



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

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA -
ÁNCASH, 2024**

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

CACERES VALLE, JULEYSY ELIANA

ORCID:0000-0001-9008-9384

ASESOR

TAMAYO LY , CARLA CRISTINA

ORCID:0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0360-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:20** horas del día **09** de **Noviembre** 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA - ÁNCASH, 2024**

Presentada Por :
(0107192001) **CACERES VALLE JULEYSY ELIANA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA
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: LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA - ÁNCASH, 2024 Del (de la) estudiante CACERES VALLE JULEYSY ELIANA, asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% 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, 27 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

DEDICATORIA

A Dios, por darme la fortaleza para superar
las dificultades de la vida, por brindarme salud
y sabiduría para cumplir con éxito mis metas.

A mis padres, por ser los principales fundadores de
mis sueños, a mis abuelos, por enseñarme que con
esfuerzo y fe todo se alcanza.

A mi padrino, Hillmer Reyes por brindarme su apoyo
en todo momento, por ser mi modelo a seguir
de superación personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero dar las gracias a Dios por guiar mis pasos y no abandonarme nunca, por demostrarme que, con fe los límites no existen.

Agradezco a mis padres y abuelos por creer en mis sueños y ser mi inspiración para llegar a la cima. A mis héroes, por demostrarme que alcanzar los sueños es una batalla heroica. Gracias a todas las personas que hicieron que mi historia se volviera realidad.

A la Universidad los Ángeles de Chimbote por darme la oportunidad de superarme profesionalmente. A todos y cada uno de mis docentes, que me brindaron su conocimiento y especialmente a mi asesora Carla Tamayo que me motivó y fue partícipe de esta travesía.

ÍNDICE GENERAL

CARATULA.....	I
JURADO.....	II
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
ÍNDICE GENERAL.....	VI
LISTA DE TABLAS.....	VIII
LISTA DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. Los juegos lúdicos.....	10
2.2.2. Concepto o definición de los juegos lúdicos.....	10
2.2.3. Importancia de los juegos lúdicos.....	11
2.2.4. Teorías.....	12
2.2.5. Características de los juegos lúdicos.....	12
2.2.6. Tipos de juegos.....	12
2.2.7. Dimensiones del juego lúdico.....	13
2.2.8. El juego y la educación.....	13
2.2.9. Influencia del juego lúdico en las aulas.....	14
2.2.10. Psicomotricidad.....	14
2.2.11. Definición de la psicomotricidad gruesa.....	14
2.2.12. Importancia de la psicomotricidad gruesa.....	15
2.2.13. Teorías.....	15
2.2.14. Enfoque.....	16
2.2.15. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.....	16
2.2.16. Características.....	17

2.2.17. Unidades de psicomotricidad gruesa.....	17
2.2.18. Factores del desarrollo motor.....	18
2.2.19. ¿Cómo es la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años?.....	19
2.3. Hipótesis.....	19
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación.....	21
3.2. Población.....	22
3.3. Operacionalización de las variables.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5. Método de análisis de datos.....	28
3.6. Aspectos Éticos.....	29
IV. RESULTADOS.....	30
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	46
VII. RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	52
Anexo 1. Carta de recojo de datos.....	52
Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación.....	53
Anexo 3. Matriz de consistencia.....	54
Anexo 4. Instrumento de recolección de la información.....	58
Anexo 5. Validez del instrumento.....	59
Anexo 6. Formato de consentimiento informado.....	72

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	22
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo.....	23
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables de estudio.....	24
Tabla 4. Puntuación del instrumento de la variable juegos lúdicos.....	25
Tabla 5. Baremo del instrumento de la psicomotricidad gruesa.....	26
Tabla 6. Validación por juicio de expertos.....	27
Tabla 7. Confiabilidad del instrumento.....	28
Tabla 8. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos.....	30
Tabla 9. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años.....	31
Tabla 10. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años.....	32
Tabla 11. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años.....	34
Tabla 12. Prueba de normalidad de la hipótesis general.....	35
Tabla 13. Prueba de Wilcoxon para hipótesis general.....	36
Tabla 14. Prueba de normalidad de la hipótesis específica 1.....	37
Tabla 15. Prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 1.....	37
Tabla 16. Prueba de normalidad de la hipótesis específica 2.....	38
Tabla 17. Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 2.....	38
Tabla 18. Prueba de normalidad de la hipótesis específica 3.....	39
Tabla 19. Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 3.....	40

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1.** Gráfico del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el pre test y post test.....30
- Figura 2.** Gráfico de la dimensión esquema corporal, durante el pre test y post test.....31
- Figura 3.** Gráfico de la dimensión lateralidad, durante el pre test y post test.....33
- Figura 4.** Gráfico de la dimensión equilibrio, durante el pre test y post test.....34

RESUMEN

La presente tesis surgió debido a las dificultades que se pudo observar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa ya que, en muchas de las actividades y sesiones las docentes no implementan los juegos lúdicos para mejorar la psicomotricidad gruesa. Por lo cual, se planteó como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. Se utilizó la metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo. Cuyo diseño fue pre-experimental del tipo preprueba-posprueba con un único grupo. Asimismo, se trabajó con una muestra de 22 estudiantes de 5 años de la institución Educativa N° 185. Se manejó como técnica la observación directa y como instrumento la lista de cotejo aprobada por 3 expertos donde se obtuvo la confianza de 0.80 valor de significancia mediante Kuder Richardson. Cuyos resultados fueron en el pre test el 59% se encontró en el nivel de proceso y en el post test el 100% en el nivel de logro. Se utilizó los programas Microsoft Excel 2016 y wilcoxon. Concluyendo que los estudiantes lograron desarrollar su psicomotricidad gruesa, con esto se acepta la hipótesis de trabajo con el valor de $p= 0.000 < 0.05$. Porque, los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Palabras clave: Gruesa, juegos, lúdicos, psicomotricidad.

ABSTRACT

This thesis arose due to the difficulties that could be observed in the development of gross psychomotor skills since, in many of the activities and sessions, teachers do not implement recreational games to improve gross psychomotor skills. Therefore, the general objective was proposed: To determine how recreational games as a strategy significantly improve the development of gross psychomotor skills in 5-year-old children of Educational Institution No. 185 in the District of Tauca, Province Pallasca - Áncash, 2024. The applied, explanatory level methodology was used. Whose design was pre-experimental of the pretest-posttest type with a single group. Likewise, we worked with a sample of 22 5-year-old students from Educational Institution No. 185. Direct observation was used as a technique and a checklist approved by 3 experts was used as an instrument where the confidence of 0.80 significance value was obtained through Kuder Richardson. Whose results were in the pre test, 59% were found at the process level and in the post test, 100% were found at the achievement level. Microsoft Excel 2016 and Wilcoxon programs were used. Concluding that the students managed to develop their gross psychomotor skills, with this the working hypothesis is accepted with the value of $p = 0.000 < 0.05$. Because, playful games as a strategy improve the development of gross psychomotor skills in 5-year-old children of Educational Institution No. 185 in the District of Tauca, Pallasca Province - Áncash, 2024.

Keywords: thick, games, playful, psychomotricity.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La psicomotricidad gruesa es esencial en el desarrollo de habilidades de los niños, más allá de potenciar habilidades motrices de las extremidades del cuerpo, también permite la comunicación de pensamientos y emociones esta habilidad ayuda a desarrollar sus habilidades del cuerpo y la inteligencia. Los juegos lúdicos también toman un papel importante, ya que desarrollan su imaginación y creatividad relacionándose con los demás. También despierta su curiosidad por explorar el mundo que los rodea, llenándose de nuevas emociones. (Vargas et al., 2020)

A nivel mundial las investigaciones sobre la psicomotricidad gruesa toman un papel importante a mediados del siglo XX con descubrimientos básicos. Importantes figuras como Wernicke, Sherrington y Dupré toman los que demostraron la relación estrecha de la psicomotricidad con las emociones. (Molina et al., 2024)

Según Molina et al. (2024) en su revista “las rondas infantiles en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”. A nivel internacional cumple un papel importante desde finales del siglo XIX puesto que fue un gran descubrimiento para la fisiología nerviosa. El momento que los niños nacen, ya que realizan una serie de acciones físicas, es decir mediante el movimiento y el intelecto son capaces de desplegar sus habilidades, pues ambas situaciones comprenden la representación máxima del desarrollo del niño en su contexto.

Por otro lado, a nivel nacional las investigaciones realizadas sobre la psicomotricidad gruesa Vargas et al. (2020) en su trabajo de investigación titulada “Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años” tienen estadísticas preocupantes ya que debido a la pandemia el 80% de los niños dejó de realizar actividades motrices ya que se encontraban confinados en sus hogares.

A nivel nacional, Villagrán & Olfos (2001) describen que los niños y niñas no realizan los juegos lúdicos y, por lo tanto, tienen problemas en el progreso de sus capacidades impulsoras, principalmente en la psicomotricidad gruesa. Como consecuencia de ello el niño presenta dificultades para efectuar nuevas actividades relacionados movimiento y equilibrio del cuerpo. Por lo cual, no se le es fácil sostenerse en puntillas, levantar sus piernas, realizar saltos, entre otras.

El periodo infantil, posiblemente, sea el más importante en la vida, ya que se realizan prácticas que involucran el movimiento y la expresión del cuerpo, en el cual las capacidades motrices del niño están en una etapa transicional. Desde que el ser humano nace realiza una gran cantidad de actividades como: observar, escudriñar, apreciar, imaginar, formular, expresar, informar y fantasear; por ello que el juego es una actividad transcendental, que incita al niño a descubrir el mundo y someterlo, por consiguientemente dichas prácticas le ayudaran al infante a constituir la información recogida del entorno mediante los sentidos. (Arévalo, 2020)

Según Arévalo (2020) los juegos lúdicos cumplen un rol muy importante en el aula, pues la lúdica es un estado de atracción en la vida del ser humano, por lo tanto, está presente en la vida cotidiana. La lúdica es una representación de la vida que nos permite convivir con los demás mediante el gozo. Asimismo, es conducido por actividades simbólicas e imaginarias que se dan en el juego. (p.11)

Asimismo, a nivel local en este contexto en la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024 es muy frecuente encontrar dificultades en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de inicial. Una de las principales dificultades que los docentes enfrentan está en que los niños y niñas no tienen un control en los movimientos de su cuerpo, esto ocurre porque no tienen una idea clara de su esquema corporal, lateralidad y equilibrio. Debido a esto muchas veces el docente no propone sesiones de aprendizaje mediante juegos lúdicos como estrategia, ya que siendo muy importante que incluso el mismo Ministerio de Educación propone competencias en el currículo nacional.

