



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°089 CHULUCANAS, MORROPÓN,
PIURA, 2024**

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

AUTOR

**VELASQUEZ MONCADA, ROXANA
ORCID:0000-0002-5669-0587**

ASESOR

**FLORES ARONI, BERTHA JUANA
ORCID:0000-0003-2876-9930**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0225-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **12:10** horas del día **23** de **Junio** del **2024** 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:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°089 CHULUCANAS, MORROPÓN, PIURA, 2024**

Presentada Por :
(0807191050) **VELASQUEZ MONCADA ROXANA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, 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:

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA
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: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°089 CHULUCANAS, MORROPÓN, PIURA, 2024 Del (de la) estudiante VELASQUEZ MONCADA ROXANA , asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% 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, 08 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

De igual forma, dedico esta tesis a mi madre, que me dio la vida, el cual, a pesar de haberla perdido a muy temprana edad, ha estado siempre cuidándome y guiándome desde el cielo.

y aunque no este físicamente conmigo sé que me guio en este camino.

A mi padre, que siempre está conmigo. que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles. Y a formarme como una profesional de buenos principios.

A mi esposo y a mi hija, por los incontables ratos que los he privado de mi compañía y atención, en aras de alcanzar mi más grande meta,

Gracias mi Dios, por tanto, y por lo bueno que eres conmigo.

Agradecimiento

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando estuve a punto de caer, y estuvo aquí conmigo; por ello, con toda la humildad que de mi corazón emana, dedico primeramente mi trabajo a Dios.

Quiero dejar patente mi agradecimiento a todos los maestros, que con su ardua labor y paciencia hicieron posible el éxito de esta tesis. Y a todas las autoridades de esta alma mater por todo su gran apoyo tanto en conocimientos como emocionalmente, que hicieron posible que me haga una profesional, gracias infinitas a toda la familia ULADECH- CATÓLICA.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

De manera especial agradezco a mi esposo que estuvo conmigo en todo momento, aun cuando ya me sentía decaer siempre puso su mano para apoyarme en él. A mi hija que estuvo conmigo en todo momento. Gracias amores de mi vida.

A mis amigas y compañeras, con las que compartí buenos momentos, conocimientos y que gracias a ellos hicimos que esta experiencia universitaria sea una de las más especiales e inolvidables.

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 | 10 |
| 2.1 Antecedentes | 10 |
| 2.2. Bases teóricas | 18 |
| 2.3. Hipótesis..... | 28 |
| III. METODOLOGÍA..... | 29 |
| 3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación | 30 |
| 3.2. Población y muestra: | 31 |
| 3.3 Variables. Definición y operacionalización | 32 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:..... | 33 |
| 3.5 Método de análisis de datos | 34 |
| 3.6. Aspectos Éticos: | 35 |
| IV. RESULTADOS | 36 |
| V. DISCUSIÓN..... | 48 |
| VI. CONCLUSIONES | 49 |
| VII. RECOMENDACIONES | 50 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 51 |
| Anexos | 55 |
| Anexos | 56 |
| Anexo 01. Matriz de consistencia..... | 57 |
| Anexo 02. Instrumento de recolección de información..... | 58 |
| Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos..... | 62 |
| Anexo 04. Formato de consentimiento informado..... | 63 |

Lista de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Población de los estudiantes | 22 |
| Tabla 2 Muestra de los estudiantes | 22 |
| Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables de estudio | 24 |
| Tabla 4 Validación por juicio de expertos | 26 |

Lista de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Nivel de la variable motricidad gruesa de los niños | 26 |
| Figura 2 Sesiones de aprendizaje basadas en las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años | 28 |
| Figura 3 Nivel de la variable motricidad gruesa en niños de 5 años | 29 |

Resumen

La presente investigación surgió a partir del siguiente enunciado: ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024? Al observarse que muchos niños de 5 años evidenciaron problemas respecto a su equilibrio, coordinación, dominio corporal, etc; por lo cual se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si las estrategias lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de dicha Institución Educativa. La metodología perteneció a un tipo de estudio aplicada, nivel explicativa y diseño pre experimental, aplicando la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo. La población estuvo conformada por 46 niños de nivel inicial de 3, 4 y 5 años mientras que la muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años. Respecto a los resultados, en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa se evidenció que el 60% se encontraban en nivel inicio mientras que en el post test el 90% se encontraban en nivel de logro esperado; todo ello permite concluir que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución antes mencionada.

Palabras clave: Coordinación, dominio, estrategias lúdicas, motricidad gruesa.

Abstract

The present investigation arose from the following statement: How do playful strategies improve the development of gross motor skills in 5-year-old children of educational institution n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024? When it was observed that many 5-year-old children showed problems regarding their balance, coordination, body control, etc.; Therefore, the following general objective was formulated: Determine if playful strategies improve the development of gross motor skills in 5-year-old children of said Educational Institution. The methodology belonged to an applied type of study, explanatory level and pre-experimental design, applying the observation technique and the instrument was the checklist. The population was made up of 46 children of initial level of 3, 4 and 5 years old while the sample was made up of 20 children of 5 years old. Regarding the results, in relation to the evaluation of the pre-test of gross motor skills, it was evident that 60% were at the beginning level while in the post-test, 90% were at the expected achievement level; All of this allows us to conclude that the playful strategies significantly improved the development of gross motor skills in 5-year-old children from the aforementioned institution.

Keywords: Coordination, mastery, playful strategies, gross motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las estrategias lúdicas son un recurso pedagógico en el que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., esta herramienta favorece el progreso integral del individuo en los factores: físicos, emocionales, sociales e intelectuales, motrices (Piaget, 1972).

La motricidad gruesa es crucial en el desarrollo infantil porque promueve la coordinación, fuerza y equilibrio en los niños. Estas habilidades les permiten participar en actividades físicas, explorar su entorno y desarrollar destrezas motoras esenciales. Además, contribuye al bienestar emocional al mejorar la confianza y autoestima de los niños al sentirse capaces de realizar actividades físicas con éxito (Márquez y Alarcón, 2021).

A nivel internacional Tamayo (2022) en Ecuador, se encontró que, en las unidades de educación inicial, los niños y niñas de 4 a 5 años presentan dificultades en su habilidad motora gruesa. Esto se refleja en su desafío para mantener el equilibrio, coordinar los movimientos de brazos y piernas al caminar, su falta de velocidad y fuerza en actividades deportivas tanto en el aula como en el patio. Estas dificultades se deben a la falta de estimulación y refuerzo diario en su tono muscular. Puesto que el 45% de estos niños tienen problemas de coordinación general, lateralidad, coordinación derecha e izquierda, manifestando un lento aprendizaje; por otro lado se ha visto que esta habilidad motora es muy limitada en enseñanza por parte de los padres de familia, porque más se dedican el 68% al trabajo que ayudar a su menor en el casa con las actividades y reforzamientos.

A nivel nacional, se apreció que el sistema educativo en el Perú también ha sufrido grandes modificaciones en la primera década del siglo XXI; en la actualidad la polémica pedagógica sobre las técnicas, los métodos, y las estrategias de aprendizaje, destacan las competencias e importancia del juego y libertad de expresión alcanzando la mayor concentración, sobre todo en el ámbito escolar. De esta manera, debemos considerar estrategias innovadoras que se asocien al juego y que se ajusten a nuestro DCN (Diseño Curricular Nacional), enfatizando en la

importancia del respeto al niño y su libertad de aprender a través de la lúdica y su cuerpo de forma más significativa, lo que no se observa en todo el Perú (Rojas, 2018).

En la provincia de Piura, en la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura; se ha evidenciado la falta de estimulación motriz gruesa, siendo éste un factor vulnerable para los infantes, y que la vida actual ha generado cambios notables en el vínculo con la familia y esto genera que habiendo poco contacto y ausencia de comunicación con los niños, muchos de ellos se vean limitados en desarrollar sus destrezas motoras gruesas; así la ausencia de estrategias y recursos pedagógicos y didácticos, que como consecuencia traen la dificultad de los niños al realizar actividades de la vida cotidiana como tener equilibrio de su cuerpo, moverse de un lugar a otro, bajo nivel de coordinación entre sus extremidades, los cuales no ayudarán en el desarrollo normal del niño. Así mismo se han visto que la gran mayoría de los niños muestran torpeza motora, saltar de un pie, material concreto, realizar saltos coordinados y coordinar el movimiento de sus brazos.

Por esta razón, se tuvo en cuenta las estrategias lúdicas como variable para lograr el aprendizaje de los niños, considerando los movimientos corporales de la motricidad gruesa. con el uso de vídeos, canciones, etcétera. Frente a ello se plantea el enunciado siguiente: ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024?

En este trabajo de investigación se justificó en lo teórico, porque se basó en las siguientes teorías: Para Wallon (1976) en su teoría psicobiológica nos manifiesta que la Motricidad gruesa, es aquella capacidad que se debe potenciar desde la etapa inicial, dando aportes metódicos, que impliquen movimientos, para poder potenciar estas habilidades motrices. Es de allí que se tomó en cuenta esta teoría, para poder abordar la Motricidad gruesa y poder trabajarla desde su enfoque de desarrollo motriz. Por otro lado, para la variable de estrategias lúdicas se empleó la Teoría estructuralista de Piaget (1959) quien considera una perspectiva activa, donde el juego y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

En lo metodológico, el instrumento de motricidad gruesa que fue utilizada en el recojo de la información antes y después, serán sometidos a un proceso de validación mediante el juicio

de expertos y la prueba piloto, por lo que pueden ser utilizados en otras investigaciones similares y servir como un antecedente de estudio para las futuras investigaciones en el nivel de educación inicial.

En lo social, los resultados que deben ser hallados al finalizar la intervención pedagógica generó un impacto positivo, una alegría en la docente de aula y los padres de familia por la mejora de los aprendizajes de los estudiantes; así como una satisfacción de aprender jugando de parte de los niños y niñas.

El presente estudio planteó como **objetivo general**: Determinar si las estrategias lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024 y **los específicos** serán: Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un pre test; Diseñar y ejecutar las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024; Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un post test.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Alvear (2020) realizó en Ecuador su tesis titulada: *“El juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2018-2019”*. El objetivo de la investigación será determinar los efectos del juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años. La metodología será: de tipo cuantitativo, de nivel descriptiva con diseño pre experimental, el instrumento que se utilizó será el test de Ozerestkyel y la muestra estuvo conformada 28 niños y 23 niñas de 5 años. En resultados, con aplicación del test, se determinó que el 85% los niños tienen un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, el 12% de los niños presentan un buen nivel de desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de niños evaluados presenta un nivel regular en el desarrollo de su Motricidad gruesa. Por lo tanto se concluye, el juego permite mejorar el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños de 5 años.

