



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

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE  
3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**PEREZ ROJAS, REBECA ELIZABETH**

**ORCID:0000-0002-3130-4651**

**ASESOR**

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI**

**ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0413-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **19:10** horas del día **28** 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:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Miembro  
**LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL** Miembro  
**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

**Presentada Por :**  
(0107171025) **PEREZ ROJAS REBECA ELIZABETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Miembro

**LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL**  
Miembro

**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024. Del (de la) estudiante PEREZ ROJAS REBECA ELIZABETH , asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI 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, 19 de Febrero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A quienes siempre han creído en mí, por su apoyo incondicional y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Este logro es también suyo.

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a mis seres queridos por su constante apoyo y motivación, a mis mentores por su guía invaluable, y a todos aquellos que de alguna manera contribuyeron a la realización de este proyecto. Su ayuda y confianza han sido fundamentales para alcanzar esta meta.

## Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas .....	VII
Lista de figuras .....	VIII
Resumen .....	IX
Abstract.....	X
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA.....	22
IV. RESULTADOS .....	33
IV. DISCUSIÓN .....	40
VI. CONCLUSIONES .....	48
VII. RECOMENDACIONES .....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	50
ANEXO .....	58
Anexo 01: Carta de recojo de datos.....	59
Anexo 02: Documento de autorización para el desarrollo de la investigación .....	60
Anexo 03: Matriz de consistencia .....	61
Anexo 04 Instrumento de recolección de información.....	62
Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos (descripción de las propiedades métricas, validez, confiabilidad, u otros).....	64
Anexo 06: Formato de consentimiento informado u otros que corresponden a la investigación .....	85

## Lista de tablas

Tabla 1 Baremos de la variable motricidad gruesa	23
Tabla 2 Distribución de la población en estudio según sexo	23
Tabla 3 Distribución de la muestra en estudio según sexo	24
Tabla 4 Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el pretest.	33
Tabla 5 Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el postest.	34
Tabla 6 Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al comparar el pre y postest	36
Tabla 7 Prueba de normalidad de Shapiro Wilk	37
Tabla 8 Estadística de muestras emparejadas de la prueba Wilcoxon	38
Tabla 9 Estadísticos de prueba	38

## Lista de figuras

- Figura 1 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el pretest. 33
- Figura 2 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el postest. 35
- Figura 3 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al comparar el pre y postest. 36

## Resumen

Esta investigación tiene como título “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024”. El objetivo general se enmarcó en Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024. El diseño del estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo de diseño pre - experimental. Se tomó como población 58 estudiantes y muestra a 18 niños de 03 años de edad, se usó como instrumento los cuestionarios y lista de cotejo para la recolección de datos el cual constó de 15 preguntas para la variable motricidad grueso. Como resultados se identificó en el pretest que el 83% de los niños se encuentran en el nivel de "En Inicio" y al aplicar el postest, el 67% se ubicó en un nivel logro destacado; además se identificó una diferencia entre los resultados del pretest y postest es altamente significativa ( $p < 0.001$ ). Se concluye que las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, motricidad gruesa, infancia, niños.

## **Abstract**

This research is titled “Playful activities to improve gross motor skills in 3-year-old children, Cruz de la Paz Educational Institution, Nuevo Chimbote, 2024.” The general objective was framed in Determine if recreational activities improve gross motor skills in 3-year-old children, Cruz de la Paz Educational Institution, Nuevo Chimbote, 2024. The study design was quantitative, explanatory level of pre-experimental design. 58 students were taken as the population and a sample of 18 children aged 03 years was used as an instrument. The questionnaires and checklist were used as an instrument for data collection, which consisted of 15 questions for the horrible motor variable. As results, it was identified in the pretest that 83% of the children are at the "In Beginning" level and when applying the posttest, 67% were located at an outstanding achievement level; In addition, a highly significant difference was identified between the results of the pretest and posttest ( $p < 0.001$ ). It is concluded that recreational activities improve gross motor skills in 3-year-old children, Cruz de la Paz Educational Institution, Nuevo Chimbote, 2024.

**Keywords:** Playful activities, gross motor skills, childhood, children.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El sistema educativo tiene un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de nivel inicial. Esta dimensión del desarrollo motor, que abarca el control de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios como correr, saltar y trepar, se ve influenciada por varios aspectos del entorno educativo (García y Hernández, 2021).

Primero, los programas de educación física dentro del currículo escolar son fundamentales para el desarrollo de la motricidad gruesa. Las actividades físicas estructuradas, tales como juegos y ejercicios específicos, permiten a los niños mejorar su coordinación, fuerza y equilibrio. La práctica regular de estas actividades ofrece una base sólida para el desarrollo de habilidades motoras gruesas (Jiménez et al., 2021).

Además, el diseño del entorno educativo juega un papel crucial. Los espacios diseñados para promover la actividad física, como patios de recreo con equipos para trepar y áreas de juego, brindan oportunidades para que los niños practiquen y perfeccionen sus habilidades motoras. Un entorno enriquecido estimula el movimiento libre y exploratorio, facilitando el desarrollo de la motricidad gruesa. La integración de actividades motoras en diversas áreas del aprendizaje también contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa. Incorporar juegos que impliquen movimientos grandes durante las actividades académicas ayuda a fortalecer estas habilidades. Actividades que requieran saltos, carreras o desplazamientos pueden formar parte de la rutina diaria, promoviendo así el desarrollo motriz (Rubio y Espinoza, 2023).

Los programas educativos que ofrecen intervenciones tempranas y apoyo individualizado son vitales para abordar cualquier dificultad en el desarrollo motor. La identificación temprana de problemas y la implementación de estrategias de enseñanza adaptadas pueden ayudar a los niños a superar desafíos específicos y desarrollar sus habilidades motrices gruesas de manera efectiva. También, el estímulo y la motivación proporcionados por el sistema educativo tienen un impacto positivo en la motricidad gruesa. Un enfoque que motive a los niños a participar en actividades físicas y celebre sus logros motrices puede aumentar su interés en el movimiento, fomentando la práctica continua y el desarrollo de habilidades motoras gruesas.

En la Institución Educativa Cruz de la Paz, ubicada en Nuevo Chimbote, se ha identificado una problemática relevante relacionada con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. A pesar de los esfuerzos realizados para proporcionar un entorno educativo enriquecido, los menores presentan dificultades significativas en habilidades motoras básicas como el equilibrio, la coordinación y el control de movimientos amplios. Estas limitaciones restringen su capacidad para realizar actividades físicas fundamentales, como correr, saltar y trepar, las cuales son esenciales para su desarrollo integral y para fomentar una interacción adecuada con su entorno.

Esta situación se encuentra condicionada por diversos factores. Por un lado, el entorno educativo no cuenta con los recursos necesarios ni con espacios diseñados específicamente para estimular el desarrollo motor. Los lugares destinados a actividades físicas son limitados y carecen del equipamiento necesario para ofrecer desafíos adecuados que potencien el aprendizaje y la práctica de habilidades motrices. Por otro lado, el personal educativo enfrenta una preparación insuficiente en técnicas especializadas para la estimulación motora, lo cual limita la efectividad de las actividades físicas que se incluyen en el currículo. La falta de formación especializada restringe la capacidad de los educadores para implementar estrategias pedagógicas y lúdicas que impulsen de manera efectiva el desarrollo motriz de los niños.

Estas deficiencias afectan no solo el desarrollo físico de los menores, sino también su autoestima, su capacidad de socialización y su disposición para participar en actividades grupales. Sin una intervención adecuada, estas dificultades podrían generar problemas persistentes que impactarían tanto en su desempeño académico en niveles educativos superiores como en su desarrollo integral a largo plazo.

Por lo tanto, se destaca la necesidad de implementar actividades lúdicas dirigidas como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en esta población. Asimismo, resulta fundamental promover programas de formación y capacitación especializada para el personal educativo, junto con la mejora de los espacios y recursos destinados a actividades físicas. Estas acciones permitirían abordar de manera integral la problemática y garantizar un desarrollo óptimo en los niños de 3 años.

Esta problemática pone de manifiesto la relevancia de aplicar las actividades lúdicas pues, son fundamentales para mejorar la motricidad gruesa en los niños, ya que estimulan el desarrollo de habilidades motoras clave a través de movimientos amplios y coordinados. Juegos que incluyen correr, saltar y trepar fortalecen los músculos grandes del cuerpo, mejorando el equilibrio, la coordinación y la fuerza. Estos movimientos amplios son esenciales para que los niños realicen actividades físicas con confianza y precisión.

Además, las actividades lúdicas fomentan la coordinación al integrar diferentes partes del cuerpo en un solo movimiento, como lanzar una pelota o sortear obstáculos. Este tipo de juego también contribuye al desarrollo del equilibrio y la estabilidad, habilidades cruciales para la motricidad gruesa, al permitir que los niños mantengan el control y la estabilidad mientras se mueven.

La percepción espacial, que se desarrolla a través de juegos que implican moverse en espacios definidos, también mejora con las actividades lúdicas. Esto ayuda a los niños a comprender mejor cómo posicionar sus cuerpos en relación con su entorno. Al mismo tiempo, los juegos grupales fomentan la socialización y el trabajo en equipo, permitiendo a los niños coordinar sus movimientos con los de sus compañeros y colaborar en actividades físicas.

El aspecto divertido y motivador de las actividades lúdicas hace que los niños se involucren de manera más activa y disfruten del proceso de aprendizaje, lo que facilita la práctica continua. Estas actividades también pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad, asegurando que todos los niños tengan oportunidades para desarrollar su motricidad gruesa de acuerdo con sus capacidades individuales.

En base a lo anterior se tuvo por pregunta: ¿De qué manera actividades lúdicas mejoraran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024?

La presente investigación se justificó metodológicamente al validar la fiabilidad del instrumento de medición en su aplicación. Desde una perspectiva social, el estudio se orienta a identificar si las actividades lúdicas efectivamente contribuyen a la mejora de la motricidad en niños de 3 años en nivel inicial. En términos teóricos, este trabajo proporcionó información valiosa para investigaciones futuras con enfoques similares, estableciendo conclusiones y datos

que pueden ser utilizados como referencia. Además, la justificación práctica radica en que los resultados obtenidos servirán para diseñar talleres y programas que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa en esta población.

Por lo tanto, la presente investigación tiene como objetivo general: determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024. Y como objetivos específicos: a) evaluar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de una Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024; b) evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024; c) Comparar el nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedente Internacionales

Gavilanes y Miranda (2020), en Ecuador en su trabajo titulado Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba; esta investigación tuvo como objetivo elaborar una guía de actividades lúdicas tradicionales. A nivel metodológico fue de tipo cuantitativo nivel explicativo de diseño preexperimental, en el cual se contó con una muestra de 54 niños; se utilizó como técnica la observación para recoger los datos la ficha de observación que se utilizó como instrumento; como resultados en una primera evaluación el 67% de niños se ubicó en un nivel de en proceso, para después de aplicar las actividades lúdicas tradicionales el 85% de estos se ubicaron en un nivel adquirida. Como conclusión se llegó a que las actividades lúdicas tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños.

Vergara y Molina (2022), en Ecuador con su investigación titulada: “Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil Luz y Progreso”; tuvo como objetivo observar si la implementación de los rincones lúdicos mejora la motricidad fina en estudiantes de 2 a 3 años. Respecto a la metodología, fue un estudio de tipo cuantitativo, de diseño preexperimental, tuvo una muestra de 20 estudiantes, y como instrumento aplicó un cuestionario para determinar el nivel de motricidad en niños. Como resultados un promedio del 95% con respecto al nivel deficiente o bajo de motricidad, esto en la evaluación inicial. Los resultados finales fue que se mejoró en un 80% el nivel de motricidad, después de haber aplicado el programa de actividades lúdicas. Se concluye que la implementación de los rincones lúdicos ayuda a mejorar la motricidad fina en estudiantes de nivel inicial de 2 a 3 años.

