

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TESIS PARA OBTENER  
EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TÍTULO DE LA TESIS**

**JUEGOS DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA  
HABILIDAD MOTORA FINA EN LAS NIÑAS Y NIÑOS  
DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INI-  
CIAL N° 203, DISTRITO CAMPORREDONDO, 2019**

**Autora: Bach. Heldita Huaman Hidalgo**

**Asesora: Mg. Fadia Eudilia Chávez Tejedo**

**Registro: (.....)**

**CHACHAPOYAS – PERÚ**

**2021**

## **Dedicatoria**

Con profundo amor dedico el presente trabajo en primer lugar a Dios, quien me dio la fe, fortaleza, salud y esperanza para alcanzar mis objetivos.

A mis padres Segundo y Feliciano, quienes han sido el pilar fundamental en mi crianza, inculcándome buenos principios y valores.

A mi esposo William Reymundo, por demostrar su amor y cariño incondicional, por brindarme su apoyo en los momentos más difíciles.

A mis hijos Carlos y Luis, por ser la razón de mi existencia.

Con inmenso cariño: Heldita

## **Agradecimiento**

A la profesora Ledyz De La Cruz Clavo, directora de la Institución Educativa Inicial N° 203 de la localidad de Camporredondo, provincia de Luya; porque me brindó todas las facilidades para hacer realidad el trabajo de campo, que forma parte de la investigación.

A la docente de aula, niños y niñas y padres de familia asociados de la Institución Educativa Inicial N° 203 de la localidad de Camporredondo, provincia de Luya, porque gracias a ellos se pudo realizar la investigación.

A los docentes de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, por tener la paciencia de enseñar. Con esfuerzo quiero demostrarles que nunca es tarde para empezar y mucho menos para terminar.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe, por formarnos profesionalmente en la especialidad de educación inicial, para formar a las personas desde la niñez.

**Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de  
Amazonas**

Dr. Policarpio Chauca Valqui  
**Rector**

Dr. Miguel Angel Barrena Gurbillón  
**Vicerrector Académico**

Dra. Flor Teresa García Huamán  
**Vicerrectora de Investigación**

Dr. José Darwin Farje Escobedo  
**Decano (e) de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación**

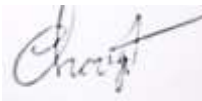
ANEXO 3-K

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ( )/Profesional externo ( x ), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada Juegos digitales y su relación con la habilidad motora fina en las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°203 distrito Camporredondo, 2019 del egresado Heldita Huaman Hidalgo de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 07 de setiembre de 2021



Firma y nombre completo del Asesor  
Mg. Fadia Eudilia Chávez Tejeda

**Jurado Evaluador de la Tesis**



---

**Dra. Hilda Panduro Bazán de Lázaro**

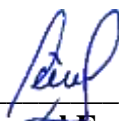
**Presidente**



---

**Dr. Luis Felipe González Llontop**

**Secretario**



---

**Mg. Luz Raquel Encina Puscan**

**Vocal**

# Constancia de Originalidad de la Tesis



**REGLAMENTO GENERAL**  
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

## ANEXO 3-0

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

Juegos digitales y su relación con la habilidad motora fina en las niñas y niños de tres años de la

Institución Educativa Inicial N° 203, distrito Camporredondo, 2019

presentada por el estudiante ( ) /egresado ( X) Bach. Heledita Huamán Hidalgo,

de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

con correo electrónico institucional 3378412832@untrm.edu.pe

después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- La citada Tesis tiene 22 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor ( X) / igual ( ) al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- La citada Tesis tiene \_\_\_\_\_ % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.

Chachapoyas, 7 de setiembre del 2021

SECRETARIO

PRESIDENTE

VOCAL

OBSERVACIONES:

.....  
.....

# Acta de Sustentación da la Tesis



## ANEXO 3-Q

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 13 de octubre del año 2021, siendo las 17:24 horas, el aspirante: Bach. Heidi Huamán Hidalgo, defiende en sesión pública presencial (  ) / a distancia (  ) la Tesis titulada: Juegos digitales y su relación con la habilidad motora fina en las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203, distrito Camporedonde, 2019, teniendo como asesor a Mag. Fadia Eudilia Chávez Tejeda, para obtener el Título Profesional de , a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Dra. Hilda Panduro Barón de Lázaro

Secretario: Dr. Luis Felipe Gonzales Uontop

Vocal: Mg. Luz Raquel Encina Puscar



Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado (  )

Desaprobado (  )

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 18:15 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to the aspirant.

PRESIDENTE

SECRETARIO

OBSERVACIONES:

.....  
.....



## Índice del Contenido

	<b>Pág.</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>ii</b>
<b>Agradecimientos.....</b>	<b>iii</b>
<b>Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas .....</b>	<b>iv</b>
<b>Visto Bueno del Asesor de la Tesis .....</b>	<b>v</b>
<b>Jurado Evaluador de la Tesis .....</b>	<b>vi</b>
<b>Constancia de Originalidad de la Tesis .....</b>	<b>vii</b>
<b>Acta de Sustentación de la Tesis .....</b>	<b>viii</b>
<b>Índice del Contenido.....</b>	<b>ix</b>
<b>Índice de Tablas.....</b>	<b>x</b>
<b>Índice de Figuras.....</b>	<b>xi</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>xii</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Chicham tsatsamáamu.....</b>	<b>xiv</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>15</b>
<b>II. MATERIAL Y MÉTODO.....</b>	<b>20</b>
<b>III. RESULTADOS .....</b>	<b>24</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>29</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>31</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>32</b>
<b>VII.REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS.....</b>	<b>33</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>35</b>

## Índice de Tablas

	Pág.
<b>Tabla 1.</b> Habilidad motora fina de coordinación de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.....	24
<b>Tabla 2.</b> Habilidad motora fina de motricidad de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.....	25
<b>Tabla 3.</b> Nivel de desarrollo de la habilidad de juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019 .....	26
<b>Tabla 4.</b> Relación entre la variable habilidades motoras finas y los juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo–2019.....	27