Pérez (2021) trabajó en Ecuador una tesis titulada: *“Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa Hispano América del Cantón Ambato”*; el objetivo de la investigación será determinar los efectos de los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la Motricidad gruesa de los niños de 5 años; utilizó como metodología de investigación tipo inductivo, deductivo, de nivel estadístico y diseño pre experimental, trabajó con una población conformada por la totalidad de elementos a investigar, siendo 30 niños, a quienes se les aplicó la técnica de la observación con el instrumento de lista de cotejo. En resultados, en un inicio el nivel de Motricidad gruesa se encontró en un 55%, sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles ésta ascendió a un nivel de logro un 67%. Por lo tanto se concluye, los juegos tradicionales infantiles desarrollan significativamente la motricidad gruesa.

González y Silva (2022) desarrollaron su tesis en Ecuador titulada: *“El juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J.*

Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2021 – 2022 – Ecuador”. El objetivo de investigación será determinar la importancia de la expresión corporal a través del juego como recurso metodológico para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años; considero la metodología de investigación de tipo cuantitativa, nivel aplicado, con diseño pre experimental pre test, aplicando una lista de cotejo a 23 niños de 4 a 5 años, bajo la técnica de la observación. Sus principales resultados fueron que un 25% de los niños y niñas si tienen la habilidad de coordinar sus movimientos, mientras tanto el 75% a veces, sin embargo, después de aplicar los juegos infantiles, mejoro notoriamente, sus habilidades incrementaron a un 88%. Por ende, se concluyen que gracias al juego infantil se puede mejorar la motricidad gruesa, según la prueba de T Student de 0,000 .3.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Castillo y Vila (2020) realizaron en Trujillo una tesis titulada: *“Nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa privada Santo Domingo de Guzmán, Trujillo, 2020”*. El objetivo de investigación será determinar el nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Santo Domingo de Guzmán; utilizaron como tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo y de diseño no experimental, con respecto a la población muestral estuvo conformada por 9 niños de 4 años de edad, para la recolección de datos se utilizó el instrumento Guía de observación, con la técnica de observación. Resultando así que la gran mayoría de niños se encuentra en un nivel alto con un porcentaje de 77.78 % pero también existe un porcentaje de 22 % que se encuentra en un nivel medio y ningún niño se encuentra en el nivel bajo con 0.0%. Por lo tanto se concluye que el nivel que predomina en la coordinación motora gruesa de la institución educativa privada Santo Domingo de Guzmán, Trujillo, 2020, de los niños de 4 años es el nivel alto, pero también hay una cantidad considerable que se encuentra en un nivel medio y ningún niño en el nivel bajo.

Machado (2021) desarrolló Huánuco su tesis: “*Aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la IEI N° 019 – Naranjillo, distrito de Luyando, Provincia de Leoncio Prado-2021*”. El objetivo de investigación será determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años; utilizó una metodología con tipo cuantitativo, nivel aplicado y diseño pre experimental, la población muestral estuvo conformada por 29 niños. Resultando así, con el uso de la prueba de normalidad Shapiro Wilck, la cual se usó porque la muestra es menos de 50 encontrando valores de $p=0,293 > \alpha =0,05$; los resultados en el pre test y post test el valor es $< \alpha)0,05$, se utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon, es decir se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas será positivas ya que se logró desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

López (2021) realizó en Piura su tesis denominada: “*El juego motor mejora la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la I. E.P. Javier Pérez de Cuéllar – Piura, 2020*”. El objetivo de investigación será determinar si la aplicación del juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años; la metodología empleada será de tipo aplicada, nivel explicativo, y un diseño pre experimental con pre test y pos test y un solo grupo; se consideró una población y muestra conformada por 25 estudiantes del aula de 5 años, se empleó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento para evaluar a los niños. Resultando así que los resultados de la investigación, obtenidos en el Pre Test evidenciaron un 56% de la muestra de estudio con un nivel en Inicio; mientras que en el Post Test se evidenció una notable mejoría alcanzando un nivel de aprendizaje Logrado, con el 64% de los niños observados. La investigación concluyó que, la aplicación del juego motor como estrategia lúdica influye de manera significativa y mejora el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Espinoza (2023) realizó su estudio en Piura, titulado: “*Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa, Chulucanas – Piura, 2023*”. El objetivo será determinar la influencia del programa estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años. La metodología será de tipo de investigación aplicada, de nivel explicativo, con un diseño pre experimental, se trabajó con una población de 44 estudiantes, empleando como técnica la observación y como instrumento una

guía de observación que contenía 12 ítems. Los resultados manifiestan que el 53 % de los niños se hallaron en nivel inicio, el 38% en proceso, sin embargo, después de la aplicación de las estrategias lúdicas para potenciar la motricidad gruesa, se logró observar que hubo una mejora sustancial donde se reflejó que el 80% de los infantes se ubicaron en logro destacado, mientras que el 20% en logro esperado; es decir, se puede concluir que los niños serán capaces de presentar habilidades en los diversos campos de motricidad gruesa, es decir mejoraron en la coordinación, equilibrio y lateralidad; de igual manera, lograron el control y movimientos de su cuerpo como es las piernas, los brazos, el torso y la cabeza.

Chávez y Ramos (2023) realizaron su investigación en Piura, denominada: *“El juego y la motricidad gruesa en instituciones educativas del nivel inicial, Ayabaca, Piura, 2022”*. El objetivo de la investigación será determinar la relación que existe entre el juego y la Motricidad gruesa en instituciones educativas del nivel inicial, Ayabaca, 2022. La metodología utilizada será de tipo cuantitativo, de nivel básica y diseño descriptivo, no experimental, de corte transversal; así mismo, la muestra estuvo conformada por 30 docentes, a los cuales se le aplicó una encuesta. Los resultados infieren que al realizar el proceso de análisis en el programa estadístico SPSS 25 se obtuvo como correlación entre las variables 0.710, siendo positiva alta y un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa y llegando a la conclusión que sí existe una relación e influencia entre el juego y la motricidad gruesa.

Lachapell (2021) realizó en Piura su investigación titulada: *“Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 387 Conjunto Habitacional Vicús– Piura, 2019”*. El objetivo de investigación será determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Se realizó la metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, con una muestra de 15 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo bajo la técnica de observación, a través de un consentimiento informado firmado por los padres. Los resultados manifiestan, que los niños y niñas de 4 años están en proceso a un 80 % en el nivel de motricidad gruesa, es decir, que gracias a las estrategias lúdicas el nivel de la motricidad gruesa mejoró significativamente, demostrándose así como conclusión en su relevancia estadística de 0,000 siendo esta menor de $p < 0,01$.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias lúdicas

2.2.1.1. Teoría de Estrategias Lúdicas.

A) Principios teóricos según Piaget (1972)

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos. Así mismo, los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensoriomotores bajo dos aspectos que se complementan.

1. Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.
2. Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como algo para...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación primitiva se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, no es todavía científica, es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por asimilación reproductora, las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: Esquemas de acción.

El esquema de algo para chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

Según Piaget consideró una perspectiva activa, en la que el juego y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. De esta manera se abre camino a la teoría estructuralista, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. También incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de

pensar durante la infancia ya que el considera que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en La formación del símbolo en el niño en donde se da una explicación general del juego y la clasificación correspondiente al análisis de cada uno de los tipos estructurales del juego: Ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

B) El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget:

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero placer funcional. Se trata del juego de ejercicio.

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico. A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así el objeto símbolo, que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada. Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo

2.2.1.2. Definiciones de Estrategias Lúdicas.

Machado (2021) indica que la estrategia lúdica es una parte integral de enfoques educativos que promueven la participación y el diálogo, mediante la creativa y sólida aplicación de técnicas, ejercicios y juegos didácticos diseñados específicamente para generar aprendizajes significativos. La inclinación hacia el juego se manifiesta en los niños desde temprana edad y se desarrolla aún más a medida que aumenta su interés y curiosidad por explorar su cuerpo y su

entorno. Esta curiosidad se nutre a través del acceso al conocimiento y las oportunidades de aprendizaje.

Así mismo, en una visión amplia, una estrategia se define como un procedimiento que abarca una serie de acciones concretas destinadas a alcanzar un objetivo. Estas acciones incluyen múltiples metas y pueden ser ejecutadas por un individuo o un grupo de personas (Maldonado et al., 2019).

2.2.1.3 Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje.

Durante los primeros años de educación primaria, el juego desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Los niños requieren repetir actividades varias veces para asimilarlas, y los juegos desempeñan un papel educativo ya que les exponen a situaciones que van adaptando gradualmente hasta que las dominan. A través del juego, los niños investigan, experimentan y descubren el mundo por sí mismos, convirtiéndose en una herramienta efectiva para la enseñanza. Además, el juego aporta numerosos beneficios al desarrollo integral del niño, al satisfacer sus necesidades básicas de ejercicio físico (Machaca, 2020).

2.2.1.4. Clasificación de las estrategias lúdicas.

Los expertos sostienen que existen tres tipos de juegos, los cuales son realizados por los mismos niños y sirven para diferenciar el desarrollo de cada área que estimulan.

Asimismo, MINEDU (2022) planteó como clasificación del juego infantil, los siguientes:

- **Juego motor:** está atado al desplazamiento y a la experiencia con su cuerpo esta actividad conlleva a las sensaciones que él pueda percibir ya que a través del movimiento los niños pueden correr, saltar, moverse de un lado a otro, lanzar la pelota etc. Por medio del juego el niño logra experimentar el mundo que lo rodea y a su vez se vuelve más creativo y autónomo.
- **Juego Social:** El juego social le permite al niño organizar sus aprendizajes e ir socializando con los de sus compañeros, también le ayuda a relacionarse con cariño de manera libre y sensata, ya que esto le va a permitir compartir más experiencias con ellos y hasta puede llegar a tener amigos nuevos, esto lo vuelve una persona independiente y

se puede desenvolver con mucha facilidad debido a que entra en confianza y pierde su timidez.

- **Juego Cognitivo:** A través del juego cognitivo el niño explora y reconoce los objetos que se encuentran a su alrededor, puede pensar e interactuar con las personas que lo rodean, también identifica las cualidades de las cosas teniendo en cuenta el tamaño, color, temperatura, peso, formas y texturas.

2.2.1.5. Importancia de las estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas son fundamentales en el ámbito educativo por varias razones. En primer lugar, promueven la participación activa y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita la retención de información y la comprensión de conceptos. Además, el juego fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación y la resolución de conflictos. También estimula la creatividad y la imaginación de los estudiantes, lo que contribuye a su desarrollo integral. Las estrategias lúdicas ayudan a aliviar el estrés y la ansiedad, creando un ambiente de aprendizaje más relajado y positivo. Por último, permiten a los estudiantes aprender de manera práctica y experiencial, lo que suele ser más efectivo que la simple transmisión de información (Paredes, 2020). Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.2.1.6. Criterios para la utilización de las estrategias lúdicas.

