



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN N° 15177 - JOSÉ OLAYA BALANDRA-
PIURA 2023.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

ALVARADO MICHILOT, JEISY MARYURI

ORCID: 0009-0007-3801-6031

ASESORA

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

PIURA – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0270-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:10** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN No 15177 - JOSÉ OLAYA BALANDRA- PIURA 2023.**

Presentada Por :
(1207081006) **ALVARADO MICHILOT JEISY MARYURI**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN No 15177 - JOSÉ OLAYA BALANDRA- PIURA 2023. Del (de la) estudiante ALVARADO MICHILOT JEISY MARYURI, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 05% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 05 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Dedicatoria

Quiero dedicar mi tesis con todo mi corazón a Papito Dios, la Virgen María que gracias a ellos he logrado concluirla. A mi familia que me apoya en todo momento.

Agradecimiento

Quiero agradecer primero a Papito Dios, la Virgen María quienes me guían día a día. A mi familia que han contribuido en este logro de mi vida.

Índice General

Carátula.....	i
Dedicatoria... ..	iv
Agradecimiento	v
Índice general.....	vi
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales	8
2.2 Bases teóricas.....	10
2.2.1. Actividades lúdicas.....	10
2.2.1.1. Definición de actividades lúdicas.....	10
2.2.1.2. Importancia de las Actividades Lúdicas.....	13
2.2.1.3. El juego en el aprendizaje	14
2.2.2. Teorías que sustentan las actividades lúdicas	17
2.2.3. Dimensiones de las actividades lúdicas	18
2.2.4. Psicomotricidad gruesa	20
2.2.5. Teorías que sustentan el desarrollo psicomotriz	21
2.2.5.2. Teoría de Jean Piaget.....	22
2.3.1. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa	23
2.2.7. La importancia de la psicomotricidad gruesa.....	25
2.2.8. Beneficios de la psicomotricidad gruesa.....	25
2.2.9. Efectos de las actividades lúdicas sobre la psicomotricidad gruesa.....	27
2.3 Hipótesis	28
III. METODOLOGÍA	29
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	29

3.2. Población y muestra.....	30
3.3. Variables: Definición y operacionalización.....	33
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	35
3.5. Método de análisis de datos	37
3.6. Aspectos éticos	38
IV. RESULTADOS.....	39
4.1. Resultados por objetivos.....	39
4.2. Contratación de hipótesis	44
DISCUSIÓN.....	48
5. CONCLUSIONES.....	54
6. RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS.....	65
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	65
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	67
Anexo 03: Validez del instrumento	70
Anexo 04: Confiabilidad del instrumento	79
Anexo 05: Consentimiento informado	81
Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información.....	82

Lista de tablas

Tabla 1	Población de niños de 3 años de educación inicial.....	31
Tabla 2	Tabla cruzada actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa	39
Tabla 3	Tabla cruzada juego libre y psicomotricidad gruesa	40
Tabla 4	Tabla cruzada juego motor y psicomotricidad gruesa	41
Tabla 5	Tabla cruzada juego memoria y psicomotricidad gruesa	42
Tabla 6	Tabla cruzada juego manipulativo y psicomotricidad gruesa	43
Tabla 7	Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk	44
Tabla 8	Correlación entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.....	45
Tabla 9	Correlación entre juego libre y psicomotricidad gruesa.....	45
Tabla 10	Correlación entre juego motor y psicomotricidad gruesa.....	46
Tabla 11	Correlación entre juego memoria y psicomotricidad gruesa	46
Tabla 12	Correlación entre juego manipulativo y psicomotricidad gruesa	47

Lista de figuras

Figura 1 Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa	39
Figura 2 Juego libre y psicomotricidad gruesa.....	40
Figura 3 Juego motor y psicomotricidad gruesa.....	41
Figura 4 Juego memoria y psicomotricidad gruesa.....	42
Figura 5 Juego manipulativo y psicomotricidad gruesa	43

Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023. El estudio se centra en el análisis de la variable actividades lúdicas y sus dimensiones: Juego libre, motor, memoria y manipulativo; y la variable psicomotricidad gruesa y sus dimensiones: Dominio corporal dinámico y estático. La metodología usada corresponde al tipo básica, enfoque cuantitativo y nivel correlacional. Como técnica de recojo de información se utilizó la observación y el instrumento aplicado fueron dos listas de cotejo validadas por juicio de expertos que las consideraron aplicables; y con un nivel de confiabilidad alta para ambas listas de cotejo (Actividades lúdicas, Alfa de Cronbach de 0.89 y psicomotricidad gruesa, Alfa de Cronbach de 0.81). La población fue de 100 niños de ambos sexos y de ella mediante proceso no probabilístico por conveniencia se eligió 25 niños de ambos sexos. Para la contrastación de hipótesis se calculó el Rho de Spearman que fue de ,707**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01 al correlacionar las actividades lúdicas y el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños. Finalmente, se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre las actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura.

Palabras clave: Actividades lúdicas, juego, movimiento, psicomotricidad gruesa.

Abstract

The objective of this study was to establish the relationship between recreational activities and gross motor skills of 3-year-old children of initial education at institution No. 15177 - José Olaya Balandra-Piura 2023. The study focuses on the analysis of the variable ludic activities and their dimensions: free play, motor, memory and manipulative; and the gross psychomotor variable and its dimensions: Dynamic and static body domain. The methodology used corresponds to the basic type, quantitative approach and correlational level. Observation was used as the information gathering technique and the applied instrument was two checklists validated by expert judgment who considered them applicable; and with a high reliability level for both checklists (leisure activities, Cronbach's Alpha of 0.89 and gross psychomotor skills, Cronbach's Alpha of 0.81). The population was 100 children of both sexes and from it, by means of a non-probabilistic process for convenience, 25 children of both sexes were chosen. For the contrasting of hypotheses, Spearman's Rho was calculated, which was $.707^{**}$; and the Sig. (bilateral) = $.000 < 0.01$ when correlating playful activities and the level of gross motor skills of the children. Finally, it was concluded that there is a direct, high and significant relationship between recreational activities and gross psychomotor skills in children of 3 years of initial education of the institution No. 15177 - José Olaya Balandra-Piura.

Key words: Recreational activities, game, movement, gross motricity.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el nivel inicial las actividades lúdicas son consideradas como una estrategia que favorece el aprendizaje y el logro de habilidades y destrezas en los niños, además este es aplicado tanto en la vida diaria como en lo social. Bernate (2020), considera la actividad lúdica es una estrategia pedagógica por excelencia, ya que la acción de jugar permite a los niños estar inmerso en sensaciones, y a partir de esta noción construir experiencias, favoreciendo aspectos cognitivos, emocionales y motrices. Las actividades lúdicas favorecen el estado emocional de los niños haciéndolos capaces de expresar sus emociones de manera auténtica.

En el ámbito internacional Velasco y Jara (2019), sus hallazgos evidenciaron que los niños ecuatorianos presentan problemas respecto al desarrollo de psicomotricidad, así mostró que el 50% de niños está en proceso en relación a habilidades que le permiten dominio en su psicomotricidad gruesa debido a la escasa o nula estimulación. Ello se evidencia en que los niños muestran poca coordinación dinámica en general y dificultad en el desarrollo armónico. De igual manera en Colombia, Aldana y Páez (2017), señalan que en relación a la psicomotricidad en los niños de preescolar se observa que el 70% de los estudiantes presentan dificultades a la hora de la práctica motriz, dificultades que manifiesta para realizar actividades de psicomotricidad gruesa, lo que les impide tener un buen desempeño académico. En este sentido asocia estas dificultades a la poca estimulación que recibe el niño en el hogar y escuela, además resalta que los niños no son bien estimulados desde prácticas de juego cotidiano.

A nivel nacional, Morante (2019), señala que el 83% de los niños se muestran dificultades en la realización de las actividades de psicomotricidad gruesa, ello debido a que los docentes solamente aplican la parte teórica, dejando de lado la praxis en el trabajo corporal del niño, a consecuencia de esto los niños presentan muchas dificultades tales como la falta de coordinación para realizar juegos motores. En la misma línea Estela (2018), señala que al observar a los niños durante la realización de actividades de juego algunos niños no muestran buen dominio motriz al mantener el equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera. Además, no pueden realizar técnicas de coordinación motora gruesa, muestran desconocimiento de su esquema corporal, no logran lanzar la pelota y otros

objetos, no realizan movimientos con diferentes partes gruesas y finas de su cuerpo y no mantienen el equilibrio. Esto quizá se debe a la poca estimulación motriz de los niños.

En la región Herrera (2019), señala que un 78% de los niños presentan dificultades en cuanto a coordinación motora, equilibrio, movimiento corporal entre otros, esto se da debido al poco interés de los profesores al aplicar estrategias en esta área, por esta razón es necesario motivar el desarrollo de actividades lúdicas, como estrategia didáctica, para fortalecer el desarrollo motriz de los niños. De igual forma González (2018), señala que los niños muestran dificultades en el desarrollo de sus habilidades motoras, tienen poca habilidad para interactuar con diferentes elementos del entorno y naturaleza, además al realizar desplazamientos y movimientos corporales, estos los hacen de manera poco coordinada y sin mantener el equilibrio requerido.

De igual manera, en la I.E. No 15177 - José Olaya Balandra de Piura se ha observado que hay profesores que no brindan la debida importancia al desarrollo de actividades de psicomotricidad porque dicen que los niños hacen desorden y dañan los materiales, por este motivo los niños tienen dificultades de coordinación motora, desplazamiento, equilibrio entre otros. En muchos de los casos las docentes recurren a prácticas pedagógicas centradas en “mantener el orden” no dando a los niños la posibilidad de expresarse corporalmente mediante la aplicación de juegos sencillos que ayuden a los niños a regular sus emociones y explorar sus posibilidades motrices. En este sentido la investigación se formula a partir de la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023?

Como objetivo general de la investigación se tuvo: Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023. Y como objetivos específicos: Determinar la relación entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023; Determinar la relación entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023; Determinar la relación entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra-

Piura 2023; Determinar la relación entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

La investigación se justificó teóricamente en cuanto que, ofrece diversos aportes teóricos referidos a las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de temprana edad, en este sentido se sustenta en los aportes de Vygotsky Freud al referir que los juegos se asocian al desarrollo del niño y tienen carácter simbólico, de igual manera en los aportes de Bruner, Wallon y Da Fonseca que señalan la importancia del desarrollo psicomotor como aspecto importante en el desarrollo del pensamiento. De esta manera, es posible que la investigación que se realice, sea capaz de enriquecer el marco teórico que se relacionan con las variables de estudio que se están tomando en cuenta. Conocimiento que servirá de marco orientador para quienes decidan profundizar en el conocimiento de las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de temprana edad.

En cuanto a la practicidad, la investigación se justificó por lo siguiente: primero, en este estudio se elaboró dos instrumentos uno para medir la implementación de las actividades lúdicas en niños de temprana edad y el otro instrumento para medir el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los menores; estos instrumentos al ser validados y a la vez fiables, pueden ser utilizados en el desarrollo de otras investigaciones en función al tema planteado, que decidan abordar el estudio de estas variables de estudio. Los instrumentos ayudarán en el diagnóstico de cómo es que las docentes desarrollan actividades lúdicas con los niños y además permitirán la valoración del nivel de psicomotricidad que tienen los niños.

Por otra parte, la investigación se justificó metodológicamente ya que después de la verificación y el análisis de resultados se pudo confirmar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad fina. De esta manera la investigación aportó a la planificación y ejecución curricular docente en la medida que permitirá tomar decisiones para implementar nuevas estrategias para el trabajo en el área de psicomotricidad. Desde un análisis interpretativo de los resultados se ofrece la posibilidad de comprender como estas variables se relacionan para a partir de ello iniciar un proceso de implementación de actividades lúdicas que ayuden a mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de educación inicial.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Tamay (2022), en Ecuador, realizó su investigación titulada: Actividades lúdicas para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz tuvo como objetivo general: Diseñar una propuesta metodológica con estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. El estudio menciona que es importante el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños desde edades tempranas a través de actividades lúdicas. El estudio es de enfoque metodología cualitativa y cuantitativa de nivel descriptivo. Para la recolección de información se utilizó encuestas y fichas de observación. La muestra del estudio fue de 31 niños de 4 y 5 años seleccionados de manera no probabilística. Entre sus principales resultados se tuvo que el 67,7% de los niños presenta dificultades para realizar actividades de psicomotricidad gruesa como galopar, saltar, correr, trepar, etc. En la investigación se concluye que es necesario una guía de actividades de psicomotricidad que considere diferentes movimientos del cuerpo y el uso de recursos didácticos fundamentadas en actividades lúdicas que permitan a los niños mejorar su psicomotricidad gruesa.

Prendes (2022), en Ecuador, realizó su investigación titulada: Estrategias lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños del subnivel inicial 2, teniendo como objetivo general: determinar las estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. En el estudio se señala que las actividades ayudan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa y además fortalecen vínculos afectivos. El estudio se enmarca en un paradigma positivista de tipo cuantitativo basado en la investigación exploratoria, de campo, bibliográfica documental y descriptiva. Para el recojo de información se aplicó encuestas a docentes y padres de familias. La muestra fue de 30 padres de familia y 8 docentes del nivel inicial subnivel 2. Entre sus principales resultados se señala que las estrategias lúdicas utilizados por el docente en clases son las actividades lúdicas que incentivan al juego, sin embargo, existe desconocimiento por parte de los padres de familias acerca del

tema de psicomotricidad gruesa y características motrices de un niño y la poca estimulación a través de actividades. En la investigación se concluye que la aplicación de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, pero se requiere de la ayuda de los docentes y padres de familia.

Chicaiza (2021), en Ecuador, realizó su investigación titulada: Actividad lúdica y la psicomotricidad gruesa en la que tuvo como objetivo general: Determinar los aspectos comunes y específicos de las evidencias teórico-científicas más relevantes sobre la relación entre la actividad lúdica y la psicomotricidad gruesa. En el estudio se señala la psicomotricidad gruesa es parte del desarrollo del niño y es un aspecto importante porque proporciona bienestar físico, mental, social y que potenciado por actividades lúdicas repercute de manera positiva en los niños. El estudio es de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, modalidad bibliográfica-documental, de alcance exploratoria. Para la recolección de información se utilizó a técnica de análisis documental y como instrumento las fichas bibliográficas. La muestra de esta investigación se conformó por 25 artículos e investigaciones escritos entre los 10 últimos años provenientes de Google Académico, Scopus, Scielo, Dialnet, Redalyc, Taylor y Francis. Entre sus principales resultados se señala que un 81,8% de estudios de Google Académico establecen relación entre la lúdica y la psicomotricidad. En la investigación se concluye que las Actividades lúdicas estimulan, potencian y fortalecen la psicomotricidad gruesa aportando significativamente al desarrollo de las habilidades motoras de los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Ramon (2022), en su investigación denominada, Actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial, tuvo por objetivo determinar cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de nivel inicial. En el estudio se considera que todas las habilidades que el sujeto desarrolla a partir de la psicomotricidad gruesa permiten los movimientos amplios de manera coordinada y, al mismo tiempo, la ejecución de otras capacidades que involucran la fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y con

diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 20 niños de cinco años elegidos de manera no probabilística por conveniencia. La técnica fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación. Como resultado en la dimensión juego libre obtuvo que el valor Rho de Spearman fue de ,670 y una Sig. (bilateral) de ,000 menor a 0.01 entre el juego libre y la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años, que llevó a concluir que existe relación significativa entre las actividades de juego libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de nivel inicial.