García y Moreira (2022), en Ecuador, en su investigación titulada: “Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez.”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de la guía de actividades lúdicas mejora el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5

años; la metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo preexperimental en donde se empleó técnica de observación y entrevista y como instrumento una guía de observación y el guion de entrevista, la población estuvo conformada por 25 estudiantes de 5 años, como resultados se encontró que en un diagnóstico inicial se encontró niveles bajos en coordinación facial y coordinación fonética, sin embargo al aplicar la guía de actividades lúdicas observaron que el 60% de los niños se ubicó en un nivel proceso, igual en el área de coordinación visomanual el 56% se ubicó en un nivel promedio y el 52% nivel alto para el área de grafomotricidad. Se concluye finalmente que la aplicación de actividades lúdicas, desarrolla de manera eficaz la motricidad fina en estudiantes de 5 años.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Albines (2024), en su investigación titulada Los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I. 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, tuvo por objetivo el determinar si los juegos lúdicos influyen en fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, la Metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel explicativo y el diseño fue pre experimental, la población estudiada fue 70 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes de 5 años de edad, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas, como técnica se ha considerado la observación y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo para la variable de la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados se aplicó la metodología de Shapiro Wilk .Con respecto a los resultados, se comprobó en el pre test que el 70% de los niños y niñas se encontraron en un nivel de proceso, luego se aplicaron quince talleres en los cuales se iba obteniendo resultados favorables, de la misma manera en el post test se comprobó que el 80% de los estudiantes obtuvieron un AD. En conclusión: se comprobó que Los juegos lúdicos si fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, demostrando de esta manera al obtener  $p= 0,001$  y como  $p<0,05$ , se acepta que existen diferencias

significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos lúdicos como recursos didácticos en los talleres de aprendizaje.

Armas (2021), 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 en Lima, tuvo como objetivo principal determinar el impacto de un taller de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de tres años de dicha institución. La metodología empleada consistió en un diseño de investigación pre-experimental, con una población de 71 niños y una muestra de 21. Para evaluar la motricidad gruesa, se utilizaron técnicas de observación y una escala valorativa. Los resultados del pre-test mostraron que el 9% de los niños alcanzó la categoría A, el 29% la categoría B y el 67% la categoría C. En el post-test, el 71% de los niños mejoró a la categoría A, el 29% a la categoría B, y ningún niño permaneció en la categoría C. Para probar la hipótesis, se utilizó el estadístico de contraste, donde el valor obtenido de  $t = -10.007$  fue menor que 1.683. Las conclusiones revelaron que, tras realizar el pre-test, se diseñó y aplicó un taller de actividades lúdicas a lo largo de 12 sesiones de aprendizaje, y los resultados fueron evaluados y comparados, mostrando una mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños.

Mechan (2020), en su tesis titulada Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria, presentada en la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo principal potenciar la creatividad de los niños de cinco años en la mencionada institución. La investigación adoptó un diseño pre-experimental con un enfoque aplicado, utilizando un taller de juego en sectores denominado "Un ambiente para crear jugando" para evaluar el progreso de los niños y niñas en términos de creatividad. La muestra consistió en 30 niños y niñas de cinco años. Se utilizó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance como instrumento para medir la creatividad antes y después de la intervención. Tras la aplicación del taller, que consistió en actividades lúdicas diseñadas para estimular la creatividad, se realizó un post-test. Los resultados mostraron que el 97% de los niños alcanzó un nivel alto de creatividad. Esto concluye que la implementación del taller fue efectiva y significativa para mejorar la creatividad en los niños de cinco años.

### **2.1.3. Antecedentes Locales o regionales**

Aguilar, C. (2021), en Moro, en su investigación denominada Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 514 – Moro, 2018; el objetivo de la investigación fue el determinar los efectos la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 514 “Nuevo Moro” del distrito de Moro en el año 2018. A nivel metodológico se realizó bajo un enfoque cuantitativo, dentro del tipo experimental, siendo el diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post prueba, asumiendo como muestra a 26 niños y niñas de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 514. Como técnica se empleó la observación con el instrumento lista de cotejo valida mediante consulta a expertos y una confiabilidad de 0,862 que se interpreta como “muy alta”. Los resultados indican que el nivel A se ha obtenido una mejora en el desarrollo de la coordinación motora en un 57,69 %; en el nivel C se alcanzó a reducir en un 38,46 %, con lo cual se concluye que se ha mejorado el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y reducido las deficiencias gracias a las actividades lúdicas en las que participaron. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

Montes de la Cruz (2023) llevó a cabo un estudio cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 en Pariacoto, Ancash, durante el año 2021. Esta investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño pre-experimental. La muestra estuvo compuesta por 14 niños de la misma institución. Se empleó la observación directa como técnica de recolección de datos, utilizando una lista de cotejo como instrumento. A lo largo del estudio, se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje centradas en juegos lúdicos diseñados para fortalecer el desarrollo psicomotor. Los resultados mostraron que, antes de la aplicación de los juegos, el 79% de los niños se encontraba en un nivel inicial de desarrollo. Tras la intervención, el 100% de los niños alcanzó un nivel de logro destacado. El análisis de la prueba de hipótesis reveló diferencias significativas entre el pretest y el postest, con valores de 7,50 y 105,0, respectivamente, y un nivel de significancia de 0,001 ( $p < 0.05$ ). Estos resultados indican que los juegos lúdicos fueron

efectivos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los niños que participaron en el estudio.

Chetilan (2021) realizó un estudio titulado "Los 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". El objetivo principal fue determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en niños de 5 años en la mencionada institución educativa. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño descriptivo correlacional. La población del estudio incluyó a 32 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 15 mediante muestreo probabilístico. Se utilizaron guías de observación para evaluar tanto los juegos lúdicos como la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra. Para analizar los datos, se empleó el estadístico de correlación Rho de Spearman, obteniendo resultados que mostraron una relación significativa entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa. Las correlaciones registradas fueron  $r = 0,601$  y  $r = 0,562$ , correspondientes a las dimensiones de dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, respectivamente. Se concluyó que existe una relación positiva entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa, confirmando así la hipótesis de investigación y destacando la influencia beneficiosa de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la muestra.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Variable 1: Actividades lúdicas**

#### **2.2.1.1. Concepto o definición de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas son una manifestación auténtica de la motivación inherente en las personas, sin restricciones relacionadas con la edad, el género o las costumbres para iniciar el juego. En los niños, el juego se utiliza directamente para fomentar la socialización y demostrar habilidades motoras. En este contexto, diversos autores han abordado el papel de las actividades lúdicas:

Según Calderón (2021), las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo y la educación integral de los niños, ya que contribuyen significativamente a su cognición y al perfeccionamiento de sus habilidades generales.

Candela y Benavides (2020) sugieren que estas actividades pueden elevar el nivel de pensamiento y capacidad de los individuos. Piaget, en particular, argumentaba que el juego es un medio a través del cual los niños expresan sus pensamientos, ya que actúa como un canal que estimula adecuadamente la expresión de sus creencias.

Por su parte, Peña (2020) considera que el juego representa una expresión y tendencia hacia la vida cotidiana. Es una forma de mantenerse activo y de interactuar con entornos comunes, proporcionando placer y disfrute mediante el ingenio, la broma, la destreza y estrategias que facilitan la relación con los demás, sin la necesidad de reconocimiento más allá del simple hecho de disfrutar.

### **2.2.1.2. Enfoques de las actividades lúdicas**

El enfoque de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil se centra en su papel crucial en la formación integral de los niños. Estas actividades son fundamentales para el crecimiento físico, cognitivo, emocional y social, ya que proporcionan oportunidades para explorar, aprender y relacionarse con el entorno y con otros (Chuya y Navas, 2021).

Desde un punto de vista cognitivo, las actividades lúdicas estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. A través del juego, los niños desarrollan habilidades de planificación, toma de decisiones y creatividad, al experimentar con diferentes escenarios y soluciones. Piaget destacó que el juego permite a los niños practicar y consolidar conceptos cognitivos a medida que interactúan con su entorno.

Desde el punto de vista emocional y social, las actividades lúdicas facilitan la expresión de emociones y el desarrollo de habilidades sociales. El juego en grupo enseña a los niños a compartir, cooperar y negociar, lo que contribuye a su capacidad para formar relaciones saludables y resolver conflictos. Además, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños expresen sus sentimientos y construyan confianza en sí mismos (Jiménez et al., 2022).

### **2.2.1.3. Teorías de las actividades lúdicas.**

#### **a) Teoría del Juego de Piaget**

Jean Piaget, como señala Ramírez (2021), sostiene que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo del ser humano. Piaget identifica tres tipos principales de juego que

contribuyen al desarrollo: el juego simple, el juego simbólico y el juego con reglas. Según Piaget, a través del juego, los niños asimilan y entienden la realidad de acuerdo con su etapa evolutiva. Las habilidades motrices, según este enfoque, juegan un papel crucial en el principio del juego y en el desarrollo de la inteligencia infantil. El crecimiento psicomotor comienza con la exploración del entorno, seguido por el desarrollo del lenguaje, operaciones concretas y, finalmente, el pensamiento abstracto (Piaget, citado por Álvarez, 2020). Piaget argumenta que los niños necesitan un conocimiento previo mínimo para facilitar el aprendizaje, y si no tienen esta base, integran la nueva información en sus esquemas mentales existentes para convertirse en autónomos, como ocurre con el desarrollo psicomotriz (Salas, et al., 2020). Piaget consideraba que los niños usan el juego para alejarse de problemas y fomentar su desarrollo, empleando mecanismos motores en sus primeros años para fortalecer sus conocimientos, respecto a esto, Díaz (2020) destaca que el movimiento es esencial para el desarrollo intelectual, sugiriendo que es crucial que los niños comiencen a desarrollar su actividad motora desde una edad temprana. Estos enfoques ofrecen una visión de cómo los niños pueden desarrollar la motricidad gruesa mediante el uso de conocimientos variados para su beneficio y coordinación.

#### **b) Teoría del Juego de Vygotsky:**

Lev Vygotsky resalta el papel crucial del juego en el desarrollo social y cultural de los niños, basándose en su teoría sociocultural. Según Vygotsky, el juego no solo es una actividad recreativa, sino un medio fundamental para el crecimiento cognitivo y social. En su enfoque, el juego permite a los niños actuar dentro de su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es el espacio entre lo que un niño puede hacer de manera independiente y lo que puede lograr con la ayuda de otros (Veraksa y Sharidan, 2021).

La Zona de Desarrollo Próximo, representa el rango de habilidades que los niños aún no pueden realizar por sí mismos, pero que son alcanzables con la orientación y el apoyo de adultos o compañeros más capaces. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de enfrentar desafíos y resolver problemas que están justo fuera de su capacidad actual, pero que son alcanzables con la asistencia adecuada. Esta interacción no solo mejora sus habilidades cognitivas, sino que también fortalece sus competencias sociales y emocionales.

El juego simbólico, donde los niños imitan roles y situaciones, es especialmente importante en la teoría de Vygotsky. En este tipo de juego, los niños adoptan diferentes papeles y crean escenarios imaginativos que reflejan las normas y valores culturales de su entorno. Al hacerlo, aprenden sobre las expectativas sociales y desarrollan una comprensión más profunda de las normas culturales, el comportamiento aceptable y las relaciones interpersonales.

#### **2.2.1.4. Características de las actividades lúdicas**

La técnica gráfico-plástica se caracteriza por fomentar la expresión creativa a través de diversas actividades artísticas, como el dibujo y la pintura, permitiendo a los niños plasmar sus ideas y emociones de manera visual. Esta técnica impulsa el desarrollo de la motricidad fina, ya que las tareas involucradas requieren precisión y control en los movimientos de las manos y los dedos, fundamentales para el aprendizaje de la escritura y otras habilidades (Venegas et al., 2021).

Además, se distingue por el uso de materiales variados, como lápices, pintura y arcilla, lo que enriquece la experiencia sensorial y artística de los niños. El enfoque de estas actividades es tanto lúdico como pedagógico, promoviendo un aprendizaje divertido que se integra con el desarrollo cognitivo y emocional. La técnica gráfico-plástica también estimula el desarrollo cognitivo y afectivo, ayudando a los niños a resolver problemas, tomar decisiones y expresar emociones. Su adaptabilidad permite que las actividades se ajusten a diferentes edades y niveles de desarrollo, garantizando que cada niño pueda beneficiarse de manera adecuada (López y Flores, 2022).

Por último, promueve el trabajo en equipo y la inteligencia visual-espacial, facilitando la colaboración entre niños y mejorando su capacidad de percepción visual y comprensión de relaciones espaciales, habilidades esenciales para su aprendizaje en otras áreas educativas.

