en niños de primer grado de la Institución Educativa N° 30027 San Sebastián La Punta-Sapallanga” para optar al título de Licenciado en Educación en la Universidad Nacional del Centro del Perú. Como objetivo se planteó, caracterizar la coordinación óculo-manual en los niños de primer grado. En cuanto a la metodología, la investigación se desarrolló siguiendo un enfoque cuantitativo, utilizando como tipo de investigación el básico, un nivel y diseño de investigación descriptivo, la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes de 1er grado. Por medio de la investigación se logró concluir, el 77% de la muestra si realizo de forma correcta los gestos motores de la coordinación óculo-manual, mientras que el 23% de la muestra no realizo la coordinación óculo-manual.

A. Chablay (2017) presentó una tesis titulada, “El dibujo en el desarrollo de la coordinación visomotriz de niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa Liceo Oxford del Cartón Salcedo la provincia de Cotopaxi” para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia en la Universidad Técnica de Ambato. Como objetivo se planteó, indagar acerca de la influencia del dibujo creativo en el desarrollo de la coordinación visomotriz de los niños y niñas de 4 a 5 años. La investigación se desarrolló siguiendo los enfoques

cuantitativos y cualitativos, con un tipo de investigación de campo bibliográfica y documental, de nivel descriptiva. Por medio de la investigación se logró concluir que, los niños presentaban una coordinación visomotriz que iba en función a su edad, pero un 55% de ellos presentaron dificultades al realizar algunas actividades producto de que no ponen en práctica actividades relacionadas con la motricidad fina.

## **2.2 Bases teóricas**

### **a) El juego**

El juego es una acción lúdica, placentera que puede ser practicada a cualquier edad. El juego en los niños inicia con los primeros años de vida, el cual lo desarrollan como forma de diversión, por medio de este se puede ayudar con el fortalecimiento de y la solidaridad en los niños, sumado al desarrollo de la imaginación, creatividad y las experiencias que vivencian. Los juegos en los niños por lo general no cuentan con unas reglas determinadas, sino que se origina de manera espontánea, sin ninguna clase de aprendizaje previo. (IV Congreso virtual Internacional, 2018)

Para López (2014), “el juego es una acción que realizan todas las personas. Por lo general se le relaciona con la infancia, no obstante, este se encuentra presente en todas las etapas de la vida, inclusive la adulta” (p.1)

En función a lo antes señalado por el autor, el juego es considerado una actividad que es y que puede ser realizada por todas las personas sin importar la

edad, sin embargo esta acción se ve con mayor intensidad en la etapa infantil de la vida del sujeto, lo que hace que se le dé un valor in una importancia fundamental como medio para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades, capacidades y destrezas que le servirán en su vida presente y futura.

El juego se considera una acción importante para el desarrollo general del sujeto. La práctica continua de los juegos favoreces el desarrollo de valores, actitudes y reglas indispensables para una correcta convivencia. La palabra juego se origina de dos vocablos del latín: locum y ludusludare, los cuales se le definen como broma, diversión y por lo general son utilizados con la expresión de la actividad lúdica (IV Congroso virtual Internacional, 2018)

Además, el juego es un lenguaje natural porque es en ese momento de acción lúdica que el niño siente una gran necesidad de manifestar a otro, sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. El juego es el medio donde dialogan con otros cuerpos acerca de lo placentero que pueden llegar a ser ciertas actividades. La capacidad de planificar y organizar también se puede conseguir en el juego (Martí y Duran 2013).

De acuerdo con lo planteado en el IV Congreso Virtual Internacional (2018) el juego es, “un mecanismo de expresión y comunicación, que tienen una enorme importancia en el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y social por excelencia. Se considera un elemento clave en el desarrollo de las capacidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales en el niño” (p.1)

Lo antes indica que, el juego puede ser utilizado como un medio de expresión y comunicación por el niño, además de que este tipo de mecanismo centra su importancia en el desarrollo de la motricidad, el conocimiento, lo afectivo, las habilidades sociales, entre otras. De allí la importancia de su uso en el aprendizaje y desarrollo de ciertas habilidades y capacidades.

El juego tiene una función importante en el desarrollo motriz de los niños. Las actividades psicomotrices le brindan al niño sensaciones corporales agradables, al mismo tiempo que contribuye con el proceso madurativo, segmentación e independencia motriz. A través del juego el niño va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando elementos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, las potencialidades sensoriales, la agilidad y habilidades (López, 2014).

Las características lo determinan como un factor fundamental en el desarrollo de la persona, evidenciando su relación con elementos cognitivos, afectivos y suprabológicos. El juego le brinda al niño la posibilidad de realizar una y otra vez de manera inagotable lo que resulta grato y satisfactorio para este. Este también permite evidenciar los esfuerzos que realiza el niño para analizar, acercarse e interpretar el entorno que lo rodea (Cáceres et al., 2018).

Para Calvo y Gómez (2018), “El juego es fundamental para que el niño pueda desarrollarse durante la infancia, debido a que el juego permite la práctica de algunas destrezas que le van ayudar en su crecimiento y maduración” (p.24)

Tal como lo señala el autor, el juego es una herramienta de gran importancia para el desarrollo de ciertas habilidades y capacidades en el niño durante la infancia, este contribuye con el desarrollo y maduración del niño.

De acuerdo con Ruiz (2009), el juego posee un conjunto de características que se mencionan a continuación:

- a) Es una actividad que produce placer, es una actividad divertida, hace que surjan signos de alegría y que la persona que participa en él tenga una alegría elevada.
- b) Presenta un espacio y tiempo determinado, cada uno de los juegos posee un desarrollo temporal claro, que por lo general se encuentra determinado por las reglas en al comienzo, desarrollo y final del mismo. No obstante, en la educación infantil los juegos tienen cierto nivel espontaneo. Este también posee un espacio determinado para su ejecución, es necesario que los niños tengan un lugar referencial donde desarrollar el juego.
- c) Posee un carácter desinteresado. El juego no persigue ningún propósito de tipo material, debido a que es la satisfacción y el placer que se genera de forma inmediata la razón fundamental que lo caracteriza.
- d) Tiene factores de tensión. El juego para que se lleve a cabo precisa de un esfuerzo por parte de los niños y es en esta tensión donde se da el aprendizaje, generando facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales.



- e) Se encuentra unido a la realidad. Este agrupa la realidad de todos los factores, ayuda al niño a tener un mejor conocimiento de su entorno y fortalece su integración.
- f) Implica acción. Cuando los niños juegan realizan una serie de movimientos, lo que hace que estén en una continua actividad física y mental.

Entre las teorías que proponen el uso del juego en el aprendizaje del niño se encuentran:

- Montessori M.: llevo a cabo una metodología que daba respuesta a las funciones del espacio, el ambiente y lo material. En esta teoría el docente tiene como rol el fortalecimiento del conocimiento del niño fundamentado en la metodología, lo que indica que, estos se encargan de preparar el ambiente y las actividades, fortaleciendo la autonomía intelectual, brindándole los recursos necesarios para que se pueda dar un autoaprendizaje. Además, en esta el niño determina su propio ritmo y es el docente el encargado de ayudarlo en el aprendizaje del juego.
- Teoría piagetana del juego: propuesta por Piaget (1959), donde plantea que el juego infantil esta enlazado al desarrollo evolutivo del niño (Baena y Ruíz, 2016).
- Declory: Plantea que jugar es una acción, mantiene la atención, ayuda al proceso de observación y al desarrollo de actitudes. El juego le resulta atractivo al niño porque origina de sus necesidades e inquietudes, haciendo que entorno a ello se den todas las acciones (Calvo y Gómez, 2018)

- Teoría del placer funcional de Bühler (1994): por medio de esta, el juego es visto como una acción que genera placer funcional y es fundamentada por este placer. El placer no es visto como una repetición motora o juego sino que es visto como un progreso logrado en cada una de las repeticiones ejecutadas y en el dominio de la propia actividad (Baena y Ruíz, 2016).

El juego es una acción que necesita de la participación de los niños, que permite el fortalecimiento de la construcción del aprendizaje, además este presenta las siguientes características:

- Física-sensorial: el juego está relacionado con la acción motriz y sensorial, este ayuda a la adecuada coordinación de las diferentes partes del cuerpo y el encuentro de nuevas sensaciones por medio de los sentimientos.
- Cognitivo: el juego asocia acciones intelectuales, a través del juego el niño descubre, analiza y entiende, a las demás personas y su entorno. El juego genera estímulos en la habilidad de razonar, promueve el uso de la imaginación y la creatividad.
- Sociafectiva: se considera una acción social, porque el niño exterioriza y manifiesta sus deseos, necesidades, emociones, sentimientos, entre otros. Promueve la interacción con las personas, desarrollo de la responsabilidad y el autocontrol. Además, ayuda en la construcción de la construcción de la identidad del niño (Megías, 2015)

El juego forma parte de una de las maneras más relevantes en las que los niños alcanzan el conocimiento y las competencias fundamentales. Por tal motivo,

las oportunidades de juegos y los entornos que lo favorecen, la indagación y el aprendizaje práctico ayudan al fundamento de los programas educativos. Un elemento importante del juego en la capacidad de acción de los niños y su manejo de experiencias. La capacidad de acción es la decisión de los niños y su nivel de decisión en el juego. El juego debería relacionar un nivel de capacidad de acción, que ayuden a que los niños adopten un rol activo y sean los dueños de sus propias vivencias, además de ayudarlos a reconocer y ratificar que poseen las capacidades y autonomía para su propio trayecto del aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018)

En función a lo antes señalado, el juego es una estrategia de gran importancia para el desarrollo integral del niño, por medio de este se pueden generar múltiples aprendizajes que pueden ser de utilidad para el resto de su vida.

Los diferentes tipos de juegos que pueden ser utilizados como estrategias con los siguientes: juego funcional o de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas (López, 2014).

### **2.2.2 Juego funcional o ejercicio**

En este el niño tiene una experiencia placentera al utilizar objetos en la manera correcta. Un ejemplo de ello es cuando fingen comer de un plato o tomar alguna bebida de un vaso (Cáceres et al. 2018).

Hasta los 2 años de edad el niño lleva a cabo un juego espontáneo de características sensorio-motriz, que le ayudan a ir de forma continua manejando sus movimientos, explorando su cuerpo y el entorno que lo rodea (Ruíz, 2009).

El juego funcional es la actividad lúdica relacionada al estadio sensorio-motor. En el estadio sensorio-motor, el niño actúa por medio de los reflejos, a través de actividades repetitivas para alcanzar placer, fortaleciendo sus esquemas mentales enfocados en la repetición de resultados importantes que le generen placer, evidenciando las primeras características de intencionalidad, egocéntricamente y formaran imágenes mentales de la acción lúdica para generar medios que lo ayuden a crear soluciones (Venegas et al. 2018).