## Índice de Figuras

	Pág.
<b>Figura 1.</b> Habilidad motora fina en la dimensión de coordinación de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial 203, Camporredondo – 2019.....	24
<b>Figura 2.</b> Habilidad motora fina en la dimensión de motricidad de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial 203, Camporredondo – 2019	25
<b>Figura 3:</b> Nivel de desarrollo de la habilidad de juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial 203, Camporredondo – 2019 .....	26

## **Resumen**

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos digitales y la habilidad motora fina en niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo, provincia de Luya, durante el año 2019. El estudio fue de tipo descriptivo, con diseño descriptivo simple. La población y muestra fue de 20 niñas y niños matriculados en el aula de tres años. El instrumento utilizado fue el test Tepsi. Los resultados permiten observar que, el 40,0% de niñas/os tienen nivel normal de habilidades motoras finas y alcanzan el nivel logrado en juegos digitales, el 10,0% de niñas/os tienen nivel normal de habilidades motoras finas y obtienen el nivel en proceso en juegos digitales. El 35,0% de niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y están en el nivel logrado en juegos digitales, el 15,0% de niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y se ubican en el nivel en proceso en juegos digitales. Por lo tanto, con el 100,0% de niñas/os; se concluye que el nivel de habilidades motoras finas es independiente de los juegos digitales.

Palabras clave: Habilidad motora fina, juegos digitales.

## **Abstract**

The general objective of the research was to determine the relationship between digital games and fine motor ability in three-year-old girls and boys from the initial educational institution 203 of the Camporredondo district, Luya province, during 2019. The study was descriptive, with a simple descriptive design. The population and sample was 20 girls and boys enrolled in the three-year-old classroom. The instrument used was the Tepsi test. The results show that 40.0% of the children have a normal level of motor skills and reach the level achieved in digital games, 10.0% have a normal level of motor skills and obtain the level in process in digital games. 35.0% of children have a level at risk of motor skills and are at the level achieved in digital games, 15.0% have a level at risk of motor skills and are at the level in process in digital games -such. Therefore, with 100, 0% confidence it is concluded that the level of motor skills is independent of digital games; therefore, the null hypothesis is accepted.

Keywords: Motor skills, digital games.

## **Chicham Tsatsamáamu**

Juka takatak emáamui wainkatasa wasugkamki takat ematnum uchi papijam mijagji kauptum usumka iman ajuinamunum waimatai 203 batsatkamu camporredondo, Luyanum 2019. Augtamuk emáamui wajukenawa nuu dísa takámu. Takatak emamui 20 papijam kauptum mijanji ajuina nujai. Dísi teets tepsí tutayai nujai. Ju aidau jinkine augtamunum, 40.0% papijam aidau iwainawai wasugkamki takat emamua nunui wagtina nuu, 10,0% maak iwainawai wasugkamki takat ematnum nuniayaitak imaniashbau wagtinui. 35,0% papijam aidau wasugkamki takat emamanum imaniashbau wantinui, 15,0% papijam aidau wasugkamki unuimatnum imagchau jinui nuigtu wasugkamki waggagnum ematai ainanuin makmamtau batsatui.

Nunui asa, 100,0% jujain kajintsa takamaina nunuwai wasugkamki takat emamu aina nujain, agkagtai juju wakagnum wasugkamat aina nujai, nunin aása nunimainai tibauwa duka dekaskechui.

Chicham Etéjamu: Takat eémat, wasugkamki.

## I. INTRODUCCIÓN

Es cotidiano apreciar que las Instituciones Educativas con frecuencia tienen dificultades para desarrollar habilidades motoras en los escolares que cursan su educación inicial y también de educación primaria. En ese sentido Missuina, Gaines, Soucie y Malean (2006) manifiestan que “desde principios del siglo XX, el abordaje de la motricidad en la escuela, constituye una gran preocupación para la comunidad científica, teniendo limitaciones para brindar una explicación bien fundamentada sobre el tratamiento afectivo desde las diferentes disciplinas”. La apreciación descrita es muy real, lo cual está presente en la escuela y los docentes muchas veces carecen de argumentos didácticos y también científicos para desarrollar un trabajo eficiente con sus alumnos. El sistema educativo peruano, presenta grandes dificultades en su funcionamiento, la brecha entre la educación rural y la educación urbana es cada vez mayor en términos de cobertura, calidad, accesibilidad y otros indicadores, lo que genera una gran desigualdad sobre todo en educación básica, sin embargo, el estado hace grandes esfuerzos para superar la brecha, pero los resultados no son de los mejores (Ministerio de Educación, 2016). Los estudiantes de la provincia de Luya, departamento de Amazonas, presentan dificultades para recibir aprendizajes eficientes, particularmente los que están matriculados en el nivel inicial, no pueden ejecutar con solvencia actividades relacionadas a la motricidad, debido sobre todo a que las docentes más se preocupan por desarrollar fichas de trabajo y atiborrarles de tareas que no contribuyen absolutamente a nada o que muy poco ayuda a estimular las habilidades motoras finas, que tienen el carácter de ser indispensables para la vida futura y también para facilitar el logro de los aprendizajes; esta casuística se ha evidenciado en el nivel de Educación Inicial de la localidad de Camporredondo ubicada en la zona rural; por lo que, nos hemos formulado el siguiente problema ¿Cómo se relacionan los juegos digitales con la habilidad motora fina en niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo en el año lectivo 2019?, esta investigación se justifica porque nace a partir de una problemática que está presente en la provincia de Luya, particularmente en la localidad de Camporredondo, en el nivel inicial, donde las niñas y niños presentan dificultades en la coordinación motora fina; cuando se sabe que su desarrollo en la etapa infantil tiene gran importancia para el descubrimiento del entorno, la exploración, la autoestima, su relación con el medio, la confianza en sí mismo; y resulta determinante para el adecuado funcionamiento de la psicomotricidad; esa realidad que ha motivado asociar la variable de estudio, a otra