#### **2.2.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas**

Peña (2020) los clasifica en 4 categorías importantes.

- a) Juego competitivo, los niños se enfrentan entre ellos demostrando sus habilidades y destrezas para ganar.
- b) Juegos aleatorios, se propician como una primera categoría de juegos.

- c) Juegos de simulación, drama o juegos de cuentos, son en donde los niños utilizan interpretaciones de figuras puntuales para representar una realidad que desean.
- d) Juego de vértigo, intenta naturalizar los umbrales de los niños en cuanto a su percepción para disminuir los niveles de pánico.

#### **2.2.1.6. Estrategia de las actividades lúdicas**

Al realizar evaluaciones continuas del niño, se observa un avance en áreas clave como las físicas, cognitivas, emocionales, interpersonales y creativas (De Jesús y De Jesús, 2020). En otras palabras, el niño emplea el juego didáctico como una herramienta de aprendizaje que le permite organizarse de manera directa y autónoma para desarrollar sus habilidades.

Durante el juego, los niños suelen manifestar características individuales, ya que actúan con libertad y autonomía (Carrión, 2020). Esto lleva a que el niño utilice el juego para transformar su entorno en estímulos que activan su cuerpo, permitiéndole explorar, descubrir, verificar y crear.

Además, Ojeda et al. (2020) señalan que el juego favorece un cambio positivo en el niño al estimular su curiosidad y el interés por diversos temas. Así, el juego cumple dos propósitos principales: primero, motivar a los niños a aprender conocimientos generales previos y segundo, acelerar su proceso de aprendizaje y enseñanza.

#### **2.2.1.7. Funciones de las actividades lúdicas**

El juego cumple funciones fundamentales en el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos físicos, cognitivos, emocionales, sociales y creativos. En términos físicos, el juego facilita la mejora de la motricidad gruesa y fina. Actividades como correr, saltar y manipular objetos permiten a los niños desarrollar habilidades motoras, fuerza y coordinación. Este aspecto del juego es esencial para el crecimiento físico saludable y el desarrollo de habilidades motoras (Salazar et al. (2020).

Desde una perspectiva cognitiva, el juego estimula la capacidad de pensamiento al permitir que los niños exploren y resuelvan problemas de manera creativa. El juego simbólico, por ejemplo, fomenta la imaginación y el pensamiento abstracto, apoyando el desarrollo de la cognición y la capacidad para comprender conceptos complejos (Maila et al., 2020).

Emocionalmente, el juego proporciona un espacio para que los niños manejen y expresen sus emociones. Al enfrentar desafíos y éxitos en un entorno lúdico, aprenden a regular sus emociones y a desarrollar la autoestima, lo cual es crucial para su bienestar emocional (Martínez, 2021).

En el ámbito social, el juego en grupo permite a los niños interactuar con sus pares, enseñándoles habilidades como la cooperación, el compartir y la negociación. Estas experiencias contribuyen al desarrollo de habilidades interpersonales y al entendimiento de las dinámicas sociales (Hierro y Seller, 2020).

### **2.2.1.8. Dimensiones**

Se ha considerado tres dimensiones básicas del desarrollo infantil, según el libro aportado por Edo et al. (2017):

a) Juego Psicomotor: Se define como un conjunto de técnicas y herramientas que influye en el niño de manera intencional y significativa, para estimular utilizando canales como el cuerpo y el pensamiento; tiene como finalidad aumentar la capacidad del niño a través del juego.

b) Juego Intelectual; según el autor, se considera al juego como un centro de experimentos en donde el niño puede manifestar y estructurar su pensamiento en conjunto con la creatividad de manera lúdica, esto ayuda y mejora el nivel y coeficiente intelectual, haciendo que este pueda tomar decisiones.

c) Juego Social; Se define como un interés en el niño en poder aprender reglas y normas de convivencia a través de estímulos como el juego, intentando establecer una comunicación con el compañero que le permite conocer de manera directa los roles en los que puede estar indicando.

### **2.2.2. Variable: Motricidad gruesa**

#### **2.2.2.1. Concepto o definición de la motricidad gruesa**

Córdoba et al. (2023), describe las habilidades motoras generales o globales como aquellas relacionadas con la coordinación de todas las acciones musculares del cuerpo. Estas habilidades, también conocidas como deportes de masas, permiten al niño progresar desde una

dependencia total hasta la ejecución independiente de movimientos básicos, como controlar la cabeza, sentarse, girarse, gatear, levantarse, caminar, saltar y lanzar una pelota.

Vásquez et al. (2020) define las habilidades motoras como la capacidad de los organismos para ejecutar movimientos, ya sea en una parte específica del cuerpo o en todo el cuerpo. Estas habilidades implican una coordinación de comportamientos involuntarios que sincronizan diferentes unidades motoras, es decir, los músculos.

Según Valles y Castillo (2019), las habilidades motoras son destrezas que facilitan al niño el desarrollo de agilidad, velocidad y coordinación en sus movimientos corporales. Este desarrollo está estrechamente ligado a la madurez del sistema nervioso del niño.

#### **2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa**

##### **a) Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget**

Jean Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, sugiere que las habilidades motoras gruesas están íntimamente relacionadas con el desarrollo cognitivo y la exploración del entorno. Piaget argumenta que el juego y la interacción con el entorno permiten al niño desarrollar y refinar sus habilidades motrices gruesas. Las etapas del desarrollo motor son vistas como parte de un proceso general de adaptación y asimilación, donde el niño aprende a coordinar sus movimientos a medida que avanza en su desarrollo cognitivo (Ramírez, 2021).

##### **b) Teoría sociocultural de Vygotsky**

Lev Vygotsky enfatiza la interacción social y la influencia del entorno cultural en el desarrollo motor. Su teoría del desarrollo sociocultural sugiere que las habilidades motrices gruesas se desarrollan a través de la interacción con adultos y compañeros más capacitados. Vygotsky argumenta que el aprendizaje y la práctica guiada en un contexto social son cruciales para el desarrollo de habilidades motrices (Guerra, 2020).

##### **c) Teoría de la Integración Sensorial de Ayres**

Jean Ayres introdujo la teoría de la integración sensorial, que sostiene que el desarrollo motor está relacionado con la capacidad del cerebro para procesar y organizar la información sensorial. Según esta teoría, las habilidades motrices gruesas mejoran cuando los niños reciben experiencias sensoriales variadas y tienen oportunidades para experimentar con diferentes

movimientos y actividades. La integración efectiva de la información sensorial permite al niño coordinar y realizar movimientos más complejos y controlados (Abelenda y Rodríguez, 2020).

**d) Teoría del Desarrollo Motor Dinámico de Esther Thelen:**

Esther Thelen propuso que el desarrollo motor es un proceso dinámico y flexible, influenciado por la interacción entre el desarrollo neuromuscular, la experiencia y el entorno. La teoría del desarrollo motor dinámico enfatiza que las habilidades motrices gruesas emergen a partir de la interacción entre las capacidades del niño y las demandas del entorno. Según Thelen, la motricidad gruesa se desarrolla a través de un proceso de autoorganización y adaptación, donde el niño ajusta sus movimientos en respuesta a las demandas ambientales (Jofre et al., 2023).

**2.2.2.3. Características de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa se caracteriza por el uso de grandes grupos musculares para realizar movimientos generales como correr, saltar y trepar. Este tipo de motricidad requiere coordinación entre diferentes partes del cuerpo y se desarrolla de manera progresiva a medida que el niño crece y su sistema neuromuscular madura (Sánchez et al., 2024).

Una característica fundamental es el desarrollo de la fuerza y la estabilidad. A través de actividades como levantar objetos y mantener el equilibrio, los niños fortalecen sus músculos grandes y mejoran su capacidad para mantener la estabilidad. Además, la motricidad gruesa implica una mejor comprensión del propio cuerpo en el espacio y la habilidad para adaptarse a diferentes entornos.

El desarrollo motor global sigue un patrón predecible, comenzando con habilidades básicas y avanzando a movimientos más complejos. Este tipo de motricidad también impacta otras áreas del desarrollo, como el cognitivo, social y emocional, fomentando la confianza y la cooperación.

También, el entorno y la experiencia juegan un papel crucial en el desarrollo de la motricidad gruesa. La práctica constante y la exposición a diversas actividades físicas son esenciales para mejorar estas habilidades, destacando la importancia de proporcionar oportunidades adecuadas para el ejercicio y el juego.

#### **2.2.2.4. Clasificación de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa se clasifica en varias categorías que reflejan los diferentes tipos de habilidades motoras que los niños desarrollan a lo largo de su crecimiento. Estas categorías incluyen habilidades de locomoción, manipulación, equilibrio y coordinación, y fuerza y resistencia (Valdivia y Sánchez, 2023).

Las habilidades de locomoción abarcan movimientos básicos esenciales para el desplazamiento, como caminar, correr, saltar y trepar. Estas habilidades permiten al niño moverse de un lugar a otro y son fundamentales para el desarrollo de la coordinación y el equilibrio. A medida que los niños dominan estas habilidades, ganan mayor independencia en su entorno y mejoran su capacidad para explorar y jugar.

Las habilidades de manipulación se refieren a la capacidad de utilizar grandes grupos musculares para realizar tareas que requieren control y precisión, como lanzar, atrapar y empujar objetos. Estas habilidades son cruciales para la interacción efectiva con el entorno y para el desarrollo de la coordinación ojo-mano, que es esencial para muchas actividades cotidianas y juegos.

Las habilidades de equilibrio y coordinación incluyen actividades que requieren mantener el equilibrio y coordinar movimientos complejos, como montar una bicicleta, caminar sobre una cuerda o mantener una posición estática durante un tiempo. Estas habilidades son importantes para el control postural y la estabilidad, permitiendo al niño realizar movimientos más complejos y participar en una variedad de actividades físicas.

Las habilidades de fuerza y resistencia se refieren a la capacidad de realizar movimientos que requieren un esfuerzo muscular significativo, como levantar objetos pesados, empujar o tirar de algo, y participar en juegos que exigen esfuerzo físico continuo. Estas habilidades son cruciales para el desarrollo muscular y la resistencia general, permitiendo a los niños participar en actividades físicas prolongadas y desafiantes.

#### **2.2.2.5. Estrategias de la motricidad gruesa**

Las estrategias para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños abarcan una variedad de enfoques y actividades diseñadas para mejorar sus habilidades motoras básicas

(Burgos et al., 2023). Estas estrategias incluyen la implementación de juegos estructurados, actividades físicas diarias, y entornos de aprendizaje adecuados (Guerra, 2020).

**Juegos estructurados:** Los juegos organizados como carreras, saltos, y juegos con pelotas son fundamentales para desarrollar la motricidad gruesa. Actividades como los circuitos de obstáculos, en los que los niños deben trepar, saltar y gatear, ayudan a mejorar la coordinación, el equilibrio y la fuerza. Estos juegos no solo promueven el desarrollo físico, sino que también fomentan la cooperación y el trabajo en equipo.

**Actividades físicas diarias:** Incorporar actividad física regular en la rutina diaria de los niños es crucial. Actividades como caminar, andar en bicicleta, nadar y bailar no solo refuerzan habilidades motoras básicas, sino que también contribuyen al bienestar general. Estas actividades deben ser divertidas y variadas para mantener el interés y la motivación de los niños.

**Entornos de aprendizaje adecuados:** Crear un entorno que estimule la motricidad gruesa es esencial. Espacios amplios y seguros que permitan a los niños moverse libremente y explorar diferentes tipos de movimientos son ideales. Incorporar equipos como columpios, escaleras, y trampolines en el área de juego puede proporcionar oportunidades adicionales para desarrollar habilidades motoras.

**Estimulación y apoyo individual:** Ofrecer apoyo individualizado basado en las necesidades específicas de cada niño puede ser muy beneficioso. Observar a los niños mientras juegan y ajustar las actividades según su nivel de habilidad permite una mejora continua y evita frustraciones. También se puede utilizar el refuerzo positivo para motivar a los niños a participar en actividades que les desafíen y ayuden a desarrollar nuevas habilidades.