Ante la situación problemática se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024?

En cuanto a la justificación, en lo teórico se seleccionaron y ordenaron los soportes figurados sobre las habilidades de los juegos lúdicos que les permitirá engrandecer su desarrollo en la psicomotricidad gruesa. En lo práctico se justifica ya que beneficia de manera directa a las docentes ya que se les brindará un diagnóstico sobre cómo se encuentra cada estudiante en referencia a la psicomotricidad gruesa y como influyen los juegos lúdicos en su desarrollo. Asimismo, se justifica en lo metodológico, pues se realizó y validó el instrumento de evaluación para medir la variable independiente en un pre test y post test. De igual forma se utilizó datos detallados para elaborar las tablas y de esa manera poder realizar el análisis de resultados.

Por lo cual se diseñó como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. Desplegando los siguientes objetivos específicos: Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Chacha (2019) en su trabajo de investigación titulada “Estrategias Sensoriales “Mi Cuerpo, Mi Mundo” para el desarrollo psicomotriz en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Especializada “Carlos Garbay” De La Parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo”; en la Universidad Nacional de Chimborazo, para obtener el Grado De Magíster en Educación. Tuvo como objetivo general diseñar la guía de estrategias sensoriales “Mi Cuerpo, mi mundo” para el desarrollo psicomotriz en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Especializada “Carlos Garbay” de la Parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el período 2018. Además, se empleó una metodología cuantitativa, diseño no experimental y descriptiva. La población estuvo conformada por una muestra de 11 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta y una ficha de observación y se encontró que el 54% de estudiantes tienen iniciada la coordinación corporal, el 36% está en proceso y el 10% inicia en el proceso de coordinación. Concluyendo que el nivel de desarrollo psicomotor de los niños se encuentra en el nivel Iniciado, con alteraciones significativas en la coordinación, espacio, lateralidad, orientación y marcha.

Manobanda (2022) en su trabajo de investigación titulada “El uso de las marionetas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Subnivel Inicial II”; en la Universidad Técnica de Ambato, para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, tuvo como objetivo general fue analizar la incidencia del uso de las marionetas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 5 años. Además, se empleó una metodología mixta (cualitativo y cuantitativo) con un alcance exploratorio y descriptivo. La población estuvo conformada por una muestra 4 docentes de la unidad educativa, 76 niños y niñas de nivel inicial y 76 padres de familia. Se utilizó la observación y la entrevista y el instrumento fue una encuesta y una ficha de observación. De acuerdo a los resultados permitió identificar que de manera clara y precisa que el uso de las marionetas

tiene gran influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 5 años. Concluyendo que, las marionetas son recursos didácticos imprescindibles para el desarrollo motriz de los niños de nivel inicial.

Pajuelo, Perez & Aranguez (2021) en su trabajo de investigación titulada “Las "Danzas infantiles" para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 761 - San Alejandro – 2018”; en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, para obtener el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, tuvo como objetivo general establecer la efectividad de las danzas infantiles en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Educación Inicial de la I.E.I. N.º 761 San Alejandro – 2018. Además, se empleó una metodología cuantitativa de tipo experimental explicativo con un nivel aplicativo. La población estuvo conformada por 40 estudiantes; cuya muestra fue de 20 estudiantes. Se uso la técnica de la observación y el fichaje y como instrumento la lista de cotejo y se demostró que el 50% del modelo se situó en la escala de inicio con calificaciones de cero a diez. De igual manera, el 50% se colocaron en la escala de proceso con calificaciones de once a trece, asimismo, no se reconocieron datos en las escalas logro previsto y destacado. Concluyendo que el dominio de las danzas fortificó substancialmente la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Arévalo (2020) en su trabajo de investigación titulada “Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán Y Valle - Piura, 2016”; en la Universidad Uladech Católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “Determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016”. Además, se empleó una metodología cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población estuvo conformada por 25 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial, a quienes se les aplico una lista de cotejo y se encontró como resultados que los niños antes y después,

constan diferencias estadísticas a nivel de la variable de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida. Concluyendo que la aplicación de juegos motrices orientado al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cinco años sus habilidades motoras gruesas.

Armas (2020) en su trabajo de investigación titulada “Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018”; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de un taller de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de tres años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018. Además, se empleó una metodología de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 71 niños y una muestra de 21 niños, se usó la técnica la observación y como instrumento la escala valorativa. De acuerdo a los resultados en el pre test mostraron que 9% con A, 29% con B y 67% con C; en el post test el 71% obtuvo A, el 29% obtuvo B y 0% obtuvo C. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, en la cual se aprecia el valor de $t = -10.007 < 1.683$. Concluyendo que la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de tres años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018.

Merino (2022) en su trabajo de investigación titulada “Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. El Triunfo Del Distrito De Tumbes – 2021”; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “determinar si los juegos didácticos aplicados estratégicamente contribuyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años. Además, se empleó una metodología cuantitativa, de forma pre experimental y nivel explicativo. La población estuvo conformada por 49 alumnos de 3, 4 y 5 años de edad, cuya muestra fue de 15 estudiantes de 5 años. Se utilizó como técnica la observación e instrumento una lista de cotejo. Conforme, a los resultados el 100% se encontró en inicio y por otro lado en el post test el 100% de logro esperado. Concluyendo, que los juegos didácticos favorecen el desarrollo de la

psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la institución antes mencionada.

Chetilan (2021) en su trabajo de investigación titulada “Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E. N° 210 María Angélica León De Nureña Contumazá 2020”; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, cuyo objetivo fue “determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I. E. N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020”. Además, se empleó la metodología cuantitativa, descriptivo y correlacional. Estuvo conformada por una muestra de 15 niños de 5 años, a quienes se les aplicó una lista de cotejo, y se encontró que el 13 % se encuentran en inicio; el 27% se encuentran en proceso y el 60 % de los alumnos se hallan en logro conocido, mientras que el aprendizaje en el área de comunicación tenemos que el 7 % en inicio; el 40 % de los estudiantes se encuentran en proceso y el 53 % de los estudiantes se encuentran en logro previsto, concluyendo que hay correspondencia entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa.

García (2021) en su trabajo de investigación titulada “Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “Determinar cómo influye el programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años” Igualmente, se empleó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño experimental. La población estuvo conformada por una muestra de 26 niños. Se utilizó la técnica de observación y se aplicó como instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados fueron en la prueba de pre test que el 50% de los niños están en proceso del aprendizaje esperado, y en el post test el 100% de los niños llegaron a nivel logrado, concluyendo que aplicar actividades lúdicas ayuda de manera significativa al niño a desarrollar no solo habilidades motoras gruesas, si no también sociales, afectivas y cognitivas.

2.1.3 Antecedentes Locales o Regionales

Arteaga (2021) en su trabajo de investigación titulada “Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote – 2020”; en la Universidad Uladech Católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020”. Igualmente, se empleó una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional. La población estuvo conformada por una muestra de 10 niños y niñas. Se utilizó la técnica de la observación y se aplicó una lista de cotejo y se manifestó como resultado que existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de equilibrio con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia con una $r = 0.50917508$; que existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de coordinación con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de espacio temporal con una $r = -0.11111111$. Concluyó que, existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la variable de motricidad gruesa, con una $r = 0,40824829$.

Alavedra (2022) en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años Institución Educativa N° 1542 Capullitos De Amor, Distrito De Chimbote, Año 2020”; en la Universidad Uladech Católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “determinar que la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020”. Igualmente, se empleó una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por una muestra de 10 estudiantes de cuatro años, a quienes se les aplicó una lista de cotejo y se manifestó que en la pre prueba el 90% de los alumnos logró una apreciación C. Sin embargo, en la post prueba se comprobó que el 60% obtuvo una apreciación A. Concluyendo, que “la aplicación de juegos didácticos mejora

significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020”.

Bedón (2021) en su trabajo de investigación titulada “El juego cooperativo como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito De Chacas, Provincia De Asunción, Ancash, 2019”; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general determinar si el juego cooperativo como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019. Además, se empleó una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 32 estudiantes y la muestra fue 17 niños de 5 años de edad; la técnica empleada fue la observación y como instrumento el Tepsi. Como resultados se demostró que en el pre test un 0% de estudiantes se situaron en un nivel normal, 47% riesgo y un 53% en un nivel de retraso; pero aplicado la estrategia lúdica, se observó que un 59% se situaron en un nivel normal, un 41% riesgo y un 0% retraso. Concluyendo que la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos ha sido una actividad exitosa, porque ha permitido que los niños mejoren en el aspecto de la motricidad gruesa, logrando los indicadores propuestos en la evaluación. Según la contrastación, quedó demostrado que la estrategia del Juego cooperativo favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

Ganoza (2019) en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa De Lima, Distrito De Nuevo Chimbote, 2016”; en la Universidad Uladech católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de juegos motrices mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de Educación Inicial de la PNP Santa Rosa de Lima, distrito de Nuevo Chimbote del año 2016. Además, se empleó una metodología de tipo cuantitativo y de nivel explicativo con un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por una muestra de 18 niños. Se aplicó una lista de cotejo y como técnica la observación, asimismo

se les aplicó la prueba de Wilcoxon. Cuyos resultados demostraron en tres niveles de logro: inicio (C), proceso (B), logro previsto (A). Los resultados demostraron que en el pre test el 67% se encuentran en el nivel de inicio, y solo el 11 % en logro previsto; luego de la aplicación de la estrategia didáctica, los resultados del post test demostraron que el 89 % obtuvo el nivel de logro previsto y el 11% el nivel de proceso. Concluyendo, que los juegos motrices basados en la orientación colaborativa corrigen significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial.