variable que considera a los juegos digitales como una alternativa de trabajo didáctico en las aulas de Educación Inicial, para ver la interrelación de las variables, teniendo en cuenta las dimensiones, para que al final del estudio se tenga en claro si es que se articulan las habilidades motoras finas con los juegos digitales de las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 de la localidad de Camporredondo, Provincia de Luya, Región Amazonas. La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos digitales y la habilidad motora fina de niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo en el año lectivo 2019 y entre los objetivos específicos diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad motora fina en las dimensiones de coordinación y motricidad de las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo; evaluar el nivel de desarrollo de los juegos digitales en las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo; Comparar la relación entre los juegos digitales y la habilidad motora fina de las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo. En las investigaciones de Cervigni, Franco y Guillermo (2016), en su estudio sobre estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: aportes fundados en un estudio empírico. Su objetivo fue analizar los hallazgos de la estimulación mediante los juegos digitales. Estudio de alcance exploratorio, donde participaron 40 alumnos con desarrollo típico, el instrumento utilizado fue la encuesta que fue adaptada para los fines de la investigación; al final arribaron a las siguientes conclusiones: Es posible analizar la problemática mediante algunos ejemplos prácticos, un simple juego de tiro a las dianas, no presentaría una situación estimulante para la flexibilidad cognitiva. Si a este juego se le añade la condición de evitar ciertos criterios, podría involucrar una demanda adicional de control inhibitorio; sin embargo al incrementar la complejización de la situación acompañada de la orientación, la flexibilidad cognitiva, estaría suficientemente estimulada.

La investigación realizada en Cuenca, Ecuador, por Tamay (2018), titulada, Técnicas gráfico plásticas con recursos naturales para estimular la motricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años en el Centro Infantil de Buen Vivir, Canton de Tambo, en el periodo lectivo 2016-2017, se trata de una propuesta metodológica para estimular la motricidad fina de niños y niñas de 2 a 3 años a través de interesantes juegos gráfico plásticos. El autor concluyó que las técnicas gráfico plásticas permiten incrementar el desarrollo de



habilidades y destrezas de los niños y niñas, desarrollando al máximo su creatividad e imaginación, desarrollando su motricidad y alcanzando nuevos conocimientos de enseñanza aprendizaje. En el contexto peruano Esteban y Esteban (2018) investigó: "El desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cinco años, en el que establece, el resultado que ha obtenido y sistematizado es promover el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial, es prioritario y esencial puesto que el movimiento corporal eficiente condiciona la formación integral de los educandos. Por lo que se concluye que la motricidad fina es de gran importancia por abordar una temática de uso frecuente en el nivel inicial, nos referimos a la motricidad en la formación preescolar, que tiene su incidencia en los aspectos afectivos e intelectual de los alumnos. En otro estudio de la investigación titulada los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial "Alto Jesús" del distrito de Paucarpata, 2014, su propósito fue demostrar que existe relación entre juegos motores y el desarrollo psicomotriz, en donde cada variable se encaminó a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz del niño, de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje. Quedando demostrado que sí existe relación entre juegos motores y desarrollo psicomotriz (Chambi y Macedo, 2015). En el contexto local, se encontró una investigación titulada técnicas gráfico plásticas para mejorar la habilidad motora fina de los niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 004 del distrito de La Jalca, provincia de Chachapoyas, sobre cómo las técnicas mejoran la habilidad motora fina de los niños, los autores del estudio son Díaz y Guiop (2018). En la investigación preexperimental trabajaron con 20 alumnos, finalmente llegaron a la conclusión que la técnica mejora significativamente la habilidad motora fina de niños y niñas participantes de la investigación. Adicionalmente también concluyen que los juegos incrementan significativamente el nivel de psicomotricidad gruesa en las dimensiones de esquema corporal y también en lateralidad. Las bases teóricas que dan solidez al estudio, se consideran después de hacer una conceptualización de la variable de habilidades motoras, para el efecto, iniciaremos con la definición de motricidad, que es la capacidad de moverse o producir movimiento. Comportamiento que se caracteriza por el predominio de la acción motriz, se realiza en base de movimientos musculares. Conjunto de movimientos que pueden realizar los seres vivos, tanto en el ámbito fisiológico como anatómico. Es el movimiento de los miembros o del cuerpo que se ajusta a los requerimientos espaciales y temporales. (Gutiérrez, 2011). En cuanto a las teorías de la motricidad fina, se puede

considerar la teoría de orientación psicobiológica, sustentada por Wallon, en 1999, y que se ocupa del desarrollo psicobiológico, destacando el papel que toma el comportamiento motriz en la evolución de los niños; además está relacionado con la tonicidad, la percepción, la motricidad y el conocimiento, propiciando de esta forma una relación entre la motricidad y la inteligencia (Semino, 2016). También se puede hacer mención de la teoría psicogenética, propuesta de Le Boulch (1981), estudia la motricidad infantil y su relación con los entornos de la conducta. Siendo esta teoría, un método pedagógico que establece una teoría general del movimiento, que no sólo describe dicho movimiento, sino que también es una forma de educación motriz. De esta manera para Le Boulch la educación psicomotriz asegura el progreso funcional del niño acorde con sus posibilidades, beneficiando el desarrollo de la efectividad y equilibrio mediante los intercambios con el entorno humano y también en el medio familiar (pág. 21). Los juegos digitales, tienen su sustento en la psicomotricidad, en ese sentido, Rigal (2006), refiere que los juegos digitales se orientan a estimular la coordinación motora, relacionada a los segmentos delgados del cuerpo, específicamente de los dedos, por lo que, considera actividades de coordinación ojo – mano, que involucra activación cognitiva y activación motriz, también considera la actividad fonética que está asociado a la emisión de sonidos, los mismos que desde los inicios de la formación escolar deben ser estimulados. Cuando se hace referencia a los juegos digitales, se tiene que abordar las siguientes dimensiones: el acto prensor está conformado por un conjunto de actividades que enfatizan el acto prensor correcto, esto es, la acción de coger, coser y soltar, acto posible por la acción de flexores y extensores. Entre las técnicas tenemos: Rasgar, punzar, ensartar y enhebrar, bordar, recortar, plegar, modelar, marcar, copias de formas (Ponce León, 2013); Desarrollo digital, están asociados al conjunto de actividades de coordinación motora fina, que permite o ayuda en adelante a los estudiantes, para la iniciación de la escritura; acto grafomotor, cuya matriz de la palabra es “grafo”, escritura y “motriz”, movimiento, se refiere al movimiento gráfico realizado por el esquema corporal, y que se orienta de toda manera, a la preparación para la escritura, y su objetivo fundamental es completar y potenciar el desarrollo y estimulación psicomotriz a través de diferentes actividades; por lo que forma parte del desarrollo motor fino (Mafla, 2013. La habilidad digital, para la Real Academia de lengua, la “habilidad” es la capacidad y disposición orientada hacia la consecución de algo; persona que ejecuta algo con gracia y destreza; y el término “digital”, está relacionado al accionar de los dedos de la mano. Al realizar una conceptualización propia de habilidad digital es:

“la capacidad aprendida de un individuo, asociada a la ejecución de tareas simples y complejas, en la que implica la utilización y dominio de los dedos; por otro lado, también es concebido como la capacidad que se vuelve destreza al ser asimilada y consolidada, dado que para realizar acciones cotidianas que conlleven la utilización de las manos y por ende de los dedos, darán paso a que el cerebro emita respuestas motrices, dando como resultado el despliegue de su creatividad y desenvolvimiento ante los diversos estímulos con fluidez y rapidez” (Madrona, 2003). El acto prensor es la capacidad que se desarrolla durante la niñez y tiene la finalidad de estimular o preparar a los preescolares para lograr aprendizajes relacionados con la escritura (Díaz, 2001).

En este caso, están las actividades de recortar, así como también el rasgado, el punzar, el modelado; aprovechando y utilizando diversos recursos o insumos como medios o materiales para realizar el ejercicio. El desarrollo digital, es la capacidad y disposición para ejecutar alguna actividad que tenga que ver con el uso de los dedos, su propósito es estimular a los niños y niñas para la coordinación motora fina (Díaz, 2001, pág. 46). Por lo que, se considera las actividades de dactilo pintura, así como también el entonar canciones utilizando los dedos, realizar el trenzado y adicionalmente podemos agregar que forma parte de este aspecto el embolillado. Se refiere al conjunto de actividades o ejercicios que van a aprestar a los niños y niñas para la iniciación en el aprendizaje de la escritura; debe ser desarrollada cuando cursan su educación inicial (Díaz, 2001, pág. 51).

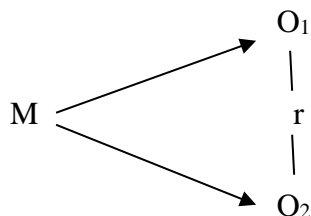
Por lo que, se considera la actividad del delineado, así como también el ejercicio de elaborar pequeños trazos, cortar por los bordes. En lo que se refiere a la hipótesis general existe una relación directa entre los juegos digitales y la habilidad motora fina de niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo.

## II. MATERIAL Y MÉTODO

### 2.1. Diseño de investigación

El diseño de investigación es el descriptivo correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El esquema es el siguiente:



Donde:

M: Representa la muestra

r: relación de variables

O<sub>1</sub>: Representa la observación de la variable 1

O<sub>2</sub>: Representa la observación de la variable 2

### 2.2. Población, muestra y muestreo

#### Población

La población estuvo conformada por 20 sujetos, entre niñas y niños del aula de tres años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo en el año lectivo 2019.

#### Muestra

La muestra fue igual a la población, conformada por 20 sujetos, que representa al 100% de la población; matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo en el año lectivo 2019.

#### Muestreo

Variables de estudio

Variable de estudio 1

- Habilidad motora fina

Variable de estudio 2

- Juegos digitales

## Operacionalización de variables

Variables	Def. conceptual	Def. Operacional	Dimensión	Indicador	Instrum.
Dependiente  Habilidad motora fina	El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos.  Ministerio de Educación. (2012)	Se relaciona a las actividades físicas que realiza el estudiante con la finalidad de estimular sus capacidades de motricidad y coordinación que le servirán para lograr aprendizajes posteriores.	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Traslada agua de un vaso a otro sin derramar</li> <li>✓ Construye un puente con tres cubos como modelo.</li> <li>✓ Construye una torre de 8 o más cubos.</li> <li>✓ Desabotona prendas de vestir.</li> <li>✓ Abotona prendas de vestir.</li> <li>✓ Desata cordones.</li> <li>✓ Copia una línea recta.</li> <li>✓ Copia un círculo.</li> <li>✓ Copia una cruz.</li> <li>✓ Copia un triángulo.</li> <li>✓ Copia un cuadrado.</li> <li>✓ Dibuja de 9 a más partes de una figura humana.</li> <li>✓ Dibuja de 6 o más partes de una figura humana.</li> <li>✓ Dibuja de 3 a más partes la figura humana.</li> <li>✓ Ordena por tamaño</li> <li>✓ Enhebra una aguja utilizando los dedos en forma de pinza.</li> <li>✓ Junta semillas utilizando de preferencia los dos dedos de la mano.</li> <li>✓ Enrosca y desenrosca tapas de botellas.</li> <li>✓ Hace líneas con arena en el piso utilizando los dedos de las manos.</li> <li>✓ Coge una cuerda y realiza movimientos en zig zag.</li> <li>✓ Hace figuras utilizando los dedos de la mano con hilos de colores.</li> <li>✓ Intenta amarrar los pasadores de sus zapatos.</li> <li>✓ Desviste y viste muñecos con ropa.</li> </ul>	Test de motricidad

			Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Salta con los dos pies juntos en un mismo lugar.</li> <li>✓ Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua</li> <li>✓ Lanza una pelota en una dirección determinada.</li> <li>✓ Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos.</li> <li>✓ Camina en punta de pies de seis a más segundos.</li> <li>✓ Salta 20 cm con los pies juntos</li> <li>✓ Salta en un pie de tres a más veces.</li> <li>✓ Coge una pelota.</li> <li>✓ Camina hacia delante topando talón y punta camina hacia a tras topando talón y punta</li> </ul>	
Independiente Juegos digitales	✓ Conjunto de actividades que realizan las personas en general y particularmente los niños para estimular el movimiento de los dedos (Pérez, 2005).	✓ Actividades motrices que realizan los niños y que tienen la finalidad de ejercitar el movimiento de los dedos para lograr posteriores aprendizajes.	Acto prensor	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Corta correctamente las bandas de plastilina</li> <li>✓ Embolilla y decora la figura del arcoíris</li> <li>✓ Ensarta bolitas de plastilina en un palillo</li> <li>✓ Utiliza la pinza correctamente para juntar objetos</li> </ul>	Ficha de observación
			Desarrollo digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Coloca monedas con facilidad en una alcancía</li> <li>✓ Coloca los ganchos sin dificultad según consigna de la docente</li> <li>✓ Coloca la silueta del árbol según indicación de la docente.</li> <li>✓ Canta canciones utilizando los dedos de la mano.</li> </ul>	
			Acto grafo motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Coloca las tapitas según la consigna de la maestra.</li> <li>✓ Coloca las tapitas en el lugar que lo corresponde</li> <li>✓ Enrosca las tapitas según indicación de la maestra</li> <li>✓ Abrocha con facilidad según indicación de la docente</li> </ul>	