**Educación y formación:** Proporcionar formación a padres y educadores sobre la importancia de la motricidad gruesa y cómo fomentar su desarrollo puede ser útil. Talleres y recursos educativos que expliquen técnicas y estrategias para apoyar a los niños en el desarrollo de sus habilidades motoras pueden contribuir a un enfoque más efectivo en casa y en el entorno escolar.

#### **2.2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que implica el uso de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios como correr, saltar y

lanzar (Bernate y Tarazona, 2021). Este tipo de motricidad fortalece los músculos y huesos, mejora el equilibrio y la coordinación, y previene problemas de postura. Además, estimula el desarrollo cognitivo al requerir planificación y coordinación de movimientos, lo cual mejora habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones. Emocionalmente, la motricidad gruesa fomenta la autoestima y la confianza al permitir a los niños experimentar logros físicos y participar en actividades grupales que promueven habilidades sociales. También contribuye a la prevención de problemas de salud relacionados con el sedentarismo, como la obesidad, al incentivar la actividad física regular.

#### **2.2.2.7. Funciones de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa cumple funciones esenciales en el desarrollo infantil. En primer lugar, contribuye al fortalecimiento de grandes grupos musculares y huesos, promoviendo un crecimiento físico saludable. Actividades como correr, saltar y trepar son cruciales para desarrollar la fuerza, la resistencia y la estructura ósea (Molina y Caidedo, 2024).

Además, mejora la coordinación y el equilibrio de los niños, habilidades fundamentales para realizar tanto actividades cotidianas como deportivas. La motricidad gruesa también estimula el desarrollo cognitivo al requerir la planificación y ejecución de movimientos complejos, lo cual está vinculado a habilidades como la resolución de problemas.

Otro aspecto importante es el impacto positivo en la autoestima y confianza de los niños, ya que el éxito en actividades físicas refuerza una imagen positiva de sí mismos. También facilita la interacción social, permitiendo la participación en juegos grupales y fomentando habilidades de comunicación y cooperación.

#### **2.2.2.8. Dimensiones de la de la motricidad gruesa**

Estas dimensiones se presentan en el libro propuesto por Cañizares y Carbonero (2016):

##### **a) Esquema corporal**

Es la representación imaginaria que poseemos de nuestro cuerpo, es decir la proporción de órganos, partes, sensaciones o sentidos, están unidos al movimiento del cuerpo, este conocimiento es importante pues ayuda a comprender y situarnos en el espacio. Autores como Cañizares y Carbonero (2016), menciona que el desarrollo de esta dimensión

en los niños se incrementa cuando realiza actividades en conjunto de sus extremidades, y estructura corporal, presentando habilidades con el movimiento de ellos pies, o mostrando coordinaciones a través de las manos o giros corporales y deslizamientos.

#### **b) Equilibrio**

Es la capacidad de ubicar nuestro cuerpo para mantener la misma posición caminando o en un lugar fijo; está relacionado con nuestro esquema cuerpo y el exterior. En un estudio de habilidades motrices básicas realizadas por Cañizares y Carbonero (2016), evidenciaron que para desarrollar el equilibrio es la necesidad del niño el tener un control absoluto de su cuerpo, es decir, aprender a estabilizarlo, y esta habilidad se puede observar cuando el niño realiza movimiento o giros en base a sus extremidades inferiores y superiores.

#### **c) Coordinación**

Son movimientos que están relacionados a nociones de espacio y tiempo, también se puede decir que se utiliza la habilidad de los sentidos para coordinar con todo nuestro cuerpo, el niño básicamente trabaja con intensidad y duración para la coordinación. Autores como Cañizares y Carbonero (2016), en su investigación en relación con factores asociados a la coordinación motriz en la niñez, se percataron que un niño desarrollado en coordinación presenta características corporales definidas como correr en diferentes velocidades, saltar coordinando el cuerpo y piernas de diferentes posiciones o realizar actividades como el salto de soga, permitiendo realizar acciones motrices con coordinación y un ritmo adecuado.

### **2.2.3. Relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa**

La relación entre actividades lúdicas y motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo infantil. Las actividades lúdicas, como juegos y ejercicios físicos, proporcionan una plataforma dinámica y atractiva para que los niños desarrollen y refinen sus habilidades de motricidad gruesa (Parraga y Zambrano, 2023).

Estas actividades permiten a los niños practicar y mejorar movimientos grandes y coordinados, como correr, saltar, trepar y lanzar, que son esenciales para el fortalecimiento muscular y la coordinación. Al integrar estos movimientos en juegos, los niños no solo se divierten, sino que también trabajan de manera efectiva en sus habilidades motrices (Sinchi et al., 2023).

Además, las actividades lúdicas estimulan la participación activa y el compromiso, lo cual es crucial para la práctica continua y la mejora de la motricidad gruesa. Los juegos que implican desafíos físicos y la interacción con el entorno promueven la exploración y la experimentación, ayudando a los niños a desarrollar su capacidad para controlar y coordinar sus movimientos de manera más eficiente.

El juego también proporciona un contexto social en el que los niños pueden colaborar y competir, lo que fomenta la práctica de habilidades motrices en un entorno grupal. Esta interacción social añade un componente adicional al desarrollo de la motricidad gruesa, ya que los niños aprenden a coordinarse con otros y a adaptar sus movimientos a diferentes situaciones y espacios.

### **2.3. Hipótesis**

#### ***2.3.1. Hipótesis general***

Las actividades lúdicas mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, institución educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.

#### ***2.3.2. Hipótesis estadística***

Hipótesis alterna: Las actividades lúdicas mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, institución educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.

Hipótesis nula: Las actividades lúdicas no mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, institución educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Además, el estudio adoptó un nivel explicativo, ya que buscó responder a un fenómeno o realidad específica que se deseaba comprender. Se enfocó en describir las características y cualidades del fenómeno investigado (Hernández y Mendoza, 2023). En este contexto, se analizaron detalladamente las variables de actividades lúdicas y motricidad gruesa, proporcionando una explicación completa sobre su relación y efectos.

Este estudio de investigación empleó el tipo cuantitativo, realizando la recolección de información para evaluar datos numéricos y llevar a cabo un análisis detallado. El objetivo es desarrollar propuestas basadas en resultados cuantificables, por otro lado, al aplicar, el pretest y postest para llegar a conclusiones y validar las hipótesis planteadas (Hernández y Mendoza, 2023).

Se empleó el diseño pre-experimental, aplicando un pre y post test a un solo grupo. Este diseño evalúa el impacto de un estímulo sobre una muestra para medir una o más variables y observar los índices de reacción que se manifestaron (Pereyra, 2020). Sin embargo, este diseño no se consideró un experimento completo, ya que se utilizó únicamente una muestra para medir la variable.

El esquema que sigue este diseño es el siguiente:

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

**Donde:**

**GE:** Grupo experimental, niños de educación inicial.

**X:** Actividades lúdicas (**estímulo**)

**O1:** primera medición del pre-test del grupo experimental.

**O2:** segunda medición del post-test del grupo experimental.

**Tabla 1**

*Baremos de la variable motricidad gruesa*

	Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
General	0 – 7	8 – 15	16 – 22	23 - 30
Esquema corporal	0 – 3	4 – 7	8 – 11	12 – 15
Equilibrio	0 – 3	4 – 7	8 – 11	12 – 15
Coordinación	0 – 3	4 – 7	8 – 11	12 – 15

*Fuente:* Elaboración propia adecuado según escala de Valoración MINEDU -EBR.

### **3.2. Población y muestra**

#### **3.2.1. Población**

Autores como Otzen y Manterola (2022), una población se refiere al conjunto total de individuos u objetos que comparten una característica común y sobre los cuales se desea hacer inferencias o generalizaciones. Es el grupo completo del que se extraen las muestras para el estudio.

En el contexto de este estudio, la población total consistió en 55 niños de inicial de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024

**Tabla 2**

*Distribución de la población en estudio*

Nivel	Grado	Niños	Subtotal
Inicial	3 años - Anaranjado	18	18
	3 años - Amarillo	20	20
	4 años - Verde	10	10
	5 años - Celeste	7	7
Total		55	55

*Fuente:* Nómina de matrícula, 2024. Adecuado según el propósito de estudio.

### 3.2.1. Criterios de Inclusión y Exclusión

Respecto al criterio de inclusión, se conformó niños que cumplan los siguientes aspectos:

- Niños y niñas que asisten regularmente a las clases.
- Niños y niñas cuyos padres hayan aceptado el consentimiento informado.

En relación a los criterios de exclusión, no se consideró a niños que:

- Niños y niñas que no asisten regularmente a clases.
- Niños y niñas cuyos padres no haya aceptado el consentimiento informado.

### 3.2.2. Muestra

Según Bedoya (2020), Una muestra es un subconjunto representativo de una población que se selecciona para realizar un estudio o investigación. Se utiliza para obtener datos y hacer inferencias sobre la población completa sin necesidad de examinar a todos sus miembros.

En esta investigación la muestra estuvo conformada por 18 niños de nivel inicial.

**Tabla 3**

*Distribución de la muestra en estudio*

<b>Nivel</b>	<b>Grado</b>	<b>Niños</b>	<b>Subtotal</b>
Inicial	3 años - Anaranjado	18	18
Total		18	18

*Fuente:* Nómina de matrícula, 2024.

### 3.3. Variables. Definición y operacionalización

#### **Variable independiente: Actividades lúdicas**

Según Candela y Benavides (2020), las actividades lúdicas son un conjunto de acciones que realizan varios personajes utilizando su imaginación o herramientas para crear situaciones que intervengan reglas o normas en donde el objetivo será divertirse.

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

Es la capacidad para integrar las acciones de distintas partes del cuerpo con el fin de generar movimientos armónicos y ganadores (Córdoba et al., 2023).

### Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de medición	Categoría o valoración
Actividades lúdicas V.I.	<p>Conjunto de acciones y actividades que se realizan en el tiempo libre con el fin de entretenerse, aprender y ampliar la expresión corporal.</p> <p>Las actividades lúdicas son un conjunto de acciones que realizan los niños utilizando su imaginación o herramientas para crear situaciones que intervengan reglas o normas en donde el objetivo será divertirse (Candela y Benavides, 2020)</p>	<p>Juego psicomotor</p> <p>Juego intelectual</p> <p>Juego social</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.</li> <li>2. Corre y salta obstáculos.</li> <li>3. Demuestra control de la fuerza y habilidades de sus extremidades.</li> <li>4. Manifiesta habilidades para resolver problemas utilizando partes de su cuerpo.</li> <li>5. Se orienta adecuadamente en el espacio, identificando y reconociendo su ubicación con precisión.</li> <li>6. Se adapta de manera inteligente a situaciones complicadas.</li> <li>7. Obedece y aplica las reglas a conveniencia.</li> <li>8. Utiliza de manera asertiva las emociones en el juego.</li> <li>9. Coordina y demuestra compañerismo.</li> </ol>	Ordinal	<p>Inicio 0</p> <p>Proceso 1</p> <p>Logro esperado 2</p> <p>Logro Destacado 3</p>

Motricidad gruesa V.D.	Es la capacidad para integrar las acciones de distintas partes del cuerpo con el fin de generar movimientos armónicos y ganadores (Córdoba et al., 2023).	La motricidad gruesa es el desarrollo de habilidades y destrezas motoras, en el cual intervienen músculos y partes del cuerpo, para desarrollar habilidades como equilibrio o cambios de posición del cuerpo con mucha destreza.	Esquema corporal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Camina llevando un objeto, en una mano.</li> <li>2. Realiza secuencias con su cuerpo siguiendo las indicaciones de una canción.</li> <li>3. Salta hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>4. Se arrastra coordinando brazos y piernas.</li> <li>5. Camina imitando movimientos utilizando las partes de su cuerpo.</li> </ol>	Ordinal	Inicio 0
		Es la capacidad para integrar las acciones de distintas partes del cuerpo con el fin de generar movimientos armónicos y ganadores (Córdoba et al., 2023).	Equilibrio	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se para en un pie sin apoyo, durante 15 segundos a más.</li> <li>7. Camina en una línea recta manteniendo el equilibrio.</li> <li>8. Camina en una línea zigzag manteniendo el equilibrio.</li> <li>9. Salta con los pies juntos.</li> <li>10. Se desplaza esquivando obstáculos.</li> </ol>		Proceso 1
			Coordinación	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Corre con variaciones de velocidad.</li> <li>12. Camina de forma lateral coordinando sus movimientos.</li> <li>13. Salta abriendo y cerrando las extremidades.</li> <li>14. Salta con los dos pies juntos en zigzag.</li> <li>15. Sube y baja gradas alternando las piernas.</li> </ol>		Logro esperado 2
						Logro Destacado 3

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

#### **3.4.1. Técnicas de recolección de datos**

La observación, según Otzen y Manterola (2022), es una técnica importante, ya que el investigador emplea sus sentidos para analizar y discutir datos en el proceso del estudio; es una técnica que aporta información valiosa para entender el fenómeno estudiado.