Sojo (2020) en su trabajo de investigación titulada “El nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años del aula “Los patitos” de la Institución Educativa N° 1578 “Rayitos Del Saber”, Chimbote, 2018”, en la Universidad Uladech católica, para obtener el grado académico de Bachiller en Educación, cuyo objetivo general fue describir cuál es el nivel de motricidad gruesa los niños de 5 años. Al mismo tiempo, se empleó una metodología cuantitativa, descriptiva y no experimental. Cuya, población fue de 93 alumnos, se una muestra de 46 niños. Se aplicó una lista de cotejo y como técnica la observación. Se obtuvo como resultados en el nivel de equilibrio el 45,6% en nivel alto; en la coordinación el 45,7% también se obtuvo un nivel alto. Concluyendo, que el nivel de motricidad gruesa en dicha institución en su mayoría es alto.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Los juegos lúdicos

2.2.2. Concepto o definición de los juegos lúdicos

Minedu (2016) define a los juegos lúdicos como “el conjunto sistemático de actividades en las cuales el niño desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas las cuales le sirven para potenciar su desarrollo motor, cognitivo, psicoemocional y también para desenvolverse en la sociedad”.

Según Bedón (2021) los juegos “transmiten y potencian determinados valores a través del cual se estructura un tipo de persona, por ello al organizar y realizar los juegos cooperativos es muy importante tener en cuenta que el juego sea en cumplimiento de los

valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación y entre otros”. (p.47)

Chetilan (2021) define que “el juego lúdico es una de las formas entretenidas, diversas e imaginativas que ayudan a los infantes a memorizar y a progresar en todos los periodos de su vida”. (p.26)

El juego lúdico involucra la participación de una acción como conformación de juego y entendida rigurosamente como tal. Esto quiere decir, que el niño realizará una actividad con el deseo de encontrarse en medio de la actividad con distintos momentos emocionantes que despierten sus habilidades. (Chetilan, 2021, p.26)

2.2.3. Importancia de los juegos lúdicos

Las emociones están relacionadas al juego lúdico pues mediante las sensaciones de agrado se ocasiona las vivencias con los demás, originando el agradecimiento de haber interactuado en estas actividades.

Villagrán & Olfos (2001) considera que “los juegos de manera lúdica desarrollan conceptos como movimientos de arriba abajo, hacia adelante y hacia atrás. Asimismo, ayuda en las destrezas del ritmo necesarias para mantener el equilibrio”. (p.25). Es por eso que los juegos lúdicos desempeñan un papel muy importante dentro del aprendizaje.

García (2021) plantea que “el juego lúdico es importante y favorece el desarrollo de las emociones mediante el goce y las impresiones que vivencian realizando movimientos de ritmo con las canciones”. (p.11). Los juegos son de gran importancia en el contexto educativo, ya que facilitan el aprendizaje de los niños y también sirven como estrategias.

Para los niños de 5 años los juegos lúdicos son de gran importancia porque no solo le ayuda en su total desarrollo sino porque es una actividad inseparable a su entorno, no se basa solamente en la diversión, puesto que es lo más significativo de la vida, ya que le provee conocimientos que ninguna otra actividad le pueda dar. Por ello el juego es el primer

preámbulo a relacionarse de diversas maneras sociales de la vida del niño pues al estar sometido a estas mejoran la enseñanza, aprenden reglas y toman conocimiento de los demás. (Armas, 2020, p.22)

2.2.4. Teorías

Según Piaget (2013) los juegos lúdicos están presentes desde la infancia del niño, desde la diversión hasta la expresión contribuye a la imitación y a la manifestación de la situación, para después prepararse a ella, involucrarse en sus habilidades y orden.

2.2.5. Características de los juegos lúdicos

- ✓ Avivan el interés del niño.
- ✓ Motivan a los estudiantes a realizar sus actividades.
- ✓ Se emplean para mejorar los saberes del estudiante y desarrollar sus habilidades.
- ✓ Son actividades utilizadas por los docentes, para hacer más dinámica su clase mediante un determinado tiempo.
- ✓ Es una actividad libre.
- ✓ Tiene un destino desconocido.

2.2.6. Tipos de juegos

Según Chetilan (2021) existen tres tipos de juegos primordiales:

- **Juego simbólico:** Ayuda en la construcción de la personalidad. Se refiere al interior.
- **Juegos de construcción:** Favorece el impulso de la creatividad del niño.
- **Juego de roles:** Se caracteriza por ser libre en cuanto a la expresión de emociones. (p.27)

2.2.7. Dimensiones del juego lúdico

Según Villagrán & Olfos (2001) las dimensiones del juego son las siguientes:

- ❖ **Juego motor:** Está dirigido en la tendencia y la experiencia conforme al cuerpo. Estas pueden ser acciones como saltar en un pie, lanzar el balón, jalar la cuerda, correr, etc.
- ❖ **Juego cognitivo:** se especializa en el juego intelectual del niño. Es decir, se inicia cuando el bebé hace uso de objetos de su alrededor de manera exploratoria y manipulable. Asimismo, el niño tiene como objetivo de descubrir muchos más objetos.
- ❖ **Juego social:** En este juego prevalece en la participación de dos personas, donde el niño utiliza a la otra persona como objeto de juego. Como ejemplo, al jugar el niño con el cabello de su mamá, realiza alguna actividad grupal y también se observa así mismo en el espejo. (Armas, 2020, pg. 24-25)

2.2.8. El juego y la educación

Wallon (1987, como se citó en Merino, 2022) afirma que “la educación psicomotriz es esencial, ya que favorece a las capacidades de los estudiantes, esto debido a los movimientos y acción física que ayudan en las emociones”. (p.20)

En cuanto a los beneficios que puede brindar en el desarrollo de aprendizaje es muy importante pues su papel se desempeña en lo afectivo, erudito y general del infante.

Según Merino (2022) existen tres niveles de influencia:

- **Nivel motor:** Se caracteriza por facilitar al niño la realización de acciones y movimiento de su cuerpo.
- **Nivel cognitivo:** ayuda a los infantes en el desarrollo de memoria, cuidado y desempeño. Asimismo, origina la creatividad a nivel intelectual.
- **Nivel social y afectivo:** Se caracteriza en la socialización y el acercamiento con el entorno del niño, enfocando una buena conducta dentro de la sociedad. (p.20)

2.2.9. Influencia del juego lúdico en las aulas

Merino (2022) considera que el juego brinda ventajas didácticas en cuanto a la educación de los estudiantes, tales como:

El crecimiento de capacidades recreativas y el progreso de habilidades, al igual que la convivencia con su espacio con el propósito de ayudar a lograr la interacción en su medio, de manera que el niño adquiera estrategias para realizar sus actividades. (p.12)

2.2.10. Psicomotricidad

Molina et al. (2024) la (RAE) define a “la psicomotricidad como la facultad de moverse que aparece en la psiquis e integra a los fenómenos mentales y motrices que también son métodos que aprueban la coordinación de las funciones”. (p.23)

La psicomotricidad se concreta a la capacidad de efectuar inclinaciones. Estas inclinaciones benefician los encogimientos de los músculos que han sido causados por deslazamientos, exploración del equilibrio y muchos más. Por otra parte, existen expertos que expresan que, si no se importancia a la psicomotricidad al momento de enseñar al infante, no servirá de nada ya que no será importante ya que la educación brindada es la encargada de formar al estudiante haciendo uso de sus propios conocimientos. (Aguedo & Hurtado, 2019, p.16)

2.2.11. Definición de psicomotricidad gruesa

Molina et al. (2024) sostiene que “está referida a la coordinación de movimientos globales de los segmentos gruesos del cuerpo como: cabeza, tronco y extremidades”. (p.38)

Aguedo & Hurtado (2019) definen “la psicomotricidad gruesa como la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados

movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc”. (p.4)

Es la destreza por la cual el infante va logrando mover de forma correcta la musculatura de su cuerpo, también va manteniendo el equilibrio. Igualmente se obtiene rapidez, potencia y ligereza en sus inclinaciones, en este período el individuo reconoce su cuerpo y tiene la curiosidad de indagar con sus movimientos; al caminar, desplazarse y trotar para de esta forma ir manipulando su coordinación de pies y brazos. (Chacha, 2019, p.26).

2.2.12. Importancia de la psicomotricidad gruesa

Vargas et al. (2020) considera que “la psicomotricidad gruesa es muy importante porque ayuda a perfeccionar y a coordinar actividades que el niño ha estado desarrollando desde que inició la marcha o comenzó a caminar”. (p.15)

2.2.13. Teorías

- **Henry Wallon (2000):** piensa que la psicomotricidad es la unión del ámbito anímico y propulsor, atestiguando que el infante se educa por su misma cuenta, comenzando con la corriente que lo va conllevando al tacto del pensamiento.

- **Jean Piaget:** sustenta que por medio de la acción corporal el niño asimila, opina, recapacita, actúa, soluciona ejercicios y atestigua que el desarrollo de la comprensión del niño está en manos de la acción motriz que se realiza desde la primera etapa. Asimismo, la comprensión y las nociones se centran en el ejercicio del infante por medio de las experiencias de trabajo y escuela.

2.2.14. Enfoque

Berruazo (1995, como se citó en García, 2021) afirma que “la psicomotricidad es un enfoque de la interposición educativa o terapéutica”. (p.14). Asimismo, su propósito es desarrollar habilidades propulsoras, explícitas e innovadoras desde el cuerpo, el centro de la actividad y el provecho del movimiento, envolviendo todo lo que se procede de ello como las disfunciones, investigaciones, motivaciones, nociones, etc.