Según Paredes (2020) nos dice que existe los siguientes criterios:

Los participantes deben comprender en qué consiste cada ejercicio de dinámica y que reconozcan las reglas del juego, y las acepten.

- Hay que tener cuidado de no usar una dinámica de grupo de cualquier manera o por personas inexpertas.
- Las actividades deben de ser realizadas por personas que manejen las mismas.

- No se puede jugar con los estudiantes, ni dar la impresión de que se experimenta con ellos. Se debe de dar un tiempo adecuado a la realización de cada actividad.
- Siempre hay que hacer la evaluación con el grupo sobre el ejercicio que se ha empleado. Se debe de tener en cuenta la capacidad del grupo antes de desarrollar una actividad.
- Para la realización de una actividad se debe tener en cuenta el nivel de madurez del grupo con el cual trabajar.

2.2.1.7. Dimensiones de las estrategias lúdicas.

En el siguiente apartado se explicaron las dimensiones del juego, para poder realizar un estudio pertinente de la variable, según Delgado (2021):

a) Dimensión actividad

Nos dice que la habilidad creativa sostiene que el elemento característico es: El pensamiento productivo, ya que la actividad es la práctica de la acción e imaginación para que pueda saber afrontar conflictos en la realidad por los sujetos que lo rodean, esto revela los orígenes que lo llevan a su imaginación, lo cual se da de dos maneras: intrínsecamente y extrínseca en el ser humano.

En otras palabras, lo que afirma el autor es que el juego tiene que ver con la creación de nuevas modalidades lúdicas que los niños puedan plantear, a través de las cuales se podrían solucionar una infinidad de dificultades o problemas personales, sociales de los niños y niñas.

b) Dimensión Socialización

Es la capacidad que permite generar y sostener lazos afectivos que se dan al brindar y recibir afecto, esto entabla vínculos de amistad y de confianza.

Por medio de la actividad lúdica el niño conoce su entorno social y cultural, lo cual sirve como una preparación previa para las experiencias que se le vendrán después, ya que a través de ello él ira entendiendo y comprendiendo los actos de las demás

personas en la sociedad y esto lo convertirá en una persona cooperativa y compartida con los demás.

Considerando lo manifestado por el autor, refiere entonces que la dimensión socialización hace referencia las relaciones interpersonales basadas en vínculo de afectividad y comunicación. En otras palabras, mediante estas relaciones podrían conectar y fortalecer el vínculo.

c) Dimensión de Diversión

En cuanto al estudio del juego educacional, se señala que el niño es un ser sensible y diferente a los animales ya que los animales son seres irracionales [----] por ejemplo en el zoológico suelen adiestrarlos a diferencia de los niños quienes son educados. Con esta información se puede afirmar que para los niños jugar no es una pérdida de tiempo debido a que estas actividades están relacionadas con su aprendizaje, desde que ellos reconocen sus sentimientos pueden generar ideas, sueños respecto a su vida. Es decir, que el autor señaló entonces que esta dimensión hace referencia a que a través de los juegos los niños ganan seguridad, diversión, entretenimiento, etc.

La educación inicial brinda una relación entre el juego y el aprendizaje de los niños, debido a que el juego es una actividad muy importante y se le considera como una base de su desarrollo. Se dice que la primera infancia es una de las etapas más vitales en el desarrollo de las personas, es por ello que todos los niños tienen que ir si o si a un aula de educación inicial ya que el 85% de su cerebro se desarrolla entre los 0 a 5 años de edad y es ahí donde ellos tienen más experiencias desafiantes. Los seres humanos jugamos por naturaleza desde que nacemos hasta cuando llegamos a ser adultos, primero llegamos a utilizar el juego como estrategia para llegar a descubrir nuestro propio cuerpo, después pasamos a practicar los juegos de reglas es por ello que el juego se le da mucha importancia dentro de nuestra vida cotidiana, y de esta manera se aprovecha al máximo el potencial de los niños.

2.2.2. Motricidad Gruesa

2.2.2.1. Teoría sobre la Motricidad gruesa según Wallon.

Wallon (1976) dice que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico.

El modelo de Wallon (1976) recibe el nombre de Psicología genética porque trata de explicar la génesis o formación del psiquismo humano y su desarrollo (a diferencia de otros modelos pioneros de la psicología evolutiva, como la aproximación normativa de Gesell cuya finalidad era describir el desarrollo). La obra de este psicólogo francés aborda el estudio del niño como sistema en evolución (visión dialéctica del desarrollo psíquico). El comportamiento del niño en cada una de las edades de su desarrollo es un sistema en el que concurren todas las actividades que le son disponibles y, al mismo tiempo, esas actividades reciben su papel y significado del conjunto total de actividades. Así, la evolución del niño se conduce cada vez más complejos e imbricados unos en otros. Wallon (1976) divide la realiza en varios planos complementarios que dan lugar a un sistema en evolución, que es el objeto de la psicología evolutiva.

El desarrollo del niño consiste en el continuo desenvolvimiento de sistemas de evolución del niño en varias etapas, correspondiendo cada una de ellas a un estado concreto del sistema evolutivo. En todos estos estadios se dan actividades mutuamente dependientes, pero cada estadio se define por una actividad preponderante sobre las demás. La sucesión de estadios no es lineal, sino que se producen encabalgamientos, avances y retrocesos, estando presente en cada estadio evolutivo vestigios de actividades ya superadas y preludio de otras que aparecerán más tarde. La psicogénesis se produce en la interacción entre las posibilidades orgánicas y psicológicas del niño en cada momento evolutivo y el medio físico y social, este último de mayor importancia. En las relaciones del niño con el medio se produce una alternancia de modificaciones recíprocas, el niño es afectado por el medio y el medio es modificado por el niño (Reacción circular).

2.2.2.2. Definición de Motricidad Gruesa.

El área de Motricidad gruesa abarca todos los movimientos que puede realizar el cuerpo para sostener y/o mantener el equilibrio, es la capacidad que tiene toda persona desde que son infantes y se va desarrollando en el transcurso de su día a día para ir mejorando sus habilidades motrices y así poder mover con armonía las extremidades de su cuerpo (Márquez y Alarcón, 2021).

A través de las actividades físicas los niños logran generar sus propios aprendizajes, pueden pensar, crear y resolver problemas, es por ello que el desarrollo de la razón de ellos está basado en las acciones motrices que realizan desde que nacen, la comprensión de ellos se relaciona con las acciones que realiza a su alrededor, con sus pares y las practicas que realiza a través de sus movimientos.

Para realizar estas actividades es muy importante el acompañamiento dentro y fuera del aula, debido que esto facilita poder brindarle al niño un ambiente adecuado y seguro donde él pueda ir desarrollando sus habilidades y capacidades a que solo lo usaban como terapia para los niños con problemas de aprendizajes (Aizencang, 2021).

Hace muchos años atrás la educación motriz será tomada en un segundo plano debido conductuales, por eso no lo tomaban como una terapia normal sino más bien presentaban trabajos que pudieran incentivar un control de postura y con ello la manipulación de diferentes objetos (Ajuriaguerra, 2021).

2.2.2.3. Importancia de la Motricidad.

Según Viciano et al. (2020) la motricidad en edades tempranas es calificada como un punto trascendental que no solo está relacionado al aspecto corporal, también forma parte del desarrollo social, cognitivo, académico y emocional de acuerdo con el ambiente y los requerimientos e intereses que el niño posea. En este sentido, se caracteriza por ser una herramienta que apoya a los niños a dominar sanamente sus movimientos corporales, activando sus relaciones y su comunicación, favoreciendo la salud física y psíquica.

Por su parte Rodríguez et al. (2021) señalan que la motricidad gruesa permite que los niños asuman conciencia de su cuerpo estando estático o en movimiento, también se hace referencia a las acciones que se pueden realizar y que requieren de equilibrio,

coordinación, dominio del cuerpo y espacio, así como nociones del esquema corporal y el entorno.

2.2.2.4. Importancia de la Motricidad Gruesa.

Por su parte Esteves et al. (2020) señaló que la motricidad gruesa resulta un elemento de gran importancia para el desarrollo global durante la infancia, de ella depende que el niño logre realizara movimientos coordinados con los brazos, las piernas y tronco, de ello depende que el niño logre caminar, desplazarse y explorara el mundo, que además requiere de movimientos sincronizados.

Por eso los autores Esteves et al (2020) nos dicen que la motricidad gruesa se refiere a las habilidades físicas que involucran grandes movimientos del cuerpo, tales como caminar, correr, saltar y trepar. En niños de 5 años, el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental por varias razones:

Desarrollo Físico y Salud:

Fortalecimiento Muscular: Actividades como correr, saltar y trepar ayudan a desarrollar y fortalecer los músculos grandes del cuerpo.

Salud Cardiovascular: La práctica regular de actividades físicas vigorosas promueve una buena salud cardiovascular.

Control del Peso: La actividad física ayuda a mantener un peso saludable y previene la obesidad infantil.

Habilidades Motoras y Coordinación:

Equilibrio y Coordinación: Juegos y actividades que requieren equilibrio, como andar en bicicleta o saltar a la cuerda, mejoran la coordinación general.

Control Corporal: A través de la práctica de diferentes movimientos, los niños aprenden a controlar mejor sus cuerpos en el espacio.

Desarrollo Cognitivo:

Conexiones Cerebrales: La actividad física estimula el cerebro y contribuye a la formación de nuevas conexiones neuronales, lo cual es crucial para el aprendizaje.

Atención y Concentración: Los niños físicamente activos suelen tener mejor atención y capacidad de concentración en tareas académicas.

Desarrollo Social y Emocional:

Habilidades Sociales: Participar en juegos grupales y deportes fomenta la interacción con otros niños, desarrollando habilidades sociales como la cooperación y el trabajo en equipo.

Autoestima y Confianza: Al dominar nuevas habilidades motoras, los niños aumentan su autoestima y confianza en sus capacidades.

Prevención de Problemas de Desarrollo:

Problemas Posturales: Un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa previene problemas posturales y contribuye a una correcta alineación del cuerpo.

Trastornos del Desarrollo: La falta de desarrollo en la motricidad gruesa puede estar asociada con ciertos trastornos del desarrollo, por lo que su promoción es esencial para detectar y abordar problemas tempranamente.

2.2.2.5. Beneficios de la motricidad.

Son diversos los beneficios que se pueden obtener a través del desarrollo de la motricidad entre los que se pueden destacar el control de los movimientos corporales, control del espacio, favorece la socialización, discriminación del entorno, también puede el niño manifestar impulsos de forma controlada, a nivel académico resulta un área de desarrollo de gran relevancia por intervenir en la ejecución de diversas asignaturas (Semino, 2022).