### **2.3. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### a) Método

En el sentido general, durante el proceso de investigación se utilizó el método científico, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), constituyen un sistema de procedimientos, técnicas, acciones estratégicas y tácticas para resolver el problema de investigación. También se utilizaron los métodos específicos como: método inductivo, el método deductivo, el método analítico y el método sintético, durante todo el proceso de investigación.

#### b) Técnica e instrumentos

La técnica es la observación; y los instrumentos, el test Tepsi (Haeussler y Marchant, 2003); y para la variable de juegos digitales, se utilizó la ficha de observación.

### **2.4. Análisis de datos**

Los resultados obtenidos en el trabajo de campo, fueron sometidos a un tratamiento estadístico, apoyados por los programas informáticos Microsoft Excel y SPSS v. 23, en seguida fueron presentados en tablas y figuras, finalmente fueron interpretados en base a los objetivos específicos.

### III. RESULTADOS

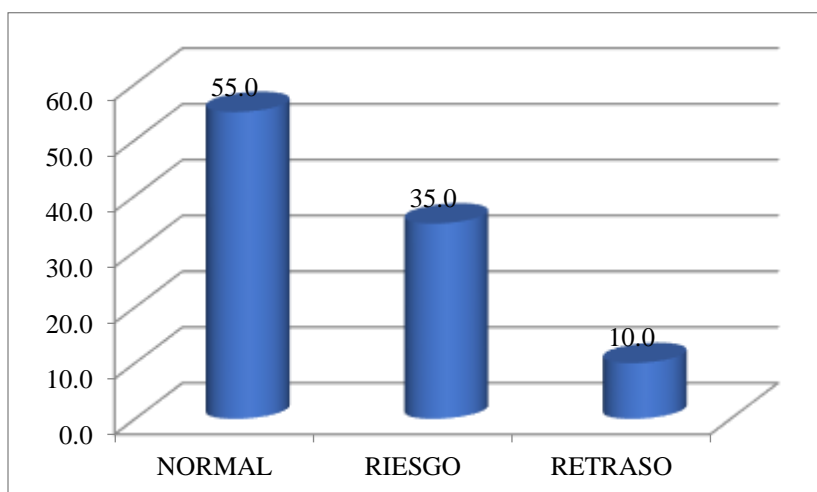
**Tabla 1**

*Habilidad motora fina de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*

<b>Habilidad motora fina (coordinación)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
NORMAL	11	55.0
RIESGO	7	35.0
RETRASO	2	10.0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>

**Figura 1**

*Habilidad motora fina en la dimensión de coordinación de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*



#### **Interpretación**

Según los resultados, se aprecia que el 55,0% de las niñas/os tienen nivel normal en la dimensión de coordinación en su habilidad motora fina; el 35,0% de las niñas/os tienen nivel de riesgo en la dimensión de coordinación en su habilidad motora fina; y el 10,0% de las niñas/os tienen nivel de retraso en la dimensión de coordinación en relación a su habilidad motora fina.



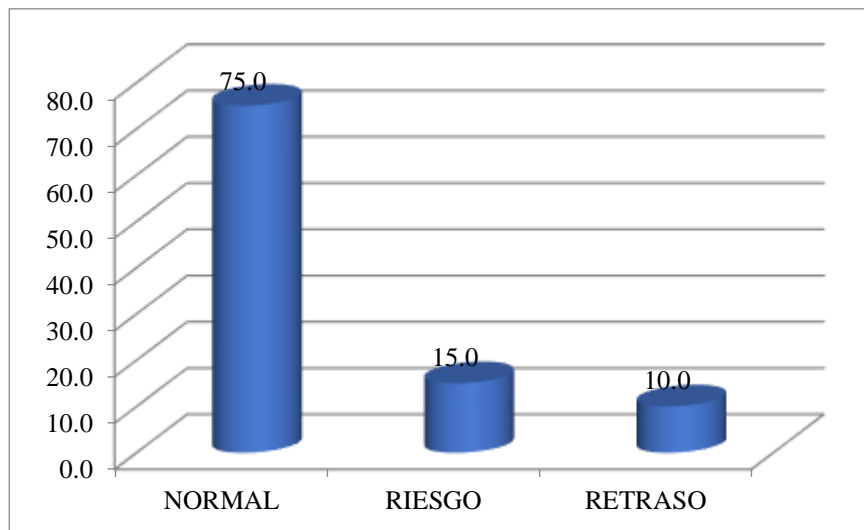
**Tabla 2**

*Motricidad de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*

<b>Habilidad motora fina (motricidad)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
NORMAL	15	75.0
RIESGO	3	15.0
RETRASO	2	10.0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>

**Figura 2**

*Habilidad motora fina en la dimensión de motricidad de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*



**Interpretación**

Según los resultados, se aprecia que el 75,0% de las niñas/os tienen nivel normal en la dimensión de la motricidad de su habilidad motora fina; el 15,0% de las niñas/os tienen nivel de riesgo en la dimensión de motricidad en su habilidad motora fina; y el 10,0% de las niñas/os tienen nivel de retraso en la dimensión de motricidad en relación a su habilidad motora fina.