Para Olortegui (2015), “los juegos funcionales se encuentran integrados por un conjunto de movimientos, relacionados con el estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar las cosas o los objetos, balancearse, ejecutar algún ruido o sonido” (p. 149)

De acuerdo a lo antes señalado con el autor, este tipo de juego se le conoce también como juego de ejercicio porque permiten poner en práctica en el niño una serie de movimientos que implica el uso de sus extremidades y músculos en general.

En función a ello la teoría del ejercicio preparatorio o de anticipación funcional de Gross (1992), plantea sus fundamentos hacia la consideración del juego como un ejercicio indispensable en la preparación de la vida adulta y que funciona como una autoafirmación natural en el niño. Desde el punto de vista madurativo el juego funciona como un medio de estimulación del aprendizaje y de desarrollo (Baena y Ruíz, 2016).

Para Venegas et al., (2018), en función al juego funcional y el estadio sensorio-motor afirma que:

El estadio sensorio-motor se da en el niño de los 0-2 años. El juego funcional en el niño se lleva a cabo por medio de las acciones que este realiza y se ajustan según sus capacidades y limitaciones. La lúdica se da en el niño por medio de un comportamiento motor, sin que exista un respaldo interno de los sucesos externos. En vista de que el niño no piensa en conceptos, es empleara los sentimientos y sus potencialidades motrices para jugar (p. 58).

De acuerdo con lo antes señalado por el autor, este tipo de juego es desarrollado por los niños a muy temprana edad, se dice que es funcional porque se ejecuta a través de las acciones que el niño desarrolla tomando en consideración sus propias habilidades, el juego se da como una conducta motora, donde el niño utiliza lo afectivo y sus capacidades motrices.

Este tipo de juegos le permite al niño mantener control de su cuerpo, tocar sus diferentes articulaciones, mover sus pies al ritmo de una música, aplaudir en función a un sonido, caminar siguiendo un sonido determinado y ejecutar movimientos al compás de la música (Olortegui, 2015).

En tal sentido, este tipo de juego le permite al niño: asumir, describir y señalar y reconocer (Cáseres et al., 2018).

**a) Asumir**

La palabra asumir quiere decir, aceptar situaciones, hechos o cosas. Los juegos funcionales le permiten al niño asumir algunas situaciones como verdaderas lo que le ayuda a evidenciar sus sentimientos y poner en práctica sus potencialidades motrices para jugar (Venegas et al., 2018).

En función a lo antes señalado, los juegos funcionales o de ejercicio, asocian lo afectivo del niño y su capacidad motriz, cuando el niño desarrolla este tipo de juego puede asumir cuáles son sus capacidades y limitaciones para realizar una acción determinada.

**b) Describir**

Los juegos funcionales o de ejercicio, permiten poner en práctica en el niño la descripción, debido a que, por medio de estos, ellos pueden indicar como es un determinado objeto, una persona o brindar una idea de algún sitio o lugar. Por medio del juego el niño puede realizar con su cuerpo figuras y trayectos imaginarios (Cáseres et al., 2018).

Aunado a lo antes señalado, los juegos funcionales ayudan al desarrollo descriptivo del niño, por medio de ellos pueden indicar los rasgos distintivos de un objeto, de ellos mismo o de algún lugar en particular.

**c) Señalar**

Señalar es una acción que realiza una persona para dar una indicación directa a otras personas con relación a una cosa u objeto determinado. Por medio del juego funcional los niños ponen en práctica este tipo de gestor, al indicar objetos, lugares u otros, durante el momento de la acción (Elgier y Bentosela, 2009).

De acuerdo con lo antes señalado por el autor, el juego funcional o de ejercicio permite poner en práctica la habilidad de señalar en el niño, por medio de este el niño él puede indicar de manera directa a sus compañeros de juego donde queda un objeto o lugar específico.

**d) Reconocer**

Reconocer se describe como, una capacidad que relaciona establecer diferencias entre personas, cosas o características más resaltantes, que la misma persona u otras personas poseen (Olortegui, 2015).

En virtud a lo afirmado por el autor, los juegos funcionales o de ejercicio ayudan a que el niño reconozca los rasgos o características propias o de otras personas. Asimismo, los niños pueden llegar a reconocer sonidos, objetos o lugares por medio de este tipo de juegos.

### **2.2.3 Juegos simbólicos**

Este tipo de juego se da por medio de la sustitución de los objetos a los cuales se les asigna una serie de características y propiedades falsas. Este también se puede evidenciar a través de la imaginación de objetos, o actuando conscientemente en interacciones sociales de un conjunto de acciones que se fundamentan en la cotidianidad (Cáceres et al., 2018)

Este tipo de juego consiente el desarrollo de la expresión oral en los niños, posee cierto nivel de fantasía que utiliza el niño para cambiar, imitar y representar el entorno donde se desenvuelve (Ruiz, 2009).

De acuerdo con Whitebread et al., (2017), “el juego simbólico inicia en el niño a partir de los 12 meses de edad cuando este comienza a usar los sonidos de forma intencionada para expresar un significado” (p.15)

Afirmando lo que indica el autor, los juegos simbólicos tienen una duración más prolongada en la infancia del niño, tomando en consideración que estos comienzan con este tipo de juegos a una edad muy temprana cuando aún no saben hablar, el niño utiliza los sonidos de manera intencionada para manifestar algún significado, esto es considerado por muchos especialistas como un juego simbólico.

Aunado a ello, esta es la fase del pensamiento y del lenguaje, donde se controla la capacidad para que el niño piense de forma simbólica. El niño realiza imitaciones de juegos de conducta, realiza dibujos, inventa imágenes mentales y comienza el desarrollo del lenguaje hablado. Al inicio de los dos años de vida, los



juegos en los niños suelen ser de representación y de simulación de las vivencias o de lo creado. El niño se transforma en cualquier personaje imitando a los adultos, este inicia a representar situaciones que ha visto, para ajustarlas a las nuevas necesidades y deseos (Venegas et al., 2018).

Para la psicología del desarrollo el simbolismo, es descrito como la posibilidad de sustituir un objeto determinado por medio de una representación simbólica. La representación se puede dar en diferentes grados, como objetos, gestos, imágenes o palabras. Una de las actividades más utilizadas para el desarrollo de las funciones simbólicas del niño es el juego de roles. La función simbólica precisa de un trabajo estructurado y proporcional dirigido por los adultos por medio de procesos asociados a la formación en virtud a las exigencias de desarrollo psicológico del niño (González y Soloveiva, 2016)

El juego simbólico, les permite a los niños identificar sus posibilidades y limitaciones de objetos y funciona como un controlador emocional de sus miedos y fantasías. Comienza el simbolismo colectivo, con los rasgos principales de los papeles se establecen diferencias marcadas y realizan complementos (Venegas et al., 2018).

Finalmente, los juegos simbólicos permiten al niño representar, planificar, inventar y ejecutar (Cáseres et al., 2018).

**a) Representar**

El niño pro medio del juego simbólico, puede representar distintos roles, además desarrolla la actitud de acatar reglas y enfocarse hacia las normas sociales, para lo que se emplean distintos medios, ya sean internos como externos. Cuando el niño está jugando su conducta subordina la situación imaginaria, esto es lo que hace que la acción infantil genere la base que permite que se lleven a cabo las distintas formas de actividad mental y que se dé el tránsito hacia otros tipos más entramados de la acción psíquica. Esto ayuda que se dé el cambio de acciones mentales en el proceso de interiorización (González, 2015).

Tal como lo indica el autor, por medio del juego simbólico el niño puede llegar a representar distintos roles, cuando el niño está jugando ajusta su conducta a la situación que este imagina, haciendo que se produzcan las distintas acciones mentales. Por medio de este tipo de juego, el niño intenta representar lo que está en su imaginación por medio de sonidos, roles o comportamientos que él considera similares.

**b) Inventar**

Por medio del juego simbólico el niño desarrolla la capacidad de inventar, al representar situaciones, escenarios o cosas reales o imaginarias; ayudando fortalecimiento de la imaginación la invención. La imaginación es uno de los rasgos indispensables en este tipo de juego, porque en el niño tienen más posibilidades

inventar situaciones, personas y objetos que no los tienen presentes durante el juego (Montero, 2017).

En función a lo antes señalado, la invención es un elemento indispensable en el desarrollo de la creatividad, los juegos simbólicos permiten que el niño cree e invente situaciones, objetos o cosas que son productos de su imaginación, este tipo de juego fortalece la habilidad creativa del niño, por medio de la invención,

### **c) Planificar**

La planificación del juego en los niños comienza con las situaciones de la vida real y las exigencias del entorno, a los niños les agrada conseguir similitudes entre lo fantasioso de sus juegos y lo real, favorecida por la imaginación simbólica (Gallardo y Gallardo, 2018).

De acuerdo con lo indicado con el autor, los juegos simbólicos favorecen el proceso de planificación, cuando el niño determina las condiciones por medio de las cuales ejecutara el juego, además de cómo se desarrollará y cuales elementos empleara para alcanzar lo que desea, está llevando a cabo un proceso de planificación.

### **d) Ejecutar**

La ejecución se da cuando el niño pone en práctica la situación idealizada o juego, este no demora mucho en realizar las acciones (Albornoz, 2019).

De acuerdo con lo señalado por el autor, una vez que el niño planifica las acciones que desarrollará para alcanzar lo que desea, este procederá a la ejecución, es decir pone en práctica la acción idealizada, puntualizando que las acciones son ejecutadas de manera inmediata y que durante la ejecución este puede decir cambiar las acciones por otras al ver que no le da los resultados que desea.

#### **e) Crear**

La creatividad, es un elemento indispensable para el pensamiento, esta tiene una relevancia para el ajuste personal y social del niño. Los juegos simbólicos parten de la creación del niño, es decir de su imaginación y la relación con su entorno (Albornoz, 2019).

Aunado a esto, crear es una habilidad innata del ser humano la cual se ve con mayor intensidad en los primeros años de vida, por medio de los juegos simbólicos el niño pone en práctica esta habilidad, generando situaciones que son producto de su imaginación, o creando formas gestuales y sonidos para comunicarse con los demás.

#### **2.2.4 Juegos de reglas**

Los juegos de reglas se dan aproximadamente de los 7-12 años durante el periodo de operaciones concretas en el niño, estas operaciones se encuentran enlazadas a las acciones y van apoyadas por objetos o alguna clase de herramientas bien definidas. Los juegos de reglas se pueden reafirmar y generarse en

adolescentes y adultos, donde pueden adquirir una forma más elaborada (Venegas et al, 2018).

A partir de los se años se espera que le niño comience a realizar este tipo de juegos, por medio del cual se da una integración social del niño, el cual sigue y acepta sus en compañía de sus pares, esta práctica permitirá que se genere le respeto de la normativa en los adultos (Ruíz, 2009).