Cáceres (2021), en su investigación denominada: Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 años, tuvo como objetivo Determinar la correlación entre juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 años. En el estudio se considera que los juegos manipulativos son aquellos que se realizan de manera libre a través de la manipulación de objetos o materiales que desarrollan habilidades motoras y cognitivas. El estudio es descriptivo correlacional. La muestra fue de 14 niños. La técnica para recoger datos sobre las variables fue la observación y como instrumento se usó la ficha de observación. Como resultado se halló un valor r de Spearman de 0,716 y un valor $p = 006$ menor a $p = 0, 05$. De acuerdo a los resultados se concluyó que existe correlación positiva alta y significativa entre los juegos de manipulación y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Lupuche (2019), en su investigación denominada: Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños de 4 años, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. En el estudio se considera que las actividades lúdicas, permiten a los niños desarrollar su autonomía y es factor importante para el desarrollo de la psicomotricidad en el niño. La investigación fue de enfoque descriptivo correlacional. La población fue de 137 niños de los que se eligió 100 como muestra. La técnica para recoger datos sobre las variables fue la observación y el instrumento fue una escala de Likert que fue validada por expertos y su confiabilidad se hizo a través del Alfa de Cronbach. Como resultado se obtuvo un valor $p = 0.01$ ($p < 0.05$) y el coeficiente de relación de (r) de Pearson de 0.2. entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa. En el

estudio se concluyó que existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años.

Champi (2021), en su investigación denominada: Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años, tuvo como objetivo general determinar la relación significativa que existe entre juegos tradicionales en la psicomotricidad en niños de 5 años del nivel inicial. En el estudio se considera que la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil que está totalmente relacionada con el desarrollo motor, intelectual y afectivo del niño. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental transversal y nivel correlacional. La muestra fue de tipo censal y estuvo conformada por 17 niños de cinco años. La técnica fue la observación y los instrumentos fueron listas de cotejo para medir las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad. Como resultado se obtuvo que hay una correlación significativa ($\rho=0.668$; $p<0,01$) entre juegos tradicionales y psicomotricidad. En el estudio se concluyó que existe relación significativa entre juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años.

Kille (2021), en su investigación denominada: Juego infantil y desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, tuvo como objetivo Establecer la incidencia del juego infantil en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños. En el estudio se considera que los juegos infantiles están conformados por actividades lúdicas en las que el niño desarrolla habilidades motoras, afectivas y cognitivas. La investigación fue de básica, descriptiva y correlacional. La muestra fue de 11 niños. La técnica fue la observación y como instrumento la ficha de observación y un test de psicomotricidad. Como resultado se obtuvo un valor r de Spearman de 0,801 al correlacionar los juegos motores y desarrollo de la psicomotricidad gruesa, también el valor de significancia fue 0,000 menor al p valor de 0,05. En el estudio se concluyó que existe correlación positiva alta y significativa entre las variables, es decir que a mayor aplicación de juegos motores mayor desarrollo de psicomotricidad gruesa.

Bravo (2019), en su investigación denominada: El juego y desarrollo de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en el desarrollo de psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años. En el estudio se señala que la carencia de estimulaciones a través de actividades lúdicas constituye una causa muy importante para que los niños tengan poco desarrollo de las habilidades motrices gruesas. La investigación fue de tipo descriptiva y correlacional. La muestra fue de 50 niños. Como técnica usada fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación. Como resultado se obtuvo halló un valor r de Spearman de 0.889 y un valor de significancia de $p=0.000$ donde ($p<.05$). En el estudio se concluyó que hay correlación positiva y significativa entre juegos didácticos para promover la memoria y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

2.1.3. Antecedentes Locales

Pintado (2022), en su tesis denominada: Juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años se propuso como objetivo general determinar la relación que existe entre juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años. En el estudio se señala la psicomotricidad gruesa, es muy importante para la formación de los niños porque permite afianzar movimientos musculares generales del cuerpo y los juegos son una estrategia importante. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional. La muestra la conformaron 14 niños seleccionados de manera no probabilística por conveniencia. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo. Entre los resultados se obtuvo que hay correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio ($r = 0,774$); y correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la coordinación viso motora ($r = 0,706$) y correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la precisión de movimientos ($r= 0,759$). En el estudio se concluyó que existe una correlación positiva alta y significativa entre juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa ($r = 0,731$).

Huamán (2020), en su tesis titulada: Juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años tuvo por objetivo general determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. El estudio enfatiza en que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento son aspectos esenciales del desarrollo del individuo condicionado el origen y la evolución del juego. La investigación fue cuantitativa, explicativa, aplicada con diseño preexperimental con pretest y post test a un solo grupo. La muestra la conformaron 17 niños seleccionados elegidos de manera no probabilística e intencional. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección una guía de observación. Entre los resultados se obtuvo que antes de aplicarse juegos didácticos el 70,6% presentan dificultad en la psicomotricidad gruesa ubicándose en un nivel bajo y después de aplicar juegos didácticos el 82,4% se ubican en un nivel alto de psicomotricidad gruesa. En el estudio se concluyó que existe que el uso de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa de los niños del nivel inicial.

Agramonte (2018), realizó la investigación para optar el título de licenciada de educación titulada: El juego didáctico como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años tuvo por objetivo de determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años del nivel inicial. En el estudio se enfatiza que el desarrollo motor en los primeros años de vida de un niño es importante porque contribuye a desarrollar sus potencialidades afectivas, cognitivas y motrices que le auguran un desempeño eficiente en la vida escolar. La investigación está enmarcada en el enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño preexperimental. La muestra fue de 53 niños de educación inicial. Para el recojo de información se empleó la técnica de la observación y como instrumento se aplicó una lista de cotejo. Los resultados del pretest muestran que el (62 %) los infantes se encuentran en un nivel de inicio, es decir que aún no logran desarrollar su psicomotricidad gruesa. Luego se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con el fin

de mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años. Finalmente, en la aplicación del post test el (92 %) se ubicó en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso. De acuerdo con los resultados el investigador concluyó que el juego didáctico como estrategia tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años.

Así mismo Seminario (2016), realizó la tesis de Licenciatura Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura (Tesis de pregrado en Educación, Nivel Inicial) con el objetivo de establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del distrito Castilla Piura. La investigación se ubica dentro del enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo con un diseño de no experimental descriptivo simple. La población de estudio estuvo conformada por 46 niños de 4 años, utilizando para el recojo de información la técnica de la observación y como instrumento la Escala Motriz de Ozer cuya aplicación arrojó como resultados de un 45,6% de los niños presentan un nivel alto de psicomotricidad, un 43,5% se considera en un nivel medio y un 10,9% se encuentra en un nivel bajo, concluyendo que el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y psicomotricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior. El antecedente citado es similar al presente estudio lo que permitiría confrontar resultados en lo correspondiente a la discusión de resultados.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

2.2.1.1. Definición de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son actividades de juego que propician en ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Las actividades

lúdicas son el medio donde el niño puede expresarse y comunicarse. Es un integrador del desarrollo motor, afectivo y cognitivo e influye en los aprendizajes. Las actividades lúdicas son una estrategia importante para favorecer el desarrollo motor de los niños (Chipana, 2022).

Para Candela y Benavides (2020), la actividad lúdica es una estrategia poderosa para favorecer el aprendizaje significativo. Esta permite la vivencia de actividades cotidianas generando motivación, alegría y entusiasmo desde la actividad corporal y/o mental. Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de aptitudes, habilidades, mejora las relaciones entre los estudiantes generando motivación hacia el aprendizaje de manera agradable y atractiva que favorece el logro de habilidades motoras. Las actividades lúdicas facilitan las vivencias cotidianas logrando impregnar placer y satisfacción en relación a las actividades que se desarrollan. Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Además, estas actividades favorecen el pensamiento creativo, la solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje y del lenguaje corporal. Es una actividad clave para la formación de los niños en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo.

Gallardo y Gallardo (2018), afirma que las actividades lúdicas son una forma de interactuar con el ambiente, es una actividad básicamente agradable, y no precisamente por los componentes externos del entorno; si no porque es la mejor manera que los niños tiene para aprender, desplegar su creatividad y promover el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse a nivel cognitivo, afectivo y motor. La implementación de actividades lúdicas se convierte en factor importante para la motivación y participación de los niños.

Ruíz (2017), señala que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, y para ello las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje y desarrollo integral de los niños porque les permite aprender a conocer la vida jugando y al mismo tiempo desarrollan habilidades motrices que le facilitan su relación con el entorno. De igual manera Otero (2015), refiere que las actividades lúdicas ayudan a los niños a relacionarse con su entorno y su conocimiento con el mundo que le rodea, además estas son un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación.

Asimismo, se puede decir que las actividades lúdicas conforman un proceso bastante complejo, el cual favorece un desarrollo integral en el individuo, de esto se entiende que el juego implica la capacidad de socializar, interactuar, reflexionar, sentir placer, motivarse, crear, y desarrollarse de forma personal en el sujeto. También se puede decir que las actividades lúdicas son herramientas fundamentales dentro del proceso de aprendizaje, no solo en las primeras etapas de la vida, sino en todos los niveles de ésta, desde la niñez hasta la vejez.

Según Reyes (2017) la actividad lúdica es capaz de influir en gran forma en el sujeto, propiciando el gozo, la alegría, además de poder impulsar el desarrollo psicológico y social, la formación de la propia identidad personal. Además, la actividad lúdica es capaz de desarrollar en el individuo el sentido de independencia a través de la afectividad, sintiéndose más independiente; la psicomotricidad a través del desarrollo psicomotor; la inteligencia con el potenciamiento de las diferentes capacidades que posee la persona; asimismo, es capaz de promover el desarrollo de la creatividad y la sociabilidad en el individuo.

Por otra parte, la actividad lúdica es de por sí, una estrategia indispensable desde la etapa de la infancia dentro del desarrollo social y afectivo de la persona, ya que dados los continuos retos a los que está expuesto dentro de su entorno, se exige al sujeto ser crítico, analítico y reflexivo; personas que sean capaces de hacer frente a la vida y que puedan dar solución a múltiples situaciones problemáticas de su realidad a partir del razonamiento lógico; de

igual forma, las actividades lúdicas pueden generar interés y motivación en los infantes, desde esta perspectiva las actividades lúdicas se convierten en una de las mejores estrategias para llegar a los alumnos con aprendizajes significativos.

Según López (2022) las actividades lúdicas influyen directamente en la afectividad, ya que el juego es capaz de beneficiar la independencia y el desarrollo emocional de las personas, así como el dominio propio y el conocimiento de sí mismo y a los demás. De igual forma, señala el autor que, las actividades lúdicas pueden favorecer en gran medida la psicomotricidad, ya que favorece el desarrollo psicomotor; la psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa. Partiendo de lo expuesto, se puede entender que las actividades lúdicas ayudan al sujeto a desarrollar el conocimiento de su esquema corpóreo, el equilibrio, sus reflejos, además de poder coordinar sus movimientos finos. Asimismo, las actividades lúdicas son capaces de promover el desarrollo de la inteligencia, siendo el juego, un aspecto clave en ello. En este sentido, es elemental que el individuo desde la etapa infante pueda explorar, descubra y pueda construir desde sus propias capacidades, sea capaz de analizar su realidad a través del juego y desarrollo todas sus potencialidades, construir a partir de su imaginación su propia realidad. Otro de los aspectos importante atribuidos a las actividades lúdicas, por el autor, es la creatividad, ya que la persona a través del juego es capaz de desarrollar sus capacidades creativas a partir del descubrimiento, prueba y error. Por último, señala el autor, que las actividades lúdicas son capaces de desarrollar la sociabilidad del sujeto, ya que promueve las relaciones interpersonales, la interacción social, a través de las diferentes habilidades sociales, el lenguaje, las normas de convivencia y el respeto por la dignidad de sí mismo como la de los otros.

2.2.1.2. Importancia de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas han demostrado ser desde todos los tiempos, fundamental para el desarrollo de la persona, convirtiéndose en una piedra angular en el desarrollo del aprendizaje en las últimas décadas, no solo en para los niños, sino en todas las etapas de la vida humana. Sin embargo, muchas veces no se le ha dado a lo largo de la historia su debida importancia, sin tomar

en cuenta que el infante tiene un ritmo diferente de aprendizaje, aprende con el juego y éste, como ya se expuso, favorece en gran medida el desarrollo integral de la persona. Ahondando en la idea, las actividades lúdicas dentro del área educativa, presenta una gran influencia, ya que el niño aprende mucho más rápido a través del juego, de esta forma es capaz de disfrutar este proceso de desarrollo cognitivo, teniendo muchas mejoras a diferencia de otros sistemas educativos que no lo aplican.

Asimismo, a través de las actividades lúdicas los niños son capaces de aprender mucho más rápido respecto de las cosas que les rodean, así como de sí mismos y tener una experiencia más cercana de quien es el otro. Además, a través del juego, el infante experimenta diferentes realidades como el ganar, el perder, sus ventajas y desventajas, el compartir, el descubrir, la alegría, las emociones, etc. Es también a través del juego que, la persona empieza a comprender el sentido del respeto por las normas éticas y morales que poco a poco van direccionando su actuar y encaminan su conciencia para una mejor socialización. Asimismo, es durante el juego que las personas desde la niñez, van aprendiendo a vivir, ensayando su proceder y forma de actuar en un mundo que le presenta muchos retos. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin las actividades lúdicas, los niños difícilmente podrían establecer relaciones sólidas, desarrollar capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario el juego para el desarrollo integral de los niños.

2.2.1.3. El juego en el aprendizaje

Franco y Sánchez (2019) indican que ciertamente las actividades lúdicas constituyen una estrategia indispensable en la propiciación de los aprendizajes, por lo cual el docente debe promoverlo e incentivarlo dentro del desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, como una metodología de aprendizaje (p.21). Por su parte, Rodríguez (2017), recomienda que se promueva el juego como forma de aprendizaje de las matemáticas, facilitando al estudiante herramientas para comprender de una forma más sencilla y llamativa las operaciones matemáticas. Volviendo a lo que dicen Franco y

Simeoli (2019), se debe destacar la importancia de la promoción de metodologías innovadoras que incluyan actividades lúdicas, no solo para motivar a los estudiantes, sino también para convertir el aprendizaje complejo en una más sencillo, pero igual o mayor en eficacia y significancia.