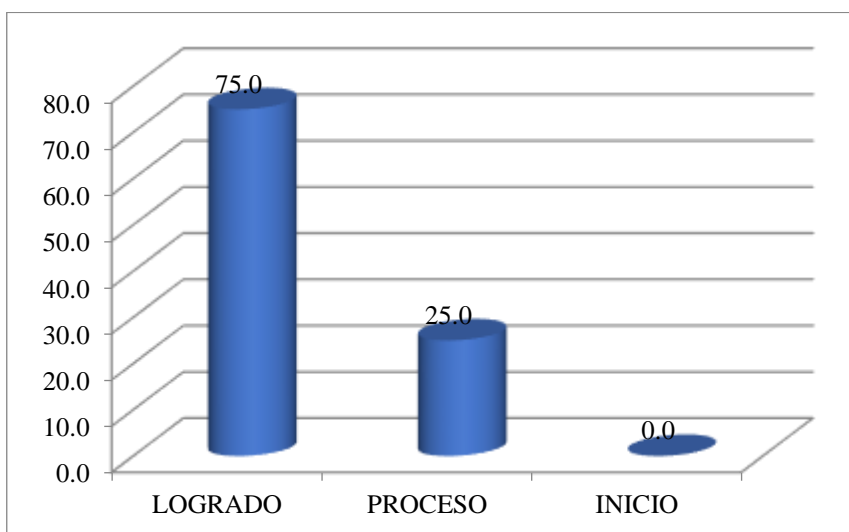
**Tabla 3**

*Nivel de desarrollo de la habilidad de juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*

<b>Juegos digitales</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
LOGRADO	15	75.0
PROCESO	5	25.0
INICIO	0	0.0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>

**Figura 3**

*Nivel de desarrollo de la habilidad de juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019.*



**Interpretación**

Según los resultados, se aprecia que el 75,0% de las niñas/os tienen nivel de logrado en su habilidad de juegos digitales y el 25% está en proceso, en relación a su desarrollo de los juegos digitales.

**Tabla 4**

*Relación entre la variable habilidad motora fina y los juegos digitales de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 203, Camporredondo – 2019*

<b>HABILIDAD</b>	<b>JUEGOS DIGITALES</b>				<b>TOTAL</b>	
	<b>LOGRADO</b>		<b>PROCESO</b>			
	<b>MOTORA FINA</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>N°</b>
NORMAL	8	40.0	2	10.0	10	50.0
RIESGO	7	35.0	3	15.0	10	50.0
RETRASO	0	0.0	0	0.0	0	0.0
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>75.0</b>	<b>5</b>	<b>25.0</b>	<b>20</b>	<b>100.0</b>

**Interpretación**

El 40,0% de las niñas/os tienen nivel normal de habilidades motoras finas y nivel logrado en juegos digitales, el 10,0% tienen nivel normal de habilidades motoras finas y nivel en proceso en juegos digitales. El 35,0% de las niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y nivel logrado en juegos digitales, el 15,0% de niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y nivel en proceso en juegos digitales. El 0,0% de las niñas/os tienen retraso en su nivel de habilidades motoras finas y nivel logrado en juegos digitales, el 0,0% tienen retraso en su nivel en riesgo de habilidades motoras finas y nivel en proceso en juegos digitales.

### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bi- lateral)	Sig. exacta (bila- teral)	Sig. exacta (unila- teral)
Chi-cuadrado de Pearson	,267 <sup>a</sup>	1	,606		
Corrección por continuidad <sup>b</sup>	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitudes	,268	1	,605		
Estadístico exacto de Fisher				1,000	,500
N de casos válidos	20				

a. 2 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 2,50.

b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

$$X_c^2 = 0,267$$

$$p = 0.500$$

Decisión: Como  $p > 0.05$  se acepta  $H_0$ .

Conclusión: Con el 95% de confianza se concluye que el nivel de habilidades motoras finas es independiente de los juegos digitales.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados sobre la relación entre habilidad motora fina y juegos digitales en las niñas y niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 203 del distrito de Camporredondo, revelan que el 55% de la muestra, en la dimensión de coordinación, está en el nivel normal, el 35% está en el nivel de riesgo y el 10% está en el nivel de retraso Chuchihuaccha y Huamaní (2017), quienes concluyen que sus estudiantes lograron superar el nivel de riesgo en cuanto a su coordinación motora, por el impacto de las actividades motrices finas, desarrolladas por los niños y niñas. Además, apreciando los resultados, los niños que participaron como parte de la muestra, en su mayoría están en el nivel normal, coincidiendo con el estudio de Tamay, donde concluye que, las habilidades y destrezas permiten desarrollar al máximo su creatividad e imaginación; ahí radica la relevancia de las actividades de motricidad. Análogamente, también hay relación con el estudio de Esteban y Esteban (2018), cuando concluyen que la motricidad es de gran importancia en la edad preescolar dado que está ligada al desarrollo afectivo e intelectual del niño y también favorece el dominio corporal (motricidad).

Al hacer el análisis de los resultados del nivel de desarrollo de los juegos digitales, se aprecia que el 75% de niñas/os alcanza el nivel logrado y el 25% de niñas/os se ubica en el nivel de proceso, encontrando semejanzas con la tesis de Díaz y Guiop (2018), donde concluyen que, los juegos incrementan significativamente el nivel de habilidad motora fina de los niños y niñas de tres años de edad.

Al correlacionar las variables de estudio de juegos digitales con habilidades motoras finas, se aprecia que el 40% de niñas/os tienen un nivel normal de habilidades motoras finas y están en el nivel de logrado en los juegos digitales; el 10% de niñas/os están en el nivel normal de habilidades motoras finas y están en el nivel de proceso en los juegos digitales; el 35% de niñas/os están en el nivel de riesgo en habilidades motoras finas y están en el nivel logrado de juegos digitales; el 15% de niñas/os está en el nivel de riesgo de juegos digitales y se ubican en el nivel de proceso de juegos digitales; por lo que, con el 100% con certeza se concluye que el nivel de habilidades motoras finas es independiente de los juegos digitales. Por lo tanto, encontrando diferencias con el estudio de

Chambi y Macedo (2015), quienes en su estudio correlacional sobre juegos motores y el desarrollo psicomotriz en niños de tres años de edad, determinan que, hay relación directa entre las variables que formaron parte de su estudio.