Para Gallardo y Gallardo (2018), los juegos de reglas:

Se dan de los 4 a los 7 a+ños, todo depende del entorno social donde se desenvuelve el niño. Este se caracteriza por estar organizados a través de un conjunto de reglas que todos los participantes deben considerar y respetar, permitiendo que se dé la colaboración entre los participantes, mientras compiten. Este tipo de juego es de gran importancia porque ayuda al aprendizaje de las habilidades sociales, de colaboración, amistad, manejo de las emociones y la noción de las normas (p.44)

De acuerdo con lo indicado por el autor, este tipo de juego se da en el niño a partir de 4 años, aunado a que estos juegos se encuentran determinados por un conjunto de reglas que muchas veces son impuestas por los mismos participantes. La práctica de este tipo de juego favorece el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales en el niño, así como el manejo de sus emociones y el cumplimiento de las normas colectivas.

Por medio del juego de reglas los niños producen tácticas de acción social, aprenden a manejar la agresividad, ponen en práctica la responsabilidad y la democracia. El juego ayuda a que el niño deposite la confianza en los demás, e incrementen la confianza en sí mismos (Venegas et al., 2018).

Los juegos de reglas permiten que de desarrollo y fortalezca en el niño el escuchar, respetar y compartir (Gallardo y Gallardo, 2018).

**a) Escuchar**

Los juegos de reglas permiten, desarrolle la escucha activa al interactuar con los demás participantes y estar atentos a las reglas y recomendaciones que hace cada quien al juego. Durante el juego el niño presta atención a lo que hacen y dicen sus pares, con el propósito de ver que lo pautado se está llevando a cabo (Gallardo y Gallado, 2018).

En función a lo señalado por los autores, el juego de reglas favorece la escucha activa, los niños al momento de establecer las reglas del juego están atentos a lo que indican los demás compañeros.

**b) Respetar**

Para Uranga et al., (2016), el respeto puede ser evidenciado:

Desde una escala de valores hacia las habilidades que el sujeto tiene, este puede ir desde una manifestación de cariño hacia los otros, los gestos

se utilizan al momento de comunicarse, el comportamiento en situaciones de problemas. El respeto también se puede dar por medio del aprecio a las ideas y creencias hacia sus pares, el reconocimiento de las habilidades de los demás (p. 192)

De acuerdo con lo descrito, el respeto se puede dar de diferentes formas, por medio de un gesto una expresión de cariño, el reconocimiento de las habilidades del otro. El juego de reglas favorece el valor de respeto, al momento que se determinan las reglas niños se aseguran que todos respeten las pautas establecidas.

### **c) Cumplir**

El cumplimiento de las normas es un factor importante en este tipo de juegos, los niños son quienes colocan sus propias reglas antes de jugar, durante el desarrollo del juego ellos estarán muy atentos de que todos cumplan las reglas (Uranga et al., 2016).

Aunado a esto, el cumplir las reglas es uno de los elementos que caracteriza este tipo de juego, ya que la ejecución del mismo se encuentra fundamente en normas y reglas que dirigen su ejecución. Al momento de jugar el niño siempre se encuentra atento a no incumplir ninguna norma y a que sus compañeros tampoco la incumplan.

### **2.2.5 Motricidad fina**

La motricidad fina se define como los movimientos de pinza digital y movimientos menores que ejecuta la mano y la muñeca, además de una adecuada coordinación óculo-manual. La ípuesta en práctica de actividades armónicas se consideran una conducta motriz que precisa del dominio de esos movimientos y las articulaciones de los miembros superiores, la destreza de este tipo de motricidad se fortalece con el paso del tiempo, la experiencia, el conocimiento y la ayuda a tiempo (Simón, 2015).

La motricidad fina, se encuentra unida a los movimientos corporales de menor tamaño asociada con la manipulación de los objetos. Esta clase de motricidad se desarrolla por medio del manejo de los músculos. La motricidad fina, se da en las dos manos, producto de ello tiene lugar en ambos lados del cerebro. Este alcance está asociado con la coordinación viso manual específica y es indispensable para los movimientos de los nervios de la mano que se utilizan al momento de escribir. Fundamentalmente a los que se encuentran unidos a la prensión fina y el perfeccionamiento de la pinza o presión entre los dedos índice y pulgar, seguido por los demás dedos de la mano (De-Juanas, 2014).

Aunado a esto, la motricidad fina se encuentra relacionada a los factores anatómicos, fisiológicos y sociales, los cuales determinan el surgimiento de esta y que se dé un posterior desarrollo en el niño como un sujeto social, anatómico y funcional en la sociedad (Simón, 2015)



La motricidad fina se encuentra relacionada a los movimientos de la pinza digital y a los movimientos menores que realizan la mano y la muñeca. Al alcance del movimiento pinza digital y una mayor coordinación visomotora, forman parte de los propósitos elementales para el desarrollo de las habilidades de motricidad fina (Cándeles, 2012).

La motricidad fina hace referencia al control fino, que es el proceso de suavización o refinamiento de la motricidad gruesa, la cual es desarrollada posterior a la motricidad gruesa y es una habilidad que se genera a partir de la maduración del sistema neurológico. El manejo de las habilidades motoras finas en el niño es un proceso evolutivo, cuya importancia se basa en la evaluación de su edad de desarrollo (Cándeles, 2012).

Para Valdés y Dupeyrón (2019), la motricidad fina es:

Los movimientos de las manos y de los de los dedos de manera precisa, para la puesta en práctica de una actividad, con un sentimiento de utilidad, donde la vista y el tacto ayuden a la ubicación del objeto, esta se pone en práctica en casi todas las actividades que realiza el ser humano como el recortar, rasgar, doblar, trazar, dibujar, colorear, etc. (p.225)

Aunado a lo antes planteado, la motricidad fina emplea en movimiento preciso de manos y dedos para la ejecución de una actividad determinada, este tipo

de movimientos son utilizados en sujeto en la vida cotidiana al momento de contar, doblar, escribir, pintar etc.

“La motricidad fina requiere de movimientos que demanda más precisión, indispensables para aquellas acciones y tarea donde se emplean de forma simultanea el ojo, la mano y los dedos, estas actividades pueden ser rasgar, escribir, cortar, pintar, entro otros” (Tapia et al., 2014, párr. 8)

Esta clase de motricidad da acceso a la ejecución de movimientos menores y muy precisos. Se encuentra situada en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se internalizan las emociones y los sentimientos, esta parte del cerebro es la encargada de programar, regular y verificar la actividad metal. Es compleja y demanda la participación de diversas áreas corticales, se relaciona con la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares, que se emplean para generar movimientos determinados (Valdés y Dupeyrón, 2019)

### **2.2.6 Coordinación óculo manual en los niños**

Para Tapia et al., (2014), la coordinación motriz es, “el uso d los músculos agonistas, antagonistas, estabilizadores y neutralizadores pare realizar movimientos de manera efectiva” (párr. 9)

En función a los descrito anteriormente, la coordinación motriz precisa del uso de un conjunto de músculos que se encargan de coordinar, controlar, estabilizar y neutralizar los movimientos realizados por el sujeto.

La coordinación motriz, es un proceso continuo y de una obtención agresiva. De acuerdo con algunos estudios señalan que la edad adecuada para la obtención de dichos procesos coordinativos es entre los 6 y 11 años, edad en la cual los niños se encuentra en la etapa de educación primaria (De-Juanas, 2014).

La coordinación motriz es un proceso continuo, se caracteriza por ser una etapa de un enorme desarrollo físico, donde se fortalecen las habilidades y capacidades elementales orientadas al desarrollo motor. Por medio de la coordinación motriz se incrementa la madures y eficiencia de las habilidades relacionadas a esta (Cenizo et al., 2016).

Para Crespo et al., (2019), “la coordinación es el correcto funcionamiento que se da entre el sistema nervioso central y los músculos esqueléticos en movimiento. Esta es la función del organismo, por medio del cual genera respuesta a los estímulos dados” (p.41).

Afirmando lo indicado por el autor, la coordinación se considera el funcionamiento adecuado producto de relación que se origina entre dos factores importantes de ser humano, como lo es el sistema nervioso central y los músculos que se encuentran en movimiento, a través de esta relación el organismo le puede dar respuesta a los distintos estímulos del entorno.

De acuerdo con Cenizo et al., (2016), la coordinación motriz es:

La posibilidad que tiene el sujeto de desarrollar las acciones que se encuentra integrada por un amplio conjunto de movimientos, en las

que influyen ciertas áreas, órganos o grupos musculares y la separación de otras partes del cuerpo. De estas actividades estructuradas resultan los gestos y actividades precisas, que están orientadas a los propósitos que el sujeto se establece. La coordinación posibilita la separación de los movimientos del cuerpo (p.205).

Puntualizando lo antes mencionado, este tipo de coordinación es la posibilidad que tiene la persona la puesta en práctica de tareas que involucran una serie de movimiento, los músculos y algunos órganos permiten que este movimiento pueda ser segmentado.

La coordinación óculo manual de acuerdo con Crespo et al., (2019):

También conocida como coordinación óculo-motora, coordinación ojo-mano o coordinación viso-motriz, es la que emplea los ojos para orientar la atención y facilitar a nuestro cerebro donde está ubicado nuestro cuerpo en el espacio, utilizamos la manos para llevar a cabo una acción determinada, de manera simultánea y coordinada, fundamentada en la información visual que recibimos, es una habilidad cognitiva algo entramada, debido a que los movimientos de las manos son dirigidos por los estímulos visuales. El desarrollo de esta coordinación tiene su relevancia en el desarrollo normal del niño y en el aprendizaje, además de la ejecución de actividades cotidianas y de la vida adulta (p.45)

Destacando lo antes descrito, la coordinación óculo-manual, es donde el sujeto utiliza los ojos para orientar la atención y ayudar al cerebro a establecer la ubicación espacial de nuestro cuerpo, por medio de esta el sujeto emplea las manos para desarrollar una tarea concreta, se considera una actividad algo complicada para nuestro cuerpo porque el movimiento que realizan las manos cuando ejecutamos alguna actividad es orientado por los estímulos visuales, esta coordinación es indispensable para el desarrollo de actividades diarias durante toda la vida del sujeto

De la Vega et al., (2015), La coordinación óculo manual está relacionada con:

El control de movimientos asociados a la mano con dirección al objeto. En este proceso consiste no solo en el manejo de la distancia sino también en la intensidad y velocidad con la que se ejecuta el movimiento. La anticipación del movimiento señala la habilidad de proveer la trayectoria y la rapidez de un proyectil que se desplaza en el espacio. Mientras que la visión periférica está relacionada con la capacidad para conseguir, identificar y dar respuesta a la información de las diferentes áreas del ámbito visual, en torno al objeto sobre el que se coloca la mirada. La agudeza visual dinámica está relacionada con la habilidad de escoger objetos cuando estos se encuentran en movimientos en función al sujeto. La atención selectiva está asociada con la capacidad para ignorar ciertos estímulos del entorno para dar respuesta a otros (p.342)

De acuerdo a lo que sostiene el autor, la coordinación óculo-manual implica una serie de factores los cuales son: el control del movimiento que se da cuando se mueve la mano en dirección a objeto focalizado, la anticipación del movimiento que es la velocidad con la que se realiza el desplazamiento hacia el objeto determinado, la visión periférica que se utiliza para generar la respuesta a los estímulos visuales con los que se encuentra el sujeto en el entorno, la agudeza visual que es la habilidad de tomar un objeto cuando está en movimiento y la atención selectiva que es la habilidad que tienen el sujeto para dejar a un lado algunos estímulos del entorno y darle mayor prioridad a otros.