En esta investigación, se empleó la técnica de observación como una herramienta clave para la recolección de datos. A través de esta técnica, se observó al grupo de evaluación de manera continua y sistemática durante cada experiencia de aprendizaje aplicada. Esto permitió no solo registrar el comportamiento de los participantes, sino también medir de manera precisa el nivel de avance en las variables estudiadas. Además, la observación ofreció una visión detallada de cómo los participantes interactuaron con el entorno y con las actividades propuestas, lo que contribuyó a un análisis más profundo de los resultados. La información obtenida fue fundamental para evaluar los progresos, identificar patrones de comportamiento y ajustar las estrategias educativas en función de los hallazgos observados.

#### **3.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento fue una herramienta importante para el investigador, ya que ayudó a esclarecer objetivos y agrupar información necesaria. Según Hernández y Fernández (2023), “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información, la cual se ha conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Ficha de observación, Guía de entrevista, cuestionario”.

Para Román et al. (2021), una ficha de observación es un conjunto de preguntas que midieron las aptitudes de un niño sobre un tema específico a través de indicadores, asignándoles categorías y puntajes, donde el investigador supo utilizarlos para su beneficio.

Se utilizó como instrumento para medir la motricidad gruesa una ficha de observación conformada por 16 ítems, elaborada por la autora de esta investigación, que a su vez midió las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, con el fin de evaluar la

variable de motricidad gruesa. Las respuestas se conformaron por una escala valorativa que iba desde "nunca" (0 puntos), "A veces" (1 punto) y "Siempre" (2 puntos). Con respecto al baremo del instrumento, esta ficha contó con 4 categorías o niveles: "en inicio" para un puntaje acumulado de 0 a 4 puntos, "en proceso" de 5 a 8 puntos, "logro esperado" de 9 a 12 puntos y, finalmente, "logro destacado" de 13 a 19 puntos.

#### **3.4.2.1. Validez del Instrumento**

Para Hernández y Torres (2023), la validez se refiere al grado en que un instrumento mide lo que pretende medir, relacionado con la utilidad y funcionalidad que cumple dicho instrumento. Asimismo, Bedoya (2020) definió la técnica del juicio de expertos como la opinión clara y directa de especialistas con amplios antecedentes en el tema, quienes son reconocidos como expertos altamente calificados y brindan información y juicios valorativos.

Este instrumento fue validado mediante el método de consistencia interna, empleando la técnica del juicio de expertos, lo cual garantizó la rigurosidad y la pertinencia del mismo en relación con los objetivos de la investigación. Para llevar a cabo esta validación, se contó con la participación de tres expertos en el campo de la educación, quienes poseían grados académicos de maestría. Estas profesionales revisaron y evaluaron detalladamente cada uno de los ítems del instrumento, verificando su claridad, relevancia, coherencia y adecuación a las variables estudiadas. A través de sus evaluaciones, se realizaron los ajustes necesarios para asegurar que el instrumento midiera de manera confiable y válida los conceptos propuestos en la investigación, fortaleciendo así la calidad de los resultados obtenidos.

La presente investigación tuvo como eje principal la evaluación de la motricidad gruesa mediante la aplicación de una ficha de observación. El instrumento estuvo conformado por 15 ítems, que permitieron medir las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, con una escala de medición ordinal, lo que permitió registrar de forma detallada las características observadas y organizar los datos según la categoría correspondiente.

### **3.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento**

Para Torres (2019), la confiabilidad hacía alusión a la capacidad de un instrumento para medir una variable obteniendo el mismo resultado en repetidas ocasiones. También se consideraba como la probabilidad de que un elemento no falle bajo condiciones determinadas, asegurando que el instrumento mida con precisión lo que debe medir.

Este instrumento fue validado en un grupo piloto de 18 niños de 3 años, pertenecientes a otra institución educativa. Con ellos se aplicó el instrumento de evaluación, y con los resultados obtenidos se calculó el nivel de confiabilidad mediante el estadístico alfa de Cronbach. Los parámetros utilizados fueron los siguientes: 0.90-1.00 se consideró confiabilidad muy alta; 0.80-0.89, confiabilidad alta; 0.70-0.79, confiabilidad aceptable; 0.60-0.69, confiabilidad baja; 0.50-0.59, confiabilidad muy baja; y <0.5, confiabilidad nula. Encontrando un alfa de Cronbach de .809, indicando una fiabilidad alta.

### **3.5. Método de análisis de datos**

Las respuestas del pretest y del postest fueron ingresadas en una base de datos creada con Microsoft Excel 2016. En esta base de datos, se sumaron los totales de las dimensiones y variables pertinentes. Posteriormente, los datos fueron transferidos al software estadístico SPSS V25 para llevar a cabo análisis detallados. Se calcularon frecuencias y porcentajes, y se realizó una estadística descriptiva para obtener una visión más completa de los datos. Los resultados se presentaron mediante tablas y gráficos, facilitando así su interpretación.

Para evaluar la hipótesis planteada, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Este análisis permitió establecer la significancia de las diferencias entre los resultados del pretest y el postest, proporcionando evidencia sólida sobre la relevancia y validez de los cambios observados antes y después de la intervención.

### **3.6. Aspectos éticos**

En la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, todas las actividades de investigación se llevaron a cabo siguiendo principios éticos actualizados por el Consejo

Universitario, según la Resolución N.º 0676-2024-CU-ULADECH Católica, del 28 de junio del 2024. Estos principios fueron los siguientes:

a) **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** Se garantizó la dignidad de los niños participantes, protegiendo su privacidad mediante el anonimato en los resultados y reportes. Además, se reconoció y respetó la diversidad cultural de los niños y sus familias, adaptando las actividades para que fueran inclusivas y culturalmente apropiadas. El cumplimiento de este aspecto ético se evidenció a través de la firma de consentimientos informados por los padres o tutores, y la documentación que explicó cómo se respetó la privacidad y diversidad de los participantes.

b) **Cuidado del medio ambiente:** En todas las sesiones lúdicas se empleó material reciclado y se fomentó la conciencia ambiental. Se redujeron los residuos al mínimo y se promovieron actividades que incentivaron el reciclaje y el uso sostenible de los recursos. Este principio se evidenció mediante la gestión adecuada de los residuos generados durante las actividades, con registros de las prácticas sostenibles implementadas, como la reutilización de materiales y la promoción de actitudes respetuosas con el entorno natural.

c) **Libre participación por propia voluntad:** Los padres o tutores de los niños recibieron una explicación detallada de los objetivos y propósitos de la investigación. Se les pidió su consentimiento informado, donde se explicó claramente que la participación era voluntaria, sin coerción alguna. Este aspecto fue evidente en los formularios de consentimiento firmados, que fueron archivados y guardados como evidencia de la aceptación voluntaria de la participación.

d) **Beneficencia, no maleficencia:** Durante el desarrollo de las actividades lúdicas, se aseguró que todas las intervenciones fueran seguras, maximizando los beneficios para los niños en términos de desarrollo de su motricidad gruesa. Se tomaron medidas para evitar cualquier daño físico o emocional. El bienestar de los niños fue monitoreado constantemente, y cualquier riesgo potencial fue minimizado. Este principio se evidenció a través de la evaluación continua del bienestar de los participantes y la implementación de medidas preventivas para evitar daños.

e) **Integridad y honestidad:** La investigación se llevó a cabo con objetividad e imparcialidad, y los resultados obtenidos fueron reportados de manera transparente, sin manipulación de los datos. Los hallazgos se presentaron con claridad, destacando tanto los aspectos positivos como los desafíos encontrados. El cumplimiento de este principio se evidenció mediante la publicación de los resultados completos y detallados en informes accesibles y transparentes, sin omitir información relevante.

f) **Justicia:** Todos los niños participantes recibieron un trato equitativo, sin importar su origen socioeconómico o cultural. Las actividades se adaptaron para que todos los niños pudieran beneficiarse igualmente de la intervención, y cualquier sesgo fue minimizado. Este principio se evidenció en la planificación y ejecución de actividades que tomaron en cuenta las necesidades individuales de cada niño, asegurando que todos tuvieran las mismas oportunidades de desarrollo.

### **Limitaciones de la investigación**

**Limitación de tiempo:** Una de las principales limitaciones de esta investigación fue el tiempo disponible para la recolección de datos y la implementación del proyecto. Dado que se trabajó en un contexto académico con plazos específicos, fue necesario ajustar las fases de la investigación al calendario de la institución educativa y a los recursos disponibles. Este marco temporal pudo haber limitado el desarrollo completo de algunas actividades o la posibilidad de observar cambios a largo plazo en las variables estudiadas.

**Limitación de muestra:** En cuanto a la muestra, se enfrentó una restricción significativa. La universidad exigía un mínimo de 12 niños de 4 y 5 años para que la muestra fuera válida. Sin embargo, en la institución educativa donde se llevó a cabo el proyecto, solo había un aula con 8 alumnos de 4 años y otra con 7 alumnos de 5 años, lo que no permitió alcanzar el número requerido de participantes. Aunque existían otras aulas, estas correspondían a niños de 3 años, lo cual no se ajustaba a los criterios de selección establecidos para esta investigación. Esta limitación pudo haber afectado la representatividad de la muestra y la capacidad de generalizar los resultados obtenidos.

## IV. RESULTADOS

### 3.1.Resultados

#### 3.1.1 Presentación descriptiva de resultados

**Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de una Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024**

**Tabla 4**

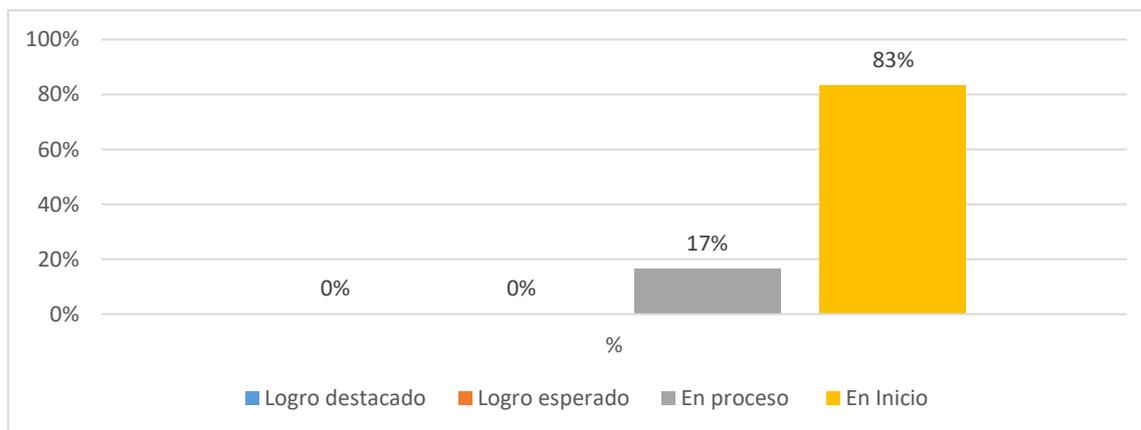
*Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el pretest*

Nivel	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	0	0%
En proceso	3	17%
En Inicio	15	83%
Total	18	100%

*Nota.* fi: frecuencia, %: porcentaje

**Figura 1**

*Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el pretest.*



*Nota.* Obtenido de la tabla 4

Según la tabla 4 y la figura 1, presenta los niveles de motricidad gruesa en niños de 3 años tras la aplicación de las actividades lúdicas. Los resultados indican que el 83% de los niños se encuentran en el nivel de "En Inicio", lo que sugiere que la mayoría de los participantes tiene un desarrollo incipiente de la motricidad gruesa. Un 17% de los niños se sitúan en el nivel de "En Proceso", lo que indica que han comenzado a desarrollar el equilibrio, la coordinación y el esquema corporal, aunque aún no han alcanzado niveles satisfactorios. No se registraron niños en los niveles de "Logro esperado" o "Logro destacado", lo que refleja que, previo a la intervención, ninguno de los niños había alcanzado un nivel avanzado de motricidad gruesa. Esto evidencia una necesidad significativa de intervención para mejorar el desarrollo motor en esta población.