2.2.15. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

2.2.15.1. Esquema corporal

Molina et al. (2024) define que es el “conocimiento que tenemos de nuestro propio cuerpo y sus partes, así como los movimientos que podemos realizar con él”. (p.16)

2.2.15.2. Lateralidad

Minedu (2016) afirma que la lateralidad está “determinada hacia los cuatro o cinco años, es el predominio motor en la utilización de una de las dos mitades simétricas del cuerpo. Puede ser la mitad derecha o izquierda, según predomine el hemisferio izquierdo o derecho, respectivamente”. (p.27)

García (2021) manifiesta que es el “conocimiento que tenemos tanto de nuestro lado derecho e izquierdo de nuestro cuerpo”. (p.16)

2.2.15.3. Equilibrio

Vargas et al. (2020) sostienen que “Es la capacidad para adaptarse y mantenerse en una posición correcta del cuerpo, opuesto a la fuerza de la gravedad”. (p.2)

Del mismo modo, el equilibrio es una fase en la que el ser humano, puede mantener una acción o un gesto. Asimismo, puede quedarse sin movimiento mediante la gravedad por un determinado momento. (p.5)

2.2.15.4. Estructuración espacial

Desde la posición de Arévalo (2020) esta área percibe los desempeños que tiene que el infante tiene para conservar de forma firme la colocación del mismo cuerpo, así como también el empleo de los objetos en una determinada área, de esta manera se podrá colocar dichas cosas en una misma posición, percibe las habilidades para establecer y colocar los elementos en el lugar, en un mismo tiempo o dos a la vez. (p.38)

2.2.15.5. Tiempo y Ritmo

Los elementos de tiempo y ritmo se obtienen a través de acciones que se dan en una disposición de tiempo. Estas se logran a través de elementos rápidos y lentos, en el caso de orientación temporal se realiza antes y después; finalmente en la estructuración de tiempo implica mucho con el espacio, como se indica la cognición de los pensamientos influyen al escuchar algún sonido. (Arévalo, 2020, p. 38)

2.2.16. Características

Armaiz (1994, como se citó en García, 2021) considera que se desarrollan las siguientes características:

- ✓ **Visual motriz:** Es la cabida que el infante tiene para sentir emociones que adviertan a su cuerpo, así como también al medio que lo rodea.
- ✓ **Perceptomotriz:** Es la organización de la investigación mediante los sentidos.
- ✓ **Meditación motriz:** Es el aforo que el niño posee para instaurar las representaciones cognitivas. (pg. 14-15)

2.2.17. Unidades de la psicomotricidad gruesa:

2.2.17.1. Dominio corporal dinámico

Se describe a la estrategia de una persona para manejar diversas extremidades, puede ser de forma voluntaria involuntaria. Asimismo, favorece la sincronización de estímulos y mejora las capacidades de los infantes, beneficia el desarrollo de su temperamento pues de esta manera, el niño se dará cuenta que pueden ejercer movimientos en cualquier parte de sus extremidades. (Chetilan, 2021, p.30)

- Coordinación general
- Equilibrio dinámico
- Coordinación viso motriz

2.2.17.2. Dominio corporal estático

Chetilan (2021) sostiene que “El dominio corporal estático se caracteriza porque el niño realiza todo tipo de actividades y acciones que ha representado en su mente”. (p.31)

Según Chetilan (2021) las actividades y acciones del dominio corporal estático son las siguientes:

- Respiración
- Relajación
- El equilibrio estático

2.2.18. Factores del desarrollo motor:

Según Chetilan (2021) hay muchos elementos que contribuyen en estos aspectos:

- **Factores endógenos:** Es la que están unidos a la herencia y madurez. Constituyen a las características y perturbaciones que haya haber adquirido el niño de sus progenitores.
- **Factores exógenos:** Son aquellos que actúan en el desarrollo; sin embargo, provienen del ambiente externo.
- **Factores físicos:** Se basa en la alimentación, el cuidado higiénico y a su vez el estado saludable que convive el niño.
- **Factores sociales:** el infante debe tener el cuidado y afecto ya que

mediante el ambiente familiar se realiza la motivación para el desarrollo de habilidades. (p.29)

2.2.19. ¿Cómo es la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años?

Según Molina et al (2024) La motricidad gruesa en los niños de 5 años es donde ellos van percibiendo todo lo que son capaces de lograr sin ayuda de nadie como saltos, carrera de obstáculos y rondas, ellos son los que se motivan. Los niños demuestran tener una noción de su esquema corporal, en su lateralidad ellos niños reconocen su lado izquierdo y derecho de su cuerpo y mantienen el equilibrio en una sola posición. (p.5)

2.3 Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no significativamente mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Hipótesis específicas

H1: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H2: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la

psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H3: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

III. METODOLOGÍA

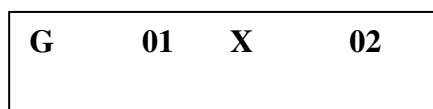
3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación

La investigación por su propósito fue de tipo aplicada. Para Vargas (2009) la investigación aplicada “es la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación”. (p.6)

Para la esta investigación se utilizó la investigación de nivel explicativo. A decir por Merino (2022) la investigación de nivel explicativo “consiste en la búsqueda del porqué de los hechos, eventos y fenómenos físicos o sociales mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto”. (p.22)

Para desarrollar la indagación se consideró el diseño pre-experimental del tipo preprueba-posprueba con un solo grupo. De acuerdo a lo planteado por Rieiro et al (2019), el diseño pre-experimental consiste la validación y la evidencia de la influencia de intervención didáctica que tiene en la adquisición de elementos competenciales. (p.2)

Su diseño es el siguiente:



Donde:

01: Preprueba

X: Aplicación de la variable experimental

02: Posprueba

3.2 Población y Muestra

De acuerdo a López (2004) nos dice que la población “es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación”. (p.1)

La población para esta investigación estuvo conformada por los(as) niños(as) de 5 años de la I. E. N° 629 A. H. Esperanza Alta, según se muestra en la tabla 1.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupo de inicial/ secciones	Sexo		TOTAL
	Varones	Mujeres	
3 años	10	8	63
4 años	13	10	
5 años	7	15	
Total	30	33	

Fuente. Nómina de matrícula, 2024

Criterios de inclusión y exclusión Inclusión

- Aquellos alumnos que se encuentran matriculados en la edad de 5 años.
- Niños que aceptaron participar del estudio a través del consentimiento informado firmado por sus padres.
- Niños que asistan todos los días a clases.

Exclusión

- Estudiantes con necesidades educativas especiales.

Muestra

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial, que cuenta con 22 niños, distribuidos por sexo, en varones y 8 mujeres (ver Tabla 2). De acuerdo con Según López (2004) precisa que “la muestra es una parte específica de la población, pero contiene las mismas particularidades de la población”. (p.2)

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Sexo			
Grupo de inicial de 5 años/ sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	7	15	22

Fuente. Nómina de matrícula 2024

Técnica de muestreo

El muestreo fue de tipo no probabilístico intencional, debido a que la I.E solo se ha autorizado realizar el trabajo con estudiantes de una sola sección, que fue el aula de 5 años, por lo cual la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes. El muestreo probabilístico es una técnica que brindará la oportunidad de un buen uso. (López, 2004)

3.3 Operacionalización de las variables

Variable (1) independiente: Los juegos lúdicos

Para Villagrán & Olfos (2001) la actividad lúdica “es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos”. (p.16)

Variable (2) dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Según Molina et al. (2024) la psicomotricidad gruesa “consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que facilitan al infante obtener la fortaleza”. (p.18)

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS O VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS JUEGOS LÚDICOS	Para Villagrán & Olfos (2001) la actividad lúdica “es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos”. (p.16)	Los juegos lúdicos se medirán en 3 dimensiones	Juego motor Juego cognitivo Juego social Esquema corporal	Dirige los movimientos y la experiencia del propio cuerpo Refiere al juego intelectual del niño Interactúa con una persona Reconoce su cuerpo	Escala ordinal	Inicio (0-1) Proceso (2-3) Logro esperado (4)
VARIABLE DEPENDIENTE: EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Según Molina et al. (2024) la psicomotricidad gruesa “consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que facilitan al infante obtener la fortaleza”. (p.18)	El nivel de psicomotricidad gruesa se medirá a través de 3 dimensiones.	Lateralidad Equilibrio	Sondea posibles actos del cuerpo Reconoce su derecha Reconoce su izquierda Realiza giros en su eje Permanece en una sola postura		

Nota: Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la técnica observación, ya que puede determinar la variable a la hora de recoger la información. Citando a Jociles (2018) “La observación es como una herramienta especialmente válida para producir datos sobre “el hacer” de los sujetos que se estudian, resulta oportuno conocer y reflexionar acerca de sus características distintivas.” (p. 127)

El instrumento que se empleó fue una lista de cotejo, mediante una lista de preguntas cerradas. Alavedra (2022) señala que la “lista de cotejo es un instrumento que permite identificar un determinado comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Este instrumento contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, la presencia o ausencia de desempeño”. (p.47)

En esta lista de cotejo, para la variable juegos lúdicos, estuvo compuesta por 03 dimensiones y 8 ítems. Para la variable psicomotricidad gruesa, estuvo compuesta por 03 dimensiones y 12 ítems, los cuales aprobaron los datos exactos sobre las variables del estudio de una institución educativa del distrito de Tauca. Además, Cabe mencionar que este instrumento se usó para una muestra de un total de 22 niños de cinco años. Los instrumentos contaron con la siguiente estructura y niveles:

Tabla 4

Puntuación del instrumento de la variable juegos lúdicos

Niveles	Puntuación
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Nota. Calificación del cuestionario

El índice para estas preguntas de la variable: juegos lúdicos, estuvo conformada por 03 paralelismos y cada rango tiene de manera importante una calificación.

Tabla 5*Baremo del instrumento de la psicomotricidad gruesa*

Niveles	Puntuación
Inicio	0-1
Proceso	2-3
Logro esperado	4

Nota. Elaboración propia**Validez del instrumento**

De acuerdo con Jociles (2018) la validez es referente al grado en la que evidencia la suposición y afirma los puntajes de un test para algunos propósitos. Por la cual, la validez que se dicta a juicio no es la herramienta. Sin embargo, debe ser oportuna para un empleo personal. De este modo el test puede ser correcto para un grupo, pero para otros no.

En este caso la validez de los instrumentos fue sometido a juicio de expertos antes de ser trabajados pues de esta manera se logró obtener resultados adecuados para la investigación. A continuación, se mencionan a los jueces expertos quienes evaluaron el instrumento reflexionando si son aceptables para medir las variables de la muestra seleccionada.