La coordinación óculo-manual, es la puesta en práctica de movimientos ajustados por el control de la vista. Este es un ajuste que se da entre la mano y el ojo, indispensables para el reconocimiento del espacio y el equilibrio de la fuerza motora. Es la habilidad que tiene el cuerpo de identificar una acción motriz o grado cognitivo por medio de la apreciación visual, al analiza y brindar una pronta respuesta a todos los estímulos que se evidencian de forma conjunta y al mismo tiempo, esta brinda un modelo que genera el comportamiento en un cierto momento, creando con ello un nuevo aprendizaje y la creación de un desempeño en el instante que se le presente (Crespo et al., 2019).

La madurez de la coordinación óculo manual- es el correcto control de la percepción y de la reproducción de figuras gestálticas, no generadas por la practica ni por las vivencias, esta se encuentra relacionadas a los principios biológicos de la acción sensorio motriz. Es un proceso donde el sujeto logra su máximo desarrollo y se puede ver reflejada en la reproducción de las figuras. La maduración se está

determinada por los elementos intrínsecos que se establecen en el momento y las maneras en que aparecen en las actividades motoras, no por la edad cronológica del niño (Chui et al., 2017).

Para un correcto desarrollo de la coordinación óculo-manual se debe considerar los siguientes:

- Coordinación ojo-mano. Esta se encarga de determinar la habilidad para realizar dibujos de rectas y curvas con precisión en función a los límites visuales.
- Ubicación del espacio. En esta se presentan las habilidades para igualar dos figuras en función a las características semejantes.
- Copiar. Esta relaciona las habilidades para identificar las características de un modelo y repetirlo.
- Relaciones espaciales. Estas se encuentran relacionadas con las habilidades especiales para disminuir los modelos que son presentados de forma visual.
- Velocidad visomotora. Asocia la velocidad con la que se pueden realizar signos a diversos modelos.
- Constancia de forma. Determina la capacidad de identificar figuras geométricas que se presentan en distintos tamaños, posición o sombreado (Crespo et al., 2019).

La coordinación óculo-manual, es la capacidad que tiene un sujeto para usar al mismo tiempo las manos y la vista con la finalidad de llevar a cabo una tarea o una acción. La importancia de este tipo de coordinación se fundamenta en que

agrupa un conjunto de habilidades en el área motriz como la lateralidad, direccionalidad, apreciación y el control adecuado del espacio y el tiempo, además relaciona la percepción visual, permitiendo los movimientos corporales y manuales específicos (Alonso, 2017).

Elementos a considerar para tener una adecuada coordinación óculo-manual:

- Perfeccionamiento de la direccionalidad.
- Control de la ejecución de la lateralidad correctamente definida.
- Ajuste del esfuerzo muscular.
- Control de la vista ante los movimientos que realiza la mano
- Perfeccionamiento del equilibrio y del esquema corporal.
- Correcta coordinación de la dinámica general (Crespo et al., 2019).

Finalmente, en la coordinación óculo-manual también se encuentran la coordinación de las manos, la coordinación de la muñeca, la coordinación del antebrazo y la coordinación del brazo (Crespo et al., 2019).

### **2.2.7 Coordinación de manos**

Las manos se consideran una de las herramientas del ser humano de mayor importancia para la ejecución del trabajo, y su uso y habilidades determinan el logro en distintas situaciones y actividades, siendo indispensable que el niño pueda desarrollar el mejor control posible de movimientos de los distintos músculos que le ayudan a realizar las acciones más difíciles como escribir (Alonso, 2017).



La mano se encuentra ubicada en el extremo distal de la extremidad superior, la función que cumple es la prensión. Se encuentra integrada por un grupo de huesos, los cuales se encuentran unidos a través de las articulaciones (Huaroto, 2012).

La mano es la parte del cuerpo, que se considera un instrumento sin igual, de un enorme privilegio, de una importante intervención y cuyas posibilidades deben potenciarse al máximo. Los músculos de la mano tienen en el cerebro una representación cortical de mayor importancia que otros músculos del cuerpo (Alonso, 2017)

Entre las funciones que cumple la mano se encuentran, agarrar, sostener y tomar, estas a su vez se divide en dos clases: una sujeción de fuerza o agarre que se lleva a cabo con toda la mano y la sujeción de precisión o pinza que se ejecuta con algunos dedos de la mano, estos se realizan de manera simultánea y continua en una misma mano, o al mismo tiempo con las dos manos (Gonzales y Mecías, 2008)

En tal sentido la mano se considera una herramienta que las personas utilizan para determinadas situaciones, es el segundo elemento que conforma la coordinación óculo manual, esta es la encargada de dar la respuesta a la información que envía el cerebro luego del estímulo recibido a través de la visión. Los movimientos de pinza y movimientos menores son los que fortalecen la coordinación de la mano y el ojo. (Simón, 2015).

Una correcta coordinación de la mano en el niño se puede evidenciar por medio de los siguientes movimientos:

- Demuestra manejo de las manos con la yema de los dedos. Este precisa del movimiento preciso.
- Hace un nudo simple alrededor de un lápiz. En este movimiento es necesario que se dé una regulación de los nervios de la mano y que se produzca un movimiento de pinza.
- Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar. Al doblar los dedos y colocarlos sobre otro de forma sucesiva, el sujeto esta está ejecutando un control de movimientos más pequeños que requieren una mayor precisión
- Hace rebotar una pelota y la controla. Cuando el niño realiza esta actividad está poniendo en práctica la coordinación de la mano y del ojo (Simón, 2015).

### **2.2.8 Coordinación de muñeca**

Lo conocido como muñeca es la zona anatómica donde se encuentran la unión entre el antebrazo y la mano. Esta se encuentra conformada por las partes metaepifisarias distales de los huesos del antebrazo y otro grupo de huesos que conforman el cuerpo. Los rasgos estructurales de la muñeca consienten la ejecución de movimientos difíciles de las distintas dimensiones del espacio y del conjunto de ligamentos ayudan a la fijación del sistema de huesos y el control de todo el conjunto articular (Medina et al., 2016).

Es importante recordar que la motricidad fina es la coordinación de los movimientos musculares menores, como es el caso del desarrollo de los músculos de los de la muñeca, los cuales son utilizados en acciones cotidianas de forma simultánea. El desarrollo de la coordinación de la muñeca implica el uso de esta en la precisión y ejecución de los movimientos que asocian a la mano y el brazo (Simón, 2015)

La coordinación de la muñeca es la facultad con que se sustenta la movilidad articular, la extensibilidad y la elasticidad de los músculos que forman parte de la muñeca, estos le permiten a la articulación lograr un máximo recorrido en distintas posiciones, lo que ayuda al sujeto llevar a cabo acciones en las cuales precisa de la agilidad y la destreza (Montero y Vicente, 2016).

Este tipo de coordinación requiere de un nivel más alto de maduración, debido a que por medio de esta se articulan otras partes de su cuerpo como la mano o el brazo. Este componente de la motricidad fina permite el desarrollo de movimientos menores utilizando la muñeca (Cándeles, 2012).

De acuerdo con lo antes señalado por los autores, se presenta a continuación algunas actividades realizadas por el niño que precisan de la coordinación de la muñeca:

- Colorea una figura geométrica sin salirse de la línea. La coordinación de la muñeca le permite mover la mano al momento que está coloreando.

- Dibuja figuras simples que puedan recortar como una casa, un hombre, un carro. Un desarrollo adecuado del movimiento de la muñeca le permitirá al niño realizar movimientos complejos como es el recortar figuras,
- Recorta un círculo de 5 cm de diámetro. El movimiento giratorio de la muñeca le permitirá hacer este tipo de corte.
- Dobla un papel dos veces, diagonalmente, imitando al adulto. Por medio de esta se ejercitan los músculos de la muñeca y se fortalecen las destrezas motoras finas en los niños (Cándeles, 2012).

### **2.2.9 Coordinación del antebrazo**

La coordinación del antebrazo, son los movimientos o giros de un segmento alrededor de su eje que el niño realiza. Ente los movimientos o giros se encuentran, la pronación que es la rotación del antebrazo la cual hace que la palma de la mano este hacia abajo; y la supinación cuya función es que la palma de la mano este hacia arriba (Lobato, 2016).

Esta coordinación está relacionada con las actividades y tareas que requieren movimientos de precisión, esto no tiene una mayor amplitud, es un tipo de movimiento que necesitan más rigor y mayor índice de maduración. El control adecuado del antebrazo le facilita al sujeto el manejo de otras partes del cuerpo como la muñeca (Cándeles, 2012)

Finalmente, entre las actividades donde se puede evidencia la coordinación del antebrazo en el niño se tienen las siguientes:

- Realiza diversas figuras moldeando con la plastilina. El antebrazo permite direccional el movimiento de la muñeca cuando el niño se encuentra utilizándola.
- Coge con una mano una pelota suave cuando se lanza. Aquí se evidencia el uso de los dos antebrazos para direccional el movimiento de las manos y la muñeca (Cándeles, 2012).

### **2.2.10 Coordinación de brazo**

Este tipo de coordinación implica la puesta en práctica de acciones relacionadas con un conjunto de movimientos. Cuando se utiliza este tipo de coordinación se puede dar la inhibición de otras partes del cuerpo o segmentar, la ejecución de los movimientos. Como resultado de este se logran las acciones determinadas y asociadas al propósito que el sujeto se plantea. Esta coordinación ayuda a la independencia de otros movimientos cuando se desarrolla una acción (Cenizo et al. 2019)

El movimiento armonizo de los músculos del brazo es producto de las contracciones simultaneas de los diferentes músculos los cuales se dividen en grupos, lo que pertenecen a un mismo grupo brindan funciones muy cercanas a estos se les conoce como agonistas y los que ejecutan movimientos contrarios se les conoce como antagonistas. Los músculos sinergistas son los que hacen que en movimiento se integren uno o más músculos, a esto se le suman los músculos fijadores los cuales se activan cuando un movimiento demanda un tipo de fuerza que precisa de un punto de apoyo solido (Sánchez y Navarro, 2005).

En función a lo antes señalado, el desarrollo coordinación de brazo implica el desarrollo de una serie de acciones, las cuales de mencionan a continuación.

- Sube y bajas cierras. En esta actividad el sujeto pone en práctica, los músculos fijadores del brazo,
- Inserta los cordones en los ojales de los zapatos. Por medio de ésta actividad, el sujeto llega a integrar uno o más músculos del brazo.
- Atornilla objetos de rosca. Por medio de esta actividad el sujeto puede utilizar su gusto antagonista.
- Coge correctamente el lápiz y la tijera. Este movimiento precisa del uso de herramientas e instrumentos.
- Hace punzadas alrededor de la figura. Con este se activa los músculos fijadores.
- Enhebra formando figuras geométricas
- Soluciona con facilidad diverso tipos de laberintos.