Por otra parte, Rodríguez (2017) señala que el cuerpo también desempeña un papel muy importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, el cual puede y debe ser empleado como un medio para facilitar el aprendizaje significativo. En este sentido, para el aprendizaje es indispensable tener en consideración, la acción y el movimiento, lo cual se desarrolla de forma peculiar en las actividades lúdicas. Al respecto, García et al. (2017) sostienen que los juegos en el aula de clase aumentan la capacidad de resolver las actividades de aprendizaje de las diferentes áreas curriculares. (p.291-311). De esta forma, son los docentes quienes cumplen una función esencial en el aprendizaje de las personas, los cuales aplicando el juego como estrategia didáctica contribuyen enormemente en la formación académica del estudiante. Es a través de las actividades lúdicas que, los estudiantes son capaces de demostrar un mejor rendimiento académico, debido a la motivación que estas introducen dentro del proceso educativo, al aplicar el juego como medio en el desarrollo de sesiones de aprendizaje se puede obtener un aprendizaje más significativo. Esto en cierta forma corresponde a que el estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes.

Así mismo, Vygotsky (1978), refiere que el juego es un instrumento o recurso socio-cultural valiosísimo, el cual ayuda en el desarrollo mental del niño, asimismo, facilita el entendimiento y asimilación de las actividades cognitivas, tales como la atención o la memoria voluntaria. En este sentido, Martens et al. (2016), manifiesta que las actividades lúdicas tradicionales permiten entre otras cosas, el afianzar lazos de amistad imperecederos en el tiempo; los cuales se fueron perdiendo poco a poco con la llegada de nuevas formas de juego que no necesariamente permiten el desarrollo social del individuo. La práctica de actividades lúdicas de aspecto físico, es capaz de desarrollar de forma amplia, la corporeidad y buena convivencia entre los

individuos. Así también, Silva (2004) señala que, el juego es un medio muy importante, puesto que permite a los sujetos el intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses, los cuales a su vez van favoreciendo la comunicación asertiva y socialización empática. Así pues, a través de la práctica del juego, la experiencia de aprender es mucho más amena y significativa.

De acuerdo a Rabia, Romero y Vargas (2017) el niño no solo juega para aprender, sino que aprende jugando, el docente es quien planifica, conduce y define los propósitos que, de manera lúdica va midiendo el proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes involucrados. Para Puchaicela (2018) el juego es muy importante para desarrollar los procesos cognitivos de los estudiantes y ello lo realiza a partir de su propia experiencia... y le permite desarrollar los procesos de razonamiento, creatividad y pensamiento crítico. En resumen, como lo señala Payá (2020), la acción lúdica favorece el desarrollo integral del estudiante, es decir en lo cognitivo, psicomotor, afectivo, en la estética y propicia la creatividad. De igual forma, Almeida y Cerezo (2020) destacan que es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo. Puchaicela (2018) también indica que, es el primer acto creativo del estudiante donde exploran a partir de una diversidad de situaciones significativas y con propósitos que permiten aprender de manera agradable y placentera, y establece que la experiencia del estudiante juega un papel predominante para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje (p.61), El juego da satisfacción, es hermoso y lo practican personas de todas las edades dando mucha paz y relajación. Según (Reyes, 2017) destaca que como maestros se conozcan no sólo los recursos didácticos que están al alcance para trabajar esta área, sino cómo evoluciona el pensamiento del niño para adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje y conseguir verdaderos aprendizajes significativos, la importancia que tiene en la etapa de enseñanza infantil sentar las bases de las capacidades lógico-matemáticas, así como las repercusiones que va a tener en el desarrollo cognitivo de los niños, de esta manera los estudiantes se involucran mejor en el aprendizaje de la matemática y les es más fructífero.

2.2.2. Teorías que sustentan las actividades lúdicas

2.2.2.1. Teoría del juego de Vygotsky

Vygotsky citado por Gallardo y Gallardo, (2018) nos refieren que: “El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo. Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores”. (p.45)

En la misma perspectiva tenemos a Elkonin (1985) citado por Gallardo y Gallardo, (2018) señala que: “La base del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego”. (p.46)

Estos dos teóricos consideran que el elemento principal del juego infantil es el juego protagonizado, una necesidad fundamental en la edad escolar de los niños. Se trata principalmente de un juego social, donde el niño reconstruye roles del adulto mediante, adquiere valores, forma su personalidad por medio de la interacción social. Los juegos tienen carácter formativo en relación a la regulación de comportamientos y motivación frente al planteamiento de actividades. La actividad lúdica se convierte en agente motivador.

2.2.2.2. Teoría de Sigmund Freud

Este autor relaciona el juego como la expresión que tienen los instintos, ya que obedecen al principio de placer, puesto que representan la tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, que tiene la misma función del sueño en el adulto, pues permite la realización de deseos y expresión de la sexualidad. Posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que 40 proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si estas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía, llega a dominar la angustia que le produjeron estas originariamente (Gallardo y Gallardo, 2018).

2.2.3. Dimensiones de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se dimensionan a través de cuatro tipos de juegos que desarrollan diferentes capacidades en los niños desde temprana edad, estos juegos son los siguientes: el juego libre, el juego motor, los juegos de memoria y los juegos de manipulación. Si bien es cierto son diversos tipos de juegos, sin embargo, cada uno de ellos se relacionan de forma muy estrecha en el proceso de aprendizaje del infante y todos ellos tienen a la formación integral de los niños en relación a lo social, afectivo y cognitivo. A continuación, desarrollamos el concepto de cada uno de ellos.

a. Juego libre:

Son las actividades que pueden ser individual o grupal, donde es el dueño de escoger su propio juego, está en la libertad de poder jugar lo que el desee o de acuerdo a sus necesidades que tenga para con el juego, sin recibir ningún tipo de norma de un adulto mayor o como se mencionaba, lo grupal, puede desear jugar con otros niños, y esto es un punto a favor ya que ayuda mucho a una conducta social positiva, ya que también ayudara mucho a tener un equilibrio emocional ya que al ser libre de su juego descargara todo tipo de emociones (Ticona, 2021).

b. Juego motor:

Son aquellos que se realizan mediante movimientos en el espacio, la manipulación de objetos y el dominio perceptual que esto implica, lo que Wallon denomina el juego funcional. Los primeros juegos de los niños son manifestaciones de la actividad sensoriomotora que, en vez de buscar un objetivo, se convierten en actividades que se realizan por sí mismas. El niño está utilizando un esquema, pero una vez alcanzando el objetivo, la actividad continúa efectuándose por el puro placer de realizarla (reacción circular). Lo que predomina en las acciones lúdicas no es el resultado, sino el ejercicio de la actividad. De esta forma se consolidan conductas que se están adquiriendo. Algunas veces estas actividades hacen intervenir solo el propio cuerpo, y otras consisten en acciones sobre los objetos, pero siempre el interés está más en la propia acción que en el resultado que se obtiene. El niño manifiesta su actitud lúdica mediante la risa, la sonrisa y la cara de juego (Ticona, 2021).

c. Juegos de memoria:

Son actividades lúdicas en las que se tienen que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. Cuando los niños hacen esta actividad, incrementan la memorización que se produce mediante la vista. La percepción se agudiza y las asociaciones visuales son internalizadas. Se incrementa la concentración: este tipo de juegos son una excelente forma de trabajar en los niños la concentración. Los pequeños controlan el estímulo de la distracción porque les interesa completar el juego; la disciplina se interioriza hasta convertirse en un comportamiento normal (Ticona, 2021).

d. Juego manipulativo:

Ticona (2021) define que los juegos manipulativos son en los cuales intervienen aquellos movimientos directamente relacionados con la presión de las manos, como la acción de sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. El juego manipulativo es capaz grandemente de motivar a los infantes, consigue que se

diviertan, que exploren el mundo de su alrededor y que resuelvan problemas. Los juegos manipulativos necesitan del uso de materiales para que los niños puedan explorar sus posibilidades motrices a través del reconocimiento de las características de los objetos y su habilidad motora.

2.2.4. Psicomotricidad gruesa

2.2.1.3. Definición de psicomotricidad gruesa

Respecto a la psicomotricidad gruesa Cándales (2012), refiere que corresponde a los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos, se asocian a actividades de lateralidad que implica acciones como: caminar, correr saltar; acciones que requieren del niño la buena preparación para ubicarse en el espacio y tener dominio de sí mismo y en relación con el entorno, partiendo de la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visomotora. Implica tener dominio corporal estático asociado a la tonicidad, autocontrol, respiración y relajación y dominio corporal dinámico que implica dominar las distintas partes del cuerpo, para moverlas de manera sincronizada para realizar desplazamientos y superar las dificultades de los objetos haciéndolo de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedades.

García (2017), la psicomotricidad gruesa o global, se explica en función al control de las actividades musculares del organismo humano o también denominados en masa, éstas orientan al niño a partir de la total dependencia a movilizarse por sí mismos. (tener el control de su cabeza, poder sentarse, realizar giros sobre sí mismo, realizar gateo, permanecer de pie, caminar, realizar saltos, hacer lanzamientos de pelotas). La psicomotricidad gruesa permite realizar movimientos grandes (mover un brazo o levantar la pierna), estos movimientos exigen que el niño tenga control y coordinación en sus músculos, huesos y nervios.

Para Zapata (1999), la psicomotricidad gruesa corresponde a grandes movimientos del cuerpo en los que se pone en funcionamiento la totalidad del cuerpo. Está asociado a actividades de desplazamiento del cuerpo y el mantenimiento del equilibrio. Como actividades de psicomotricidad gruesa se

tiene caminar, saltar, correr y trepar. Es esta misma línea Bonilla y Morgan (2014), señalan que la psicomotricidad gruesa se refiere a todas aquellas acciones que realizamos con la totalidad del cuerpo como caminar, correr, saltar, girar, ... y para las que se requiere el control de nuestro cuerpo en relación a sí mismo y con los objetos y el espacio, así como la coordinación de las diferentes extremidades del cuerpo manteniendo el equilibrio. Caminar, correr, saltar, salvar obstáculos....

Esto quiere decir que la psicomotricidad es la estrategia que tiene como intención estimular el propio cuerpo en base a diversas actividades corporales y haciendo uso de la expresión con el cuerpo realizando diferentes movimientos. La psicomotricidad es un arte de la educación y una terapia para el ser humano, utilizando principalmente al cuerpo, realizando movimientos contribuyendo al desarrollo integral del individuo.

2.2.5. Teorías que sustentan el desarrollo psicomotriz

2.2.1.3. Teoría del desarrollo motriz de Brunner

Brunner citado por Ruiz y Linaza (2013) señalan que, “el desarrollo psicomotor del niño o niña es la adquisición de capacidades psicomotrices consideradas como un proceso en el cual éste aprende a construir secuencias de movimientos adaptados a sus intereses y a los intentos de las acciones ligándose estrechamente a los demás factores del desarrollo, y muy en particular a la actividad viso motriz. Señala que el desarrollo de las capacidades del niño o niña comprende tres componentes esenciales: la intención, que implica la acción motriz, los mecanismos de percepción y de coordinación” (p.32).

Asimismo, Cárcamo (2015) sostiene que, los infantes en su etapa de desarrollo temprano atraviesan por al menos tres modos de representación del mundo: inactivo, icónico y simbólico. Sin embargo, estos modos de representación mencionados se encuentran de forma jerarquizada, pero todos ellos de alguna forma, permanecen de forma operativa durante toda la vida de un individuo. Así pues, en esta teoría se tiene por supuesto que el desarrollo

psicomotor del niño se va dando mediante la adquisición progresiva de diversas habilidades relacionadas con psicomotricidad, las cuales son necesarias para que el niño aprenda a construir secuencias de movimientos que se adecuan a sus diversos intereses y necesidades que se relacionan de una u otra forma a su proceso de desarrollo, especialmente aquellas que se asocian a las habilidades visomotoras. De forma resumida, el desarrollo de las capacidades en el niño se asocia a tres componentes: la acción motriz, mecanismos de percepción y mecanismos de coordinación (López, 2013).

2.2.5.2. Teoría de Jean Piaget

Piaget en muchos de los estudios que ha realizado, de forma peculiar centra su estudio en la epistemología genética, debido a que busca conocer cuál es el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas en relación a determinados aspectos de la persona, como el orgánico, biológico, genético, y de esta manera ha sido capaz de señalar que cada individuo se desarrolla de acuerdo a su propio ritmo, el cual es diferente en cada uno, por ello el aprendizaje debe ser diferenciado. Señala, asimismo, que en el niño recién nacido lo que predomina, claramente no es el conocimiento, sino son los reflejos, poco a poco, luego en la edad adulta pasan a predominar los procesos conscientes regulados, partiendo de una plena consciencia de lo aprendido.

En este sentido, Piaget distingue en el desarrollo cognitivo de la persona, las siguientes etapas: Período sensorio-motriz, el cual se da aproximadamente entre las edades de 0 a 1 año. Seguidamente está el período preoperacional, el cual se da entre los 2 a 7 años de edad, en la mayoría de los casos. Entre los años 7 y 11, el sujeto desarrolla el período de las operaciones concretas aproximadamente. Por último, se da el período de las operaciones formales a partir de los 11 años en adelante.

2.2.1.3. Teoría de Víctor Da Fonseca

Víctor da Fonseca desarrolla una teoría en la cual considera que el desarrollo motriz en el infante es fundamental para el desarrollo y establecimiento de procesos de pensamiento superiores. Dentro de esta teoría

el autor distingue el desarrollo de la psicomotriz al menos tres etapas: primero, la inteligencia neuromotora; segundo, la inteligencia perceptivo motriz y por último, la inteligencia psicomotriz, las cuales desarrollaremos a continuación:

a. Inteligencia neuromotora:

Esta inteligencia desarrolla el concepto que establece que los niños y niñas en la etapa más temprana de la infancia, realizan actividades como la locomoción, aprehensión y suspensión, esto a través del rodar, gatear, andar, correr, saltar, suspenderse, balancearse, escalar, atar, botar, entre otras, que son en sí procesos de aprendizaje.

b. Inteligencia perceptivo motriz:

Este tipo de inteligencia está relacionada con la noción del cuerpo: lateralidad, orientación en el espacio y en el tiempo (localización corporal, identificación izquierda y derecha, orientación de los espacios motores, actividad rítmica melódica) entre otros.

c. Inteligencia psicomotriz:

En este tipo de inteligencia, según Huachaca (2018), en el sujeto, partiendo de la integración de las inteligencias anteriores, va a permitir el pleno desarrollo, a través del lenguaje, psicomotor, cognitivo, físico y emocional.

2.3.1. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

Chockler (2000), al referirse a la psicomotricidad gruesa señala que está corresponde a los grandes movimientos corporales o “movimientos gruesos” que se asocian a actividades de lateralidad que involucran acciones como: caminar, correr saltar; acciones que requieren del niño la buena preparación para ubicarse en el espacio y tener dominio de sí mismo y en relación con el entorno, partiendo de la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visomotora. La

psicomotricidad gruesa implica tener dominio corporal dinámico y estático, lo cual tiene grandes efectos en el desarrollo del aprendizaje. A continuación, definiremos cada uno de estas dimensiones:

a. Dominio corporal dinámico.