2.2.2.6. Tipos de Motricidad gruesa.

La clasificación de la Motricidad gruesa incluye un conjunto de acciones relacionadas al equilibrio corporal dinámico, haciendo referencia a la coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación visomotora. Mientras el equilibrio corporal dinámico, corresponde a la tonicidad, control, capacidad de relación y entrenamiento de la respiración. Es fundamental que estas habilidades se desarrollen a través de la ubicación temporal y espacial (Semino, 2020).

2.2.2.7. Dimensiones de la Motricidad gruesa.

Para conocer con profundidad la variable de la Motricidad gruesa es necesario conocer sus dimensiones, estas serán explicadas en las siguientes líneas:

a) Dimensión Equilibrio

El equilibrio es el control de las acciones y movimientos que podemos realizar, cuando hacemos esto, nosotros mejoramos y mantenemos una buena postura (Márquez y Alarcón, 2021).

Algunos niños presentan problemas para realizar ejercicios que tienen que ver con el equilibrio del cuerpo por ejemplo al pararse de puntas, alzar la pierna, o descansar con un pie, esto puede ser un poco difícil hacerlo y les puede causar frustración al no poder hacer estos ejercicios debido a que también no pueden tener una buena coordinación con sus extremidades inferiores y exteriores.

b) Dimensión Coordinación General

La coordinación general incluye todos los movimientos musculares que podemos realizar en diferentes actividades como por ejemplo correr, saltar, lanzar objetos, esto implica tener una coordinación motriz correcta ya que los movimientos que realizamos son un solo conjunto de las actividades motrices (Díaz y Flores, 2019).

c) Dimensión coordinación viso motriz

La percepción define como los niños perciben los objetos que están en movimientos o pueden estar estáticos, así ellos pueden tratar de cogerlos con sus manos o talvez pateándolos, de esta manera hace referencia a poder ver los movimientos exactos o las dimensiones de los objetos que están a su alrededor (Pacheco, 2019).

2.2.2.8. Las estrategias lúdicas y su relación con la Motricidad gruesa.

A los 5 años, las actividades recreativas se han convertido en parte de la vida diaria, y se consideran juegos simbólicos de acuerdo a su edad, juegos estructurados y reglas; donde mejorarán significativamente los dominios corporales dinámicos y estáticos; fortalecerán el desarrollo de la Motricidad gruesa. Según Castañer y Camerino (2022) hay tres tipos los juegos; por lo tanto, esta es la actividad instintiva de los humanos y los animales y no de tono: descanso, relajación del cuerpo: postura, contracción tónica, en la que las articulaciones pueden estar de pie, sentarse y moverse, y el tono está listo para el movimiento de las articulaciones. Las actividades recreativas y las habilidades motoras ásperas tienen una relación e importancia obvias para el desarrollo de las habilidades motoras de un niño, porque aprende a través del juego. Según Latorre (2020), nos señalan que: En los primeros años, las personas y los animales conocieron las habilidades motoras a través de puede responder a necesidades obvias. En esta necesidad, la tecnología no es importante y el sentido del juego es crucial. Este también es un evento gratuito, solo siguiendo las reglas del juego, pero no de acuerdo con las reglas de la vida real. Los juegos son siempre acciones y parte del comportamiento humano.

2.2.2.9. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años implica el perfeccionamiento de habilidades físicas que permiten realizar movimientos grandes y coordinados con mayor control y eficiencia. A esta edad, los niños suelen mostrar avances significativos en su capacidad para moverse y participar en actividades físicas más complejas.

Características del Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años

Equilibrio Mejorado:

Los niños de 5 años pueden mantener el equilibrio en un pie por varios segundos.

Pueden caminar en línea recta y sobre superficies estrechas con mayor confianza.

Coordinación y Precisión:

Mejoran en la coordinación ojo-mano y pueden lanzar y atrapar pelotas con mayor precisión.

Pueden saltar con ambos pies juntos y realizar saltos alternando los pies.

Fuerza y Resistencia:

Tienen una mayor fuerza muscular, lo que les permite realizar actividades como trepar en estructuras de juegos y columpios.

Muestran una mayor resistencia y pueden participar en actividades físicas durante períodos más largos sin fatigarse rápidamente.

Movimientos Complejos:

Pueden pedalear triciclos o bicicletas con ruedas de entrenamiento.

Pueden ejecutar secuencias de movimientos en juegos y deportes, como correr y patear una pelota en un juego de fútbol.

Control Corporal:

Tienen un mejor control sobre sus movimientos y pueden detenerse y cambiar de dirección con mayor facilidad.

Pueden coordinar movimientos de diferentes partes del cuerpo simultáneamente, como en actividades de baile o gimnasia.

Actividades para Fomentar la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años

Juegos de Exterior:

Correr y Perseguir: Juegos como el escondite y las carreras fomentan la velocidad y el control.

Jugar en el Parque: Trepar en estructuras de juegos, columpiarse y deslizarse en toboganes.

Deportes y Ejercicios:

Natación: Mejora la coordinación y la resistencia.

Fútbol: Desarrolla habilidades de coordinación ojo-pie y trabajo en equipo.

Bicicleta: Pedalear mejora el equilibrio y la fuerza en las piernas.

Juegos en Casa:

Bailar: Bailar al ritmo de la música ayuda a mejorar la coordinación y el control corporal.

Juegos de Imitación: Juegos como "Simón dice" ayudan a seguir instrucciones y coordinar movimientos.

Actividades de Equilibrio:

Caminar en Línea Recta: Usar cinta adhesiva para crear una línea en el suelo y practicar caminar sobre ella.

Juegos de Equilibrio: Pararse en un pie y cambiar de pie regularmente para mejorar el equilibrio.

Ejercicios de Fortalecimiento:

Salto: Saltar sobre una cuerda o hacer saltos con los pies juntos.

Trepar y Arrastrarse: Actividades en estructuras de juegos que requieran trepar y arrastrarse bajo obstáculos.

Importancia del Juego y la Actividad Física

Desarrollo Social: Las actividades en grupo fomentan la interacción social y el trabajo en equipo.

Bienestar Emocional: La actividad física ayuda a liberar energía y reduce el estrés, contribuyendo a un mejor estado de ánimo.

Preparación para la Escuela: Un buen desarrollo de la motricidad gruesa prepara a los niños para actividades escolares que requieren control físico, como educación física y recreo.

Fomentar la motricidad gruesa a través de una variedad de actividades divertidas y desafiantes ayuda a los niños de 5 años a desarrollar habilidades esenciales que benefician su salud física, cognitiva y emocional.

2.3. Hipótesis

Hi: Las estrategias lúdicas si mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

Ho: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo, y diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicada, se denominó investigación práctica o empírica, la cual se caracterizó porque busca la aplicación o uso de los conocimientos adquiridos luego de implementar y sistematizar la práctica basada en la investigación, mientras se adquieren otros conocimientos. La investigación aplicada está dirigida a acciones futuras, no al desarrollo de teorías y sus resultados, sino a través de actividades precisas dirigidas a problemas (Ñaupas et al., 2018).

Se realizó una investigación de nivel explicativo. Ñaupas et al. (2018) la investigación explicativa responde a la pregunta de por qué, es decir, a través de esta investigación, podemos saber por qué los hechos o fenómenos tienen tales características y/o cualidades etc. Estas actividades requieren, de manera imperativa, la utilización de suposiciones que proporcionan una explicación acerca de cómo las variables independientes influyen en la variable dependiente.

El diseño que se utilizó fue pre experimental, implica estimular o tratar a un grupo y luego medir una o más variables para observar el nivel del grupo de estas variables. Este diseño no cumple con los requisitos de experimentos reales. No hay manipulación de las variables independientes, ni del nivel del grupo en la variable dependiente antes del estímulo mencionado anteriormente, ni grupo de comparación (Ñaupas et al., 2018).

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:

| |
|----------------------------|
| G: O1-----X -----O2 |
|----------------------------|

Donde:

O: Observación directa la motricidad gruesa, de niños de 5 años

X : Aplicación de la motivación como estrategias lúdicas

O': Observación directa la motricidad gruesa, niños de 5 años

3.2. Población y muestra

Es el conjunto total de individuos, objetos o eventos que tienen las mismas características y sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones (Ñaupas et al., 2018). La población de esta investigación fueron 46 estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años, distribuidas en 3 aulas de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

Tabla 1

Población de los estudiantes

| Grupo | Hombres | Mujeres | Total |
|-----------------------|----------------|----------------|--------------|
| Estudiantes de 5 años | 13 | 7 | 20 niños |
| Estudiantes de 4 años | 9 | 4 | 13 niños |
| Estudiantes de 3 años | 5 | 8 | 13 niños |
| Total | 27 | 19 | 46 |

Nota. Nómina de matrícula 2024

La muestra es una parte de la población, la cual se selecciona con el propósito de obtener información, el cual debe ser representativo (Ñaupas et al., 2018). Se consideró una muestra 20 de niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024. En tal sentido, a continuación, se detalla:

Tabla 2

Muestra de los estudiantes

| Grupo | Hombres | Mujeres |
|-----------------------|----------------|----------------|
| Estudiantes de 5 años | 13 | 7 |
| Total | 20 | |

Nota: Nómina de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. En el muestreo no probabilístico por conveniencia, se tienen en cuenta solo los estudiantes que van

a participar, los que convienen en ese momento para el investigador (Arias y Calderón, 2018). Por otro lado, facilita la elección de los casos que están disponibles y dispuestos a participar, basándose en la accesibilidad y cercanía de los sujetos con respecto al investigador (Otzen y Manterola, 2018).

Los criterios de inclusión y exclusión

Inclusión:

- Todos los niños de 5 años que asistieron el día de la aplicación
- Niños de 5 años que sus padres firmaron el consentimiento informado.