Tabla 6*Validación por juicio de expertos*

Experto	Validez
Mg. Nila M. Vásquez Villanueva	Aplicable
Mg. Rosa N. Ruiz Ruiz	Aplicable
Mg. Violeta. Vidal Castro	Aplicable

Nota. Elaboración propia

Confiabilidad del Instrumento

Según Alavedra (2022) la confiabilidad de un instrumento se refiere a la cantidad que se repite en su aplicación y da resultados iguales. Los componentes tienen una confiabilidad que se obtiene para medir los instrumentos y los ítems que fueron evaluados. Se utilizó una prueba piloto para medir el grado de confiabilidad también se aplicó la prueba estadística KR 20 de Richardson. Por ende, el resultado proyectó un valor de 0,80*.

El juicio de confianza del instrumento, causa productos que ondean entre uno y cero. Esta técnica establece el nivel de estabilidad y exactitud, de igual forma se fija la escala de valores.

Tabla 7

Confiabilidad del instrumento

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Nota. Elaboración propia

Para evaluar la confiabilidad de las preguntas se empleó el KR 20 de Richardson, donde nos mostrara si el instrumento es confiable.

3.5 Método de análisis de datos

En cuanto, al plan de análisis según el diseño y el tipo de investigación del estudio, se recolectaron los datos obtenidos y se pasaron a una base de datos:

Primero, se utilizó el programa Microsoft Excel 2016 para realizar la evaluación por niveles y variables para luego asignarlos a una categoría.

Segundo, se empleó un estudio de canales a través de los resultados obtenidos se presentaron a través de gráficos, tablas y figuras.

Tercero, se llevó a cabo el análisis de manera cuantitativa, utilizando datos estadísticos de forma descriptiva para luego realizar la prueba Wilcoxon.

Por último, los datos de proceso y se realizó la interpretación de cada uno de los resultados, describiendo en qué consisten mediante las tablas y figuras.

Procedimiento

El procedimiento para la recolección de datos se realizó por varias etapas:

En la primera etapa, se realizó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Inicial, a su vez los padres de familia de firmaron el consentimiento informado para la aplicación del instrumento que fue la lista de cotejo a los niños de 5 años, la misma que se mostró por medio de la carta de presentación y seguridad, la directora dio un día para que los niños realizaran su clase de psicomotricidad para poder evaluar a los estudiantes para no generar problemas a la clase de la docente.

En la segunda etapa, se aplicó un pre– test para visualizar la psicomotricidad gruesa, aproximadamente 40 minutos en los niños de 5 años.

En la tercera etapa, se ejecutó las sesiones de aprendizaje establecidas en juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa durante un mes, las sesiones durarán 30 minutos.

Finalmente, se aplicó un Post test para observar la mejora de la psicomotricidad gruesa, mediante la estrategia de los juegos lúdicos.

3.6 Aspectos Éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: en el presente estudio se garantizó la seguridad y bienestar en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024; con este principio se garantizó su dignidad, privacidad y diversidad cultural sin mostrar datos ni fotos que puedan dañar la imagen de los estudiantes.

Libre participación por propia voluntad: en la investigación los padres de los participantes estuvieron informados de los propósitos y fines de la investigación que participaron de manera libre.

Beneficencia, no maleficencia: en la investigación se procuró cuidar la salud de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. La presente investigación buscó sacar beneficios de manera que el participante no salga lastimado.

Integridad y honestidad: la investigadora evitó el engaño de su investigación donde permitió la objetividad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

Justicia: la investigación trató a todos los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024; por igual a través de un juicio adecuado que permitió la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 8

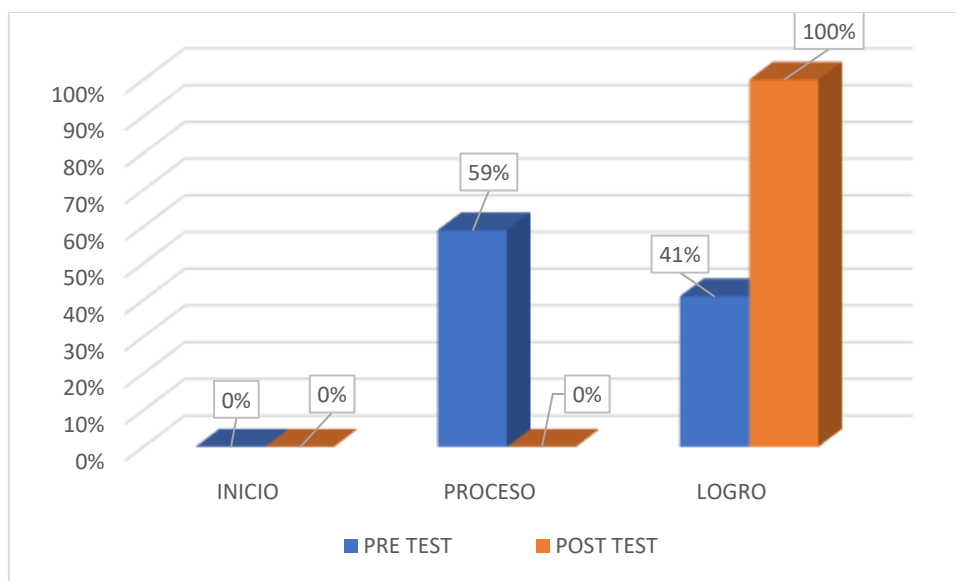
Desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	13	59%	0	0%
Logro	9	41%	22	100%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Lista de cotejo, septiembre, 2024.

Figura 1

Gráfico del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el pre test y post test



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 1, se exteriorizan los resultados conseguidos mediante el pre test y post test. Donde se encontró en el pre test que el 59% de niños se encuentran en el nivel de proceso. En cuanto al post test el 100% en el nivel de logro. Concluyendo que los niños lograron desarrollar su psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos.

4.2. Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 9

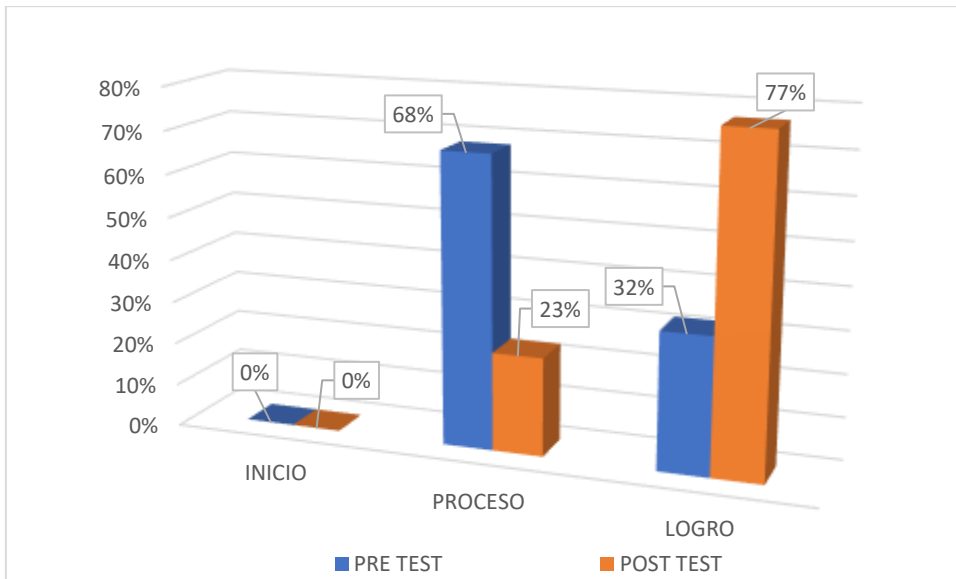
Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	15	68%	5	27%
Logro	9	32%	17	77%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Lista de cotejo, septiembre, 2024.

Figura 2

Gráfico de la dimensión esquema corporal, durante el pre test y post test



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 2, en relación a la dimensión esquema corporal de la psicomotricidad gruesa, se observa que, en el pre test el 68% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test el 77% de los niños se encuentran en un nivel de logro esperado. Por lo cual, se concluye que casi en su totalidad los niños lograron desarrollar su dimensión, pero evidenciándose algunos problemas para realizar movimientos con su cuerpo.

4.3. Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 10

Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años

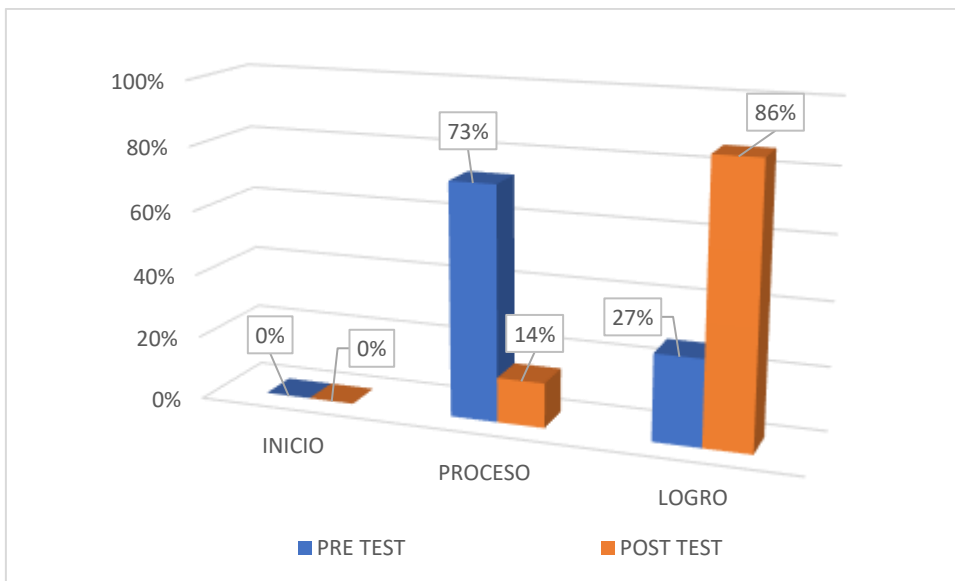
Nivel de logro	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0%	0	0%

Proceso	16	73%	3	14%
Logro	6	27%	19	86%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Lista de cotejo, septiembre, 2024.

Figura 3

Gráfico de la dimensión lateralidad, durante el pre test y post test



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 3, en relación a la dimensión lateralidad de la psicomotricidad gruesa, se observa que, en el pre test el 73% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test el 86% de los niños se encuentra en el nivel de logro esperado. Por lo cual, se concluye que algunos niños no reconocen su lado derecho e izquierdo.