Para Chockler (2000), este dominio corresponde a la destreza para tener el control de distintas partes de nuestro organismo y según la propia voluntad ponerlas en movimiento, esto le permite mover o desplazar objetos. Ello posibilita el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Factores como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico forman parte de este dominio corporal dinámico. Como aspectos que favorecen el dominio corporal dinámico se tiene: La coordinación general que permite al niño realizar movimientos generales con diferentes partes del cuerpo teniendo armonía y soltura; el equilibrio que implica vencer la acción de la gravedad y tener control del cuerpo en una postura indicada; el ritmo que corresponde a la secuencia de pulsaciones y sonidos de acuerdo a diferentes intervalos; y la coordinación viso motriz que implica el movimiento manual o corporal de acuerdo a estímulos visuales que exigen los elementos: cuerpo, visión, oído y movimiento del cuerpo o del objeto.

b. Dominio corporal estático.

Chockler (2000), señala que se relaciona a las habilidades que ayudan a comprender el esquema corporal; considera especialmente el equilibrio estático, la tonicidad de los músculos, mantener la respiración y sentirse relajado. El dominio estático se asocia a la habilidad adoptar una postura sin moverse. Esta empieza casi al finalizar el primer año de vida, cuando los niños son capaces de estar de pie por sí solos. Luego adquiere equilibrio estático después de 5 años y lo completa entre la edad de 9 y 10 años. Son actividades motoras que conducen al niño a la interiorización de su esquema corporal. Como aspectos considera: Tonicidad: determinado por la tensión muscular para la realización de movimientos como correr, caminar, manipular objetos, realizar estiramientos y ejercicios de relajación; el autocontrol que corresponde

a la tonicidad para realizar movimientos; la respiración regulada y la relajación de los músculos de manera voluntaria.

2.2.7. La importancia de la psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa permite el movimiento del cuerpo en a través de diferentes acciones como: el movimiento de la cabeza, las piernas, la espalda, la zona del abdomen y las extremidades superiores. Estas acciones son las que determinan en el niño el poder moverse y tener una coordinación con su estructura corpórea general, otorgándole equilibrio, agilidad y fuerza.

Asimismo, una de los grandes atributos de la psicomotricidad gruesa es su influencia dentro del desarrollo de las capacidades encontradas en la psicomotricidad fina, se podría decir que la determina como tal. Es decir, para que exista una buena psicomotricidad fina, es determinante que antes se haya desarrollado con plenitud la psicomotricidad gruesa en el sujeto. Se puede aducir que en cuanto el niño es capaz de coordinar sus movimientos, ya está listo para emprender el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Según Rabia et al. (2017) señalan que el infante, habiendo desarrollado adecuadamente su psicomotricidad gruesa, presentará mucho menos dificultades para aprender otras actividades más complejas, como el escribir, dibujar, leer, practicar deportes, etc. También, a partir del desarrollo óptimo de la psicomotricidad gruesa, el niño, podrá tener un mayor equilibrio y estabilidad en las actividades que realice, debido sobre todo a la coordinación que fue adquiriendo a través de la experiencia de la prueba y el error.

2.2.8. Beneficios de la psicomotricidad gruesa

Los niños de entre 4 a 5 años de edad, son aquellos que culminaron la fase preescolar, es decir el nivel inicial de su educación. Sin embargo, es importante señalar que el proceso de conducción en las diversas actividades se inicia desde el primer año de vida, no desde los 3 años de edad. Por tanto, se debe asegurar que los infantes puedan adquirir conocimientos y tener experiencias de nivel básico,

solo de esta forma estarán mejor preparados para los retos que la vida le tendrá preparados. Por ello, es fundamental que, el desarrollo del niño no se oriente en la etapa de la educación inicial, sino desde el primer año de vida, ya que existe una gran influencia formativa de las instituciones como la familia, en la cual se desarrolla lo afectivo, el impulso y lo cognitivo, además es el lugar donde se podrá adquirir conocimientos y habilidades básicas (Plúa, 2019).

Los beneficios de la psicomotricidad gruesa se alcanzan cuando los niños son capaces de adaptarse a las situaciones motoras con el objetivo de poder obtener experiencias de conducción, regulando sus movimientos corpóreos. A continuación, se presentará los principales beneficios:

- a. El dominio-corporal dinámico.** Son habilidades que el sujeto obtiene con el fin de poder inspeccionar las diferentes partes de su cuerpo. Al respecto, se debe considerar los siguientes aspectos: La madurez neurológica, la cual se ira obteniendo a través del transcurso de los años; Practicar estrategias que mejoren el estímulo y creación de ambientes adecuados; El beneficio de la comprensión a partir de determinar los puntos del movimiento, evaluar el entorno para adquirir capacidades que benefician las destrezas y el dominio corporal.
- b. El dominio corporal estático.** La experiencia del desarrollo por etapas y la obtención de la importancia del sistema sensitivo, permiten al sujeto la posibilidad de que realice una actividad intelectual a través de la coordinación general. A partir de la experiencia del desarrollo en áreas pasadas, la imagen y el uso del cuerpo están forjados, para contribuir en el desarrollo pleno de la persona.

En este tipo de dominio corpóreo, se tienen en cuenta las actividades motrices que admiten interiorizar la estructura corporal:

- El control de los equilibrios estáticos permite la capacidad de conservar una posición sin moverse. En la primera etapa del infante debe tener la capacidad de mantenerse en un solo pie y debe manejar su autocontrol, permaneciendo

en equilibrio estático a partir de los 5 años y en su totalidad a los 9 o 10 años.

- Los músculos poseen un valor importante por llevar el control de las tensiones musculares que se interesa por el desarrollo del cuerpo. En cada remoción intervienen las musculaturas del cuerpo, impulsan términos pasivos.
- La respiración-relajación neuromuscular se puede hacer segmentadamente; es decir, que una parte del cuerpo esté relajada o se puede realizar de manera general donde involucra todo el cuerpo. Para relajar el cuerpo, es necesario la práctica de las actividades respiratorias de inspiración y aspiración.

2.2.9. Efectos de las actividades lúdicas sobre la psicomotricidad gruesa

Tamay (2022), señala que es importante desarrollar una guía de actividades lúdicas para favorecer los distintos movimientos del cuerpo, utilizando recursos didácticos para complementar el dinamismo del juego generando gozo y disfrute en las y los niños y no sean actividades rutinarias. Además, es necesario fortalecer la psicomotricidad gruesa de los niños porque les ayuda en su desarrollo físico, su autoestima, su autonomía, mejora sus relaciones sociales y su relación con el entorno, permitiéndole gozar de buena salud, resistencia cardiorrespiratoria, flexibilidad, fuerza, resistencia muscular y la coordinación. Las actividades lúdicas ayudan al niño a adquirir una autonomía creciente en sus movimientos.

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La actividad lúdica es una forma de vivir la cotidianidad, el día a día, es decir, en el sentir placer y la valoración de lo que acontece, percibiéndolo como un acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica es capaz de propiciar el desarrollo de muchas de las aptitudes, relaciones y el sentido del humor del sujeto, además que predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades (Cándales, 2012).

2.3 Hipótesis

H_i: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H_o: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

2.3.1. Hipótesis específicas

H₁: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₂: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₃: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₄: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

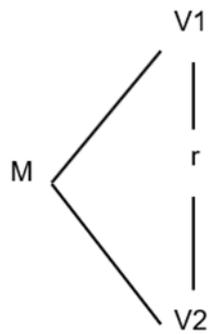
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

El estudio fue de tipo cuantitativo, porque la información que se recogió de las listas de cotejo actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa fue transformada en valores numéricos para el análisis estadístico inferencial. Además, permitió el contraste de hipótesis y la determinación del grado de correlación entre las variables estudiadas. En relación a la investigación de enfoque cuantitativo Rodríguez (2010), señala que en estos estudios se recolecta la información con la intención de probar hipótesis, para ello los datos fueron tratados numéricamente y se estableció medidas estadísticas que permitieron determinar cómo se comportan las variables y así probar teorías.

Por la naturaleza del objeto de estudio la presente investigación es de nivel correlacional porque se orientó a determinar el nivel de relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. Al respecto Bernal (2016), refiere que un estudio correlacional mide el nivel de asociación entre variables, para ello mide de manera independiente cada variable, las cuantifica y analiza cómo se vinculan. Estas investigaciones se centran en conocer cómo se comporta una variable en relación a otra, pudiendo establecer un tipo de relación positiva o negativa. Un estudio correlacional examina la relación entre variables, pero no explica una relación de causalidad entre las variables, es decir la correlación examina la asociación, pero no la causa.

En el estudio se usó el diseño no experimental ya que el investigador no hizo manipulación de las variables. Es transversal porque recoge información en un tiempo y espacio determinado. Es correlacional ya que determinó el grado de relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. En esta línea Hernández et al (2014), precisa que en las investigaciones no experimentales el investigador no manipula las variables y no ejerce control de ellas; de igual manera refieren que un estudio transversal es aquel en el que la información se recoge en un momento determinado; y en los estudios correlacionales se establece el grado de relación entre variables. El esquema es el siguiente:



Donde:

M = Muestra.

V₁ = Actividades lúdicas.

V₂ = Psicomotricidad gruesa.

r = Correlación entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

3.2. Población y muestra

La población la conformaron 100 niños del nivel inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023 de las aulas de 3 años. Para Rodríguez (2015), la población es un conjunto de sujetos, objetos, sucesos o elementos que tienen características capaces de ser estudiadas y que interesan al investigador. La Institución educativa No 15177 - José Olaya Balandra- Piura, es una institución pública que atiende a una población escolar conformada por niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial y 12 docentes que atienden a los niños de las tres edades.

La población se distribuye de la siguiente manera:

Tabla 1

Población de niños de 3 años de educación inicial.

Edad	Docentes	Sección	Hombre	Mujer	Total
3 años	1	Amorosos	11	14	25
	1	Leales	12	13	25
	1	Creativos	13	12	25
	1	Entusiastas	13	12	25
TOTAL	4		49	51	100

Nota. Nómina de matrícula 2023.

Para definir la muestra de nuestra investigación, se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión, planteados de la siguiente forma:

Inclusión:

Niños y niñas con asistencia regular a la institución educativa.

Niños y niñas con 3 años cumplidos.

Exclusión:

Niños y niñas con asistencia irregular.

Estudiantes cuyos padres de familia no firmaron consentimiento informado.

Tomando en cuenta el tamaño de la población de niños de 3 años que pertenecen a 4 secciones, se eligió trabajar con una sola muestra de 25 niños, los cuales corresponden a la sección “Amorosos” de niños de 3 años. En relación a la muestra López y Fachelli (2017), afirman que esta es la porción o subconjunto de la población. Esta se puede seleccionar por procedimientos probabilísticos o no probabilísticos. Aunque en algunos casos no es necesario realizar procedimientos para determinar la muestra.

Para la elección de la muestra se aplicó la técnica de muestreo no probabilística por conveniencia a criterio de la investigadora. Al respecto Otzen y Monterola (2017), señalan, el muestreo puede realizarse por conveniencia cuando el investigador tiene fácil

acceso y disposición de los sujetos en un determinado intervalo de tiempo, para ello el investigador elige a los sujetos solamente por su proximidad. Esta técnica es considerablemente rápida, sencilla, económica y, los sujetos suelen estar accesibles para ser parte de la muestra.

3.3. Variables: Definición y operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Unidad de medida
Actividades lúdicas	Son actividades de juego que propician un ambiente placentero. Son importantes para el desarrollo de los niños porque les da la posibilidad de expresión y satisfacción a partir de la actividad creativa y el conocimiento. Estas son el medio para que el niño logre un mejor desarrollo motor, afectivo y cognitivo (Chipana, 2022).	Las actividades lúdicas son actividades recreativas que se orientan a la creación de un espacio libre de tensiones y de expresión de emociones de manera espontánea. Será evaluada mediante una lista de cotejo considerando las dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.	Juego libre Juego motor Juego memoria Juego manipulativo	- Material de los sectores - Actividades de juego libre - Actividades de movimiento - Juegos con partes del cuerpo - Juegos de movimiento - Juegos de desplazamiento - Juegos de desplazamiento hacia un objetivo - Juegos relacionados a formas geométricas - Juegos con objetos - Juegos simbólicos - Juegos de imitación	Nominal Siempre A veces Nunca

Psicomotricidad gruesa	La psicomotricidad gruesa corresponde a los grandes movimientos en los que se pone en funcionamiento la totalidad del cuerpo. Está asociado a actividades de desplazamiento del cuerpo y el mantenimiento del equilibrio. Como actividades de psicomotricidad gruesa se tiene caminar, saltar, correr y trepar (Zapata, 1999)	Corresponde al nivel de habilidades que muestran los niños para realizar actividades de equilibrio y coordinación del cuerpo y sus músculos. Será evaluada mediante una lista de cotejo considerando las dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.	Dominio corporal dinámico	Realiza acciones motrices básicas. Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, lanzar. Explora sus posibilidades de movimiento.	Nominal Si No
			Dominio corporal estático	Movimiento de pies y manos siguiendo indicaciones. Desplazamiento ordenado. Mantiene la respiración. Postura relajada.	

Nota. Elaboración propia.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación con el fin de determinar el nivel de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo de psicomotricidad gruesa de los niños. Para Herrero (1997), la observación es un método, con entidad suficiente para la obtención de conocimiento científico, caracterizado por la no intervención y la espontaneidad de la conducta.

De acuerdo a los objetivos de la investigación se utilizó como instrumento dos listas de cotejo que han sido adaptadas a los niños de 3 años de educación inicial: Lista de cotejo de actividades lúdicas y lista de cotejo de psicomotricidad gruesa. Cada instrumento consta de 20 ítems que recogen información sobre la realización de actividades lúdicas y el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Certad (2021), señala que la lista de cotejo es un instrumento que indica, efectivamente y tal como se requiere en este diseño, la presencia o ausencia de aspectos, categorías o conductas a ser observadas. la lista de cotejo en formato tradicional tiene tres columnas, a saber: la primera columna ubicada a la izquierda contiene la categoría a observar, la columna central dispone de una casilla para marcar en caso de que la categoría esté presente con un “SI” y una tercera columna a la derecha contiene una casilla para marcar en caso de que la categoría esté ausente con un “NO”.

La lista de cotejo utilizada para la recolección de datos referidos a las actividades lúdicas está constituida por cuatro dimensiones (Juego libre, motor, memoria y manipulativo) valorados por:

Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1

Y de acuerdo a la valoración se agruparon de acuerdo a los siguientes puntajes:

Puntaje	Valoración
20 – 33	Deficiente
34 – 47	Regular
48 – 60	Bueno

La lista de cotejo utilizada para la recolección de datos referidos a la psicomotricidad gruesa está constituida por dos dimensiones (Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático) valorados por:

Si = 2 **No= 1**

Y de acuerdo a la valoración se agruparon de acuerdo a los siguientes puntajes:

Puntaje	Valoración
20 – 26	Inicio
27 – 33	En proceso
34 – 40	Logrado

Las listas de cotejo fueron sometidas a validación por juicio de 3 expertos, profesionales que tienen idoneidad en el campo de la investigación educativa. En relación a la validez Robles y Rojas (2015), refieren que la validez por juicio de expertos establece que el instrumento goza de aceptación en relación a las variables, dimensiones, indicadores, preguntas o proposiciones.