Exclusión:

- Los niños de 5 años que se retiraron durante el ciclo escolar
- Niños de 5 años que sus padres no firmaron el consentimiento informado.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Estrategias lúdicas

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Tabla 3: *Matriz de operacionalización de las variables de estudio*

| VARIABLE | DEFINICIÓN OPERATIVA | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICIÓN | CATEGORÍAS O VALORACIÓN |
|------------------------|---|--------------------------------|--|--------------------|--|
| Variable Independiente | Las estrategias lúdicas son actividades libres y espontaneas, a través de estas actividades los niños logran desarrollar diferentes habilidades englobando la actividad, socialización y diversión. | Actividad | Materiales concretos | Dicotómica | Inicio (0- 4) puntos En proceso (5 al 8) puntos Logro esperado (9 al 12) puntos |
| Estrategias lúdicas | | | Enseñar determinados Juegos | | |
| | | Socialización | Respetar la preferencia de los juegos | | |
| Variable Dependiente | | | La Motricidad gruesa es la habilidad que tiene toda persona para realizar diferentes movimientos con las partes del cuerpo, estas destrezas son muy importantes en el desarrollo del niño ya que le va a ayudar a tener una buena coordinación corporal. | | |
| | Enseñar determinados juegos | | | | |
| | Equilibrio | Respetar la preferencia de los | | | |
| | | Interactuar con sus pares | | | |
| Motricidad Gruesa | | Coordinación general | Material concreto | | |
| | | | Participa en los juegos | | |
| | | Coordinación viso motriz | Materiales concretos | | |
| | | | Movimiento | | |
| | | | Saltar de un pie | | |
| | | | Realiza saltos coordinados | | |
| | | | Coordina el movimiento de sus brazos | | |
| | | | Coordina el movimiento de sus piernas | | |
| | | | Coordinación que interviene oído y visión | | |
| | | | Dominio de la pelota | | |
| | | | Coordinación de su cuerpo | | |

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

En este trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación directa porque esta técnica es un método ideal para recolectar información sobre el juego en los niños en variable independiente y la Motricidad gruesa en variable dependiente. Además, la técnica de observación se suele utilizar principalmente para observar el comportamiento de los consumidores y al usar esta técnica, el observador se mantiene en cubierto, es decir, los sujetos de estudio no son conscientes de su presencia (Ñaupas et al., 2018).

Así mismo, el instrumento empleado fue la lista de cotejo, la cual se utiliza como una herramienta de evaluación para examinar el proceso de aprendizaje. La información recabada a través de su uso puede ser utilizada para desarrollar intervenciones, mejorar los recursos educativos o perfeccionar su implementación (Niño, 2018). Además, se aplicaron 3 dimensiones y 12 ítems en dicho instrumento. En la puntuación de las variables de estudio se consideró dos niveles: Si (1) y No (0).

El instrumento fue validado por el juicio de 3 expertos en la materia. Según lo indica Chávez (2018) la validez, la eficacia de un instrumento se refiere a su capacidad para medir de manera precisa lo que se busca evaluar. En este contexto, es esencial validar el instrumento para asegurar que sea adecuado y confiable.

La baremación que se ha considerado es la siguiente:

| | |
|-----------------|-------------------|
| Inicio | (0- 3) puntos |
| En proceso | (4 al 6) puntos |
| Logro esperado | (7 al 9) puntos |
| Logro destacado | (10 al 12) puntos |

Tabla 4*Validación por juicio de expertos*

| Experto | Validez |
|-----------------------------|----------------|
| Mg. Harold R. Olivos García | Aplicable |
| Mg. Karen J. Flores Pardo | Aplicable |
| Mg. Velu M. Valles Medina | Aplicable |

Nota. Elaboración propia

Se evidencia en la tabla 4 que los expertos dieron por positivo el instrumento, dándole un puntaje aceptable para su aplicación.

Por otro lado, al ser un instrumento de lista de cotejo dicotómico (Si y No) se aplicó la prueba KR-20 de Richardson, donde se obtuvo un nivel de confiabilidad de 0,889 siendo un instrumento aceptable y aplicable a la unidad de estudio.

3.5. Método de análisis de datos

Los datos recogidos a través de la lista de cotejo, se analizaron mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Excel y software estadístico SPSS. Se realizaron las acciones que se detallan a continuación:

Primero, se diseñó en Excel una base de datos que sirvieron para hacer el registro de las respuestas de la lista de cotejo, se agruparon las puntuaciones por indicadores y se realizó la respectiva recodificación, de acuerdo al baremo.

Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación.

Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, determinando así que no tienen una distribución normal, utilizando la prueba de Wilcoxon para determinar el estudio de hipótesis, rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis de investigación, con un valor de significancia de 0.000, <0.05 , todo lo mencionado se hizo con el programa SPP versión 22.

Procedimiento:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

- **Gestiones para la ejecución de la investigación:**

Como primera actividad se contactó con la dirección de la I.E.I. firmando un consentimiento informado para la aplicación del instrumento a los niños de 5 años de inicial, proporcionándose un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

Luego se realizó la confiabilidad del instrumento a través de la prueba piloto a un grupo separado de la muestra (15 niños). Usando la formula Kr-20 de Richardson.

Además, se realizó la validación del instrumento con un cuestionario del juicio de expertos. Los tres expertos que evaluaron dando como resultado que el instrumento es aplicable.

- **Recolección de los datos para el pre test:**

Se aplicó el pre test para observar el nivel de motricidad gruesa en los 30 niños de 5 años durante 4 días con un promedio de 30 minutos de duración por niño.

- **Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:**

Para la ejecución de las sesiones, se ejecutaron 15 sesiones de aprendizaje basadas en la danza para mejorar el nivel de motricidad gruesa, durante un periodo de 4 semanas. Cada sesión de aprendizaje duraba 40 minutos.

- **Recolección de los datos para el post test:**

Se aplicó un Post test para observar la mejora del nivel de motricidad gruesa, a raíz de la aplicación de la danza. El post test tuvo una duración de 4 días con un promedio de 30 minutos de duración por niño.

3.6.Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajaron con los principios éticos aprobado por acuerdo del Consejo Universitario ULADECH (2024), que a letra dice:

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados será respetada, y únicamente se emplearán para propósitos de investigación dentro de la Institución Educativa.

b. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los participantes la información esencial sobre el estudio para que puedan tomar una decisión informada y unirse de manera voluntaria. Nos aseguraremos de que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, mientras que los menores de edad proporcionen su asentimiento informado después de comprender la importancia de la investigación en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

c. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes que serán partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

d. Integridad y honestidad

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe final serán sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

e. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementarán acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un pre test.

Tabla 5

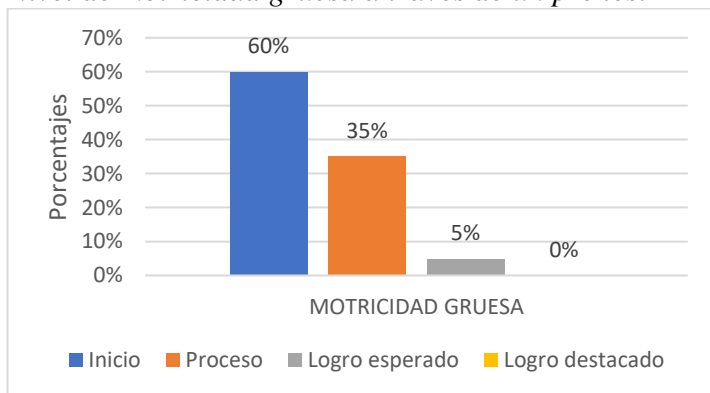
Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test

| Niveles | PRE TEST | |
|-----------------|----------|------|
| | fi | % |
| Logro destacado | 0 | 0 % |
| Logro esperado | 1 | 5 % |
| En proceso | 7 | 35 % |
| En inicio | 12 | 60 % |
| Total | 20 | 100% |

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años, 2024.

Figura 1

Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test



Nota. Tabla 5

Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa que el 60% se encontraban en nivel inicio, seguido del 35% en nivel proceso y el 5% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder mejorar su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, esto debido a que no se le estimulado desde temprana edad.

Diseñar y ejecutar las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

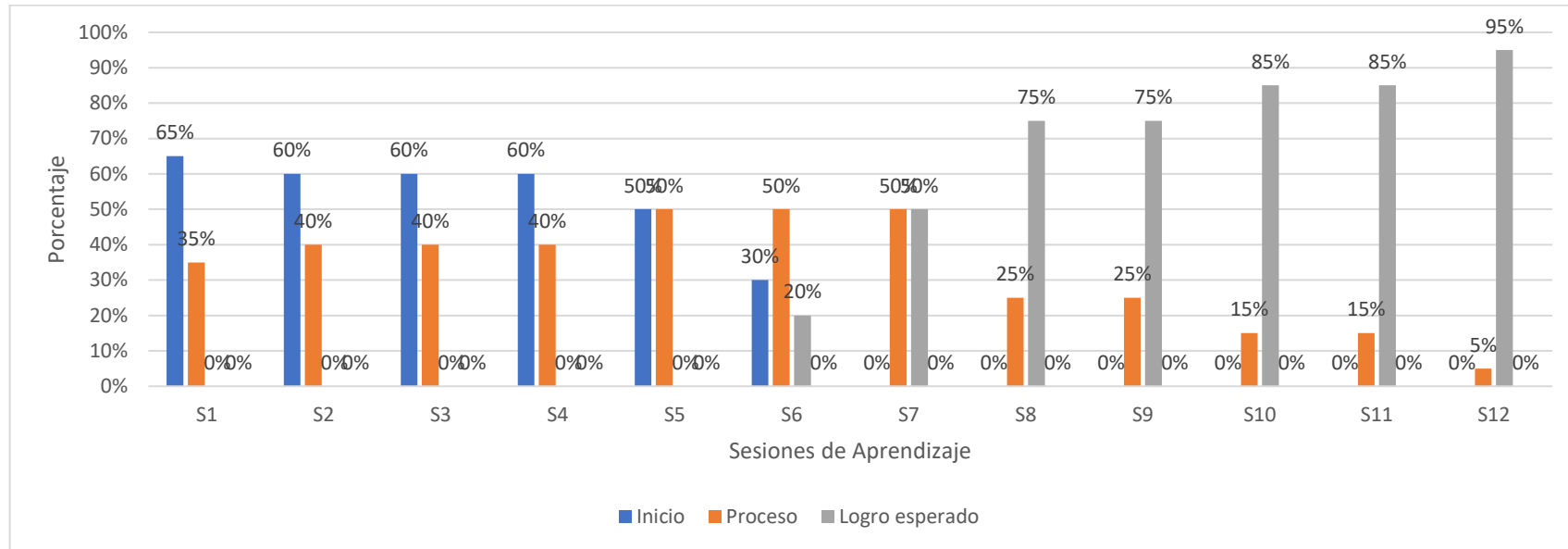
Tabla 6
Sesiones de aprendizaje de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa

| NIVEL DE LOGRO | SESIÓN 1 | | SESIÓN 2 | | SESIÓN 3 | | SESIÓN 4 | | SESIÓN 5 | | SESIÓN 6 | | SESIÓN 7 | | SESIÓN 8 | | SESIÓN 9 | | SESIÓN 10 | | SESION 11 | | SESION 12 | |
|-----------------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|
| | f | % | F | % | F | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | F | % |
| Logro destacado | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| Logro Esperado | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 4 | 20 % | 10 | 50 % | 15 | 75 % | 15 | 75 % | 17 | 85 % | 17 | 85 % | 19 | 95 % |
| Proceso | 7 | 35 % | 8 | 40 % | 8 | 40 % | 8 | 40 % | 10 | 50 % | 10 | 50 % | 10 | 50 % | 5 | 25 % | 5 | 25 % | 3 | 15 % | 3 | 15 % | 1 | 5 % |
| Inicio | 13 | 65 % | 12 | 60 % | 12 | 60 % | 12 | 60 % | 10 | 50 % | 6 | 30 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| Total | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % | 20 | 100 % |

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años, 2024.