### **2.3 Marco conceptual**

- Destreza: habilidad para la ejecución de cierta atarea o actividad, generalmente esta se produce de forma inconsciente (Ruíz, 2009).
- Habilidad: capacidad que tiene un sujeto de realizar una actividad o una tarea sin complicación alguna (Alonso, 2019).
- Capacidad: grupo de condiciones, cualidades y aptitudes mayormente de tipo intelectual que facilitan el desarrollo de una tarea o una acción (Ruíz, 2009).

- Crecimiento: aumento continuo del tamaño en el sujeto hasta que llega a la madurez (Alonso, 2019).
- Coordinación: capacidad física que permite ejecutar movimientos de manera ordenada (Crespo et al., 2019)
- Coordinación motriz: es la capacidad de ejecutar actividades o tareas a través de la puesta en marcha de un conjunto de movimientos (De-Juanas, 2014).
- Coordinación óculo manual: es una habilidad de tipo cognitiva que permite desarrollar actividades en el que se usan de manera simultánea los ojos y las manos (Venegas et al., 2015).
- Desarrollo: evolución de continua de las distintas etapas del organismo. En los seres humanos el desarrollo va desde la fecundación hasta que se envejece (Alonso, 2019).
- Interacción social: son las relaciones sociales que se generan entre las personas y los grupos sociales. son importantes para el desarrollo y la consolidación de las sociedades (Ruíz. 2009).
- Imaginación: capacidad que tienen las personas por medio de la cual pueden hacer representaciones mentales de los sucesos, historia o imágenes de cosas que no son reales (Montero, 2017).
- Juego: actividad que se desarrolla con el propósito de divertirse, a través de su ejecución permiten poner en práctica alguna capacidad o destreza (IV Congreso Virtual Internacional, 2018).
- Juegos de regla: este tipo de juego fortalece la adopción social y la cooperación entre los compañeros (Venegas et al., 2018).

- Juegos funcionales: este juego consiste en repetir una acción de manera continua hasta alcanzar los resultados esperados (Cáceres et al., 2018).
- Juegos simbólicos: es el juego infantil comúnmente llevado a cabo por los niños, por medio de los cuales los niños imitan situaciones que ven en la vida real (Ruíz, 2009).
- Maduración motriz: cuando el desarrollo motor del sujeto le ha permitido apropiarse de un conjunto de habilidades motoras (Chui et al. 2017).
- Motricidad: es el control que la propia persona ejerce sobre su cuerpo (Simón, 2015).
- Movimiento: este se define como el cambio de posición de un lugar a otro (Medina et al, 2016).
- Músculos: son estructuras o tejidos que posee el sujeto, este tiene la capacidad de producir momento (Huaroto, 2012).
- Motricidad fina: la motricidad fina es la coordinación de los músculos, huesos y nervios para la ejecución de movimientos pequeños y precisos (Váldez y Dupeyron, 2019).
- Óculo-manual: permite realizar de forma simultánea actividades o tareas por medio del uso del ojo y las manos (Alonso, 2017).



## **CAPÍTULO III: MÉTODO**

### **3.1 Tipo de investigación**

Según Arias (2020) el tipo de investigación que se realiza es de carácter correlacional. Este tipo de estudio tiene como objetivo evaluar la relación estadística entre dos variables; el investigador no controla ningún fenómeno y puede establecer relaciones de causa y efecto; sin embargo, no es un criterio de prueba estadístico

### **3.2 Diseño de investigación**

Según Arias y Covinos (2021) el diseño de investigación es no experimental ya que tiene la propiedad de examinar los fenómenos en su escenario natural sin afectar a los sujetos de investigación; sin embargo, es transversal porque la recolección de datos se completa en un solo tiempo.

### **3.3 Población y muestra**

Es el grupo de personas o elementos sobre los cuales o sobre los cuales se desea obtener más información. En el universo o población se pueden incluir

personas, animales, registros médicos, nacimientos, muestras de laboratorio, accidentes de tránsito y otro tipo de datos, entre otros (Arias, 2020).

La población está conformada por 18 niños 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado.

Para hallar la muestra se usa el método no probabilístico, por ello, la muestra se conforma por la población censal.

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

La técnica que se usa es la observación directa, el investigador lleva a cabo un examen y análisis completamente descriptivo de los principales acontecimientos tal como son o como ocurren espontáneamente en el momento en que ocurren, de acuerdo con las necesidades de la investigación, utilizando sus propias percepciones de lo que está sucediendo y cuándo sucede (Arias, 2020).

El instrumento para ambas variables es la ficha de observación.

El instrumento de juego lúdico ha sido elaborado por Ochupe (2017). El instrumento cuenta con 20 ítems y 3 dimensiones que se miden a través de una escala tipo Likert: siempre, casi siempre y a veces. La calificación es: logrado, proceso e inicio. La duración de aplicación es de 20 minutos. El instrumento fue validado mediante el estadístico Alpha de Cronbach dando como resultado un valor de .820 y se dio confiabilidad por medio de la evaluación de tres expertos, dando como resultado aplicable.

El instrumento de coordinación óculo-manual fue elaborado por Díaz (2018). El instrumento se conforma por 14 preguntas y 4 dimensiones medidas mediante una escala tipo Likert: si a veces y no, y una calificación de: alto, medio y bajo. La duración de aplicación es de 20 minutos. El instrumento fue validado mediante el estadístico Alpha de Cronbach dando como resultado un valor de .980 y se dio confiabilidad por medio de la evaluación de tres expertos, dando como resultado aplicable.

### **3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para realizar el análisis de los resultados, primero se solicitará el permiso de la institución educativa mediante la presentación de un informe que valide la viabilidad del estudio; luego de eso, se entregará un formulario de consentimiento informado a los padres, informándoles la consistencia y el propósito de la investigación. Se organizará con los padres para la aplicación de los instrumentos por correo electrónico, y se les aplicará el instrumento. Todos los resultados serán recolectados a través de este programa, y los datos serán sistematizados en Excel 2016, a partir de los cuales se generarán las tablas y figuras de distribución y luego se exportarán a Word 2016 para su posterior análisis e interpretación; Para la prueba de hipótesis se aplica una prueba de normalidad y dependiendo del resultado se seleccionará una prueba paramétrica o no paramétrica.

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 4.1 Presentación de resultados por variables

**Tabla 2**

*Juego funcional*

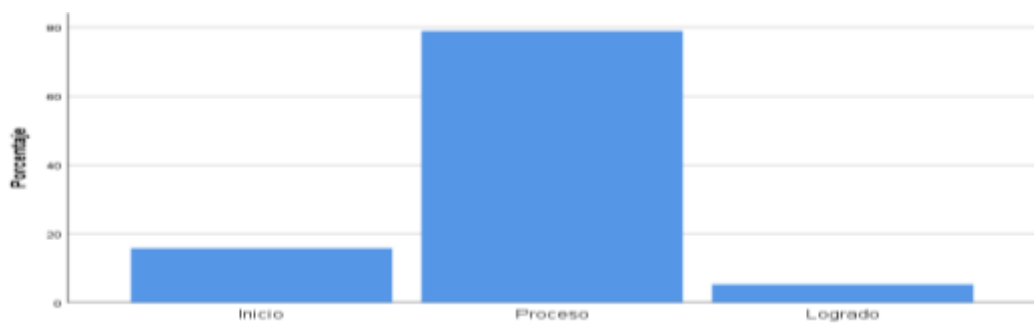
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	3	15.8	15.8
Proceso	15	78.9	94.7
Logrado	1	5.3	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión juego funcional, los cuales muestran que el 78.9% de niños están en un nivel de proceso, el 15.8% en inicio y el 5.3% logrado. En este tipo de juego, los niños comienzan a desarrollar sus habilidades desde muy pequeños, y se

considera funcional porque se ejecuta a través de acciones que el niño desarrolla teniendo en cuenta sus propias habilidades.

**Figura 1**

*Juego funcional*



**Tabla 3**

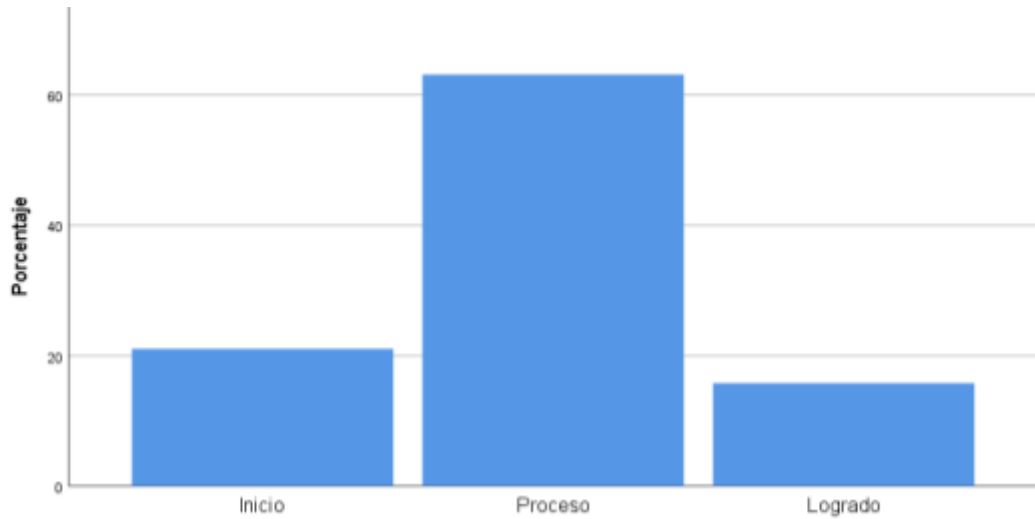
*Juego simbólico*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	4	21.1	21.1
Proceso	12	63.2	84.2
Logrado	3	15.8	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión juego simbólico, los cuales muestran que el 63.2% de niños están en un nivel de proceso, el 21.1% en inicio y el 15.8% logrado. Cuando los niños juegan simbólicamente, son capaces de reconocer las posibilidades y los límites de los elementos de su entorno, y sus ansiedades e imaginaciones se controlan más fácilmente.