Hurtado (2012), señala que la confiabilidad de los instrumentos de recojo de datos corresponde a que al aplicar de manera repetida un instrumento siempre se obtiene resultados similares, siendo necesaria la exactitud en las mediciones.

En la investigación para determinar la confiabilidad de las listas de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa, se aplicó la prueba piloto a 20 niños de tres años de educación inicial. A partir de los resultados se calculó el Alfa de Cronbach para determinar el nivel de correlación interna entre ítems (Palacios, 2021). El valor Alfa de Cronbach fue de 0,81 para lista de cotejo de psicomotricidad gruesa y para la lista de cotejo de actividades lúdicas se halló un valor de 0,89, estos valores determinaron que los instrumentos gozan de buena confiabilidad.

3.5. Método de análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de la información se siguió el siguiente plan de análisis:

- a. Elaboración de la base de datos:** Se recolectaron los resultados del nivel de actividades lúdicas y nivel de psicomotricidad gruesa de los niños por medio de las listas de cotejo.
- b. Tabulación:** Se diseñaron tablas de contingencia y correlación para presentar la relación entre las variables actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años.
- c. Análisis estadístico:** Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 27 para diseñar las tablas de contingencia y el cálculo de la prueba Rho de Spearman para determinar el nivel de relación entre las variables.
- d. Interpretación:** Se procedió a explicar el significado de cada uno de los valores estadísticos presentados en las tablas a la luz de la teoría de cada una de las variables actividades lúdicas, psicomotricidad gruesa y las dimensiones de cada variable.

Para el proceso investigativo se siguió los siguientes procedimientos: Se trabajo con una población muestral de 25 niños de 3 años de las aulas de 3 años pertenecientes a la institución educativa No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Primero se envió la solicitud de permiso al director de la institución. Luego se validó las listas de cotejo solicitando los servicios de 3 expertos. Posteriormente se aplicó la lista de cotejo haciendo uso de la técnica de la observación para aplicar las listas de cotejo durante un mes tomando un promedio de 30 minutos por cada niño. Los ítems de la lista de cotejo se valoran por escala nominal: Si y no para la lista de cotejo de psicomotricidad gruesa y siempre, a veces y nunca para la lista de cotejo de actividades lúdicas. Posteriormente se elaboró la base de datos en Excel considerando las variables y sus dimensiones, esta información se presentó en tablas de frecuencias y gráficos de columnas, se hizo uso de Excel. La contrastación de hipótesis se hizo a partir del cálculo del estadístico Rho de Spearman usando el software SPSS V.27 para determinar el nivel de relación entre las variables actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

3.6. Aspectos éticos

Tomando en cuenta el Código de ética para la investigación Versión 004 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021 (ULADECH, 2021)., se consideró los siguientes principios:

Protección de la persona: Se protegió la identidad de cada niño que participó en el estudio, por ello no se consignaron nombres y apellidos, sólo se usó códigos. Además, en las fotografías se cubrió el rostro de los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado: Se comunicó a los padres acerca de los fines del estudio y sus propósitos, se dio libertad para decir si desean o no participar por propia voluntad. Quienes decidieron participar firmaron consentimiento informado.

Beneficencia y no-maleficencia: Se buscó el beneficio de las personas que son parte de la investigación de forma directa y de esa manera se evitó cualquier tipo de riesgo, siempre se buscó aumentar los beneficios. Todos los niños gozaron de las mismas oportunidades al momento de realizar las actividades.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados por objetivos

4.1.1. Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 2

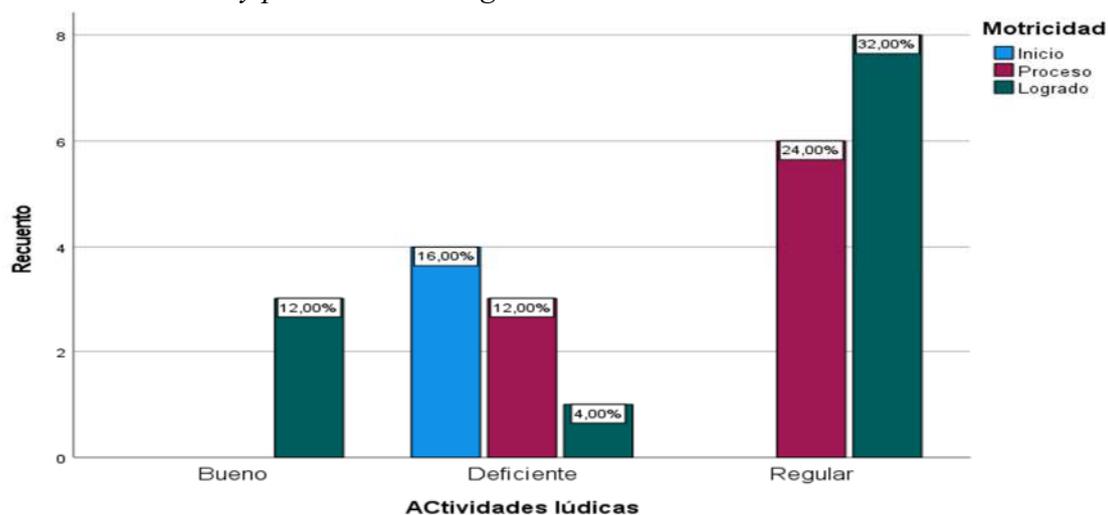
Tabla cruzada actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa

		Psicomotricidad gruesa				Total (Σ)
		Logrado	Proceso	Inicio		
Actividades lúdicas	Bueno	Recuento	3	0	0	3
		% del total	12,0%	0,0%	0,0%	12,0%
	Regular	Recuento	8	6	0	14
		% del total	32,0%	24,0%	0,0%	56,0%
	Deficiente	Recuento	1	3	4	8
		% del total	4,0%	12,0%	16,0%	32,0%
Total (Σ)		Recuento	12	9	4	25
		% del total	48,0%	36,0%	16,0%	100,0%

Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

Figura 1

Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa



Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

La tabla 2 muestra la relación entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa, se aprecia que el 32% de niños realiza actividades lúdicas de manera regular está en nivel logrado de desarrollo de psicomotricidad gruesa; de igual manera el 16% de niños que realiza actividades lúdicas de manera deficiente está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa; finalmente se observa que el 12% de niños que está en el nivel bueno de actividades lúdicas está en el nivel logrado de psicomotricidad gruesa. Se puede inferir que un buen desarrollo de actividades lúdicas permite a los niños tener un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

4.1.2. Determinar la relación entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 3

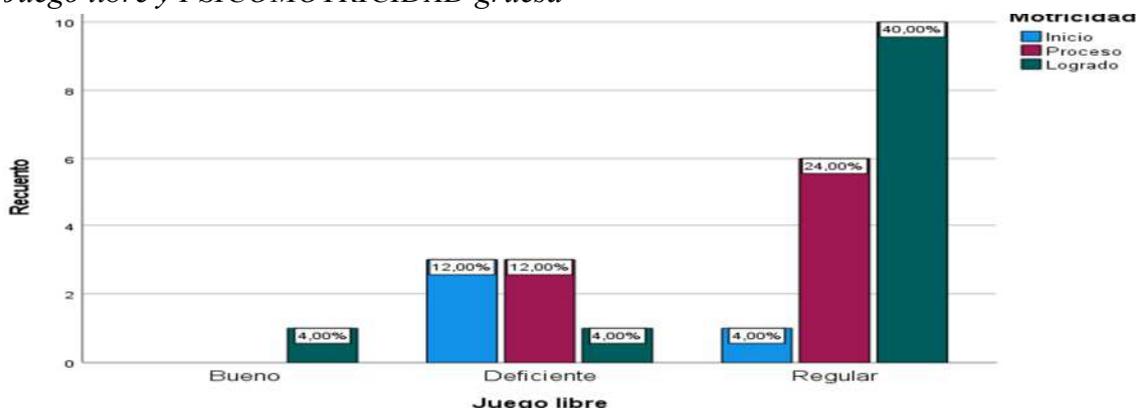
Tabla cruzada juego libre y psicomotricidad gruesa

		Psicomotricidad gruesa			Total (Σ)	
		Logrado	Proceso	Inicio		
Juego libre	Bueno	Recuento	1	0	0	1
		% del total	4,0%	0,0%	0,0%	4,0%
	Regular	Recuento	10	6	1	17
		% del total	40,0%	24,0%	4,0%	68,0%
	Deficiente	Recuento	1	3	3	7
		% del total	4,0%	12,0%	12,0%	28,0%
Total (Σ)		Recuento	12	9	4	25
		% del total	48,0%	36,0%	16,0%	100,0%

Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

Figura 2

Juego libre y PSICOMOTRICIDAD gruesa



Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

La tabla 3 muestra la relación entre las actividades de juego libre y psicomotricidad gruesa, se aprecia que el 40% de niños realiza actividades de juego libre de manera regular está nivel logrado de desarrollo de psicomotricidad gruesa; de igual manera el 12% de niños que realiza actividades de juego libre de manera deficiente está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa; finalmente se observa que el 4% de niños que está en el nivel bueno de actividades de juego libre está en el nivel logrado de psicomotricidad gruesa. Se puede inferir que un buen desarrollo de actividades de juego libre permite a los niños tener un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

4.1.3. Determinar la relación entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 4

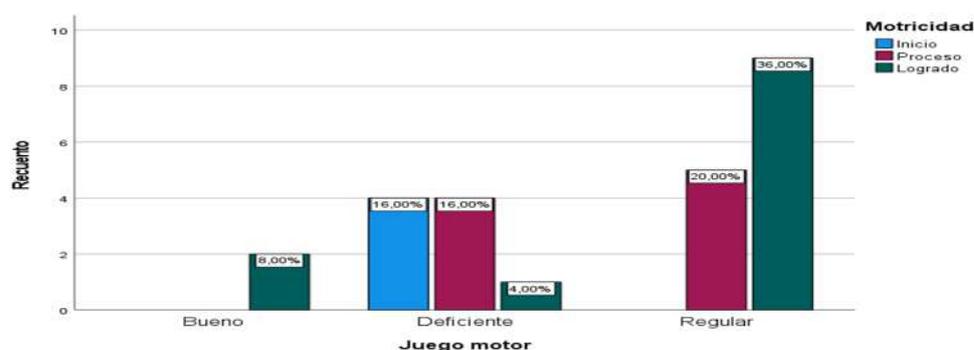
Tabla cruzada juego motor y psicomotricidad gruesa

		Psicomotricidad gruesa				Total (Σ)
		Logrado	Proceso	Inicio		
Juego motor	Bueno	Recuento	2	0	0	2
		% del total	8,0%	0,0%	0,0%	8,0%
	Regular	Recuento	9	5	0	14
		% del total	36,0%	20,0%	0,0%	56,0%
	Deficiente	Recuento	1	4	4	9
		% del total	4,0%	16,0%	16,0%	36,0%
Total (Σ)		Recuento	12	9	4	25
		% del total	48,0%	36,0%	16,0%	100,0%

Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

Figura 3

Juego motor y psicomotricidad gruesa



Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

La tabla 4 muestra la relación entre las actividades de juego motor y psicomotricidad gruesa, se aprecia que el 36% de niños realiza actividades de juego motor de manera regular está en nivel logrado de desarrollo de psicomotricidad gruesa; de igual manera el 16% de niños que realiza actividades de juego motor de manera deficiente está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa; finalmente se observa que el 8% de niños que está en el nivel bueno de actividades de juego motor está en el nivel logrado de psicomotricidad gruesa. Se puede inferir que un buen desarrollo de actividades de juego motor permite a los niños tener un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

4.1.4. Determinar la relación entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 5

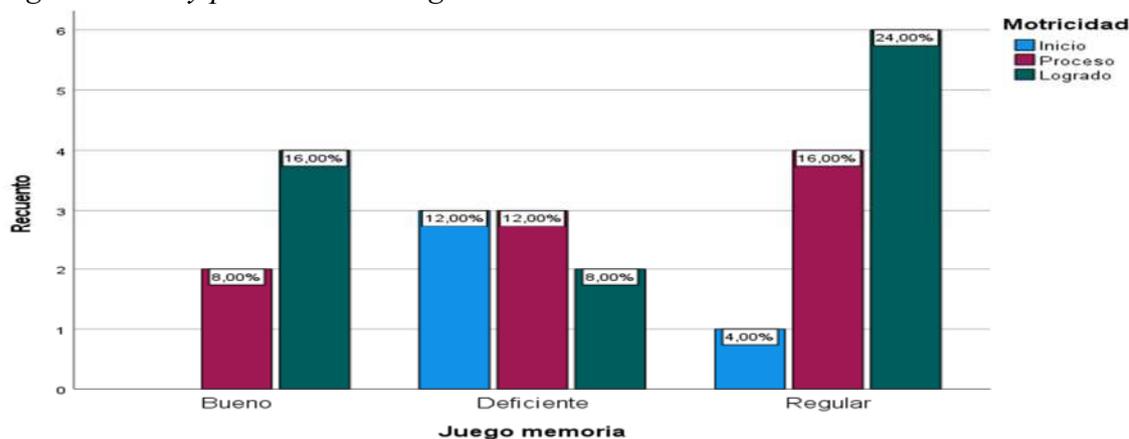
Tabla cruzada juego memoria y psicomotricidad gruesa

		Psicomotricidad gruesa				Total (Σ)
		Logrado	Proceso	Inicio		
Juego memoria	Bueno	Recuento	4	2	0	6
		% del total	16,0%	8,0%	0,0%	24,0%
	Regular	Recuento	6	4	1	11
		% del total	24,0%	16,0%	4,0%	44,0%
	Deficiente	Recuento	2	3	3	8
		% del total	8,0%	12,0%	12,0%	32,0%
Total (Σ)	Recuento	12	9	4	25	
	% del total	48,0%	36,0%	16,0%	100,0%	

Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

Figura 4

Juego memoria y psicomotricidad gruesa



Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

La tabla 5 muestra la relación entre las actividades de juego memoria y psicomotricidad gruesa, se aprecia que el 24% de niños realiza actividades de juego memoria de manera regular está en el nivel logrado de desarrollo de psicomotricidad gruesa; de igual manera el 12% de niños que realiza actividades de juego memoria de manera deficiente está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa; finalmente se observa que el 16% de niños que está en el nivel bueno de actividades de juego memoria está en el nivel logrado de psicomotricidad gruesa. Se puede inferir que un buen desarrollo de actividades de juego memoria permite a los niños tener un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

4.1.5. Determinar la relación entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 6

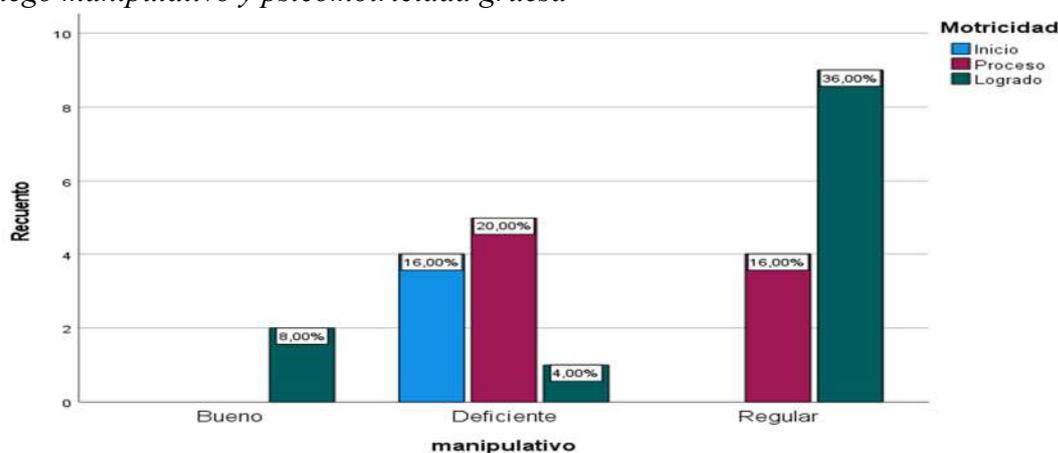
Tabla cruzada juego manipulativo y psicomotricidad gruesa

		Psicomotricidad gruesa			Total (Σ)	
		Logrado	Proceso	Inicio		
Juego manipulativo	Bueno	Recuento	2	0	0	2
		% del total	8,0%	0,0%	0,0%	8,0%
	Regular	Recuento	9	4	0	10
		% del total	36,0%	16,0%	0,0%	40,0%
	Deficiente	Recuento	1	4	4	13
		% del total	4,0%	16,0%	16,0%	52,0%
Total (Σ)		Recuento	12	9	4	25
		% del total	48,0%	36,0%	16,0%	100,0%

Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

Figura 5

Juego manipulativo y psicomotricidad gruesa



Nota. Lista de cotejo de actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa.