Figura 2

Sesiones de aprendizaje de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa



Nota. Tabla 5

Se puede evidenciar en relación a la aplicación de estrategias lúdicas como estrategia, donde se muestra que en la primera sesión el 65% de los estudiantes se encontraban en inicio, y en proceso un 35%; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 95%, y en proceso solo el 5%; quedando registrado efectivamente, la mejora de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica.

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un post test.

Tabla 6

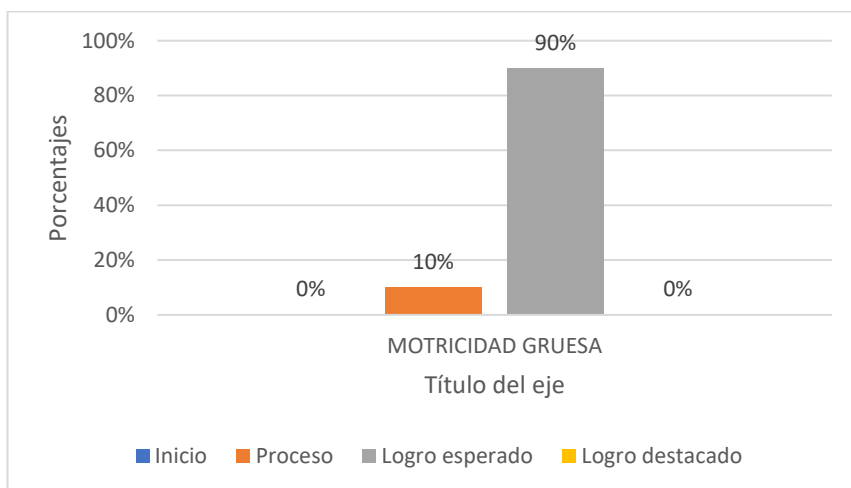
Nivel de motricidad gruesa a través de un post test

| Niveles | POST TEST | |
|-----------------|-----------|-------|
| | Fi | % |
| Logro destacado | 0 | 0 % |
| Logro esperado | 18 | 90 % |
| En proceso | 2 | 10 % |
| En inicio | 0 | 0 % |
| Total | 20 | 100 % |

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años, 2024.

Figura 3

Nivel de motricidad gruesa a través de un post test



Nota. Tabla 6

Se puede observar en relación a la evaluación del post test de la motricidad gruesa que el 90% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 10% en proceso. Observándose que los niños mejoraron su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, y esto es debido a que se les ha estimulado con actividades lúdicas.

Resultados Inferencial

Tabla 7

Prueba de normalidad

| Shapiro - Wilk | | | |
|----------------|-------------|----|------|
| | Estadístico | Gl | Sig. |
| Diferencia | ,919 | 20 | ,032 |

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 7, existe una sig. 0,032. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

Hipótesis general:

Hi: Las estrategias lúdicas si mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

Ho: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

Nivel de significancia: 5% = 0,05

Tabla 8*Prueba de rangos de Wilcoxon*

| | | Rangos | | |
|----------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Post test - Pre test | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 17 ^b | 15,00 | 96,00 |
| | Empates | 3 ^c | | |
| Total | | 20 | | |

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 9*Estadístico de prueba*

| Estadísticos de prueba^a | |
|---|----------------------|
| | Post test - Pre test |
| Z | -3,189 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,001 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p=0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las estrategias lúdicas si mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

V. DISCUSIÓN

Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un pre test.

Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa que el 60% se encontraban en nivel inicio, seguido del 35% en nivel proceso y el 5% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder mejorar su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, esto debido a que no se le estimulado desde temprana edad.

Dichos resultados se comparan con los hallazgos de Machado (2021) quien desarrolló su tesis titulada Aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la IEI N° 019 – Naranjillo, distrito de Luyando, Provincia de Leoncio Prado-2021, en la cual obtuvieron niveles de inicio en cuanto a su motricidad gruesa, los cuales son similares a los de la presente investigación.

Estos resultados se fundamentan con la teoría de Mercè et al., (2019) quienes refieren que los niños cuando se encuentran en nivel de inicio de motricidad gruesa son incapaces de realizar movimientos que puede realizar el cuerpo para sostener y/o mantener el equilibrio, para lo cual Pavía (2019) sugiere que para mejorar dichos resultados es muy importante el acompañamiento dentro y fuera del aula, debido que esto facilita poder brindarle al niño un ambiente adecuado y seguro donde él pueda ir desarrollando sus habilidades y capacidades.

Diseñar y ejecutar las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. Se puede evidenciar en relación a la aplicación de estrategias lúdicas, donde se muestra que en la primera sesión el 65% de los estudiantes se encontraban en inicio, y en proceso un 35%; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 95%, y en proceso solo el 5%; quedando registrado efectivamente, la mejora de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica.

Estos resultados son sustentados con los hallazgos de Martínez (2020) quien, empleando 10 actividades, en la que concluyó que el Programa de actividades lúdicas, mejoró elocuentemente

la motricidad gruesa de la población de estudio. Datos relevantes que permiten comparar nuestros hallazgos, ya que el programa de actividades lúdicas permitió que ambos trabajos mejoren la motricidad gruesa.

Estos resultados se fundamentan teóricamente con lo señalado por Motta y Risueño (2019) quienes refiere que las actividades lúdicas son acciones planificadas donde el juego es el elemento básico de estas acciones y además se caracterizan por ser entretenidas, divertidas, generar disfrute placer en los demás; lo que quiere decir que al realizar sesiones considerando dinámicas, y juegos entretenidos permitirán no solo generar satisfacción en los niños sino también la motivación a realizar dichas acciones motrices.

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa mencionada anteriormente, a través de un post test. Se puede observar en relación a la evaluación del post test de la motricidad gruesa que el 90% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 10% en proceso. Observándose que los niños mejoraron su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, y esto es debido a que se les ha estimulado con estrategias lúdicas.

Dichos resultados son corroborados nuevamente, con los hallazgos encontrados en Martínez (2020) que en su estudio en el que concluyó que las actividades lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de dichas Instituciones Educativas, los cuales son similares a los resultados del presente estudio. Donde los niños obtuvieron nivel de logro a la motricidad gruesa.

Lo encontrado se sustenta teóricamente con lo expuesto por Paredes (2019) quien refiere que la lúdica es una actividad importante porque permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, creativo e innovador, de igual manera desarrolla habilidades cooperativas y comunicativas, así como la capacidad de comprender problemas y buscar posibles soluciones frente a ellos.

Por lo tanto, es importante reconocer que las actividades lúdicas no sólo estarían desarrollando la motricidad fina, sino que además potencia la creatividad y desarrolla habilidades de comunicación oral

Determinar si las estrategias lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de dicha Institución Educativa. Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje. De tal forma se acepta la hipótesis de investigación H1. Frente a este resultado se concluye que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

Estos hallazgos se comparan con lo encontrado en Silva (2020) en la que concluyó que se obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través de la expresión corporal para la mejora de motricidad gruesa de los niños de 5 años de educación inicial; estos hallazgos permiten comparar nuestros resultados y manifestar que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa.

Al respecto, según el aporte teórico de Freire (2019) reafirma sobre la efectividad de programa señalando que, en los primeros años, las personas y los animales conocieron las habilidades motoras a través de los juegos; por lo tanto, esta es la actividad instintiva de los humanos y los animales y no puede responder a necesidades obvias; en otras palabras, los juegos son siempre acciones y parte del comportamiento humano.

Por ello, es importante considerar los juegos no sólo para desarrollar la motricidad gruesa, sino que además se incluyan en todas las sesiones y actividades dirigidas a estimular otras áreas en los niños y niñas del nivel inicial.

Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicará sólo al aula de niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024. Según los autores Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Arias (2021), este tipo de muestreo puede generar

resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

El estudio tiene limitaciones inherentes a su naturaleza preexperimental. Según Hernández et al. (2019), en estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, ya que los participantes pueden tener características significativamente diferentes en comparación con la población de la que fueron seleccionados. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 20 estudiantes de un solo aula de niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que las estrategias lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de dicha Institución Educativa, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje. De tal forma se acepta la hipótesis de investigación H1. Frente a este resultado se concluye que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

Se identificó el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada, a través de un pre test. Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa que la mayoría de niños se encontraban en nivel inicio, observándose que los niños se encuentran en camino de poder mejorar su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, esto debido a que no se le estimulado desde temprana edad.

Se diseñaron y ejecutaron las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. Se puede evidenciar en relación a la aplicación de estrategias lúdicas, donde se muestra que en la primera sesión la mayor parte de los estudiantes se encontraban en inicio, estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 95%; quedando registrado efectivamente, la mejora de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica.

Se identificó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa mencionada anteriormente, a través de un post test. Se puede observar en relación a la evaluación del post test de la motricidad gruesa que la mayoría de niños se encontraban en nivel de logro esperado, observándose que los niños mejoraron su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz, y esto es debido a que se les ha estimulado con estrategias lúdicas.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere a los directivos de la institución educativa, dar a conocer los resultados de la estrategia de estrategias lúdicas, con el fin de que ésta sea aplicada a los diferentes grados de inicial, para que desde temprana edad se estimule su motricidad gruesa, para el aprestamiento de aprendizajes.

A futuros investigadores, realizar investigaciones cuasi experimentales donde se tome en cuenta la estrategia de estrategias lúdicas, en grupo control y experimento, con el fin de seguir dándole relevancia la estrategia y de esta forma se le de relevancia estadística y pedagógica.