## V. CONCLUSIONES

- Los resultados sobre el nivel de desarrollo en las habilidades motoras finas en la dimensión de coordinación, muestran que para el 55% de niñas/os es normal, para el 35% de niñas/os está en riesgo y para el 10% de niñas/os está en retraso. En la coordinación motora fina, en la dimensión de motricidad muestran que para el 75% de niñas/os es normal, para el 15% de niñas/os está en riesgo y para el 10% de niñas/os está en retraso, tal como se percibe en las tablas y en las figuras 1 y 2.
- Al evaluar los datos obtenidos en la variable juegos digitales, se percibe que el 75%, que representan a 15 niños y niñas, está en logrado; y 5 niñas/os que representan el 25%, se encuentran en el nivel de proceso, tal como se percibe en la tabla y figura 3.
- En lo que respecta a la relación entre variables, se observa que el 40,0% de las niñas/os tienen nivel normal de habilidades motoras finas y alcanzan el nivel logrado en juegos digitales, el 10,0% de las niñas/os tienen nivel normal de habilidades motoras finas y obtienen el nivel en proceso en juegos digitales. El 35,0% de las niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y están en el nivel logrado en juegos digitales, el 15,0% de niñas/os tienen nivel en riesgo de habilidades motoras finas y se ubican en el nivel en proceso en juegos digitales. Por lo tanto, con el 100% de niñas/os; se concluye que el nivel de habilidades motoras finas es independiente de los juegos digitales.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- A las directoras de las Instituciones Educativas del nivel Inicial que fijen como política de trabajo en el nivel, las estrategias orientadas a mejorar los niveles de desarrollo de las habilidades motoras en sus niños y niñas.
- A las profesoras que desarrollan labor docente en las Instituciones de Educación Inicial, que estimulen a sus estudiantes a través de actividades lúdicas para que desarrollen capacidades de manera significativa.
- A los padres y madres de familia, que apoyen la labor de las docentes, acompañando a sus hijos en sus aprendizajes, a partir de las orientaciones que les dan las profesoras.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cervigni, M., Franco, B. y Guillermo, A. (2016). *Estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: aportes fundados en un estudio empírico*. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3334/333449323010.pdf>
- Chambi, F. y Macedo, N. (2015). *Los juegos motores con el desarrollo psicomotriz de los niños de tres años de la institución educativa inicial “Alto Jesús” del distrito de Paucarpata*. Universidad Nacional San Agustín, Arequipa.
- Chuquihuaccha, R. y Huamaní, R. (2017). *Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa 270 de Huaytará*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Díaz, N. (2001). *Fantasía en movimiento*. Limusa.
- Díaz, R. y Guiop, F. (2018). *Técnicas gráfico plásticas para mejorar la habilidad motora fina de los niños y niñas de 5 años de edad, de la institución educativa N° 004 del distrito de La Jalca, provincia de Chachapoyas*. Instituto Superior Pedagógico Toribio Rodríguez de Mendoza, Chachapoyas.
- Esteban, L. y Esteban, V. (2018). *Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cinco años*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Gatti, M. C. (2010). *El eslabón del día*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Gutiérrez, F. (2011). *Nuevo diccionario pedagógico*. (5a. ed.). La Paz, Bolivia: GRÁFICA G.G.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Le Boulch, J. (1981). *Educación del movimiento*. Barcelona: Morata.
- Madrona, P. (2003). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (0-6 años)*. Wanceulen S. L.
- Mafla, M. (2013). *Desarrollo de la motricidad fina en la preescritura de los niños*. Santiago: Dolmen.
- Ministerio de Educación (2016). *Brechas entre la educación urbana y rural en el contexto peruano*. Lima, Perú: Imprenta del Minedu.

- Missuina, C., Gaines, R., Soucie, H., y Malean, J. (2006). *Parental questions about developmental coordination disorder: A synopsis of current evidence. Paediatr Child Health vol 11 N° 8.*
- Montserrat, C. V. (2005). *La lengua oral en la escuela.* Madrid, España: Grao.
- Oña, S. (2009). *Control y aprendizaje motor.* Madrid: Síntesis.
- Ponce León, M. (2013). *Desarrollo motor infantil.* Madrid: Paidós.
- Real Academia Española (1996). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.* Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=D156Lag>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria.* Madrid: Inde.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada de Piura.*
- Tamay, M. (2017). *Técnicas gráfico plásticas con recursos naturales para estimular la motricidad fina en niños y niñas de 2 a 3 años en el Centro Infantil de Buen Vivir, Cantón Tambo, Periodo lectivo 2016 – 2017.* Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador.

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Test para niños/as

### TEST TEPSI

Nombre del niño: .....

Fecha de nacimiento: ..... Edad ..... años ..... meses ..... días.....

Fecha de examen: .....

Nombre del padre: ..... / madre: .....

Directora: .....

Examinadoras: .....

Resultado Test Total	
Puntaje Bruto:.....	
Puntaje T:.....	
Categoría:	<input type="checkbox"/> Normal > ó = 40 Ptos <input type="checkbox"/> Riesgo 30 – 39 Ptos <input type="checkbox"/> Retraso < ó = 29 ptos

Observaciones: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

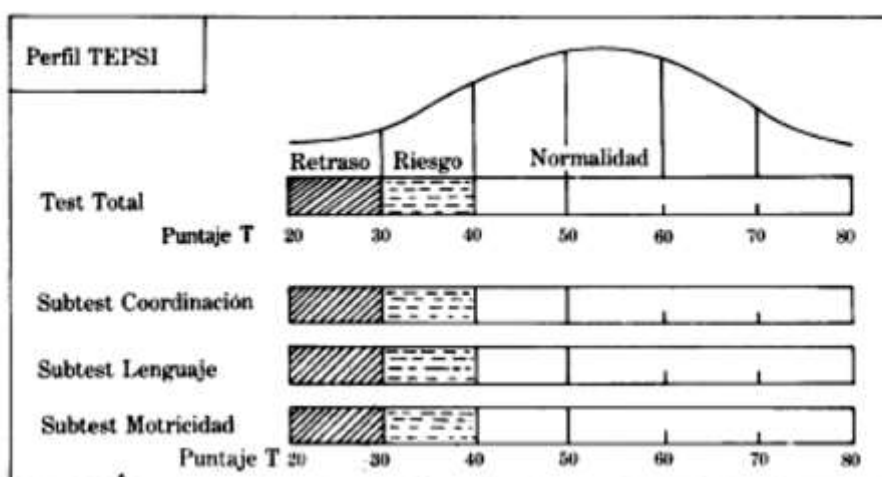
.....

.....

.....

.....

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación	.....	.....	.....
Lenguaje	.....	.....	.....
Motricidad	.....	.....	.....