La tabla 6 muestra la relación entre las actividades de juego memoria y psicomotricidad gruesa, se aprecia que el 36% de niños realiza actividades de juego manipulativo de manera regular está en nivel logrado de desarrollo de psicomotricidad gruesa; de igual manera el 16% de niños que realiza actividades de juego manipulativo de manera deficiente está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa; finalmente se observa que el 8% de niños que está en el nivel bueno de actividades de juego manipulativo está en el nivel logrado de psicomotricidad gruesa. Se puede inferir que un buen desarrollo de actividades de juego manipulativo permite a los niños tener un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Prueba de normalidad

La prueba de normalidad de las variables psicomotricidad gruesa, actividades lúdicas y sus dimensiones se realizó a partir de la prueba de Shapiro-Wilk, porque la muestra es menor a 50 datos. La regla de decisión consideró: Si $p > 0.05$ se acepta la hipótesis alterna, y si $p < 0.05$ se acepta la hipótesis nula. El cálculo se hizo en SPSS V.27.

La hipótesis alterna (H1) fue: Los datos de la variable psicomotricidad gruesa, actividades lúdicas y sus dimensiones corresponden a una distribución normal, y como Hipótesis nula (Ho): Los datos de la variable psicomotricidad gruesa, actividades lúdicas y sus dimensiones no corresponden a una distribución normal.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Tabla 7

Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Psicomotricidad gruesa	,919	25	,048
Actividades lúdicas	,916	25	,040
Juego libre	,909	25	,021
Juego motor	,917	25	,044
Juego memoria	,910	25	,030
Juego manipulativo	,908	25	,023

Nota. Correlación de significación de Lilliefors

La tabla 7 presenta los valores de la prueba de normalidad de las variables psicomotricidad gruesa, actividades lúdicas y sus dimensiones: Juego libre, motor, memoria y manipulativo; se nota que cada valor es menor a $p = 0,05$ de significancia; por esta razón se concluye que los valores no siguen una distribución normal, razón por la que se aplicó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

4.2.2. Resultados inferenciales de hipótesis

Tabla 8

Correlación entre actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa

			Actividades lúdicas	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,707**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,707**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
		N	25	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 8, se observa que hay relación directa, alta y significativa entre las actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa, porque el valor Rho de Spearman fue de ,707**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01, por ello se decidió aceptar la hipótesis afirmativa.

Hipótesis específica 1: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 9

Correlación entre juego libre y psicomotricidad gruesa

			Juego libre	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego libre	Coefficiente de correlación	1,000	,760**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,760**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
		N	25	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 9, se observa que hay relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego libre y psicomotricidad gruesa, porque el valor Rho de Spearman fue de ,760**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01, por ello se decidió aceptar la hipótesis afirmativa.

Hipótesis específica 2: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023

Tabla 10

Correlación entre juego motor y psicomotricidad gruesa

			Juego motor	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego motor	Coefficiente de correlación	1,000	,742**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,742**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 10, se observa que hay relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego motor y psicomotricidad gruesa, porque el valor Rho de Spearman fue de ,742**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01, por ello se decidió aceptar la hipótesis afirmativa.

Hipótesis específica 3: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 11

Correlación entre juego memoria y psicomotricidad gruesa

			Juego memoria	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego memoria	Coefficiente de correlación	1,000	,589**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,589**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 11, se observa que hay relación directa, moderada y significativa entre las actividades de juego memoria y psicomotricidad gruesa, porque el valor Rho de Spearman fue de ,589**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01, por ello se decidió aceptar la hipótesis afirmativa.

Hipótesis específica 4: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Tabla 12

Correlación entre juego manipulativo y psicomotricidad gruesa

			Juego manipulativo	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Juego manipulativo	Coefficiente de correlación	1,000	,739**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Psicomotricidad gruesa	N	25	25
		Coefficiente de correlación	,739**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 12, se observa que hay relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego manipulativo y psicomotricidad gruesa, porque el valor Rho de Spearman fue de ,739**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01, por ello se decidió aceptar la hipótesis afirmativa.

DISCUSIÓN

5.1 Objetivo general: Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Los resultados alcanzados en la investigación se orientan a determinar la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura. En este sentido se determinó que existe una relación directa, alta y significativa entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa porque el valor de significancia de ,000 es menor al valor de $p = ,01$ y el valor del Rho de Spearman fue de ,707 por ello se estableció que un buen desenvolvimiento en las actividades lúdicas favorece el desarrollo de habilidades asociadas a la psicomotricidad gruesa.

Los resultados guardan similitud con lo encontrado por Lupuche (2019), quien determinó que existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, ello de acuerdo al valor obtenido $p = 0.01$ ($p < 0.05$) y el coeficiente de relación de (r) de Pearson de 0.2. En el estudio se determina que la mayor proporción de niños están en un nivel de logrado, no teniendo dificultad para desarrollar actividades lúdicas que implican acciones de psicomotricidad gruesa, aunque se debe reforzar la psicomotricidad gruesa de los niños mediante actividades lúdicas que le generen motivación por participar.

En relación a los resultados estos se sustentan en lo señalado por Chipana (2022), al referir que las actividades lúdicas a través del juego generan un ambiente adecuado y motivador para que los niños se sientan seguros de participar y expresarse de manera oral y motriz. Las actividades lúdicas permiten que el niño logre su desarrollo motor, afectivo y cognitivo que le permite seguir aprendiendo. En relación al desarrollo motor desarrolla habilidades motoras finas y gruesas que le garantizan un buen desenvolvimiento en el espacio y la relación con los objetos y sujetos de su entorno. De igual forma Gallardo y Gallardo (2018), afirman que las actividades lúdicas permiten al niño interactuar con el ambiente y ejercita capacidades y habilidades a nivel cognitivo, afectivo y motor.

5.2 Determinar la relación entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Se determinó la relación entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura. Al correlacionar la dimensión juego libre con la variable psicomotricidad gruesa, el valor de significancia fue de ,000 que es menor a ,01; lo que permitió afirmar que existe relación directa, alta y significativa entre juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. De igual manera al realizar el cálculo del Rho de Spearman entre la dimensión juego libre y la variable psicomotricidad gruesa se obtuvo el valor Rho de Spearman = ,760 lo que reafirma el nivel de relación alta y significativa entre la dimensión y variable.

Los resultados se relacionan con lo hallado Por Ramon (2022), que en su estudio halló un valor r de Spearman de ,670; y una Sig. (bilateral) de ,000 menor a 0.01 entre el juego libre y la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años, de acuerdo a estos valores estableció que existe una correlación positiva muy alta entre las variables de estudio. De la misma manera se halló que en relación al desarrollo de juegos libres el 16% de niños se ubicó en el nivel de proceso, y en relación a la psicomotricidad gruesa solo el 12% de niños se ubicó el nivel de logrado. De acuerdo a los resultados se estableció que es necesario realizar actividades que ayuden a los niños a desarrollar habilidades motrices gruesas y una de las estrategias es promover espacios de juego libre.

Los resultados se justifican en los aportes de Gallardo y Gallardo (2018), refieren que el juego libre tiene carácter simbólico y se asocia a experiencias reales. Además, Ticono (2021), señala que el juego libre corresponde a actividades individuales o grupales en las que el niño de manera libre decide que jugar, ello hace de acuerdo a sus necesidades o deseos, a través de estos juegos el niño desarrolla su autonomía y habilidades motoras que le permiten un mejor control de sus habilidades motoras finas y gruesas. El juego libre favorece la psicomotricidad gruesa en la medida que a través de este el niño tiene la posibilidad de realizar movimientos como saltar, trepar, correr, subir, bajar escaleras, etc.

5.3 Determinar la relación entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Se determinó la relación entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura. Al correlacionar la dimensión juego motor con la variable psicomotricidad gruesa, el valor de significancia fue de ,000 que es menor a ,01; lo que permitió afirmar que existe relación directa, alta y significativa entre juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. De igual manera al realizar el cálculo del Rho de Spearman entre la dimensión juego motor y la variable psicomotricidad gruesa se obtuvo el valor Rho de Spearman = ,742 lo que reafirma el nivel de relación alta y significativa entre la dimensión y variable.

Los resultados se relacionan con lo hallado por Kille (2021), que en su estudio halló un valor r de Spearman de 0,801 al correlacionar los juegos motores y desarrollo de la psicomotricidad gruesa, también el valor de significancia fue 0,000 menor al p valor de 0,05; estos valores determinan una correlación positiva alta y significativa entre las variables, es decir que a mayor aplicación de juegos motores mayor desarrollo de psicomotricidad gruesa. En el estudio se constató que la mayor cantidad de estudiantes tiene problemas leves en relación al desarrollo de acciones que requieren habilidades de psicomotricidad gruesa, además se observó que las docentes durante el desarrollo de las actividades con los niños hacen poco uso de juegos motores, a pesar que son conscientes que mediante el juego motor se logra estimular al niño para lograr un desarrollo integral.

En relación a los resultados Ticona (2021), señala que los juegos motores son aquellos en los que el niño realiza diferentes movimientos en el espacio y realizar actividades de manipulación o desplazamiento, en estas actividades predomina la acción lúdica más no el resultado, simplemente es realizar el ejercicio movilizandando diferentes partes del cuerpo. Estos movimientos consolidan habilidades motoras gruesas y finas, las mismas que cada vez las realiza con mayor dominio y control de su propio cuerpo. De igual manera Cárcamo (2015), manifiesta que el juego motor produce movimiento y genera expectativa, cambio de aptitud en relación al movimiento que se realiza. Los

juegos motores se asocian a habilidades motrices, por eso se debe incorporar el juego principalmente de movimiento con una finalidad motriz.

5.4 Determinar la relación entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Se determinó la relación entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura. Al correlacionar la dimensión juego memoria con la variable psicomotricidad gruesa, el valor de significancia fue de ,000 que es menor a ,01; lo que permitió afirmar que existe relación directa, moderada y significativa entre juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. De igual manera al realizar el cálculo del Rho de Spearman entre la dimensión juego memoria y la variable psicomotricidad gruesa se obtuvo el valor Rho de Spearman = ,589 lo que reafirma el nivel de relación moderada y significativa entre la dimensión y variable.

Los resultados se asocian con lo hallado por Bravo (2019), que en su estudio halló un valor r de Spearman de 0.889 y un valor de significancia de $p=0.000$ donde ($p<.05$), estos valores permitieron concluir que hay correlación positiva y significativa entre juegos didácticos para promover la memoria y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños. En el estudio se aborda valora que las actividades de juego favorecen el pensamiento, la memoria, el razonamiento y la solución de problemas; por esta razón las actividades lúdicas deben realizarse a diario con los niños.

Ticona (2021), señala que los juegos de memoria son juegos que permiten a los niños ir descubriendo regularidades al comparar objetos o movimientos, es ir estableciendo relaciones entre ellos. Estas actividades aumentan la memoria a partir de habilidades visomotoras. Estos juegos son excelentes para desarrollar la concentración de los niños, quienes aprenden a controlan estímulos distractores. De igual manera Cándales (2012), refiere que las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo, especialmente en lo cognitivo. Las actividades lúdicas son una forma de vivir lo cotidiano favoreciendo el desarrollo físico, mental y afectivo. Tamay (2022), refiere que cualquier tipo de juego permite al niño

captar información a través del movimiento logrando capacidades que le ayudan a tener control corporal y de los movimientos de las partes de su cuerpo.

5.5 Determinar la relación entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Se determinó la relación entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura. Al correlacionar la dimensión juego manipulativo con la variable psicomotricidad gruesa, el valor de significancia fue de ,000 que es menor a ,01; lo que permitió afirmar que existe relación directa, alta y significativa entre juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa. De igual manera al realizar el cálculo del Rho de Spearman entre la dimensión juego manipulativo y la variable psicomotricidad gruesa se obtuvo el valor el valor Rho de Spearman = ,739 lo que reafirma el nivel de relación alta y significativa entre la dimensión y variable.

Los resultados se relacionan con lo hallado por Cáceres (2021), que en su estudio halló un valor r de Spearman de 0,716 y un valor $p = 0,006$ menor a $p = 0,05$ lo que le permitió determinar que existe correlación positiva alta y significativa entre los juegos de manipulación y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños. En el estudio se establece que los juegos manipulativos son aquellos que se realizan de manera libre a través de la manipulación de objetos o materiales que desarrollan habilidades motoras y cognitivas. Se llegó a concluir que las actividades de juego desarrollan habilidades de psicomotricidad gruesa en los niños.

Los resultados se fundamentan en lo indicado por Ticona (2021), al referir que los juegos manipulativos aquellos en los que se involucra movimientos relacionados a la presión con las manos para sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los juegos manipulativos siempre lograr motivar a los niños, es preciso recordar que los niños de educación inicial logran aprender a partir de la exploración, lo que le genera motivación y diversión. En estos juegos siempre se hace uso de objetos o materiales para que el niño puedan explorarlos y desarrollar sus habilidades motrices a partir del reconocimiento de las características

de los objetos. Proponer juegos de manipulación implica realizar actividades con objetos en los que pueda realizar lanzamientos, recepciones, recortar, batear, etc.; los juegos de manipulación se centran en la maniobra de objetos con las diferentes partes del cuerpo.