A los docentes, propiciar la participación de los estudiantes de educación en la generación de talleres en torno a las estrategias lúdicas, con el fin de afianzar la educación y desarrollo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2019). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
<https://www.emanantial.com.ar/archivos/fragmentos/AizencangJAFragmento.pdf>
- Ajuriaguerra, J (2019). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Científico Médica.
https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual_de_psiquiatria_infantil_ajuriaguerra.pdf
- Alvear, S. (2019) *El juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2017-2018*.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEXANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf>
- Arias, A. y Calderón, D. (2018) *Los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018*.
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2381/25670.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2024). Reglamento de Investigación Formativa. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0113-2024)
- Castañer, M., y Camerino, O. (2018). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. España: Universidad de Leída. <https://guiadocent.udl.cat/pdf/pdf/es/102715-1516.pdf>
- Castillo, M. y Vila, G. (2020) *Nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa privada Santo Domingo de Guzmán, Trujillo, 2020*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51536/Castillo_GMC-Vila_AGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chávez, I., y Ramos, M. (2023) *El juego y la motricidad gruesa en instituciones educativas del nivel inicial, Ayabaca, Piura*, [Tesis de titulación. Universidad Católica Benedicto XVI] 2022
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3758/Tesis%20de%20RAMOS%20CORREA%20MARIA%20RUBY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Delgado, I. (2021) *El juego infantil y su metodología*, Ediciones Paraninfo S.A. Madrid, España.
https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA26&dq=juego+infanti+l+dimensiones&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewj4iqe_x6P5AhXuBrkGHafAAqEQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q&f=false
- Díaz, M. y Flores, L. (2019) *Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares*. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2.pdf>
- Espinoza, I. (2023) *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa, Chulucanas – Piura, 2023* [Tesis de titulación. Universidad Católica Benedicto XVI]
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/3730>
- Estela, J. (2018) *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la educación educativa particular 4 de enero*.
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- González, E. y Silva, P. (2019) *El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2016 – 2017 – Ecuador*.
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15754/1/67703_1.pdf
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc. Graw-Hill. México.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernandez-%20Metodolog%3%ada%20de%20la%20investigaci%3%b3n.pdf>
- Lachapell, L. (2021) *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 Conjunto Habitacional Vicús - Piura, 2019* [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23162>

- Latorre, P. (2020). *La motricidad en educación infantil, grado de desarrollo y compromiso docente. Revista de educación física: renovar la teoría y práctica.* <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1838%20LatorreV2.pdf>
- López, E. (2021) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Ambato.* <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Esteves, Z., Tóala, V., Poveda, E., & Quiñones, M. (2018). *La importancia de la educación motriz en el proceso de enseñanza de la lecto –escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. INNOVA Research Journal, 3(7), 155-167.* <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n7.2018.896>
- Machaca, E. (2020) *Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemática en el segundo grado de la institución 72 024 Puno, 2020 [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]* https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20021/APRENDIZAJE_ESTRATEGIAS_LUDICAS_MACHACA_MANCHA_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Machado, B. (2019) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la IEI N° 019 de Naranjillo, Distrito de Luyando, Provincia de Leoncio Prado – 2019 [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]* https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20684/MOTRICIDAD_GRUESA_ESTRATEGIAS_LUDICAS_MACHADO_DE_LOPEZ_BETSY_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maldonado, M., Aguinaga, D., Nieto, J., Fonseca, F., Shardin, L., y Cadenillas, V. (2019). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. Propósitos y representaciones 7(2), 415–439.* <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>
- Márquez, E. y Alarcón, M. (2021) *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 2016.* <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-deljuegoinfantil-en-el-desarrollo.htm>

- Mieles, D., Cerchiaro, E., Rosero, L., Universidad, D., y Marta, S. (2020). *Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. Praxis, 16(2)*.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21676/23897856.3656>
- MINEDU (2019). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4904/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%c3%ada%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%c3%bl%20os%20y%20ni%c3%bl%20as%20menores%20de%206%20a%c3%bl%20os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018) *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. Ediciones de la U. Colombia*.
http://www.biblioteca.cjj.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Pacheco, M. (2019). Motricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales
<http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22b5ny.pdf>
- Paredes, E. (2020) *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Quito. [Tesis de maestría. Universidad Andina Simón Bolívar]*
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, K (2019) *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa Hispano América del Cantón Ambato*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- López, M. (2021) El juego motor mejora la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la I. E.P. Javier Pérez de Cuéllar – Piura, 2019 [Tesis de titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23235>
- Piaget, J (1972). *Psicología de la inteligencia. Editorial Pisque Buenos Aires*.
<https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/3-Psicologia-De-LaInteligencia.pdf>

- Piaget, J., (1959) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E. pág.205.
<https://es.scribd.com/document/426842132/La-formacio-n-del-si-mboloenel-nin-o-PDF>
- Ruiz, L (2018) *Juegos infantiles y su importancia en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa 0403 San Ramón – Chulucanas*. 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11571>
- Semino, G. (2018). *Nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura. Tesis de pregrado de la Universidad de Piura, [Repositorio institucional Piura]*.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- Tamay, M. (2022) *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad 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, 2019-2020 [Tesis de titulación. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca- Ecuador]*
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación. V004, Resolución N° 0037-2021-Uladech católica, de fecha 13 de enero del 2021*
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2018). *Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 8(47), 89-105*. <http://emasf.webcindario.com>
- Wallon, H. (1976). *La teoría educativa de Henri Wallon*.
<https://es.slideshare.net/cristobalherrera92/teora-educativa-de-wallon>

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

| Formulación del Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables | Metodología |
|---|---|--|--|---|
| <p>Problema general: ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024?</p> <p>Problema Específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un pre test?</p> <p>¿ De qué manera el diseño e implementación de estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo motricidad gruesa en niños de 5 años, de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un post test?</p> | <p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Determinar si las estrategias lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024</p> <p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un pre test.</p> <p>Diseñar y ejecutar las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024, a través de un post test</p> | <p style="text-align: center;">Hipótesis general:</p> <p>Hi: Las estrategias lúdicas si mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024</p> <p>Ho: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024</p> | <p style="text-align: center;">Variable Independiente: Estrategias lúdicas</p> <p>Dimensiones: Actividad Socialización Diversión</p> <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: Equilibrio Coordinación general Coordinación viso motriz</p> | <p style="text-align: center;">Enfoque: Cuantitativo</p> <p style="text-align: center;">Tipo: Aplicada</p> <p style="text-align: center;">Nivel: Explicativa</p> <p style="text-align: center;">Diseño: pre-experimental</p> <p style="text-align: center;">Técnica Observación</p> <p style="text-align: center;">Instrumento: Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;">Muestra Niños de nivel inicial</p> <p style="text-align: center;">Muestreo: 20 niños de 5 años</p> |

Nota. Elaboración propia

Anexo 02 instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | SI | NO |
|---|--------------------------|---|---|----|----|
| M O T R I C I D A D G R U E S A | Equilibrio | Movimiento Saltar de un pie Material concreto Realiza saltos coordinados Coordina el movimiento de sus brazos | Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos. | | |
| | | | Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. | | |
| | | | Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente. | | |
| | | | Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio. | | |
| | | | Camina en línea recta poniendo uno del otro | | |
| | Coordinación general | Coordina el movimiento de sus piernas Coordinación que interviene oído y visión | Golpea rítmicamente con un pie. | | |
| | | | Camina siguiendo las líneas e indicaciones. | | |
| | | | Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha). | | |
| | Coordinación viso motriz | Dominio de la pelota | Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo. | | |
| | | Coordinación de su cuerpo | Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad. | | |
| | | | Identifica el lado derecho e izquierdo de su Cuerpo. | | |
| | | | Patea el balón con el lado dominante | | |

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1. PSICOMOTRICIDAD

| N° | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Equilibrio | | | | | | | |
| 1 | Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos. | x | | x | | X | | |
| 2 | Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 3 | Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente. | x | | x | | X | | |
| 4 | Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 5 | Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro | x | | x | | x | | |
| | DIMENSIÓN 2. Coordinación general | | | | | | | |
| 6 | Golpea rítmicamente con un pie. | x | | x | | x | | |
| 7 | Camina siguiendo las líneas e indicaciones. | x | | x | | X | | |
| 8 | Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha), siguiendo una dirección. | x | | x | | x | | |
| | DIMENSIÓN 3. Coordinación viso motriz | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|---|---|--|---|--|---|--|--|
| 9 | Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo. | x | | x | | X | | |
| 10 | Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad. | x | | x | | x | | |
| 11 | Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. | x | | x | | X | | |
| 12 | Patea el balón con el lado dominante. | x | | x | | x | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Harold R. Olivos García** **DNI: 47025797**

Especialidad del validador: **Psicopedagogo**

30.De
Diciembre del 2022

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Mg. Harold Raúl Olivos García
 Psicólogo
 N.º C.P.S. 21790
 Apellidos y Nombres del experto
 ---- DNI N° 47025797. ----
Firma del experto informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1.
PSICOMOTRICIDAD**

| N° | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Equilibrio | | | | | | | |
| 1 | Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos. | x | | x | | X | | |
| 2 | Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 3 | Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente. | x | | x | | X | | |
| 4 | Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 5 | Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro | x | | x | | x | | |
| | DIMENSIÓN 2. Coordinación general | | | | | | | |
| 6 | Golpea rítmicamente con un pie. | x | | x | | x | | |
| 7 | Camina siguiendo las líneas e indicaciones. | x | | x | | X | | |
| 8 | Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha), siguiendo una dirección. | x | | x | | x | | |

| | DIMENSIÓN 3. Coordinación viso motriz | Si | No | Si | No | Si | No | |
|-----------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 9 | Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo. | x | | x | | X | | |
| 10 | Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad. | x | | x | | x | | |
| 11 | Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. | x | | x | | X | | |
| 12 | Patea el balón con el lado dominante. | x | | x | | x | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Mg. Flores Pardo, Karen Jacqueline DNI: 43875170

Especialidad del validador: Docente

30.De

Diciembre del 2022

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


 DIRECCIÓN GENERAL
 TITULO

Apellidos y Nombres del experto **FLORES PARDO KAREN J.**
 DNI N° **43875170.**

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1. PSICOMOTRICIDAD

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Equilibrio | | | | | | | |
| 1 | Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos. | x | | x | | X | | |
| 2 | Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 3 | Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente. | x | | x | | X | | |
| 4 | Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio. | x | | x | | x | | |
| 5 | Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro | x | | x | | x | | |
| | DIMENSIÓN 2. Coordinación general | | | | | | | |
| 6 | Golpea rítmicamente con un pie. | x | | x | | x | | |
| 7 | Camina siguiendo las líneas e indicaciones. | x | | x | | X | | |
| 8 | Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha), siguiendo una dirección. | x | | x | | x | | |

| | DIMENSIÓN 3. Coordinación viso motriz | Si | No | Si | No | Si | No | |
|----|---|----|----|----|----|----|----|--|
| 9 | Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo. | x | | x | | X | | |
| 10 | Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad. | x | | x | | x | | |
| 11 | Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. | x | | x | | X | | |
| 12 | Patea el balón con el lado dominante. | x | | x | | x | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Neger Edel Ore Camarena** **DNI: 20995420**

Especialidad del validador: **Magister en administración de educación**

30.De Diciembre del 2022

¿**Pertinencia:Relevancia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del
 -----construc ----- to