4.4. Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 11

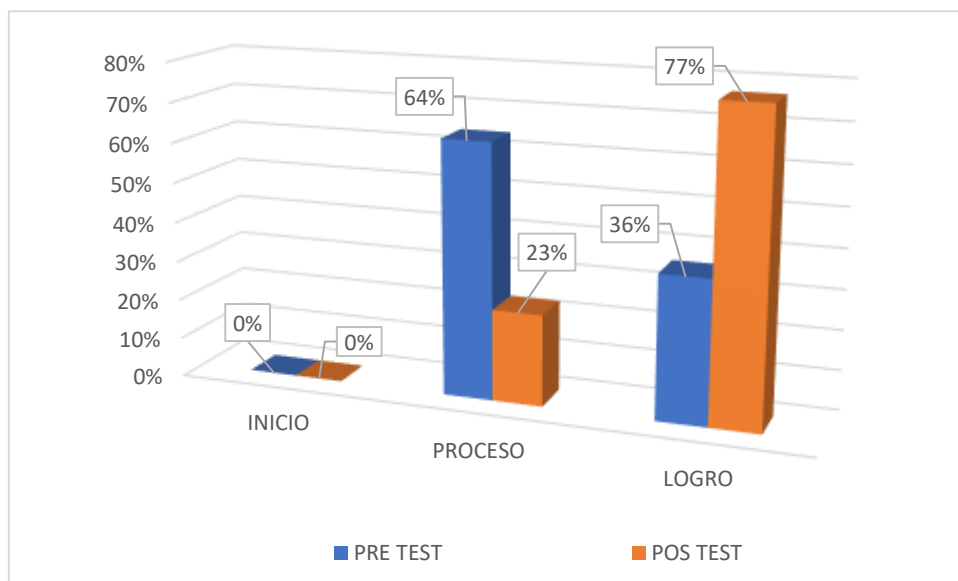
Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	14	64%	5	23%
Logro	8	36%	17	77%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Lista de cotejo, septiembre, 2024.

Figura 4

Gráfico de la dimensión equilibrio, durante el pre test y post test



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 4, en relación a la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa, se observa que, en el pre test el 64% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test se visualiza que el 77% de los niños se encuentra en el nivel de logro esperado. Por lo cual, se concluye que casi en su totalidad los niños y niñas lograron desarrollar su psicomotricidad, pero algunos no pueden mantener el equilibrio al cruzar obstáculos.

4.5. Contraste de la hipótesis

Hi: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

- **Significancia:** Confianza 95% y significancia 0.05

- **Normalidad:** Se presentaron dos hipótesis

Ho: La variable presenta una distribución normal

Hi: La variable no presenta una distribución normal

El nivel de confianza fue 95%

El nivel de Significancia el 5% = 0.05

Tabla 12

Prueba de normalidad de la hipótesis general

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	0.237	22	0.002	0.893	22	0.021
POSTEST	0.362	22	0.000	0.709	22	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Observando la prueba de normalidad tomamos en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk porque nuestros datos son menores a 50. Los p-valor del pretest y posttest son <0.05 por lo cual los datos NO tienen una distribución normal, por ello empleamos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la verificación de nuestra hipótesis.

Tabla 13

Prueba de Wilcoxon para hipótesis general

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,971 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la tabla se aprecia el resultado de la prueba de Wilcoxon entre el pretest y posttest, en el cual se observa que el p-valor es <0.05 (Sig. asintótica(bilateral) es igual a 0.000). Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, Concluyendo que se admite la hipótesis general planteada, ya que los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Hipótesis específicas:

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución

Tabla 14

Prueba de normalidad de la hipótesis específica 1

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
ESQUEMA CORPORAL - PRETEST	0.590	22	0.000
ESQUEMA CORPORAL - POSTEST	0.522	22	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Observando la prueba de normalidad se tomó en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk porque nuestros datos son menores a 50. Los p-valor del pretest y posttest de la dimensión esquema corporal son menores a 0.05 por lo cual el nuestro de datos NO tienen una distribución normal, por ello empleamos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la verificación de nuestra hipótesis.

Tabla 15

Prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 1

ESQUEMA CORPORAL POSTEST - PRETEST	
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la tabla 15 se aprecia el resultado de la prueba de hipótesis donde se aprecia que el Sig. asintótica(bilateral) es igual a 0.002, lo cual es menor a 0.05, por lo tanto, se concluye que los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Hipótesis específica 2

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 16

Prueba de normalidad de la hipótesis específica 2

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
LATERALIDAD - PRETEST	0.561	22	0.000
LATERALIDAD POSTEST	0.412	22	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Observando la prueba de normalidad se tomó en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk porque nuestros datos son menores a 50. Los p-valor (Sig.) del pretest y posttest de la dimensión lateralidad son menores a 0.05 por lo cual nuestro de datos NO tienen una distribución normal, por ello empleamos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la verificación de nuestra hipótesis.

Tabla 17

Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 2

LATERALIDAD POSTEST - PRETEST	
Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

-
- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 - b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la tabla 17 se aprecia el resultado de la prueba de hipótesis donde se aprecia que el Sig. asintótica(bilateral) es igual a 0.000, lo cual es menor a 0.05, por lo que se concluye que los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Hipótesis específica 3

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Tabla 18

Prueba de normalidad de la hipótesis específica 3

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
EQUILIBRIO - PRETEST	0.613	22	0.000
EQUILIBRIO - POSTEST	0.522	22	0.000

- a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Observando la prueba de normalidad se tomó en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk porque nuestros datos son menores a 50. Los p-valor (Sig.) del pretest y posttest de la dimensión equilibrio son menores a 0.05 por lo cual nuestros datos NO tienen una

distribución normal, por ello empleamos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la verificación de nuestra hipótesis.

Tabla 19

Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 3

	EQUILIBRIO - POSTEST - PRETEST
Z	-3,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la tabla 19 se aprecia el resultado de la prueba de hipótesis donde se aprecia que el Sig. asintótica(bilateral) es igual a 0.003, lo cual es menor a 0.05, por lo que se concluye que los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

V. DISCUSIÓN

A continuación, se procede a realizar el análisis respectivo de los resultados obtenidos respecto a la aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Referente al objetivo general, determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. En la tabla 13 se aprecia el resultado de la prueba de Wilcoxon entre el pretest y posttest, en el cual se observa que el valor de $p= 0.000 < 0.05$. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación. Concluyendo que se admite la hipótesis general planteada, donde los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Estos resultados se asemejan con la investigación de Armas (2020) en su tesis titulada “Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018”. Cuyo resultado demostró que $P = 0,01 < 0.05$, se concluye que hay una diferencia significativa en la motricidad gruesa obtenidos en el pre test y post test. Confrontando los resultados con los de la actual investigación. Se pudo ver que se asemejan a excepción del instrumento que se utilizó ya que fue una escala valorativa. También, en ambos estudios se utilizó la misma metodología y el análisis prueba Wilcoxon. En conclusión, los resultados se asemejan porque se logra ver la mejora en sus niveles de esta manera favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos.

Según García (2021) define a los juegos lúdicos como “el conjunto sistemático de actividades en las cuales el niño desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas las cuales le sirven para potenciar su desarrollo motor, cognitivo, psicoemocional y también para desenvolverse en la sociedad”. (p.9)

En base a las referencias estudiadas, la psicomotricidad gruesa es importante porque ayuda al niño a realizar movimientos de su cuerpo, como la cabeza, tronco y las extremidades.

En esta investigación, se tuvo como limitaciones el tiempo otorgado por la docente para ejecutar las sesiones.

Respecto al objetivo específico 1, Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024, los resultados obtenidos a través de la prueba Wilcoxon un nivel de significancia de $P = 0.002 < 0.05$. Esto demuestra una mejora significativa en la dimensión esquema corporal respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, destacando la importancia de utilizar esta estrategia ya que fomenta a realizar diferentes acciones con su cuerpo. Por ello, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

Dichos resultados se asemejan a los encontrados por Alavedra (2022) en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años Institución Educativa n° 1542 Capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020”. La prueba de hipótesis demostró que existen diferencias significativas entre la pre prueba y post prueba ($p=0.004$; $p<0.05$). Se encontró que en el pre prueba el 90% de los alumnos logró una apreciación C. Sin embargo, en la post prueba se comprobó que el 60% obtuvo una apreciación A. Contrastando los efectos con los de la actual investigación se puede ver que se acercan ya que se empleó la misma metodología de investigación. En conclusión, los resultados se asemejan porque se logra ver la mejora en sus niveles de esta manera favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal mediante la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos.

Según Molina et al (2024) el esquema corporal se define como el “conocimiento que tenemos de nuestro propio cuerpo y sus partes, así como los movimientos que podemos realizar con él”. (p.16). Por consecuencia, ayuda a tener una clara percepción de nuestro cuerpo.

En base a las referencias estudiadas, el esquema corporal es importante pues el niño identifica su cuerpo y sus partes teniendo una visión del mismo.

En esta investigación, se tuvo como limitaciones el tiempo otorgado por la docente para ejecutar las sesiones.

Respecto al objetivo específico 2, Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024, respecto a los resultados obtenidos en la prueba de Wilcoxon se estima el nivel de significancia de $P = 0.000 < 0.05$. Esto revela que hubo una mejora significativa en la dimensión lateralidad, ya que la mayoría de los niños lograron identificar su lado derecho e izquierdo. Por lo cual, se acepta la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o).

Dichos resultados se aproximan a los encontrados por Ganoza (2019) en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la institución educativa PNP santa Rosa de Lima, distrito de Nuevo Chimbote, 2016.” Sabiendo que $p = 0.000 < 0.05$; se concluye que si existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y posttest siendo mayores en el posttest. Donde se encontró en el pre test el 67% se encuentran en inicio. Sin embargo, en el post test demostraron que el 89% obtuvo logro. En conclusión, los resultados se asemejan porque se logra ver la mejora en sus niveles de esta manera favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad mediante la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos.