5.6 Análisis de la hipótesis de la investigación

Al comparar las dos variables para contrastar la hipótesis, en este caso: actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa, se comprobó mediante la correlación de rho de Spearman cuyo valor fue de 0,707*; esto se considera como una correlación directa, alta y significativa. De la misma manera, se evidencia que el p valor es 0,000; entre las dos variables, por lo tanto, se evidencia que hay un nivel de significatividad por ser un valor menor al p valor de 0,05. De esta manera se determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

En tal sentido, Ruíz (2017), señala que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, y para ello las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje y desarrollo integral de los niños porque les permite aprender a conocer la vida jugando y al mismo tiempo desarrollan habilidades motrices que le facilitan su relación con el entorno. De igual manera Otero (2015), refiere que las actividades lúdicas ayudan a los niños a contactar con el mundo que le rodea, además estas son un elemento importante para su aprendizaje, socialización y comunicación. Además del desarrollo de habilidades de psicomotricidad gruesa y fina.

5. CONCLUSIONES

Se concluye que existe relación directa, alta y significativa entre las actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura, porque el valor Rho de Spearman fue de ,707**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01; es decir si hay buen desarrollo de actividades lúdicas los niños tendrán un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

Se concluye que existe relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego libre y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura, porque el valor Rho de Spearman fue de ,760**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01; es decir si hay buen desarrollo de actividades de juego libre los niños tendrán un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

Se concluye que existe relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego motor y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura, porque el valor Rho de Spearman fue de ,742**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01; es decir si hay buen desarrollo de actividades de juego motor los niños tendrán un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

Se concluye que existe relación directa, moderada y significativa entre las actividades de juego memoria y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura, porque el valor Rho de Spearman fue de ,589**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01; es decir si hay buen desarrollo de actividades de juego memoria los niños tendrán un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

Se concluye que existe relación directa, alta y significativa entre las actividades de juego manipulativo y psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura, porque el valor Rho de Spearman fue de ,739**; y la Sig. (bilateral) = ,000 < 0.01; es decir si hay buen desarrollo de actividades de juego manipulativo los niños tendrán un mejor nivel de psicomotricidad gruesa.

6. RECOMENDACIONES

El equipo directivo de la institución realice convenios con instituciones de educación o formación académica para que capacite a los docentes, en relación a estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de esta manera los docentes brindarán una mejor atención a los niños que les ayude a pasar por un proceso adecuado de desarrollo psicomotor.

Desarrollar con los docentes talleres vivenciales sobre estrategias para desarrollar la psicomotricidad gruesa y las actividades lúdicas, de igual forma promover investigaciones asociadas al uso del juego para el desarrollo psicomotor, de esta manera se podrá implementar acciones adecuadas.

Los docentes deben planificar y ejecutar las actividades lúdicas en las diferentes actividades de aprendizaje que desarrollan con los estudiantes, ello con la finalidad de estimular el desarrollo de habilidades relacionadas al aspecto motor, cognitivo y afectivo. Además, ello ayudará a que los niños se motiven a participar de manera activa en el desarrollo de las sesiones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). El juego didáctico como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4264/juego_didactico_psicomotricidad_gruesa_agramonte_herrera_yessenia_araceli.pdf?sequence=4&isallowed=y
- Aldana, R. y Páez, Y. (2017). El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. [Tesis de licenciatura. Universidad de Cartagena. Colombia]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Almeida, A., y Cerezo., J (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la historia de la educación. *Historia de La Educación* 38(0):27
- Bernate, J. (2020). Impacto de la actividad física y la práctica deportiva en el contexto social de la educación superior. *Retos*, 37, 742-747. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243345>
- Bernal, C. (2016). Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. 3era. Ed. Prentice Hall. Colombia. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bonilla, A. y Morgan, J. (2014). Selección de ejercicios para el mejoramiento de la psicomotricidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los alumnos/as del 3er grado “A” del Colegio Teresiano del departamento de Managua durante el II semestre del año 2014. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/5771/1/54629.pdf>

- Bravo, O (2019). El juego y desarrollo de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la institución educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, Distrito de Andahuaylas. [Tesis de licenciatura. Universidad Tecnológica de los Andes. Apurímac. Perú]. <https://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/2580>
- Cáceres, A. (2021). Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac. [Tesis de licenciatura. Universidad José Carlos Mariátegui. Moquegua. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1127>
- Cándales, R. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano”. *EduSol*, 12(39),61-71. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748678008>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3),78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Cárcamo, C. (2015). Importancia del desarrollo psicomotor para mejorar el aprendizaje en los niños. [Minografía para optar el título de licenciada. Universidad Nacional del Santa. Chimbote. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.14278/2692>
- Certad, P. (2021). diseño de instrumento para la evaluación de un entorno de aprendizaje colaborativo. *Vivat Academia*, (131),131-155. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752883006>
- Hurtado, J. (2012). Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia (4a. ed.). Bogotá-Caracas: CieaSypal y Quirón.
- Robles, P. y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada* (2015) 18. https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

- Champi, J. (2021). Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 127 del Distrito de Congalla – Lircay. [Trabajo de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica. Perú]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cc6cc330-67eb-4adf-a0d1-8ee16c099056/content>
- Chicaiza, L. (2021). La actividad lúdica y la psicomotricidad gruesa. [Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33403>
- Chipana, C. (2022). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021. [Tesis de licenciatura. Universidad continental. Perú]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf
- Chockler, M. (2000). Psicomotricidad. El cuerpo en juego: Hacer, sentir, pensar. (Primera Ed.) Argentina. Ediciones Novedades Educativas
- Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Perú]. http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1286/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Franco, A., y Simeoli, P. (2019). Un Enfoque Basado En Juegos Educativos Para Aprender Geometría En Educación Primaria: Estudio Preliminar. *Educação e Pesquisa* 45.
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas*

y Sociales (ReHuSo), 5(3),78-86.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

García, A. (2017). El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Madrid. Editorial. España.
<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

González, S. (2018). Ejercicios con materiales alternativos fomentando la percepción para el desarrollo de las habilidades motrices específicas en Gimnasia Rítmica. [Tesis de licenciatura. Universidad de Sevilla. España]. <https://hdl.handle.net/11441/81954>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Herrera, J. (2019). Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer y segundo grado de primaria de I.E. N°10003 Chiclayo. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/4679>

Herrero, L. (1997). La importancia de la observación en el proceso educativo. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 1(0), 1997 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2789646.pdf>

Huachaca, P. (2018). Psicomotricidad fina y su relación con la mejora del aprendizaje de los niños y niñas de 05 años de sección “Los Ositos” de la institución educativa inicial N° 39009” el maestro” San Juan Bautista- Ayacucho 2018. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17009>

Huamán, J. (2020). Juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16544/juego_didactico_juego_funcional_huaman_huacchillo_jesus_mariceli.pdf?sequence=1

- Kille (2021). El juego infantil y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la institución educativa inicial “los andes de Huancané” del distrito de Huancané, Región Puno. [Tesis de licenciatura. Universidad Alas Peruanas. Puno. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/17630>
- López, E. (2013). El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre- kinder del Jardín Copito de Nieve. [Tesis de licenciatura. Universidad de Magallanes. Chile]. http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- López, P. y Fachelli, S. (2017). El diseño de la muestra. En P. López-Roldán y S. Fachelli, Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Bellaterra. (Cerdanyola del Vallès): Depósito Digital de Documentos, Universidad Autónoma de Barcelona. Capítulo II.4. <https://ddd.uab.cat/record/185163>
- López, V. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en educación inicial. [Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Lupuche, K. (2019). Las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra. [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo. Trujillo. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/17630>
- Martens, M., Jack, J., Carmen, M., Acosta, M. (2016). Buenas Practicas Docentes. 100. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/cuidadania-2016.pdf>
- Morante, M. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal De Milagro. Ecuador]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4879>
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao. [Tesis de maestría. Universidad Cayetano Heredia. Perú]. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/259>

- Otzen, T. y Monterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232, 2017. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Palacios, J. (2021). Evidencias de validez y confiabilidad de la escala de flexibilidad en jóvenes mexicanos. *Persona N.º 24 (1)*, junio 2021, ISSN 2309-9062, pp. 27-45. [https://doi.org/10.26439/persona2021.n024\(1\).5311](https://doi.org/10.26439/persona2021.n024(1).5311)
- Ovejero, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*, Madrid-España Macmillan Iberia, S.A. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action>
- Payà, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de La Educación* 38(0):39.
- Pintado, M. (2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 institución educativa N° 15251–Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022*. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/juegos_tradicionales_pintado_castillo_maria.pdf?sequence=1
- Plúa, E. (2019). *Estrategias lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños, niñas del nivel inicial de la Escuela “Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco”*. Guayaquil. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42574/Pl%C3%BAa_MEP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prendes, G. (2022). *Estrategias lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños del subnivel inicial 2*. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6774/1/UPSE-TEI-2022-0052.pdf>
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica ‘Miguel Riofrío’ Ciudad de Loja*. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20779>

- Rabia, M., Romero, B., y Vargas, V. (2017). Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio santa luisa. 7(1):45–56.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1237>
- Ramon, A. (2022). Actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la institución educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29565/actividades_ludicas_juego_simbolico_psicomotricidad_gruesa_ramon_rafaelo_anita.pdf?sequence=3
- Reyes, P. (2017). El Desarrollo de Habilidades Lógico Matemáticas En La Educación.” Polo Del Conocimiento 2(4):198.
- Reyes, P. (2017). El Desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. Polo Del Conocimiento 2(4):198.
- Rodríguez, W. (2010). Guía de investigación científica. Fondo editorial UCH Universidad de ciencias y humanidades.
https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/23/rodriguez_arainaga_walabonso_guia%20_investigacion_cientifica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, Y. (2017). El Cuerpo y La Lúdica: Herramientas Promisorias Para La Enseñanza y Aprendizaje de Las Matemáticas. Sophia 13(2):46–52.
- Ruiz, L. y Linaza, J. (2013). Jerome Bruner y la organización de las habilidades motrices en la infancia.. RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte, IX(34),390-395. ISSN: 1885-3137. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71028251007>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Tesis de maestría. Universidad de Cantabria. España].
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartha.pdf>

- Rodríguez, C. (2015). Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Bogotá, Colombia. Estudio de caso. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626577/Claudia_Rodr%C3%ADguez_Barrera_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Seminario (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura. [Tesis de pregrado. Universidad de Piura. Perú.]. <https://hdl.handle.net/11042/2603>
- Silva, G. (2004). El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. Entornos Lúdicos y Oportunidades de Juego En El CEI y La Familia. Pp. 193–244 in Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación. Lima Perú.
- Tamay, M. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón. [Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Ticona, J. (2021). Las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad y el lenguaje en un niño con síndrome de Down. [Tesis de licenciatura. Universidad Mayor de San Andrés. Bolivia]. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/27159>
- Velasco, R. y Jara, B. (2019). Incidencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en los estudiantes de 5 años. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal De Milagro. Ecuador]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4843>
- Vygotsky, L. (1978). Internalización de Las Funciones Psicológicas Superiores. El Desarrollo de Los Procesos Psicológicos Superiores 224. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/620/1/PP-EDU-2022-031.pdf>

Zapata, O. (1999). La psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar. México: Trillas. https://kupdf.net/download/la-psicomotricidad-y-el-nio-etapa-maternal-y-preescolar-o-zapata_5f1a55c3e2b6f563137a41b2_pdf

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN N°15177 - JOSÉ OLAYA BALANDRA- PIURA 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la relación entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023. - 2.- Determinar la relación entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023 - 3.- Determinar la relación entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación 	<p>Hi: Las actividades lúdicas se relacionan de manera directa y significativa con la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.</p> <p>Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera directa y significativa con la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H₁: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego libre de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Actividades lúdicas</p> <p>Variable 2</p> <p>Psicomotricidad gruesa</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Diseño de investigación: Diseño: No experimental, transversal y correlacional</p> <p>Esquema:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD M --- V1 M --- V2 V1 --- r --- V2 </pre> </div> <p>Dónde: M: Muestra V1: Actividades lúdicas. V2: Psicomotricidad gruesa.</p>

inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023

- 4.- Determinar la relación entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución No 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₂: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego motor de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₃: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego memoria de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

H₄: Existe relación directa y significativa entre la dimensión juego manipulativo de las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de educación inicial de la institución N° 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

r: Correlación entre actividades lúdicas. y psicomotricidad gruesa.

Población y muestra:

- **Población:**

100 niños del nivel inicial de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

- **Muestra:**

25 niños de 3 años de la institución N°15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023.

Variable 1:

Actividades lúdicas.

Variable 2:

Psicomotricidad gruesa

Técnicas: Observación

Instrumentos: Lista de cotejo

Plan de análisis de datos: SPSS V27, Coeficiente de correlación de Spearman.

Anexo 02: Instrumento de recolección de información.

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

Lista de cotejo: Psicomotricidad gruesa

Código:

Fecha:

Si = 1 No = 0

Nº	ITEM	SI	NO
	Dominio corporal dinámico		
1	Se sienta manteniendo una postura correcta		
2	Salta en un pie siguiendo distintas direcciones		
3	Salta con los pies juntos siguiendo distintas direcciones.		
4	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una línea trazada en el piso.		
5	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada.		
6	Marcha siguiendo el ritmo del tambor.		
7	Mueve su cuerpo a diferentes velocidades según los ritmos musicales.		
8	Lanza y recibe una pelota a un metro de distancia.		
9	Lanza con las manos una pelota de trapo para derribar latas.		
10	Patea una pelota para derribar una botella de plástico.		
	Dominio corporal estático		
11	Realiza movimientos de pies y manos con precisión (arriba, abajo, adelante, atrás)		
12	Se sienta y con sus dedos toca la punta de sus pies.		
13	Gatea con facilidad al trasladarse de un lugar a otro.		
14	Mueve su cuerpo de acuerdo a las indicaciones dadas.		
15	Se desplaza en fila india siguiendo el orden que le corresponde.		
16	Se desplaza por un camino sin tumbar los obstáculos.		
17	Inhala y exhala de manera pausada para relajarse.		
18	Apaga cinco velas soplando de manera consecutiva una tras otra.		
19	Mantiene una postura relajada al tirarse sobre el piso.		
20	Se muestra relajado al escuchar diferentes ritmos musicales.		

Lista de cotejo: Actividades lúdicas

Código:

Fecha:

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

Nº	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
<i>Juego libre</i>				
1	Juega con diversos materiales de los sectores usando diferentes partes de su cuerpo.			
2	Realiza juegos en los que realiza movimientos corporales desplazándose hacia adelante y hacia atrás.			
3	Juega de manera libre utilizando materiales de los distintos sectores.			
4	Juega manipulando diferentes materiales del sector de construcción.			
5	Juega a crear caminos con figuras y/o siluetas y se desplaza por ellos.			
<i>Juego motor</i>				
6	Realiza juegos motores usando partes de su cuerpo relacionadas a su psicomotricidad gruesa.			
7	Participa de juegos en los que explora diferentes partes de su cuerpo.			
8	Realiza juegos motores en los que evidencia dominio de coordinación de brazos y piernas			
9	Juega usando diferentes objetos que le permiten realizar diferentes movimientos del cuerpo.			
10	Juega utilizando objetos que le permiten realizar acciones de desplazamiento.			
<i>Juego memoria</i>				
11	Realiza juegos que permiten desplazarse hacia un objetivo indicado.			
12	Se desplaza por laberintos contruidos por formas geométricas.			
13	Realiza juegos en los que se traslada de un lugar a otro saltando por un camino de figuras geométricas.			