**Figura 2**

*Juego simbólico*



**Tabla 4**

*Juego de reglas*

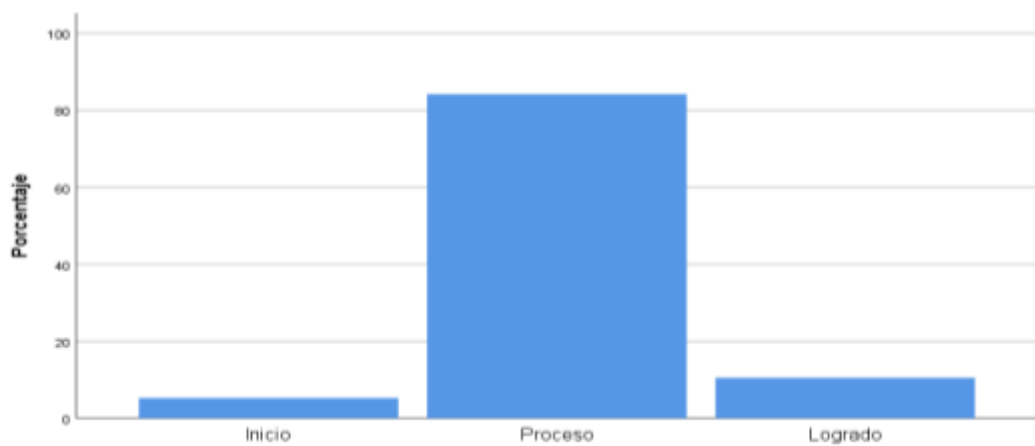
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	1	5.3	5.3
Proceso	16	84.2	89.5
Logrado	2	10.5	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión juego de reglas, los cuales muestran que el 84.2% de niños están en un nivel de proceso, el 10.5% en inicio y el 5.3% logrado. Además de que este tipo de juego ocurre en niños desde los cuatro años, estos juegos se rigen por un conjunto de reglas que muchas veces son establecidas por los propios jugadores.

Las habilidades sociales de los niños se desarrollan y fortalecen mediante la participación en juegos como este, que los padres fomentan.

**Figura 3**

*Juego de reglas*



**Tabla 5**

*Juego lúdico*

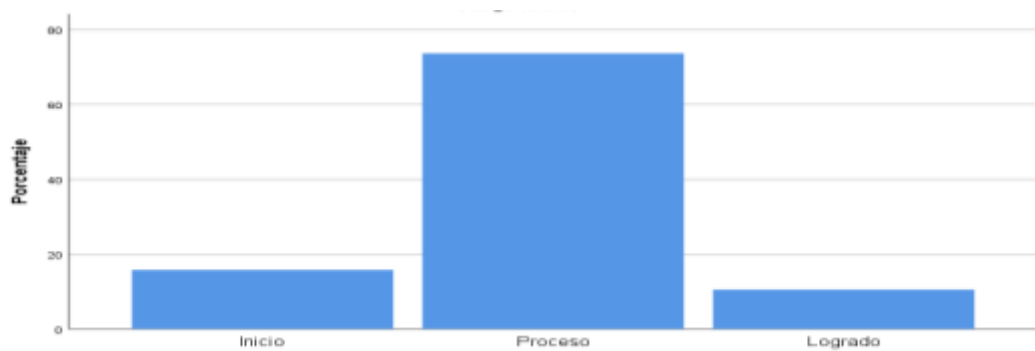
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	3	15.8	15.8
Proceso	14	73.7	89.5
Logrado	2	10.5	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la variable juego lúdico, los cuales muestran que el 73.7% de niños están en un nivel de proceso, el 15.8% en inicio y el 10.5% logrado. Aparte del hecho de que esta forma de mecanismo enfatiza la importancia del desarrollo de las habilidades motoras, el conocimiento, la afectividad y las habilidades sociales, entre otras cosas,

también permite que el niño se exprese y se comunique jugando el juego Su uso en aprender y desarrollar ciertas habilidades y talentos es, por lo tanto, muy importante en la sociedad actual.

**Figura 4**

*Juego lúdico*



**Tabla 6**

*Coordinación de mano*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	7	36.8	36.8
Medio	7	36.8	73.7
Alto	5	26.3	100.0
Total	19	100.0	

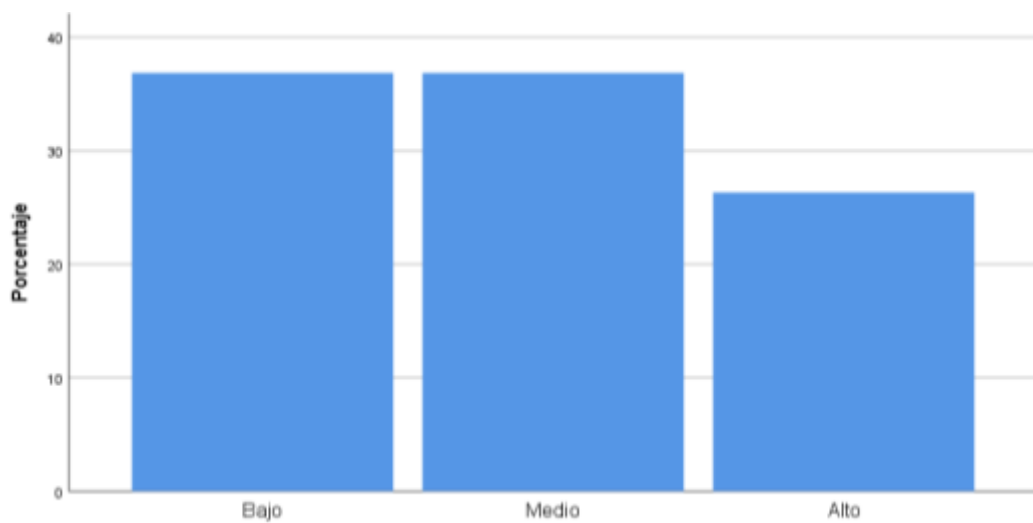
En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión coordinación de mano, los cuales muestran que el 36.8% tiene un nivel medio, el 36.8% un nivel bajo y el 26.3% un nivel alto. Cuando se trata de coordinación manual, es el segundo componente que constituye el ojo. Este



componente es el encargado de reaccionar a la información que le da el cerebro una vez recibido un estímulo a través de la visión.

**Figura 5**

*Coordinación de mano*



**Tabla 7**

*Coordinación de muñeca*

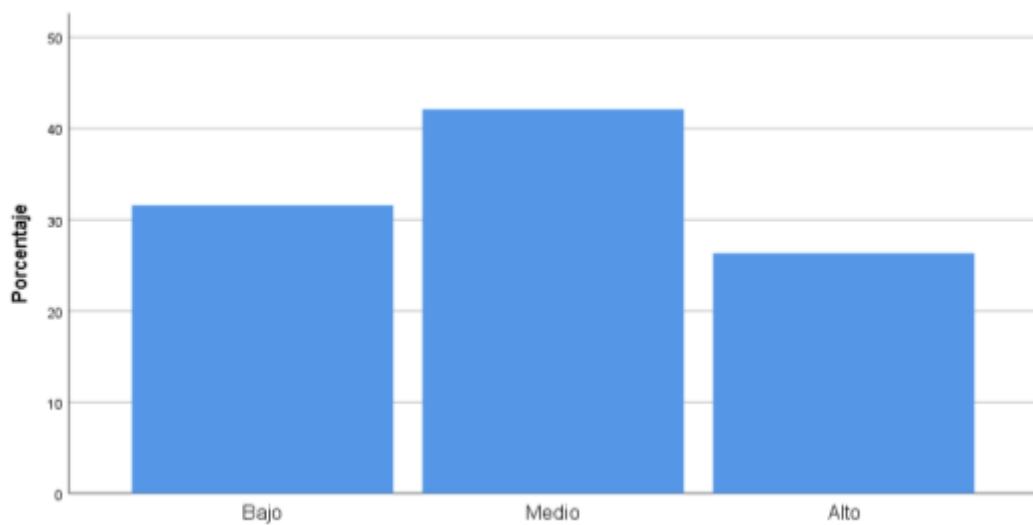
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	6	31.6	31.6
Medio	8	42.1	73.7
Alto	5	26.3	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión coordinación de muñeca, los cuales muestran que el 42.1% tiene un nivel medio, el 31.6% un nivel bajo y el 26.3% un nivel alto. Para comprender las habilidades motoras finas, es fundamental recordar que son la sincronización de

pequeños movimientos musculares, como el crecimiento de los músculos de la muñeca, que se emplean simultáneamente en las actividades diarias.

**Figura 6**

*Coordinación de muñeca*



**Tabla 8**

*Coordinación de antebrazo*

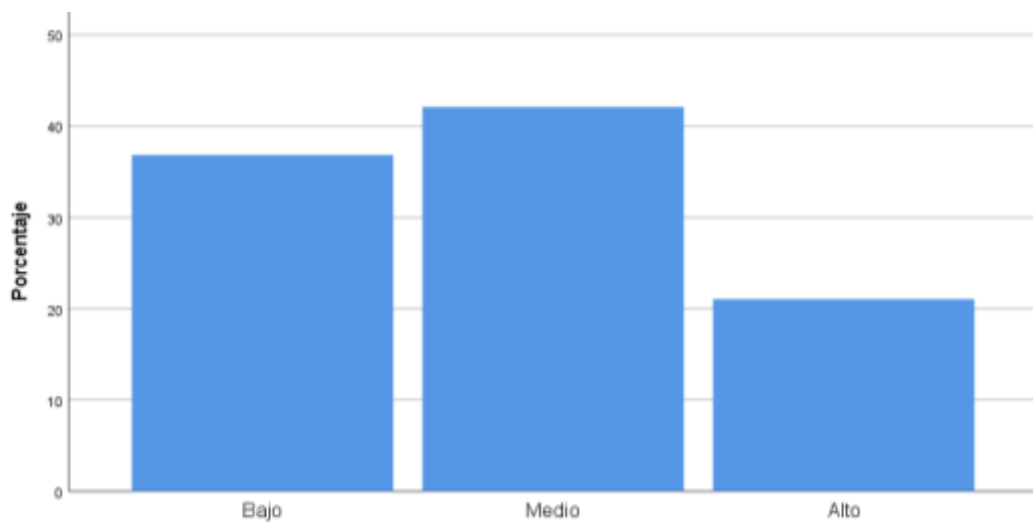
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	7	36.8	36.8
Medio	8	42.1	78.9
Alto	4	21.1	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión coordinación de antebrazo, los cuales muestran que el 42.1% tiene un nivel medio, el 36.8% un nivel bajo y el 21.1% un nivel alto. La capacidad de

mantener un control adecuado del antebrazo hace que sea más sencillo para el sujeto mantener el control de otras partes del cuerpo, como la muñeca.