Según Minedu (2016) afirma que la lateralidad está “determinada hacia los cuatro o

cinco años, es el predominio motor en la utilización de una de las dos mitades simétricas del cuerpo. Puede ser la mitad derecha o izquierda, según predomine el hemisferio izquierdo o derecho, respectivamente”. (p.27). por lo tanto, el niño debe reconocer los lados de su cuerpo.

En base a las referencias estudiadas, el esquema corporal es importante pues el niño puede utilizar el lado derecho como el izquierdo de su cuerpo.

En esta investigación, se tuvo como limitaciones el tiempo otorgado por la docente para ejecutar las sesiones.

Respecto al objetivo específico 3, verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024. Según los resultados obtenidos en la prueba de Wilcoxon se observa un nivel de significancia de $P = 0.003 < 0.05$. Esto indica que hubo una mejora significativa en la dimensión equilibrio y que la mayoría de los niños lograron mantener el equilibrio al cruzar obstáculos. Por lo cual, se acepta la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H_o).

De los cuales los resultados difieren a los encontrados por Sojo (2020) en su trabajo de investigación titulada “El nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años del aula “los patitos” de la Institución Educativa N° 1578 “rayitos del saber”, Chimbote, 2018.” La prueba de hipótesis demostró que existen diferencias significativas entre la pre prueba y post prueba ($p=0.10$; $p<0.05$). donde se encontró que en el nivel de equilibrio el 45,6% se encuentra en un nivel alto. Contrastando los resultados con los de la actual investigación se puede ver que difieren ya que no emplearon el mismo diseño. Asimismo, la población muestral que se utilizó es mayor a la de la actual investigación. Sin embargo, si se usó la misma técnica de observación al igual que el instrumento de recolección de datos el cual fue la lista de cotejo. En conclusión, los trabajos de investigación se difieren en su metodología, pero en sus resultados se ve la mejora en sus niveles de esta manera favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio mediante la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos.

Según Vargas et al (2020) consideran que el equilibrio “es la capacidad para adaptarse y mantenerse en una posición correcta del cuerpo, opuesto a la fuerza de la gravedad. Asimismo, ayuda en las destrezas del ritmo necesarias para mantener el equilibrio”. (p.2). Es por eso que los juegos lúdicos desempeñan un papel muy importante dentro del aprendizaje.

En base a las referencias estudiadas, el equilibrio es importante porque de esta manera los niños tienen más balance en sus actividades y les ayuda a desarrollar sus destrezas.

En esta investigación, se tuvo como limitaciones el tiempo otorgado por la docente para ejecutar las sesiones.

VI. CONCLUSIONES

Referente al objetivo general, se logró determinar qué los juegos lúdicos como estrategia mejoraron el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, a través de la prueba de Wilcoxon con un valor de $P= 0.000<0.05$. De esta manera se evidenció la mejora significativa en las dimensiones esquema corporal, lateralidad y equilibrio. Por tal razón, se obtuvieron buenos resultados.

Respecto al objetivo específico 1, se logró verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años, a través de la prueba de Wilcoxon con un valor de $P = 0.002<0.05$. En este sentido, se observa que, en el pre test el 68% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test el 77% de los niños se encuentran en un nivel de logro esperado. Por tal razón, hubo una alta mejora en la dimensión esquema corporal.

Respecto al objetivo específico 2, se logró verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años, a través de la prueba Wilcoxon con un valor de $p= 0.000<0.05$. En este sentido, se observa que, en el pre test el 73% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test el 86% de los niños se encuentra en el nivel de logro esperado. Por tal razón, hubo una alta mejora en la dimensión lateralidad.

Respecto al objetivo específico 3, se logró verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años, a través de la prueba Wilcoxon con un valor de $P = 0.003<0.05$. En este sentido, se observa que, en el pre test el 64% de los niños se encuentra en el nivel de proceso y en el post test se visualiza que el 77% de los niños se encuentra en el nivel de logro esperado. Por tal razón, hubo una mejora en la dimensión equilibrio.

VII. RECOMENDACIONES

- a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:** A la comunidad universitaria se sugiere realizar investigaciones sobre el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años que permitan identificar los juegos más efectivos que permitan el desarrollo motriz.

- b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:** A las docentes de la institución educativa inicial N°185 se recomienda elaborar y seleccionar juegos lúdicos en base a las dificultades que muestran los niños en su psicomotricidad gruesa, tanto en su esquema corporal, lateralidad y equilibrio utilizando juegos lúdicos, logrando la motivación y un ambiente divertido para que los niños desarrollen sus habilidades.

- c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:** Se confía a la comunidad de la Uladech Católica, impulsar a seguir investigando la importancia de los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa, ya que este tipo de investigación es muy valiosa para la contribución de las nuevas investigaciones, por lo cual favorece el desarrollo de los educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguedo, A., & Hurtado, J. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9607/EDagleal.pdf?sequence=3>
- Alavedra, E. (2022). Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26011>
- Arévalo, J. (2020). Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17789>
- Armas, J. (2020). Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24798>
- Arteaga, M. (2021). Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote–2020. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23500>
- Bedon Ocaña, M. I. (2021). El juego cooperativo como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa " Angelitos de Mama Ashu", distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019. [Tesis para optar el título

- profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21885>
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de: <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Chacha, S. (2019). *Estrategias Sensoriales “mi cuerpo, mi mundo” para el Desarrollo Psicomotriz en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Especializada “Carlos Garbay” de la Parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo* (Master's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo, 2019). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5717>
- Chetilan, F. (2021). Juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la IE N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21901>
- Ganoza, B. (2019). Aplicación de Juegos Motrices para la mejora de La Motricidad Gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima, Distrito de Nuevo Chimbote, 2016. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15238>
- García, M (2021). Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27237/ACTIVIDADES_LUDICAS_APRENDIZAJE_GARCIA_CHAVEZ_MARIA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Manobanda, K. (2022). *El uso de las marionetas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Subnivel Inicial I* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-

- Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial).
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34718>
- Merino, L. (2022). Juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la IE" El Triunfo" del distrito de Tumbes-2021. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26231>
- Minedu (2016). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.
- Molina, A. M. P., Remache, E. P. T., & Zambonino, J. M. B. (2024). Las rondas infantiles en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de los niños de Educación Inicial. *Prometeo Conocimiento Científico*, 4(1), e92-e92.
<https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/92/91>
- Pajuelo, M., Perez, C., & Aranguez, S. (2021). Las "danzas infantiles" para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 761-San Alejandro–2018. [Tesis para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6643>
- Rieiro, I., García, M., Ocaña, P., & Fernández, R. (2019). Valoración de una intervención didáctica en medición mediante un diseño pre-experimental.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52957>
- Sojo, G. (2020). El nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años del aula “Los Patitos” de la institución educativa N° 1578 “Rayitos del Saber”, Chimbote, 2018. [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19027>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación*, 33(1), 155-165.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Vargas, M., Elzel, L., & Casas, J. (2020). Evaluación del desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 24 meses: Jardines infantiles de fundación integra, Chile. *Journal of*

Sport & Health Research, 12(1).

<https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/80791>

Villagrán, E., & Olfos, R. (2001). Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al algebra. Revista integra. 5, 39-50. <http://matclase.pbworks.com/f/JUEGO2.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de recojo de datos



Chimbote, 20 de agosto del 2024

CARTA N° 0000001220- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**SHELA ELIZABETH FLORES GARCIA
I.E.N°185 - TAUCA**

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 LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA - ÁNCASH, 2024, que involucra la recolección de información/datos en 5 AÑOS, a cargo de JULEYSY ELIANA CACERES VALLE, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 72150321, durante el período de 02-09-2024 al 30-09-2024.

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.




**Lic. Shila Flores Garcia
DIRECTORA**




**Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación**

Recibido 26/08/2024

Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

Tauca 02 de septiembre del 2024

OFICIO N° 01-2024-GOB.REG.PALLASCA-I.E.N°185

SEÑOR:

Dr. Willy Valle Salvatierra

Coordinador de gestión de investigación de ULADECH CATÓLICA

PRESENTE.

ASUNTO: ACEPTACIÓN A LA ESTUDIANTE CACERES VALLE JULEYSY PARA DESARROLLAR INVESTIGACIÓN "LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA – ÁNCASH, 2024" EN EL NIVEL INICIAL.

REFERENCIA: CARTA DE PRESENTACIÓN (Expediente N° 0000001220-2024-CGI-VI- ULADECH CATÓLICA)

Por medio del presente me dirijo a usted, para saludarle cordialmente a nombre de la comunidad educativa de la I.E. N° 185 del distrito de Tauca, provincia Pallasca y a la vez informarle que la estudiante CACERES VALLE JULEYSY ELIANA, con código de matrícula 0107192001, de la Escuela Profesional de la carrera de Educación Inicial, cuenta con nuestra aceptación para desarrollar su investigación titulada "LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 185 EN EL DISTRITO DE TAUCA, PROVINCIA PALLASCA – ÁNCASH, 2024" en el nivel inicial de nuestra institución educativa, a partir del día 02 de septiembre del 2024 en cumplimiento de la carta en referencia.

Sin otro particular, me suscribo usted, retirándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

ATENTAMENTE



Lic. Shila Flores Garcia
DIRECTORA

Anexo 3. Matriz de consistencia

Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, Provincia Pallasca – Áncash, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.</p> <p>Objetivos específicos Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.</p> <p>Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años después de la</p>	<p>Hi: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H1: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran</p>	<p>Variable 1: Los juegos lúdicos Dimensiones: Inicio Proceso Cierre</p> <p>Variable 2: Psicomotricidad gruesa Dimensiones: Esquema corporal Lateralidad Equilibrio</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 63 niños del nivel inicial</p> <p>Muestra: 22 niños de 5 años del nivel inicial</p>

aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Verificar la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años después de la aplicación de los juegos lúdicos de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

H2: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca,

Provincia Pallasca -
Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca -
Áncash, 2024.

H3: Los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Tauca, Provincia Pallasca -
Áncash, 2024.

H0: Los juegos lúdicos como estrategia no mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio

en niños de 5 años de la
Institución Educativa N°
185 en el Distrito de
Tauca, Provincia Pallasca
- Áncash, 2024.