PROTOCOLO DEL TEPSI

SUB TEST DE COORDINACIÓN	
1C	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos)
2C	Construye un puente con tres cubos como modelo
3C	Construye una torre de 8 o más cubos (doce cubos)
4C	Desabotona (estuche)
5C	Abotona (estuche)
6C	Enhebra aguja (aguja de lana, hilo)
7C	Desata cordones (tablero con cordón)
8C	Copia una línea recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja registro)
9C	Copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja registro)
10C	Copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja registro)
11C	Copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja registro)
12C	Copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja registro)
13C	Dibuja 9 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de la hoja registro)
14C	Dibuja 6 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de la hoja registro)
15C	Dibuja 3 o más partes de una figura humana (lápiz reverso de la hoja registro)
16C	Ordena por tamaño (tablero; barritas)
Total subtest coordinación	

SUB TEST MOTRICIDAD	
1M	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar
2M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)
3M	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)
4M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más
5M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. o más
6M	Se para en un pie 1 seg. o más
7M	Camina en punta de pies seis o más pasos
8M	Salta 20 cms con los pies juntos (hoja re.)
9M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
10M	Coge una pelota (pelota)
11M	Camina hacia delante topando talón y punta
12M	Camina hacia atrás topando talón y punta
Total subtest motricidad	

Fuente: Haeussler y Marchant (2003)

## Anexo 2. Ficha de observación

Niño/niña: ..... Sexo M ( ) F ( )

Observadora:.....

Objetivo: Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y la habilidad motora fina de niños y niñas de tres años de Institución Educativa inicial 203 del distrito de Camporredondo.

Variable: Habilidades motoras

N°	Dimensión	Items	L	P	I	Puntaje
1	Acto prensor	Corta correctamente las bandas de plastilina				
2		Embolilla y decora la figura del arcoíris				
3		Ensarta bolitas de plastilina en un palillo				
4		Utiliza la pinza correctamente para juntar objetos				
5	Desarrollo digital	Coloca monedas con facilidad en una alcancía				
6		Coloca los ganchos sin dificultad según consigna de la docente				
7		Coloca la silueta del árbol según indicación de la docente.				
8		Canta canciones utilizando los dedos de la mano.				
9	Acto grafo motor	Coloca las tapitas según la consigna de la maestra.				
10		Coloca las tapitas en el lugar que lo corresponde				
11		Enrosca las tapitas según indicación de la maestra				
12		Abrocha con facilidad según indicación de la docente				
<b>Total</b>						
Escala valorativa		Escala numérica				
Logrado		4- 5				
proceso		2-3				
Inicio		0-1				

Anexo 3. Test aplicado

TEST TEPSI

16

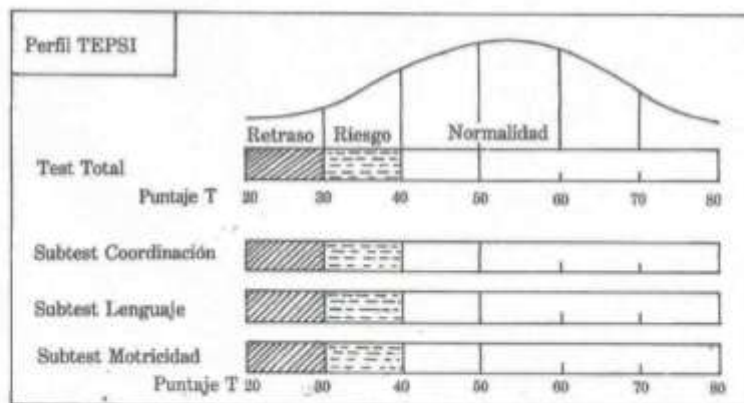
Nombre del niño: ESTEFANI GUADALUPE MOREI  
 Fecha de nacimiento: 24-06-2016  
 Fecha de examen: 16-09-2020  
 Nombre del padre: RAMON GUADALUPE T. / madre: ROSA MOREI TAFUR  
 Examinadoras: HELDITA HUANAN HIDALGO

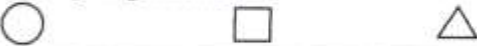

Edad 3 años 5 meses 7 días

Resultado Test Total	
Puntaje Bruto:	42
Puntaje T:	69
Categoría:	<input checked="" type="checkbox"/> Normal > ó = 40 Ptos <input type="checkbox"/> Riesgo 30 - 39 Ptos <input type="checkbox"/> Retraso < ó = 29 pts

Observaciones:  
 Presenta dificultades en los ítems 4, 6, 8.  
 En lenguaje tiene dificultades en ítem 19 en motricidad en el 10.

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación	12	52	N
Lenguaje	23	64	N
Motricidad	10	69	N



7L	Conoce la utilidad de objetos Cuchara..... lápiz..... jabón..... Escoba..... Cama..... tijera.....
8L	Discrimina pesado y liviano (bolsas con arena y esponja) Pesado _____ liviano _____
9L	Verbaliza su nombre y apellido Nombre _____ apellidos _____
10L	Identifica su sexo _____
11L	Conoce el nombre de sus padres Papá _____ mamá _____
12L	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas Hambre _____ cansada _____ frío _____
13L	Comprende las preposiciones Detrás _____ sobre _____ bajo _____
14L	Razona por analogías compuestas Hielo _____ ratón _____ mamá _____
15L	Nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) Azul _____ amarillo _____ rojo _____
16L	Señala colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) Azul _____ amarillo _____ rojo _____
17L	Nombra figuras geométricas 
18L	Señala figuras geométricas 
19L	Describe escenas <i>están comiendo pollo</i> <i>el perro ladra</i>
20L	Reconoce absurdos
21L	Usa plurales
22L	Reconoce antes y después Antes _____ después _____
23L	Define palabras de: Manzana <u>comer</u> Pelota <u>jugar</u> Zapato <u>calzarse</u> Abrigo <u>calentarse</u>



## Anexo 4

### Iconografías

#### Investigadora aplicando el test



Niños de la institución educativa durante el trabajo de campo



Niños ejecutando las actividades, posterior a recibir las orientaciones



Niñas ejecutando las actividades relacionadas con el test



Tesista orientando la ejecución de las actividades