**Figura 7**

*Coordinación de antebrazo*



**Tabla 9**

*Coordinación de brazo*

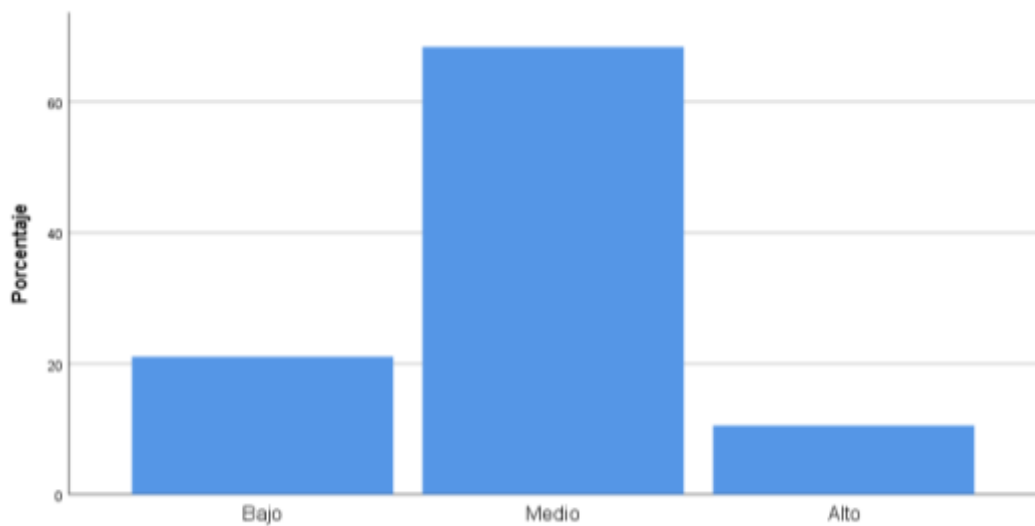
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	4	21.1	21.1
Medio	13	68.4	89.5
Alto	2	10.5	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la dimensión coordinación de brazo, los cuales muestran que el 68.4% tiene un

nivel medio, el 21.1% un nivel bajo y el 10.5% un nivel alto. Como resultado, se realizaron con éxito las acciones determinadas y asociadas al objetivo propuesto por el sujeto. Cuando se está produciendo una acción, esta coordinación ayuda a la independencia de los otros movimientos involucrados.

**Figura 8**

*Coordinación de brazo*



**Tabla 10**

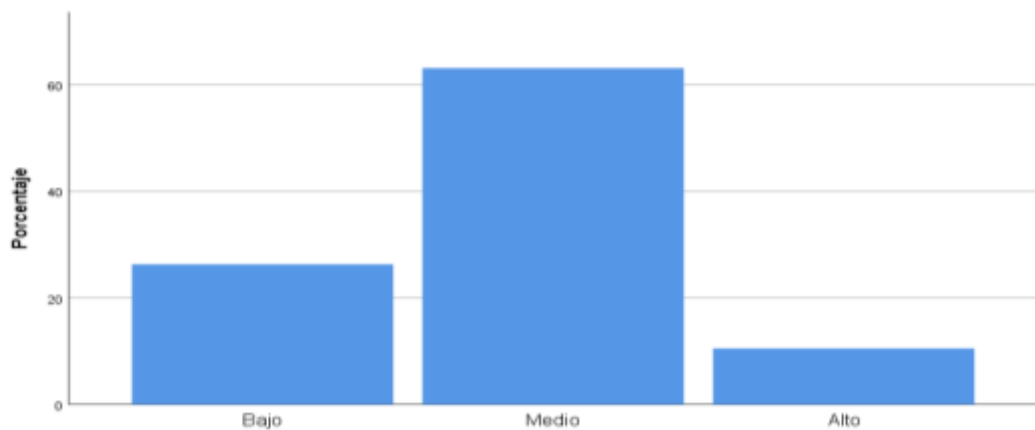
*Coordinación óculo-manual*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	5	26.3	26.3
Medio	12	63.2	89.5
Alto	2	10.5	100.0
Total	19	100.0	

En la tabla y figura presentadas a continuación, se observan los resultados de la variable de coordinación óculo-manual, los cuales muestran que el 63.2% tiene un nivel medio, el 26.3% un nivel bajo y el 10.5% un nivel alto. Debido a que el movimiento que generan las manos cuando realizamos una actividad está dirigido por entradas visuales, se considera una acción relativamente compleja para nuestro cuerpo; sin embargo, esta coordinación es vital para el desarrollo de las tareas cotidianas a lo largo de la vida del sujeto.

**Figura 9**

*Coordinación óculo-manual*



## 4.2 Contrastación de hipótesis

**Tabla 11**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego lúdico	0.382	19	0.000	0.703	19	0.000

Coordinación óculo-manual	0.340	19	0.000	0.765	19	0.000
---------------------------	-------	----	-------	-------	----	-------

---

Debido a que la población tiene más de 50 personas, se elige el enfoque de Kolmogorov-Smirnova por encima de los otros dos métodos presentados: Shapiro Wilk y Shapiro Wilk. Como regla, se sigue lo siguiente:

En general,

- Si el nivel de significación es superior a 0,05, los datos tienen una distribución normal.
- Si el umbral de significación es inferior a 0,05, los datos no siguen una distribución normal.

Debido a que los datos no se distribuyen regularmente, se emplea la prueba de hipótesis de Rho de Spearman para determinar su correlación

**Tabla 12**

*Prueba de hipótesis general*

			Juego lúdico	Coordinación óculo-manual
Rho de Spearman	Juego lúdico	Coefficiente de correlación	1.000	,495*
		Sig. (bilateral)		0.031
		N	19	19

Coordinación óculo-manual	Coeficiente de correlación	,495*	1.000
	Sig. (bilateral)	0.031	
	N	19	19

Como regla general,

- Cuando el nivel de significación es superior a 0,05, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación.
- Un nivel de significación de .05 indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Se realizó la prueba estadística para la prueba de hipótesis, y se rechazó la hipótesis nula con un margen de error del 5%,

- Hi: El juego lúdico influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- Ho: El juego lúdico no influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

De acuerdo con los resultados obtenidos:

- P-valor: .000
- Coeficiente de correlación: .495

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un coeficiente de correlación directo.

**Tabla 13**

*Prueba de hipótesis específica 1*

			Juego funcional	Coordinación óculo-manual
Rho de Spearman	Juego funcional	Coeficiente de correlación	1.000	,521*
		Sig. (bilateral)		0.022
		N	19	19
	Coordinación óculo-manual	Coeficiente de correlación	,521*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.022	
		N	19	19

Se realizó la prueba estadística para la prueba de hipótesis, y se rechazó la hipótesis nula con un margen de error del 5%,

- Hi: El juego funcional influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- Ho: El juego funcional no influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

De acuerdo con los resultados obtenidos:

- P-valor: .022



- Coeficiente de correlación: .521

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un coeficiente de correlación directo.

**Tabla 14**

*Prueba de hipótesis específica 2*

			Coordinación óculo-manual	Juego simbólico
Rho de Spearman	Coordinación óculo-manual	Coeficiente de correlación	1.000	,579**
		Sig. (bilateral)		0.009
		N	19	19
	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	,579**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.009	
		N	19	19

Se realizó la prueba estadística para la prueba de hipótesis, y se rechazó la hipótesis nula con un margen de error del 5%,

- Hi: El juego simbólico influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020
- Ho: El juego simbólico no influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

De acuerdo con los resultados obtenidos:

- P-valor: .009
- Coeficiente de correlación: .579

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un coeficiente de correlación directo.

**Tabla 15**

*Prueba de hipótesis específica 3*

			Juego de reglas	Coordinación óculo-manual
Rho de Spearman	Juego de reglas	Coeficiente de correlación	1.000	0.249
		Sig. (bilateral)		0.302
		N	19	19
	Coordinación óculo-manual	Coeficiente de correlación	0.249861671	1.000
		Sig. (bilateral)	0.302	
		N	19	19

Se realizó la prueba estadística para la prueba de hipótesis, y se rechazó la hipótesis nula con un margen de error del 5%,

- Hi: El juego de reglas influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

- Ho: El juego de reglas no influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

De acuerdo con los resultados obtenidos:

- P-valor: .302
- Coeficiente de correlación: .249

Se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula.

### **4.3 Discusión de resultados**

Los resultados presentados en este estudio han demostrado que el 73.7% de niños se encuentran en un nivel de proceso, lo que significa que han desarrollado algunas dimensiones del juego lúdico, siendo la más desarrollada, el juego simbólico; asimismo, el 63.2% de niños tuvieron un nivel medio en la coordinación óculo-manual, teniendo resultados mayormente positivos en la coordinación de muñeca y mano. La prueba de hipótesis obtuvo un nivel de significancia de .000 y con coeficiente de correlación de .495; esto evidenció una relación significativa y directa.

Resultados similares fueron hallados por Arenas y Arenas (2018) Con base en los hallazgos, será factible inferir que los juegos simbólicos fueron efectivos para estimular la socialización. Tras la aplicación del juego simbólico, el 32 % de los niños se posicionó en la opción sí, mientras que el 68 % se ubicó en la opción no.

Nassr-Sandoval (2018) evidenció que más del 50% de los estudiantes estuvo en un proceso de adquisición de autonomía durante las primeras semanas, con un porcentaje del 68 % del total de estudiantes que estaban al inicio, lo que indica que la mayoría no cumplió con los indicadores establecidos. Chablay (2017) reveló que los niños exhibieron una coordinación visomotora adecuada para su edad, pero que el 55 por ciento de ellos tuvo dificultades para ejecutar determinadas tareas como consecuencia de no participar en actividades prácticas que desarrollaran la motricidad fina.

Resultados contrarios fueron encontrados por Cansaya y Pfoccori (2017) Los hallazgos nos llevaron a concluir que la aplicación del programa de actividades óculo-manuales mejora la motricidad fina en los niños; el 100 % de los niños demostró un desarrollo satisfactorio de los elementos deseados. Paucar (2015) llevó a la conclusión de que el 77 % de la muestra completó correctamente los gestos motores de la coordinación ojo-mano, mientras que el 23 % de la muestra no realizó correctamente los gestos motores de la coordinación ojo-mano.

El desarrollo motor de los niños se ve muy favorecido por su participación en el juego. Los ejercicios motores basados en la psicología brindan al niño sensaciones corporales placenteras al tiempo que ayudan al proceso de maduración, segmentación e independencia motora en el proceso de desarrollo. López (2014) explica que, a través del juego, el niño llega a conocer su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el

equilibrio, así como potencialidades sensoriales, agilidad y talentos. Además de que este tipo de mecanismo enfatiza la importancia del desarrollo de la motricidad, el conocimiento, la afectividad y las habilidades sociales, entre otras cosas, el juego puede ser utilizado como una herramienta de expresión y comunicación por parte del niño. Como resultado, su uso en la adquisición y desarrollo de ciertas habilidades y talentos es crítico.

La madurez de la coordinación ojo-mano es la adecuada regulación de la percepción y reproducción biológica de las figuras gestálticas, que no está formada por la práctica o la experiencia, y que está conectada con los principios de la acción sensorio-motora. Es un proceso en el que el sujeto alcanza su máximo desarrollo, que se aprecia en las figuras tal y como se reproducen íntegramente. La maduración de un niño se define por los aspectos inherentes que se refuerzan en el momento y las formas en que se manifiestan en las actividades motrices, más que por la edad cronológica del niño (Chui et al., 2017). Un aspecto importante de la coordinación espacial y temporal es que reúne una variedad de habilidades motoras como la lateralidad, la direccionalidad, la apreciación y el control adecuado del espacio, así como la percepción visual relacionada, lo que permite realizar movimientos corporales y manuales específicos con precisión.