**Objetivo específico 2: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024**

**Tabla 5**

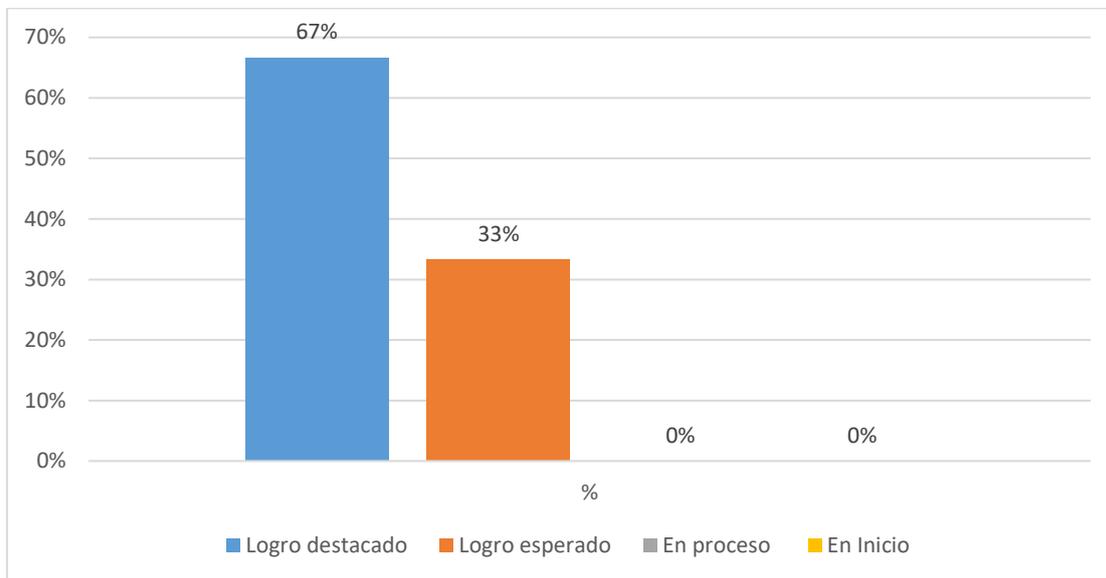
*Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el postest*

Nivel	fi	%
Logro destacado	12	67%
Logro esperado	6	33%
En proceso	0	0%
En Inicio	0	0%
Total	18	100%

*Nota.* fi: frecuencia, %: porcentaje

**Figura 2**

*Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al aplicar el postest.*



*Nota.* Obtenido de la tabla 5

La Tabla 5 y figura 2, muestra los niveles de motricidad gruesa en niños de 3 años después de aplicar las actividades lúdicas. Los resultados evidencian una mejora significativa en comparación con el pretest. Un 67% de los niños alcanzó el nivel de "Logro destacado", lo que indica han logrado mejorar la motricidad gruesa. El 33% restante se encuentra en el nivel de "Logro esperado", lo que también refleja un avance considerable en sus habilidades para resolver problemas utilizando las partes de su cuerpo, control de la fuerza y habilidades de sus extremidades. No se registraron niños en los niveles de "En proceso" ni "En Inicio", lo que sugiere que, tras la intervención, todos los participantes lograron niveles satisfactorios o avanzados de motricidad gruesa. Estos resultados indican que la intervención fue altamente efectiva en mejorar el desarrollo motor en esta población.

**Objetivo específico 3: Comparar el nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.**

**Tabla 6**

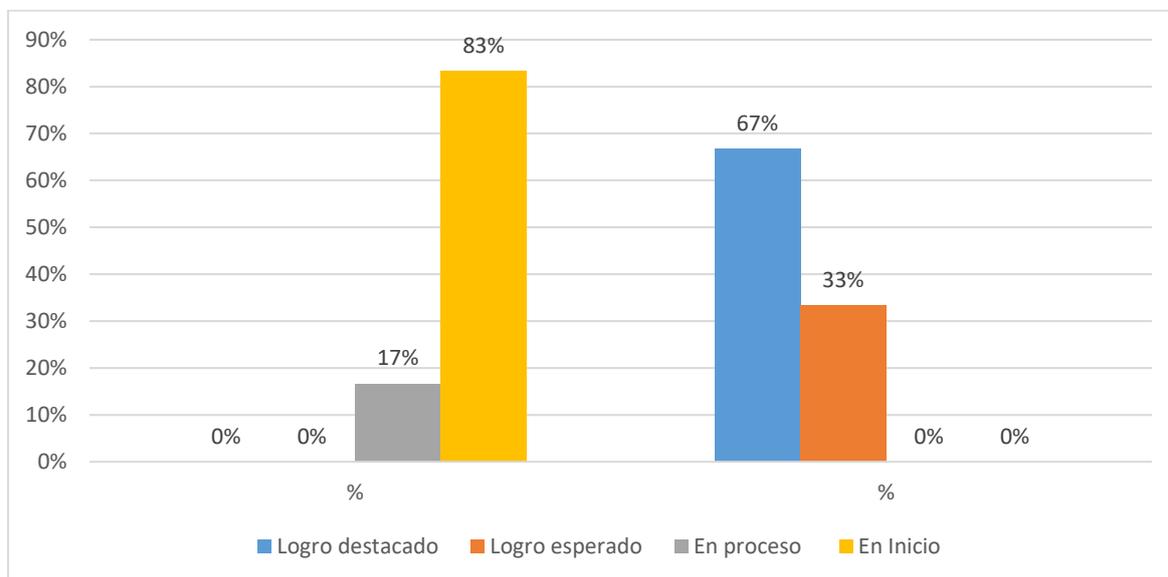
*Nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al comparar el pre y postest.*

Nivel	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	12	67%
Logro esperado	0	0%	6	33%
En proceso	3	17%	0	0%
En Inicio	15	83%	0	0%
Total	18	100%	18	100%

*Nota.* fi: frecuencia, %: porcentaje

**Figura 3**

*Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años al comparar el pre y postest.*



*Nota.* Obtenido de la tabla 6

La tabla 6 y figura 3, compara los niveles de motricidad gruesa en niños de 3 años antes (pretest) y después (postest) de la intervención. En el pretest, el 83% de los niños se encontraba en el nivel de "En Inicio", lo que indicaba un desarrollo limitado de la motricidad gruesa, y el 17% estaba en el nivel de "En Proceso", sin que ningún niño alcanzara los niveles de "Logro esperado" o "Logro destacado". Sin embargo, después de la aplicación de las actividades lúdicas se observa un cambio notable: el 67% de los niños alcanzó el nivel de "Logro destacado" y el 33% alcanzó el nivel de "Logro esperado". No se registraron niños en los niveles de "En proceso" ni "En Inicio" tras la aplicación de las actividades lúdicas lo que refleja una mejora significativa en las habilidades de motricidad gruesa de los participantes. Estos resultados evidencian que la intervención fue muy efectiva, ya que todos los niños pasaron de niveles iniciales de desarrollo motor a niveles satisfactorios o avanzados. La ausencia de niños en los niveles más bajos tras el postest refuerza el éxito de las actividades implementadas.

**Objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, institución educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024**

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad de Shapiro Wilk*

	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,910	18	,086
Postest	,892	18	,042

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 7 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para el pretest y postest. El estadístico de Shapiro-Wilk para el pretest es 0,910 con un valor de significancia (Sig.) de 0,086, lo que indica que no se rechaza la hipótesis nula de normalidad, es decir, los datos del pretest se distribuyen normalmente (dado que el valor de significancia es mayor a 0,05). En el caso del postest, el estadístico es 0,892 con un valor de significancia de 0,042. Este resultado sugiere que los datos del postest no siguen una distribución normal (ya que el valor de significancia es menor a 0,05).

**Tabla 8***Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
postest - pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	18 <sup>b</sup>	9.50	171.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. postest &lt; pretest

b. postest &gt; pretest

c. postest = pretest

La Tabla 8 muestra los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados del pretest y el postest. Este análisis se utiliza cuando los datos no siguen una distribución normal, como se observó en la prueba de normalidad. Los resultados indican que no hubo rangos negativos (es decir, ningún valor del postest fue menor que el del pretest), lo que significa que 0 niños tuvieron una disminución en su nivel de motricidad gruesa después de la intervención. En cambio, hubo 18 rangos positivos, lo que significa que todos los niños mejoraron en el postest con respecto al pretest. El rango promedio de estas mejoras fue 9.50 y la suma de rangos fue 171.00. Estos resultados sugieren que hubo una mejora significativa en los niveles de motricidad gruesa tras la intervención, ya que todos los participantes mostraron un progreso positivo en su coordinación, equilibrio y esquema corporal. La prueba de Wilcoxon confirma que la diferencia entre el pretest y el postest fue significativa.

**Tabla 9***Estadísticos de prueba*

	postest - pretest
Z	-3,728 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 9 presenta los resultados estadísticos de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados del pretest y postest. El valor de Z es -3,728, y la

significancia asintótica (bilateral) es 0.000. Este valor de significancia indica que la diferencia entre los resultados del pretest y posttest es altamente significativa ( $p < 0.001$ ). En otras palabras, se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que los cambios observados en los niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención no fueron al azar, sino que hubo una mejora significativa tras la intervención.

#### **IV. DISCUSIÓN**

##### **Objetivo 1: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de una Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024**

Se halló como resultados que el 83% de los niños se encuentran en el nivel de "En Inicio", lo que sugiere que la mayoría de los participantes tiene un desarrollo incipiente, lo que nos indica que los niños no han sido capaces de desarrollar adecuadamente el esquema corporal, la coordinación y el equilibrio. Un 17% de los niños se sitúan en el nivel de "En Proceso", lo que indica que han comenzado a desarrollar habilidades motoras gruesas, aunque aún no han alcanzado niveles satisfactorios. Este resultado inicial evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas efectivas, como las actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo de habilidades motoras en los niños desde una edad temprana.

De acuerdo con los antecedentes revisados, varios estudios comparten similitudes como el estudio de Albines (2024) en Pucallpa, el cual se centró en evaluar cómo los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años. Asimismo, Armas (2021) en su estudio sobre la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E. Arco Iris, Lima, también encontró resultados similares. Otra investigación comparable es la de Aguilar (2021) en Moro, donde el objetivo fue desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años a través de actividades lúdicas. Al inicio, el 38.46% de los niños se encontraba en niveles bajos de motricidad.

Los resultados obtenidos pueden ser explicados en el marco de la Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, específicamente en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años), que es la etapa en la que se encuentran los niños evaluados en el estudio. Según Piaget, en esta etapa los niños están en pleno desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, incluyendo el perfeccionamiento de las habilidades motoras gruesas que les permiten interactuar con su entorno de manera más eficaz (Ramírez, 2021).

El hecho de que el 83% de los niños esté en el nivel de "En Inicio" sugiere que la mayoría aún se encuentra en las primeras etapas de desarrollo de su motricidad gruesa, lo

cual es coherente con la etapa preoperacional descrita por Piaget, donde los niños están aprendiendo a coordinar sus movimientos de manera gradual. El 17% restante, que se encuentra en el nivel de "En Proceso", ya ha comenzado a desarrollar estas habilidades, pero aún no las domina completamente, lo que también está alineado con la progresión gradual del desarrollo motor que Piaget señala para esta etapa (Ramírez, 2021)

**Objetivo 2: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024**

Los hallazgos evidencian una mejora significativa en comparación con el pretest. Un 67% de los niños alcanzó el nivel de "Logro destacado", lo que indica un alto desarrollo de la motricidad gruesa. El 33% restante se encuentra en el nivel de "Logro esperado", lo que también refleja un avance considerable en sus habilidades como esquivar obstáculos, saltar abriendo y cerrado sus extremidades, arrastrarse coordinando brazos y pierna. Esto subraya la efectividad de las actividades lúdicas como estrategia educativa, ya que estas actividades estimularon tanto la coordinación, el equilibrio, como el control corporal, logrando resultados positivos en el desarrollo de los participantes.