N°	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
14	Desarrolla actividades en los que identifica patrones formados por figuras geométricas.			
15	Realiza juegos en los que los relaciona con figuras (cuadrado, triángulo y círculo) y cuerpos geométricos (cubo, esfera).			
<i>Juego manipulativo</i>				
16	Realiza juegos en los que lanza objetos hacia un objetivo determinado.			
17	Juega usando su imaginación para dar vida a los objetos de su entorno.			
18	Realiza juegos simbólicos usando su imaginación y psicomotricidad gruesa.			
19	Realiza juegos donde en los que imita movimientos de personajes al desplazarse.			
20	Realiza actividades en las que imitar el desplazamiento de diferentes animales.			

Anexo 03: Validez del instrumento

JUICIO DE EXPERTO (1) SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO Lista de cotejo para evaluar la PSICOMOTRICIDAD gruesa

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dominio corporal dinámico							
1	Se sienta manteniendo una postura correcta	x		x		x		
2	Salta en un pie siguiendo distintas direcciones	x		x		x		
3	Salta con los pies juntos siguiendo distintas direcciones.	x		x		x		
4	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una línea trazada en el piso.	x		x		x		
5	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada.	x		x		x		
6	Marcha siguiendo el ritmo del tambor.	x		x		x		
7	Mueve su cuerpo a diferentes velocidades según los ritmos musicales.	x		x		x		
8	Lanza y recibe una pelota a un metro de distancia.	x		x		x		
9	Lanza con las manos una pelota de trapo para derribar latas.	x		x		x		
10	Patea una pelota para derribar una botella de plástico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dominio corporal estático							
11	Realiza movimientos de pies y manos con precisión (arriba, abajo, adelante, atrás)	x		x		x		
12	Se sienta y con sus dedos toca la punta de sus pies.	x		x		x		
13	Gatea con facilidad al trasladarse de un lugar a otro.	x		x		x		
14	Mueve su cuerpo de acuerdo a las indicaciones dadas.	x		x		x		
15	Se desplaza en fila india siguiendo el orden que le corresponde.	x		x		x		
16	Se desplaza por un camino sin tumbar los obstáculos.	x		x		x		
17	Inhala y exhala de manera pausada para relajarse.	x		x		x		
18	Apaga cinco velas soplando de manera consecutiva una tras otra.	x		x		x		
19	Mantiene una postura relajada al tirarse sobre el piso.	x		x		x		
20	Se muestra relajado al escuchar diferentes ritmos musicales.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): (X) si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del experto validador. Lic. María Maximina Córdova Patiño

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Lic. María Maximina Córdova Patiño**, con Documento Nacional de Identidad N° **45473072**, de profesión **Docente**, grado académico **Licenciada**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula**, en la **I.E. 14342 - Geraldos, Piura**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de actividades lúdicas**, cuyo propósito es medir **el nivel de desarrollo de actividades lúdicas, por parte de los niños de educación inicial de la institución no 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 3 años de edad**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

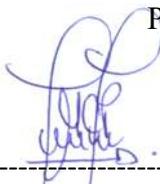
Lic. María Maximina Córdova Patiño

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 45473072

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Piura, a los 05 días del mes de julio del 2023



Firma del Experto Informante

JUICIO DE EXPERTO (2) SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Lista de cotejo para evaluar la PSICOMOTRICIDAD gruesa

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dominio corporal dinámico							
1	Se sienta manteniendo una postura correcta	x		x		x		
2	Salta en un pie siguiendo distintas direcciones	x		x		x		
3	Salta con los pies juntos siguiendo distintas direcciones.	x		x		x		
4	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una línea trazada en el piso.	x		x		x		
5	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada.	x		x		x		
6	Marcha siguiendo el ritmo del tambor.	x		x		x		
7	Mueve su cuerpo a diferentes velocidades según los ritmos musicales.	x		x		x		
8	Lanza y recibe una pelota a un metro de distancia.	x		x		x		
9	Lanza con las manos una pelota de trapo para derribar latas.	x		x		x		
10	Patea una pelota para derribar una botella de plástico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dominio corporal estático							
11	Realiza movimientos de pies y manos con precisión (arriba, abajo, adelante, atrás)	x		x		x		
12	Se sienta y con sus dedos toca la punta de sus pies.	x		x		x		
13	Gatea con facilidad al trasladarse de un lugar a otro.	x		x		x		
14	Mueve su cuerpo de acuerdo a las indicaciones dadas.	x		x		x		
15	Se desplaza en fila india siguiendo el orden que le corresponde.	x		x		x		
16	Se desplaza por un camino sin tumbar los obstáculos.	x		x		x		
17	Inhala y exhala de manera pausada para relajarse.	x		x		x		
18	Apaga cinco velas soplando de manera consecutiva una tras otra.	x		x		x		
19	Mantiene una postura relajada al tirarse sobre el piso.	x		x		x		
20	Se muestra relajado al escuchar diferentes ritmos musicales.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): (X) si hay suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del experto validador. Lic. Nadia Melissa Michilot Gómez

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nadia Michilot

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Nadia Melissa Michilot Gómez**, con Documento Nacional de Identidad N° **71501656**, de profesión **Docente**, grado académico **Licenciada**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula**, en la **I.E. Abraham Ruiz Nunura Letirá, Sechura, Piura**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo para evaluar la PSICOMOTRICIDAD gruesa**, cuyo propósito es medir **el nivel de PSICOMOTRICIDAD gruesa de los niños de educación inicial de la institución no 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 3 años de edad**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Lic. Nadia Melissa Michilot Gómez

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 71501656

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Piura, a los 05 días del mes de julio del 2023



Firma del Experto Informante

JUICIO DE EXPERTO (2) SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Cuestionario de actividades lúdicas

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego libre	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juega con diversos materiales de los sectores usando diferentes partes de su cuerpo.	x		x		x		
2	Realiza juegos en los que realiza movimientos corporales desplazándose hacia adelante y hacia atrás.	x		x		x		
3	Juega de manera libre utilizando materiales de los distintos sectores.	x		x		x		
4	Juega manipulando diferentes materiales del sector de construcción.	x		x		x		
5	Juega a crear caminos con figuras y/o siluetas y se desplaza por ellos.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Juego motor	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Realiza juegos motores usando partes de su cuerpo relacionadas a su PSICOMOTRICIDAD gruesa.	x		x		x		
7	Participa de juegos en los que explora diferentes partes de su cuerpo.	x		x		x		
8	Realiza juegos motores en los que evidencia dominio de coordinación de brazos y piernas	x		x		x		
9	Juega usando diferentes objetos que le permiten realizar diferentes movimientos del cuerpo.	x		x		x		
10	Juega utilizando objetos que le permiten realizar acciones de desplazamiento.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Juego memoria	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza juegos que permiten desplazarse hacia un objetivo indicado.	x		x		x		
12	Se desplaza por laberintos construidos por formas geométricas.	x		x		x		
13	Realiza juegos en los que se traslada de un lugar a otro saltando por un camino de figuras geométricas.	x		x		x		
14	Desarrolla actividades en los que identifica patrones formados por figuras geométricas.	x		x		x		
15	Realiza juegos en los que los relaciona con figuras (cuadrado, triángulo y círculo) y cuerpos geométricos (cubo, esfera).	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Juego manipulativo	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Realiza juegos en los que lanza objetos hacia un objetivo determinado.	x		x		x		
17	Juega usando su imaginación para dar vida a los objetos de su entorno.	x		x		x		
18	Realiza juegos simbólicos usando su imaginación y PSICOMOTRICIDAD gruesa.	x		x		x		

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
19	Realiza juegos donde en los que imita movimientos de personajes al desplazarse.	x		x		x		
20	Realiza actividades en las que imitar el desplazamiento de diferentes animales.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): (X) si hay suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Lic. Nadia Melissa Michilot Gómez

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Nadia Melissa Michilot Gómez**, con Documento Nacional de Identidad N° **71501656**, de profesión **Docente**, grado académico **Licenciada**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula**, en la **I.E. Abraham Ruiz Nunura Letirá, Sechura, Piura**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de actividades lúdicas**, cuyo propósito es medir **el nivel de desarrollo de actividades lúdicas, por parte de los niños de educación inicial de la institución no 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 3 años de edad**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Lic. Nadia Melissa Michilot Gómez

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 71501656

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Piura, a los 05 días del mes de julio del 2023



Firma del Experto Informante

JUICIO DE EXPERTO (3) SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO
Lista de cotejo para evaluar la PSICOMOTRICIDAD gruesa

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dominio corporal dinámico							
1	Se sienta manteniendo una postura correcta	x		x		x		
2	Salta en un pie siguiendo distintas direcciones	x		x		x		
3	Salta con los pies juntos siguiendo distintas direcciones.	x		x		x		
4	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una línea trazada en el piso.	x		x		x		
5	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada.	x		x		x		
6	Marcha siguiendo el ritmo del tambor.	x		x		x		
7	Mueve su cuerpo a diferentes velocidades según los ritmos musicales.	x		x		x		
8	Lanza y recibe una pelota a un metro de distancia.	x		x		x		
9	Lanza con las manos una pelota de trapo para derribar latas.	x		x		x		
10	Patea una pelota para derribar una botella de plástico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Dominio corporal estático							
11	Realiza movimientos de pies y manos con precisión (arriba, abajo, adelante, atrás)	x		x		x		
12	Se sienta y con sus dedos toca la punta de sus pies.	x		x		x		
13	Gatea con facilidad al trasladarse de un lugar a otro.	x		x		x		
14	Mueve su cuerpo de acuerdo a las indicaciones dadas.	x		x		x		
15	Se desplaza en fila india siguiendo el orden que le corresponde.	x		x		x		
16	Se desplaza por un camino sin tumbar los obstáculos.	x		x		x		
17	Inhala y exhala de manera pausada para relajarse.	x		x		x		
18	Apaga cinco velas soplando de manera consecutiva una tras otra.	x		x		x		
19	Mantiene una postura relajada al tirarse sobre el piso.	x		x		x		
20	Se muestra relajado al escuchar diferentes ritmos musicales.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): (X) si hay suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del experto validador. Lic. Yesenia del Pilar Taboada Silva

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Lic. Yesenia del Pilar Taboada Silva**, con Documento Nacional de Identidad N° **46024026**, de profesión **Docente**, grado académico **Licenciada**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula**, en la **I.E. Juan Velasco Alvarado, La Unión, Piura**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo para evaluar la PSICOMOTRICIDAD gruesa**, cuyo propósito es medir **el nivel de PSICOMOTRICIDAD gruesa de los niños de educación inicial de la institución no 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 3 años de edad**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

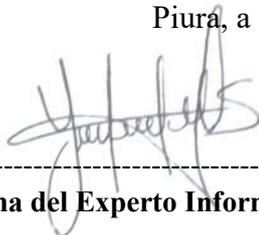
Lic. Yesenia del Pilar Taboada Silva

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 46024026

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Piura, a los 05 días del mes de julio del 2023



Firma del Experto Informante

Anexo 04: Confiabilidad del instrumento

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Estudiante	Dominio corporal dinámico										Dominio corporal estático										SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
01	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
02	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	24
03	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
04	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	29
05	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37
06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	22
07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	22
08	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23
09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
10	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	30
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	36
12	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	29
13	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	34
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	38
VARIANZA	0.25714	0.25714	0.26667	0.26667	0.25714	0.26667	0.26667	0.26667	0.2381	6.35238	0.2381	0.25714	0.31429	0.26667	0.26667	0.26667	0.26667	0.25714	0.2381	0.25714	
SUMATORIA DE VARIA	11.32380952																				
VARIANZA DE LA SUMA DE	48.82666667																				

α : íciete de confidencialidad del cuestior
 k : Número de ítems del instrumento
 $\sum_{i=1}^k s_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems
 s_t^2 : Varianza total del instrumento

0.81
 20
 11.3238
 48.8267

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:
 K = número de ítems
 s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
 s_t^2 = varianza de los puntajes totales

ACTIVIDADES LÚDICAS

Estudiante	Juego libre					Juego motor					Juego memoria					Juego manipulativo					SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
01	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
02	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	40
03	2	1	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
04	2	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	36
05	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37
06	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	44
07	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	38
08	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
09	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	45
10	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	47
11	2	3	3	2	2	1	3	2	3	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	46
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
13	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	35
14	2	3	3	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	44
15	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	48
VARIANZA	0.42857	0.6381	0.2381	0.52381	0.20952	0.40952	0.49524	0.49524	0.49524	0.49524	0.38095	0.2381	0.38095	0.35238	0.42857	0.20952	0.35238	0.38095	0.38095	0.17143	
SUMATORIA DE VARIA	7.704761905																				
VARIANZA DE LA SUMA DE	50.19555556																				

α : iciente de confidencialidad del cuestion

k : Número de ítems del instrumento

$\sum_{i=1}^k s_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems

s_t^2 : Varianza total del instrumento

0.89

20

7.70476

50.1956

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

- K = número de ítems
- s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
- s_T^2 = varianza de los puntajes totales

Anexo 05: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Educación inicial, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento, para poder aplicar una encuesta en su menor hijo. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula _____

_____ y es dirigido por _____,
investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es:

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará _____ minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de _____. Si desea, también podrá escribir al correo _____ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: _____

Fecha: _____

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____

Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Piura , 09de junio de 2023

Carta N° 001 –2023 – EPPED – ULADECH

Señor (a):

Mag. Walter Llapapasca Timoteo

Director de la Institución Educativa N°15177 "José Olaya Balandra"

Asunto : Solicita permiso para aplicar la lista de cotejo en estudiantes (niños)

Presente.

De mi mayor consideración

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y reconocer el gran mérito alcanzado en su nivel profesional en esta región y a la vez expresarle lo siguiente:

Que, de conformidad al proceso de elaboración del informe de tesis y su respectiva titulación; es necesario, la aplicación de una encuesta orientada a recabar información sobre el estudio denominado: **Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de educación inicial de la LE N°15177- José Olaya Balandra piura_2023**; cuya aplicación de la encuesta es anónimo, confidencial y no obligatorio y está dirigido a todos los estudiantes de 3 años de educación inicial. Para tal fin, **solicito a su despacho; el permiso para la aplicación de la encuesta antes mencionada en los horarios que usted asigne y el tiempo que permita responder las respuestas.** Adjunto las encuestas físicas.

Concedores de su alto espíritu colaborador y su valiosa contribución en el conocimiento científico y agradeciéndole por anticipado su aceptación y quedará en realce su decisión.

Sin otro particular es propicia de la oportunidad para expresarle mis sentimientos de consideración , estima y gratitud personal.

Atentamente,


Jeisy Maryuri Alvarado Michilot


 **Mag. Walter Llapapasca Timoteo**
DIRECTOR

09 - JUN - 2023