Nota. Elaboración propia

Anexo 04. Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO

Objetivo: Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el Distrito de Taucá, Provincia Pallasca - Áncash, 2024.

Edad: 5 años **Instrucciones:** Observar detenidamente y marca con una **X** según consideres pertinente. **Si = 1** **No = 0**

I.E: N° 185 - Taucá										Edad: 5 años															
Aula:										Fecha de aplicación:															
Investigadora: Cáceres Valle Juleysy Eliana																									
PSICOMOTRICIDAD GRUESA																									
Dimensiones		Esquema corporal								Lateralidad								Equilibrio							
Ítems		Mantiene el equilibrio saltando obstáculos		Realiza movimientos de su cuerpo con el ula ula		Realiza acciones motrices básicas como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc.		Realiza movimientos corporales con la canción: “Mi cuerpo se está moviendo”		Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el ula ula		Reconoce la derecha e izquierda de su compañero		Pasa la pelota por su derecha e izquierda		Lanza la pelota con la mano derecha e izquierda		Salta con un solo pie por la rayuela		Mantiene el equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza		Sube y baja por las escaleras sin cogerse del barandal		Es capaz de caminar hacia atrás	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
N°	Estudiantes																								
1																									
2																									

Anexo 05. Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL EXPERTO: NILA MARIBEL VÁSQUEZ VILLANUEVA

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado, lista de cotejo, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

Este instrumento consta de 12 indicadores/ítems fue elaborado por la investigadora: **Cáceres Valle Juleysy Eliana**, código 0107192001 de la carrera de Educación Inicial.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

1. Carátula de la propuesta de innovación
2. Matriz de operacionalización de las variables
3. Instrumento de evaluación de la variable

Expreso consideración a su persona y reconocimiento a su experiencia profesional, se le agradece en la opinión a la propuesta de investigación

Atentamente: Cáceres
Valle Juleysy Eliana
D.N.I: 72150321
Código: 0107192001


Firma del investigador(a)


VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO
LISTA DE COTEJO

Título de proyecto: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

Instrucciones: Estimado validador, coloque un ASPA (X) en las opciones o criterios de acuerdo a las siguientes rúbricas de la matriz:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Opción de respuesta		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SI	NO	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Psicomotricidad gruesa	Esquema corporal	Reconoce su cuerpo	1. Mantiene el equilibrio saltando obstáculos. 2. Realiza movimientos de su cuerpo con el ula ula. 3. Realiza acciones motrices básicas como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc.			x		x		x		x		
		Sondea posibles actos del cuerpo	4. Realiza movimientos corporales con la canción: “Mi cuerpo se está moviendo”.			x		x		x		x		

Lateralidad	Reconoce su derecha	5. Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el ula ula. 6. Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.			X		X		X		X	
	Reconoce su izquierda	7. Pasa la pelota por su derecha e izquierda. 8. Lanza la pelota con la mano derecha e izquierda.			X		X		X		X	
Equilibrio	Realiza giros en su eje	9. Salta con un solo pie por la rayuela. 10. Mantiene el equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.			X		X		X		X	
	Permanece en una sola postura	11. Sube y baja por las escaleras sin cogerse del barandal. 12. Es capaz de caminar hacia atrás.			X		X		X		X	


Mg. Nila M. Vázquez Villanueva
 PROFESORA DE AULA
DNI N°: 45348713

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

OBJETIVO: Recoger información de la variable psicomotricidad gruesa

DIRIGIDO A: Los estudiantes de 5 años

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Vásquez Villanueva Nila Maribel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Pedagógica



Mg. Nila M. Vásquez Villanueva
PROFESORA DE AUI A

DNI N°: 45348713

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL EXPERTO: ROSA NELDA RUIZ RUIZ

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado, lista de cotejo, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

Este instrumento consta de 12 indicadores/ítems fue elaborado por la investigadora: **Cáceres Valle Juleysy Eliana**, código 0107192001 de la carrera de Educación Inicial.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

1. Carátula de la propuesta de innovación
2. Matriz de operacionalización de las variables
3. Instrumento de evaluación de la variable

Expreso consideración a su persona y reconocimiento a su experiencia profesional, se le agradece en la opinión a la propuesta de investigación

Atentamente: Cáceres
Valle Juleysy Eliana
D.N.I: 72150321
Código: 0107192001


Firma del investigador(a)

**VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO
LISTA DE COTEJO**

Título de proyecto: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

Instrucciones: Estimado validador, coloque un ASPA (X) en las opciones o criterios de acuerdo a las siguientes rúbricas de la matriz:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Opción de respuesta		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SI	NO	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Psicomotricidad gruesa	Esquema corporal	Reconoce su cuerpo	1. Mantiene el equilibrio saltando obstáculos. 2. Realiza movimientos de su cuerpo con el ula ula. 3. Realiza acciones motrices básicas como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc.			X		X		X		X		
		Sondea posibles actos del cuerpo	4. Realiza movimientos corporales con la canción: “Mi cuerpo se está moviendo”.			X		X		X		X		

Lateralidad	Reconoce su derecha	5. Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el ula ula. 6. Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.			X		X		X		X	
	Reconoce su izquierda	7. Pasa la pelota por su derecha e izquierda. 8. Lanza la pelota con la mano derecha e izquierda.			X		X		X		X	
Equilibrio	Realiza giros en su eje	9. Salta con un solo pie por la rayuela. 10. Mantiene el equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.			X		X		X		X	
	Permanece en una sola postura	11. Sube y baja por las escaleras sin cogerse del barandal. 12. Es capaz de caminar hacia atrás.			X		X		X		X	


 Illeg. Rosa Neida Ruiz Ruiz
 REGISTRO GENERAL Nº 000667
 RGR - 00621

DNI N°: 19670353

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

OBJETIVO: Recoger información de la variable psicomotricidad gruesa

DIRIGIDO A: Los estudiantes de 5 años

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Ruiz Ruiz Rosa Nelda

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Psicología Educativa



Mg. Rosa Nelda Ruiz Ruiz
REGISTRO GENERAL Nº 000667
RGR - 00621

DNI N°: 19670353

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL EXPERTO: VIOLETA MAGALY VIDAL CASTRO

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado, lista de cotejo, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

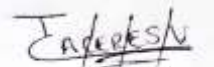
Este instrumento consta de 12 indicadores/ítems fue elaborado por la investigadora: **Cáceres Valle Juleysy Eliana**, código 0107192001 de la carrera de Educación Inicial.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

1. Carátula de la propuesta de innovación
2. Matriz de operacionalización de las variables
3. Instrumento de evaluación de la variable

Expreso consideración a su persona y reconocimiento a su experiencia profesional, se le agradece en la opinión a la propuesta de investigación

Atentamente: Cáceres
Valle Juleysy Eliana
D.N.I: 72150321
Código: 0107192001


Firma del investigador(a)

**VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO
LISTA DE COTEJO**

Título de proyecto: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca – Áncash, 2024.

Instrucciones: Estimado validador, coloque un ASPA (X) en las opciones o criterios de acuerdo a las siguientes rúbricas de la matriz:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Opción de respuesta		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SI	NO	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Psicomotricidad gruesa	Esquema corporal	Reconoce su cuerpo	1. Mantiene el equilibrio saltando obstáculos. 2. Realiza movimientos de su cuerpo con el ula ula. 3. Realiza acciones motrices básicas como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc.			X		X		X		X		
		Sondea posibles actos del cuerpo	4. Realiza movimientos corporales con la canción: “Mi cuerpo se está moviendo”.			X		X		X		X		
	Lateralidad	Reconoce su derecha	5. Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el ula ula.			X		X		X		X		

		Reconoce su izquierda	6. Reconoce la derecha e izquierda de su compañero. 7. Pasa la pelota por su derecha e izquierda. 8. Lanza la pelota con la mano derecha e izquierda.			X		X		X		X		
Equilibrio		Realiza giros en su eje	9. Salta con un solo pie por la rayuela. 10. Mantiene el equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.			X		X		X		X		
		Permanece en una sola postura	11. Sube y baja por las escaleras sin cogerse del barandal. 12. Es capaz de caminar hacia atrás.			X		X		X		X		



[Handwritten Signature]
 Mg. Violeta M. Vidal Castro
 DIRECTORA (e)

DNI N°: 32911587

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

OBJETIVO: Recoger información de la variable psicomotricidad gruesa

DIRIGIDO A: Los estudiantes de 5 años

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Vidal Castro Violeta Magaly

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación Inicial



The image shows an official stamp of the "DIRECCION DE EDUCACION INICIAL" on the left. To its right is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name "Mg. Violeta M. Vidal Castro" and the title "DIRECTORA (a)" are printed in blue ink.

DNI N°: 32911587

Confiabilidad del instrumento

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
LISTA DE COTEJO - PRUEBA PILOTO														
CONFIABILIDAD CON KUDER RICHARDSON														
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12		SUMA
NIÑO 1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0		7
NIÑO 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		11
NIÑO 4	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1		7
NIÑO 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 7	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1		7
NIÑO 8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		11
NIÑO 9	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0		7
NIÑO 10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		11
NIÑO 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		11
NIÑO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		12
NIÑO 22	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0		6
P	1	0.95	0.86	0.86	0.91	0.91	0.86	0.91	0.91	0.91	0.82	0.86		10.64
q(1-p)	0	0.05	0.14	0.14	0.09	0.09	0.14	0.09	0.09	0.09	0.18	0.14	Σ	4.96
pq	0	0.04	0.12	0.12	0.08	0.08	0.12	0.08	0.08	0.08	0.15	0.12	Σ	1.19

$$r_n = \frac{n}{n-1} \times \left[\frac{1 - \sum pq}{\sum p q} \right]$$

KR(20) = 0.80

N = 12

Anexo 6. Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca - Áncash, 2024
Investigador (a): Cáceres Valle Juleysy Eliana

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 185 en el distrito de Tauca, provincia Pallasca - Áncash, 2024

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

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 12 sesiones que tendrán como estrategia los juegos lúdicos
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: NO APLICA

Beneficios: Actividades que van a permitir la mejora en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Costos y/ o compensación: NO APLICA

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: ciei@uladech.edu.pe

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

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Juleysy Eliana Cáceres Valle
Investigador

Fecha y Hora