Al comparar estos resultados con los antecedentes citados, en el estudio de Albines (2024), el pretest reveló que el 70% de los niños se encontraba en un nivel "En Proceso", mientras que después de la intervención, el 80% alcanzó un nivel avanzado ("Logro destacado"). Del mismo modo, Armas (2021) reportó que, en su estudio sobre la motricidad gruesa en niños de 3 años, el 67% de los niños estaba en la categoría más baja (C) al inicio. Sin embargo, después de la aplicación de un taller de actividades lúdicas, el 71% de los niños alcanzó la categoría más alta (A). Por otro lado, el estudio de Aguilar (2021) también ofrece resultados comparables. En su investigación, se observó que antes de la intervención, el 38.46% de los niños tenía un bajo desarrollo de la motricidad gruesa. Al finalizar la intervención, hubo una mejora significativa, con más del 57% de los niños alcanzando un nivel alto de desarrollo. Esta mejora coincide con la transición en el presente estudio, donde los niños han pasado de niveles bajos a lograr un "Logro destacado" o "Logro esperado"

Desde la perspectiva de la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, los resultados obtenidos, pueden explicarse a través de la influencia del entorno social y la mediación de adultos o compañeros más capaces en el proceso de aprendizaje.

Vygotsky planteaba que el aprendizaje se produce en un contexto social, y es a través de la interacción con otros, especialmente mediante la zona de desarrollo próximo (ZDP), que los niños logran avances significativos. En este caso, las actividades lúdicas pueden haber servido como una forma de mediación social, en la cual los niños participaron en actividades guiadas por docentes o adultos, quienes les brindaron apoyo ajustado a sus necesidades. Este proceso permitió que los niños desarrollaran habilidades motoras gruesas que inicialmente no podían realizar por sí solos (Guerra, 2020).

El hecho de que los niños alcanzara el nivel de "Logro destacado" refleja cómo, mediante la interacción social, estos niños fueron capaces de superar sus limitaciones iniciales y adquirir un mayor control motor, lo cual es consistente con la idea de que el desarrollo ocurre cuando los niños son guiados dentro de su zona de desarrollo proximo. Por otra parte, un grupo pequeño alcanzó el nivel de "Logro esperado", también refleja un avance notable, lo que sugiere que estos niños aún están en proceso de internalizar las habilidades adquiridas, pero han logrado avances considerables gracias a la mediación social (Guerra, 2020).

**Objetivo 3: Comparar el nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.**

Los hallazgos indicaron en el pretest, que 83% de los niños se encontraba en el nivel de "En Inicio", lo que indicaba un desarrollo limitado de la motricidad gruesa, y el 17% estaba en el nivel de "En Proceso", sin que ningún niño alcanzara los niveles de "Logro esperado" o "Logro destacado". Sin embargo, después de la intervención (postest), se observa un cambio notable: el 67% de los niños alcanzó el nivel de "Logro destacado" y el 33% alcanzó el nivel de "Logro esperado". No se registraron niños en los niveles de "En proceso" ni "En Inicio" tras el postest, lo que refleja una mejora significativa en las habilidades de motricidad gruesa de los participantes. Esto sugiere una mejora global en el

desarrollo de la motricidad gruesa de los participantes, demostrando que las actividades lúdicas no solo fomentan el aprendizaje y la coordinación, sino que también ayudan a los niños a superar etapas de desarrollo incipiente y alcanzar logros destacados.

Al comparar los hallazgos del presente estudio con los antecedentes citados, se observan similitudes en la mejora significativa de la motricidad gruesa tras la intervención con actividades lúdicas, así como diferencias en el punto de partida y la magnitud de los avances. En el estudio de Albines (2024), realizado en Pucallpa, los resultados del pretest indicaron que el 70% de los niños se encontraba en el nivel "En Proceso". Tras la intervención, en el posttest, el 80% de los niños alcanzó un nivel. En el estudio de Armas (2021), los resultados del pretest mostraron que el 67% de los niños estaba en el nivel más bajo (categoría C). Después de la intervención, el 71% de los niños alcanzó la categoría A (equivalente a "Logro destacado"), una mejora similar al 67% del presente estudio. Sin embargo, una diferencia notable es que, en el estudio de Armas, ningún niño quedó en los niveles bajos tras la intervención, de forma similar a lo que se observa en el estudio actual, donde todos los niños progresaron hacia los niveles de "Logro esperado" o "Logro destacado".

En la investigación de Aguilar (2021), al igual que en el presente estudio, se partió de un escenario donde un porcentaje considerable de los niños se encontraba en un nivel bajo de motricidad gruesa. Antes de la intervención, el 38.46% de los niños estaba en niveles bajos, pero tras la aplicación de actividades lúdicas, se observó una mejora significativa, con más del 57% de los niños alcanzando niveles altos en motricidad gruesa. Este resultado es comparable con el 67% de "Logro destacado" del estudio actual. Al igual que en los otros antecedentes y en el presente estudio, Aguilar reporta que no quedaron niños en los niveles bajos tras la intervención.

Desde la Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los resultados obtenidos pueden explicarse en el contexto del desarrollo motor y cognitivo de los niños, específicamente en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años). En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar habilidades motoras y a coordinar mejor sus movimientos, aunque su capacidad para realizar actividades motoras gruesas complejas aún está en proceso de

formación al inicio de la etapa (Ramírez, 2021).

En el pretest, la mayoría de los niños se encontraba en el nivel de "En Inicio", lo que indica que la mayoría de ellos aún no había consolidado sus habilidades motoras gruesas. Esto es coherente con el desarrollo incipiente de la coordinación y el control motor propio de los niños en la fase inicial de la etapa preoperacional. Según Piaget, en este momento los niños todavía están explorando su entorno y aprendiendo a interactuar con él de manera más efectiva, pero aún carecen de la capacidad para controlar sus movimientos de forma completamente coordinada (Ramírez, 2021).

El hecho de que algunos niños estuviera en el nivel de "En Proceso" indica que algunos ya habían comenzado a mejorar su motricidad gruesa, pero aún no habían alcanzado un nivel óptimo de desarrollo. Este progreso parcial es característico de la transición dentro de la etapa preoperacional, donde los niños están comenzando a coordinar mejor sus movimientos, pero necesitan tiempo y práctica para consolidar estas habilidades. Sin embargo, después de la intervención, se observó un cambio significativo. Este avance puede explicarse por el hecho de que, a través de la intervención, los niños tuvieron oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades motoras en un entorno estructurado y lúdico, lo que aceleró su desarrollo. En términos de Piaget, las actividades lúdicas pudieron haber proporcionado experiencias que permitieron a los niños ajustar sus esquemas cognitivos y motores, facilitando la adquisición de nuevas habilidades.

**Objetivo General: Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.**

Para contrastar la hipótesis de investigación se halló la diferencia media entre el pretest y postest. El valor de Z es -3,728, y la significancia asintótica (bilateral) es 0.000. Este valor de significancia indica que la diferencia entre los resultados del pretest y postest es altamente significativa ( $p < 0.001$ ). En otras palabras, se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que los cambios observados en los niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención no fueron al azar, sino que hubo una mejora significativa tras la intervención. Al comparar los estudios previos con los resultados de la investigación, En el estudio de Albines (2024), realizado en Pucallpa, se empleó la metodología de Shapiro-

Wilk para verificar la normalidad de los datos y contrastar la hipótesis. El valor  $p$  obtenido fue 0.001, lo que indicó que los juegos lúdicos fortalecieron significativamente la motricidad gruesa de los niños. Este hallazgo es consistente con el presente estudio, donde la significancia asintótica también fue  $p < 0.001$ , lo que refuerza la idea de que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo motor de los niños. Por otro lado, Armas (2021) utilizó la prueba  $t$  de Student para contrastar la hipótesis de su investigación, obteniendo un valor  $t = -10.007$ , significativamente menor que el valor crítico de 1.683. Este resultado indicó una diferencia significativa entre los resultados del pretest y postest, similar al hallazgo del presente estudio, donde el valor de  $Z$  confirmó que los cambios en los niveles de motricidad gruesa fueron significativos después de la intervención.

En el estudio de Aguilar (2021), aunque no se mencionaron valores estadísticos específicos para el contraste de hipótesis, se empleó una lista de cotejo validada con un índice de confiabilidad de 0.862, lo que es interpretado como muy alto. Los resultados mostraron una mejora notable en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños tras la intervención con actividades lúdicas, lo que es comparable con los resultados del presente estudio, donde todos los niños mejoraron significativamente sus habilidades motoras. Por su parte, Vergara y Molina (2022) realizaron un estudio enfocado en la motricidad fina, pero sus hallazgos también indicaron una mejora significativa en el desarrollo motor de los niños, con un 80% alcanzando niveles satisfactorios tras la intervención. Aunque no se especificaron valores estadísticos, el impacto positivo de las actividades lúdicas es evidente, similar al efecto observado en el presente estudio, donde la significancia fue alta ( $p < 0.001$ ).

Desde la perspectiva de la Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los resultados reflejan un avance claro en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual se alinea con el concepto de asimilación y acomodación en el desarrollo infantil. Piaget plantea que el desarrollo cognitivo y motor se produce a través de la interacción constante del niño con su entorno, en un proceso de reorganización de esquemas mentales. En el pretest, los niños se encontraban en una etapa inicial del desarrollo de sus habilidades motoras gruesas, lo que refleja esquemas motores básicos o menos desarrollados. La

intervención, que probablemente consistió en actividades lúdicas orientadas al desarrollo motor, proporcionó a los niños nuevas experiencias y oportunidades para practicar y ajustar sus movimientos (Ramírez, 2021).

La diferencia significativa observada entre el pretest y el postest, puede explicarse como un proceso de acomodación. A través de la intervención, los niños ajustaron sus esquemas cognitivos y motores previos para integrar las nuevas habilidades adquiridas, lo que resulta en una mejora significativa en sus niveles de motricidad gruesa. Este proceso de acomodación permitió a los niños avanzar de niveles más bajos de desarrollo motor hacia niveles más altos, como se observa en los resultados del postest. Según Piaget, este tipo de mejora es característica del desarrollo infantil, donde los niños ajustan sus esquemas mentales y conductuales en respuesta a nuevas experiencias, facilitando su progresión a niveles más avanzados de desarrollo cognitivo y motor (Ramírez, 2021).

Respecto a las limitaciones de esta investigación, se identificaron varias limitaciones que podrían haber afectado los resultados. En primer lugar, el tiempo disponible para la implementación de las actividades lúdicas fue restringido, al tratarse de una intervención breve. Asimismo, la disponibilidad de recursos materiales fue otra limitación importante. La carencia de herramientas adecuadas para llevar a cabo las actividades lúdicas afectó la calidad y la variedad de las mismas, limitando su efectividad en el desarrollo de la motricidad gruesa. Factores del entorno físico de la institución, como el espacio reducido, también influyeron en la realización óptima de las actividades, restringiendo la libertad de movimiento de los niños y la plena ejecución de los ejercicios propuestos.

Además, se consideró la variabilidad en la disposición y el nivel de participación de los niños. A esta edad, es común que la motivación y el interés fluctúen, lo que significa que no todos los niños respondieron de la misma manera a las actividades, afectando así los resultados de la investigación. Igualmente, el grado de apoyo y colaboración de los docentes y de los padres desempeñó un rol relevante, ya que el acompañamiento adecuado pudo haber influido en la motivación y continuidad de los niños en las actividades lúdicas.

Otra limitación a nivel de resultados es la falta de un grupo de control en el diseño de la investigación. Al no contar con un grupo que no participara en las actividades lúdicas

para comparar los niveles de desarrollo de motricidad gruesa, no es posible descartar completamente que otros factores externos, como el entorno familiar, el desarrollo natural asociado a la edad o la influencia de actividades regulares en la institución, hayan contribuido a la mejora observada en los participantes. Esto limita la capacidad de atribuir con certeza los resultados exclusivamente a la intervención realizada.

Finalmente, la investigación estuvo limitada a una sola institución educativa, lo que restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos y a poblaciones de diferentes edades. Esta muestra específica reduce la capacidad de extrapolar los hallazgos a un grupo más amplio de niños, limitando la aplicabilidad de las conclusiones obtenidas.