3

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

Firm



Anexo 03 Ficha técnica del instrumento

| MOTRICIDAD GRUESA | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|------------|------|------|------|----------------------|-------|-------|-------|-------------------------|-------|-------|-------|-------|
| CODIGO | EQUILIBRIO | | | | COORDINACIÓN GENERAL | | | | COORDINACIÓN VISOMOTRIZ | | | | TOTAL |
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 5 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 6 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 7 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 16 | 4 | 6 | 4 | 5 | 7 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | |
| 17 | 0.267 | 0.4 | 0.27 | 0.33 | 0.467 | 0.267 | 0.333 | 0.333 | 0.267 | 0.267 | 0.333 | 0.333 | |
| 18 | 0.733 | 0.6 | 0.73 | 0.67 | 0.533 | 0.733 | 0.667 | 0.667 | 0.733 | 0.733 | 0.667 | 0.667 | |
| 19 | 0.196 | 0.24 | 0.2 | 0.22 | 0.249 | 0.196 | 0.222 | 0.222 | 0.196 | 0.196 | 0.222 | 0.222 | |

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUDER - RICHARDSON (KR20)
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente de Cronbach. Por ejemplo:

$$S_i = 1$$

$$N_i = 0$$

$$C_{\text{fiabilidad}} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum P_i^2}{S^2} \right]$$

Coefficiente de Correlación Magnitud
 0.70 a 1.00 Muy fuerte
 0.50 a 0.69 Sustancial
 0.30 a 0.49 Moderada
 0.10 a 0.29 Baja
 0.01 a 0.09 Despreciable

A partir de la magnitud obtenida se confía al instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,928** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTRICIDAD GRUESA

SESIÓN DE MOTRICIDAD No 1

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: I.E 089
1.2. Sección : Única
1.3. Grado/Edad : 5 años
1.4. Temporalización : 45 minutos
1.5. Docente : Velásquez Moncada, Roxana
1.6. Nombre de la Sesión de Taller: CAMINANDO SOBRE LINEAS

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de Evaluación |
|--|----------------------|---|---------------------------|
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. | Lista de cotejo |

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Secuencia Didáctica | Estrategias | Recursos y materiales | Tiempo |
|----------------------------|--|---------------------------------|---------|
| Asamblea o inicio | La docente les dice a los niños que se paren, enciendan sus cámaras y activen sus micrófonos para que canten la canción Si estas feliz tú puedes aplaudir | Grabadora | 5 min. |
| Expresividad motriz | <p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p>Actividad motriz (Saltamos con un pie)</p> <p>El juego es en equipo, los niños formaran dos equipos, los cuales tendrán un numero de orden para que sigan la secuencia del juego. Cuando la maestra toque el silbato, será la señal de que el primer estudiante de cada equipo tiene que salir saltando en un pie y saltara con su pie derecho por el camino de líneas que está a su lado derecho. (Líneas en el piso de 3 metros y hechas con ceniza, o cinta)</p> | Silbato Tiza Cinta | 15 min. |
| | <p>Luego en mitad de camino, la maestra volverá a tocar 2 veces el silbato, el cual será la señal para que empiecen a saltar con el pie izquierdo, por el camino de líneas que está a su lado izquierdo y el siguiente niño salga saltando con su pie derecho por la línea derecha y así sucesivamente hasta el último niño de cada grupo.</p> <p>El equipo que logre saltar de manera correcta será el ganador del juego.</p> | | |
| Relajación | <ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que empiecen a inhalar y a exhalar de manera lenta. - De esta manera los estudiantes descansan y aprovechan en hidratarse. | | 10 min. |
| Expresión gráfico plástica | Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen. | Hojas bond, colores, lápiz etc. | 10 min. |
| Cierre | <p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más? | | 5min |

Instrumento de Evaluación

| LISTA DE COTEJO | | | |
|---|---------------------|--|-----------|
| Competencia | | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Ítem | | Camina con un pie sobre las líneas manteniendo el equilibrio | |
| Niveles de logro =>>>> | | SI | NO |
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | | |
| 01 | | | |
| 02 | | | |
| 03 | | | |
| 04 | | | |
| 05 | | | |
| 06 | | | |
| 07 | | | |
| 08 | | | |
| 09 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |

SESIÓN DE MOTRICIDAD No 2

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E 089

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización: 45 minutos

1.5. Docente : Velásquez Moncada, Roxana

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: EL CIRCUITO DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de Evaluación |
|--|----------------------|---|---------------------------|
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. | Lista de cotejo |

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Secuencia Didáctica | Estrategias | Recursos y materiales | Tiempo |
|----------------------------|---|---------------------------------|---------|
| Asamblea o inicio | La docente les pide a los y las niñas que se pongan de pie, enciendan sus cámaras y micrófonos para que realicen unos ejercicios de calentamiento. | Grabadora | 5 min. |
| Expresividad motriz | <p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p>Actividad motriz (El circuito de las figuras geométricas) El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujará en el piso las figuras geométricas en el orden que le indicará la maestra (Cuadrado, círculo, triángulo, ovalo y rectángulo)</p> <p>El juego empezará cuando la profesora toque el silbato, esa será la señal donde todos los niños tienen que salir caminando alrededor del cuadrado, seguidamente en el círculo, darán dos giros en un pie,</p> | Silbato Tiza | 20 min. |
| | posteriormente volverán a caminar en el triángulo, y volverán a dar cinco giros en la figura del ovalo, para finalmente terminar caminando en el rectángulo. El niño que se caiga se ira retirando del juego. | | |
| Relajación | - Al terminar el juego, la maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para reposar mientras inhalan y exhalan, y a la vez se hidratan. | | 5 min. |
| Expresión gráfico plástica | Los estudiantes realizan un dibujo acerca de la figura geométrica que más se les hizo difícil pasar, lo colorean y lo presentan. | Hojas bond, colores, lápiz etc. | 10 min. |
| Cierre | <p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más? | | 5min |

Instrumento de Evaluación

| LISTA DE COTEJO | | | |
|-------------------------|----------------------------|--|-----------|
| Competencia | | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Ítem | | Camina y gira en el circuito manteniendo el equilibrio | |
| Niveles de logro | | SI | NO |
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | | |
| 01 | | | |
| 02 | | | |
| 03 | | | |
| 04 | | | |
| 05 | | | |
| 06 | | | |
| 07 | | | |
| 08 | | | |
| 09 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |

SESIÓN DE MOTRICIDAD N°3

1.1. Institución Educativa: I.E 089

1.2. Sección: única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización: 45 minutos

1.5. Docente : Velásquez Moncada, Roxana

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: EL RETO DE LA ALMOHADA

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de Evaluación |
|--|----------------------|---|---------------------------|
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. | Lista de cotejo |

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Secuencia Didáctica | Estrategias | Recursos y materiales | Tiempo |
|----------------------------|---|---------------------------------|---------|
| Asamblea inicio | La docente les indica a los y las niñas que enciendan su cámara y micrófono para que realicen ejercicios de calentamiento antes de empezar con el juego. | Celular | 5 min. |
| Expresividad motriz | La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Cargamos una nube sobre nuestra cabeza) El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujara una línea de 4 metros en el piso, también tendrán listo su almohada la cual será su nube imaginaria con la que cargaran en la cabeza. Una vez que la maestra toque el silbato todos los niños deberán salir caminando sobre la línea con la almohada en la cabeza, manteniendo el equilibrio sin dejar caer la almohada, ni a la ida ni al regreso. El o la niña que se le caiga la almohada tendrá 2 oportunidades para seguir su camino, a la tercera caída el niño o niña se retirara del juego. | Silbato Tiza Almohada | 20 min. |
| Relajación | - La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que descansen, y se hidraten. | | 5 min. |
| Expresión gráfico plástica | Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, lo colorean y lo presentan. | Hojas bond, colores, lápiz etc. | 10 min. |
| Cierre | La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más? | | 5min |

Instrumento de Evaluación

| LISTA DE COTEJO | | | |
|---|---------------------|--|-----------|
| Competencia | | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Ítem | | Camina por una línea con una almohada en la cabeza manteniendo el equilibrio | |
| Niveles de logro =>>>>> | | SI | NO |
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | | |
| 01 | | | |
| 02 | | | |
| 03 | | | |
| 04 | | | |
| 05 | | | |
| 06 | | | |
| 07 | | | |
| 08 | | | |
| 09 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |

SESION DE MOTRICIDAD N°4

1.1. Institucion Educativa: I.E 089

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 45 minutos

1.5. Docente : Velásquez Moncada, Roxana

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: CAMINAMOS SOBRE UNA LINEA RECTA.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de Evaluación |
|--|----------------------|---|---------------------------|
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | Comprende cuerpo. su | Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. | Lista de cotejo |

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Secuencia Didáctica | Estrategias | Recursos y materiales | Tiempo |
|----------------------------|---|---------------------------------|---------|
| Asamblea inicio | o La docente pide a los niños y las niñas que enciendan su cámara y su micrófono para cantar una canción antes de empezar con el juego, La alegría nos da alas | Celular | 5 min. |
| Expresividad motriz | La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (El avioncito) El juego es de manera individual, pero primero jugara un grupo de 8 estudiantes y luego el siguiente grupo de 7 integrantes, al final los ganadores de cada grupo se enfrentarán. Cada estudiante dibujara una línea de 4 metros en el piso, el juego empezará cuando la maestra toque el silbato, cada niño o niña saldrá caminando por la línea recta, pero con los brazos estirados, haciendo ruido fingiendo que son un avioncito. Al final del juego sale un ganador de cada grupo y se enfrentan. | Silbato Tiza | 20 min. |
| Relajación | - La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse. | | 5 min. |
| Expresión gráfico plástica | Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan. | Hojas bond, colores, lápiz etc. | 10 min. |
| Cierre | La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más? | | 5min |

Instrumento de Evaluación

| LISTA DE COTEJO | | | |
|-------------------------|---------------------|---|-----------|
| Competencia | | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Ítem | | Camina con un pie delante del otro sobre la línea manteniendo el equilibrio | |
| Niveles de logro | | SI | NO |
| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | | |
| 01 | | | |
| 02 | | | |
| 03 | | | |
| 04 | | | |
| 05 | | | |
| 06 | | | |
| 07 | | | |
| 08 | | | |
| 09 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |



Chimbote, 03 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000668- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**RAMIREZ RIVAS, YOVANI JANET
I.E N°089 SANTA TERESITA AA.HH EDGARDO MERCADO JARRIN MZ C LOTE11
DISTRITO CHULUCANAS, PROVINCIA MORROPON DEPARTAMENTO DE PIURA.**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°089, CHULUCANAS, MORROPÓN, PIURA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en 20 NIÑOS, a cargo de ROXANA VELASQUEZ MONCADA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 03361080, durante el período de 01-04-2024 al 30-04-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

Anexo 04. Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Estrategias Lúdicas Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024

Investigador (a): Roxana Velásquez Moncada

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa, N°089 Chulucanas, Morropón, Piura, con respecto a la psicomotricidad gruesa dado que, diversos niños presentan algunas deficiencias para expresarse ejecutar movimientos gruesos.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo:

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no **participar** y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

N° DNI:

Investigador.