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

PRIMERA: De acuerdo con el objetivo general, se concluye que el juego lúdico influye de forma significativa en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020. Esto se demuestra cuando los niños realicen juegos en clase; la coordinación de la mano, muñeca antebrazo y brazo se desarrollan simultáneamente con el juego que realizan y de esa forma, los niños van mejorando cada vez más dichas habilidades óculos manuales.

SEGUNDA: Se concluye que el juego funcional influye de forma significativa en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020. Se ha evidenciado que mediante el estado sensorio-motor, los juegos funcionales generan positivamente una serie de acciones que incluyen doblar y estirar los brazos o las piernas, agitar los dedos,

tocar objetos y estirar objetos. Esto permite que se desarrolle la coordinación óculo-manual especialmente el antebrazo y brazo.

TERCERA: Se concluye que el juego simbólico influye significativamente en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020. Al ser un juego donde el niño puede representar cualquier papel, se involucra el movimiento de la mayoría de partes de su cuerpo; el niño hace imitaciones con juegos de dibujos, inventos, movimientos; por ello, este juego genera el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

CUARTA: Se concluye que el juego de reglas no influye significativamente en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020. Debido a que este juego busca objetivamente el desarrollo social del niño; este lo puede realizar incluso hasta sentado y no es necesario que mueva alguna parte de su cuerpo para hacerlo; por ello, el juego de reglas no genera el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

QUINTA: De acuerdo con la hipótesis general, se concluye con un valor obtenido de .000 y un coeficiente de correlación de ,495 que: El juego lúdico influye de forma significativa y positiva en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020

## **RECOMENDACIONES**

PRIMERA: Para los padres de familia y los docentes se sugiere participar en el juego no solo como espectador, sino que también como uno de los participantes. Es fundamental que sean los niños y niñas quienes construyan el juego, que sean ellos quienes lo diseñen, sin que el adulto interfiera en su capacidad de pensar creativa y críticamente. Aportando pensamientos y adentrándose en su entorno, el padre o docente ayudará a contribuir a la formación de relaciones afectivas entre ellos.

SEGUNDA: Debido a que los niños podrán perfeccionar estos movimientos óculos-manuales a medida que se desarrollan, siempre que se ejerciten continuamente, se sugiere a los padres y docentes ofrecerles la oportunidad a los niños de hacerlo de una manera emocionante, como a través de actividades materiales atractivas.

TERCERA: Ya sea que el niño este escribiendo, dibujando, moldeando, cortando o simplemente modelando una figura en el aire, la coordinación visomotora es fundamental para su capacidad de comunicar una noción con sus manos y cuerpo. Si no se desarrollan estas habilidades, se producirá un retraso en la escritura, así como problemas para producir material escrito de manera adecuada y legible. Se sugiere entonces, como resultado, emplear una gran cantidad de recursos en la producción escrita y tendrán dificultades para automatizar el proceso de escritura.

CUARTA: El niño crece en un ambiente abundante en información visual. El uso efectivo de esta información requiere que se comprenda y procese adecuadamente de acuerdo con la información recibida de los otros sentidos, especialmente en lo



que respecta a la información propioceptiva, vestibular y táctil. Cuanto más incorrectamente se vea o procese esta información, más difícil será organizar movimientos específicos de tareas para generar una respuesta coordinada. Por ello, se sugiere a los padres de familia tener cuidado con los medios de comunicación y las redes sociales que visualizan los niños porque esto podría jugar un papel contrario al desarrollo del niño.

## BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 1-25.
- Alonso, D. (2017). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Revista Arte y Salud*, 1(17), 225-236.
- Arenas, C. y Arenas, G. (2018). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa-2017 [tesis de bachiller, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Repositorio Institucional .
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis, guía para la elaboración*. (1ra ed.). Ed. Enfoques Consulting, Perú
- Arias, J. L. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. (1ra ed.). Ed. Enfoques Consulting, Perú
- Baena, A. y Ruíz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y recreación . *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 1-14.
- Cabañes, E. (2012). *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de espacios de producción simbólica*. ARSGAMES.
- Cáceres, F.; Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva* , 12(1), 181-199.

- Calvo, P. y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *La Razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 2(40), 23-31.
- Cándeles, R. (2012). La capacidad psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano "El Llano". *Revista EduSol*, 12(39), 61-71.
- Cansaya, N. y Pfoccori, I. (2017). *Programa de actividades óculo – manuales para fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Niño Manuelito en el distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa*. [tesis de licenciatura, Universidad de San Agustín de Arequipa] Repositorio Institucional [https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBF\\_esPE863PE863&sxsrf=A LeKk023fklQYNfxfAo3HNvBi7MxFaUMCQ%3A1596523572256&ei=NAQpX5igD9G-ggf5zYOYCw&q=cansaya+y+pfoccori+2017+](https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBF_esPE863PE863&sxsrf=A LeKk023fklQYNfxfAo3HNvBi7MxFaUMCQ%3A1596523572256&ei=NAQpX5igD9G-ggf5zYOYCw&q=cansaya+y+pfoccori+2017+).
- Cenizo, J.; Ravelo, J.; Morillo, S.; Ramírez, J.; Fernández, J. (2016). Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación motriz en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 16(62), 203-219.
- Chui, H.; Yabar, P., Valdivia, S. y Arista, S. (2017). El test de Bender y las dificultades de aprendizaje en matemática de los estudiantes con necesidades especiales de la ciudad de Puno, Perú. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 17(3), 1-25.
- Crespo, M.; Morales, L.; Gómez, R.; Pulido, J.; Torres, M. y González; T. (2019). Implementación de la estrategia interventiva para la recuperación funcional de la coordinación viso-motriz en la parálisis cerebral adulta. *Revista Cubana de Tecnología y Salud*, 10(3), 39-58.
- De la Vega, M.; Román, M.; Ruíz, R.; Agudo, R.; Hernández, J. y Sanza, A. (2015). Análisis del entrenamiento atencional, mediante la videoconsola. *Revista*

*Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 15(58), 339-353.

De-Juanas, A. (2014). Patrones motores y procesos de adquisición de la lecto-escritura en la etapa de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 6(1), 321-326.

Díaz Castillo, N. V. (2018). Coordinación viso-manual en niños y niñas de 4 y 5 años de edad del PRONOEI Municipal “Clavelitos del Amanecer” del caserío Las Juntas–Chirinos, 2015. [Tesis de licenciatura de la Universidad Cesar Vallejo en Lima].

Elgier, A. y Bentosela, M. (2009). El gesto de señalar una llave para la comunicación entre especies. *Revista Interdisciplinaria*, 26(2), 157-182.

Elgier, A. y Bentosela, M. (2009). El gesto de señalar: una llave para la comunicación entre especies. *Revista Interdespentina*, 26(2), 157-182.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2017). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teoría sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral. *Aportaciones Arbitradas-Revista Educativa Hekademos*, 6(24),41-51.

Gonzales, M. y Mecías, L. (2008). Manejo ortésico del pulgar cortical en niños con enfermedad motriz de origen central. *Revista Umbral Científico*, 1(12), 52-64.

González, J. L. A., Castillo, B. S. A., Pauca, M. J. V., & Chávez, M. del R. C. (2022). Educational technology applied to adult education. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 142-148. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS1.4758>

- González, C. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista Investigación Original*, 63(2), 1-7.
- González, J. L. A., Castillo, B. S. A., Pauca, M. J. V., & Chávez, M. del R. C. (2022). Educational technology applied to adult education. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 142-148. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS1.4758>
- González, C. y Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Revista CES Psicología*, 9(2), 80-99.
- Huaroto, L. (2012). Semiología de antebrazo, muñeca y mano. *Revista Cirugía Ortopédica y traumatología*, 1-12.
- IV Congreso virtual Internacional, s. I. (2018). Teorías del juego como recurso. *IV Congreso Virtual Internacional, sobre Innovaciones Pedagógicas y Praxis Educativa* (págs. 1-10). INNOVAGOGIA .
- Lobato, V. (2016). *Modelo flexible de movimiento de torso, brazo, antebrazo y muñeca [tesis de maestría, Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica]*. Repositorio Institucional <https://inaoe.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1009/834/1/LobatoRV.pdf>.
- Martín, M. y Duran, S. (2013). *El Juego en la Educación Inicial*. Ministerio de Educación Colombia.
- Medina, C.; Benet, M. y Martínez, F. (2016). El complejo articular de la muñeca: aspectos anatófisiológicos y biomecánicos, características, clasificación y tratamiento de la fractura distal del radio. *Revista Medisur*, 14(4), 429- 446.

- Megías, M. (2015). *El juego infantil y su metodología*. Editex, S.A.
- Montero, B. (2017). Experiencias docentes. Aplicaciones de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 3(1), 1-18.
- Montero, M. y Vicente, G. (2016). Movimiento para la práctica instrumental en contextos educativos. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete* , 31(1), 1-14.
- Nassr-Sandoval, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía, a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura [tesis de licenciatura, Universidad de Piura]*.  
 Repositorio Institucional  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Ochupe Palacios, G. N. (2017). El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín. [Tesis de licenciatura de la Universidad Cesar Vallejo en Lima].
- Olortegui, M. (2015). *Psicología del desarrollo humano*. San Marcos.
- Paucar, D. (2015). *Diagnostico de la coordinación óculo-manual en niños de primer grado de la Institución Educativa N° 30027 San Sebastián La Punta-Sapallanga [tesis de licenciatura, Universidad Nacional dl Centro del Perú]*.  
 Repositorio Institucional  
[http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/259/TEDU\\_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/259/TEDU_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Rivera, H. V. H., Aponte, M. B. H., Gonzales, J. L. A., Chávez, M. del R. C., Cahua, K. D. M. I., & Carranza, C. P. M. (2022). How big data is used as a key element for hybrid university education. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 834-844. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS1.4841>

- Rivera, H. V. H., Aponte, M. B. H., Gonzales, J. L. A., Chávez, M. del R. C., Cahua, K. D. M. I., & Carranza, C. P. M. (2022). How big data is used as a key element for hybrid university education. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 834-844. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS1.4841>
- Ruiz, C. (2009). El juego infantil. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 2(15), 1-9.
- Sánchez, E. y Navarro, C. . (2005). Organización de la motricidad. *Revista Saber y Entender* , 1-6.
- Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso emntal. *Revista EduSol*, 15(51), 100-106.
- Tapia, J.; Azaña, E, y Tito, L. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Revista Horizonte de la Ciencia*, 4(7), 1-25.
- Uranga, M.; Rentería, D. y González, G. (2016). La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de esducación primaria. *Revista Ra Ximhai*, 16(6), 187-204.
- Valdés, B. y Dupeyron, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *MENDIVE Revista de Educación*, 17(29), 222-239.
- Venegas, M.; García, M. y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial.
- Whitebread, D.; Neale, D.; Jensen, H. Liu, C.; Hopkins, E.; Horsh, K. y Zoch, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia*. The LEGO Foundation, Dk.