## VI. CONCLUSIONES

- Se identificó que, antes de la intervención, la mayoría de los niños (83%) presentaban un desarrollo incipiente de la motricidad gruesa, ubicándose en el nivel "En Inicio", mientras que el 17% restante se encontraba en el nivel "En Proceso". Estos resultados iniciales evidencian que las habilidades motoras gruesas de los participantes estaban lejos de ser satisfactorias, subrayando la necesidad de implementar estrategias pedagógicas efectivas, como las actividades lúdicas, para fomentar el desarrollo motor desde una edad temprana.
- Tras la intervención basada en actividades lúdicas, se observó una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa. El 67% de los niños alcanzó el nivel de "Logro destacado", evidenciando un alto desarrollo en sus habilidades motoras, mientras que el 33% restante logró el nivel de "Logro esperado", demostrando un avance considerable en su coordinación motriz y control corporal. Estos resultados resaltan la efectividad de las actividades lúdicas como herramienta educativa para estimular el desarrollo motor de forma integral.
- Comparando los resultados del pretest con los del postest, se observó un cambio notable. Antes de la intervención, ningún niño alcanzaba los niveles de "Logro esperado" o "Logro destacado", mientras que después de la misma, no se registraron participantes en los niveles de "En Inicio" ni "En Proceso". Este cambio significativo sugiere una mejora global en la motricidad gruesa, demostrando que las actividades lúdicas no solo promueven la adquisición de habilidades motoras, sino que también permiten superar etapas iniciales de desarrollo y alcanzar niveles avanzados.
- Los análisis estadísticos confirman la efectividad de la intervención. Con un valor de Z de -3,728 y una significancia asintótica de  $p < 0.001$ , se descarta que los cambios observados entre el pretest y el postest sean producto del azar. Se rechaza la hipótesis nula, validando que las actividades lúdicas contribuyeron de manera significativa al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes. Estos hallazgos respaldan la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, destacando su potencial para generar avances cuantificables y sostenibles en el desarrollo motor dentro del ámbito educativo.

## VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las instituciones educativas de nivel inicial adopten de manera sistemática programas basados en actividades lúdicas para fomentar el desarrollo motor de los niños.
- Se recomienda diversificar las actividades lúdicas, ajustándolas a las características y necesidades individuales de los niños, para asegurar que aquellos con un desarrollo más incipiente logren avanzar de manera efectiva hacia niveles superiores en el desarrollo de su motricidad gruesa.
- Se sugiere realizar evaluaciones periódicas para monitorear el progreso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, con el fin de ajustar las intervenciones según los avances y necesidades observados en cada grupo.
- Se recomienda proporcionar capacitación continua a los docentes en el diseño y aplicación de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad gruesa, asegurando que cuenten con las herramientas y estrategias adecuadas para implementar estas intervenciones de manera efectiva.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abelenda, A. , & Rodríguez, E. (2020). Evidencia científica de integración sensorial como abordaje de terapia ocupacional en autismo. *Medicina (Buenos Aires)*, 80, 41-46.  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0025-76802020000200010](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0025-76802020000200010)
- Abella, L y Giraud, B. (2021). Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria. *Mendive. Revista de Educación*, 19(3).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962021000300743](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000300743)
- Aguilar, C. (2021). *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 514 – Moro, 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/19896>
- Albines, S. (2024). *Los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I. 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024*. [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH, Pucallpa, Perú].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38073>
- Álvarez, F. (2020). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019*. [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47977>
- Armas, J. E. (2021). Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018. [Tesis de licenciatura. Universidad ULADECH, Perú].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24798>
- Bedoya, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65-76.  
<https://www.espirituemprededortes.com/index.php/revista/article/view/207>
- Bernate, J., & Tarazona, L. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano. *Ciencia y Deporte*, 6(1), 1-16.

[https://www.researchgate.net/profile/Ph-D-Jayson-Bernate/publication/348136492\\_3473-Texto\\_del\\_articulo-9058-1-10-20201117\\_1/links/5fef48092851c13fedf2c4c/3473-Texto-del-articulo-9058-1-10-20201117-1.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ph-D-Jayson-Bernate/publication/348136492_3473-Texto_del_articulo-9058-1-10-20201117_1/links/5fef48092851c13fedf2c4c/3473-Texto-del-articulo-9058-1-10-20201117-1.pdf)

Burgos, J. V., Salgado, A. P., Padilla, G. S., & Gómez, L. L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE: Revista Científica*, 3(4), 65-88.

<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245>

Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.

[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872020000300090](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090)

Cañizares, J. & Carbonero, C. (2016). *Capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en la infancia*. Wanceulen S.L.

[https://books.google.com.pe/books?id=T210DQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=T210DQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Chacón, L. J. R., Morales, G. E. R., Luna, A. C. P., Medina, J. H. C., & Cantuña-Vallejo, P. F. (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. *Universidad y Sociedad*, 14(S5), 681-691. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3338/>

- 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 de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21901>
- Chuya, P. L. M., & Navas, S. A. J. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 483-503.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>
- Cordoba, Z. J., Ocampo, L. H. G., & Vega, I. G. (2023). La educación psicomotriz en el nivel preescolar: Tensiones entre teoría y práctica. *Noria Investigación Educativa*, 2(12), 6-18. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/NoriaIE/article/view/21109>
- Cuchimbote, De Jesús, R. A. H. C., & de Jesús, F. D. C. S. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 207-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823616>
- Díaz, F. (2020). Jean Piaget y la Teoría de la Evolución Inteligencia en los niños de Latinoamérica. *Revista de Filosofía Terra Austral Oeste*, 1(1), 26.  
[https://www.academia.edu/download/65245821/Leyton\\_Patricio\\_La\\_Historia\\_como\\_Ciencia.pdf#page=26](https://www.academia.edu/download/65245821/Leyton_Patricio_La_Historia_como_Ciencia.pdf#page=26)
- Domínguez, L., Barcala, R., Peixoto, L., & Rico, J. (2021). Factores que influyen en la motricidad gruesa de niños y niñas con discapacidad visual: revisión de la literatura. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 40-59. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/30096>
- Duarte-Hernández, F. J., & Pérez-Mendoza, N. B. (2020). Identificar la lateralidad en niños de 2 a 5 años del instituto de recreación y deportes de Tunja (IRDET) aplicando el test de Harris. *Revista digital: Actividad física y Deporte*, 6(2), 118-144.  
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1572>
- Edo i Basté, M. M., Blanch Gelabert, S., & Anton i Rosera, M. (2017). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro.

[https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- García, S. B., & Hernández, M. H. (2021). Título del Artículo Atención de la motricidad gruesa mediante técnicas de ejecución del piano, utilizando un entorno de realidad aumentada. *Facultad de Ciencias Básicas, Ingeniería y Tecnología. Calle del Bosque s/n Colonia Tlaxcala centro CP 90000, Tlaxcala, Tlax, México. Teléfono (246) 4621422, <https://ingenieria.uatx.mx/revistas.html>, [iztatl.computacion@gmail.com](mailto:iztatl.computacion@gmail.com). Editor Responsable: Marva Angélica Mora Lumbreras. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo 04-2016-102413050300-203, ISSN: 2007-9958, ambos otorgados por el, 10(20), 25.*  
<https://ingenieria.uatx.mx/docs/RevistaIztatlComputacionNo20.pdf#page=32>
- García, G. y Moreira, M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 644-665.* <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1680>
- Gavilanes, D. y Miranda, F. (2020). *Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador].  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6861>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 7(2).*  
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authType=crawler&jrnl=20077890&AN=141369996&h=YVQMpzi2sE7HF7LQJv%2Bk10LhzlClz87RpUvIsWhKMdNQLMKsDCryY7nspAMN5KNpFWMMGWSMIZjQuwY0%2BWf%2Fmw%3D%3D&crl=c>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta.* (Vol. 2). México: McGraw-Hill Interamericana.

<https://www.ecobook.com/libros/metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cualitativa-y-mixta/9781456294915/>

- Hierro, L. M., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista prisma social*, (30), 88-114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>
- Jiménez-Pineda, Á. P., Ferney, C. A. R. C., & Cagua-Rodríguez, L. (2021). La felicidad como propósito de la motricidad humana desde la primera infancia: Happiness as a purpose of human motor skills from early childhood. *Revista Con-Ciencias Del Deporte*, 3(1). <http://revistas.unellez.edu.ve/index.php/rccd/article/view/1274>
- Jiménez, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Jofre, C. M., Gruccos, I. L. V., Castro, M., Klajner, F. A., Frangullo, Y. B., & Torres, F. (2023). Teorías del desarrollo y neurodiversidad: visibilización de trayectorias divergentes. In *XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-009/toc/61>
- Jurado, U. M. (2021). Creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 1-17. <https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5934>
- López, A. L. Q., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 215-235. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704>

- Maila-Álvarez, V., Figueroa-Cepeda, H., Pérez-Alarcón, E., & Cedeño-López, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Cátedra*, 3(1), 59-74.  
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966>
- Martínez, F. G. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Salud y bienestar colectivo*, 5(1), 90-107.  
<https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>
- Mechan, L. V. (2020). *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años-Institución Educativa Inicial N° 008-La Victoria*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Perú].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>
- Molina-Moreira, V. I., & Caicedo, J. A. (2024). Motricidad gruesa y juegos tradicionales en estudiantes básica elemental Unidad Educativa Miguel Centeno San Vicente. *MQRInvestigar*, 8(3), 538-555.  
<http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1488>
- Montes De La Cruz, Y. I. (2023). Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021. [Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32606>
- Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2022). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 1(2), 2.  
[http://www.intjmorphol.com/es/resumen/?art\\_id=4049](http://www.intjmorphol.com/es/resumen/?art_id=4049)
- Parraga-Quijije, A. S., & Zambrano-Acosta, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431-2451. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/272>

- Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.  
[http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/498](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498)
- Pereyra, L. (Ed.). (2020). *Metodología de la investigación*. Klik.  
[https://books.google.com/books/about/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.html?id=x9s6EAAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n.html?id=x9s6EAAAQBAJ)
- Ramírez, D. A. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18-20.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>
- Román, J., Peñafiel, M., Alvear, L., Chavez, R., & Vinueza, M. (2021). Modelos pedagógicos aplicados en educación inicial. *Espacios*, 42(01), 97-106.  
<http://w.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p08.pdf>
- Rubio, E. M. S., & Espinosa, J. N. C. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568-3598.  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4677>
- Salas, M. L., Romero, K., & Reinoza, M. (2020). APORTES DE JEAN PIAGET AL DESARROLLO COGNITIVO Y EL APRENDIZAJE. *Aportes a la educación y al aprendizaje*, 76. [https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219\\_Psicologia\\_Aportes\\_a\\_la\\_educacion\\_y\\_al\\_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Escobar-13/publication/361242219_Psicologia_Aportes_a_la_educacion_y_al_aprendizaje/links/62a513dba3fe3e3df870af9e/Psicologia-Aportes-a-la-educacion-y-al-aprendizaje.pdf#page=82)
- Salazar, D. M. B., Hoyos, A. A. H. A., & Sossa, M. E. Á. (2022). Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática. *Revista Boletín Redipe*, 11(2), 205-223. <http://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1679>
- Sánchez, S. Q., Martínez, M. V., López, V. G., Burgueño, Z. S., Tornos, M. C. P., & Ruiz, B. Z. (2024). Motricidad gruesa en síndrome de Down. *Revista Sanitaria de Investigación*, 5(3), 154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9445695>

- Sinchi, D. L. C., Machado, R. F. B., Guampe, F. V. S., & Viteri, S. P. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 219-239. Torres, R. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234505>
- Valdivia-Loro, J. P., & Sanchez-Justo, L. (2023). Nivel de clasificación de la función motora gruesa en niños con parálisis cerebral de una institución pediátrica de alta complejidad en Perú. *Investigación e Innovación Clínica y Quirúrgica Pediátrica*, 1(1), 51-55. <https://investigacionpediatrica.insnsb.gob.pe/index.php/iicqp/article/view/10>
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <http://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>
- Vázquez, H. I. R., Palchisaca, Z. G. T., Mediavilla, C. M. Á., & Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext)
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata. [https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/06/VERAKSA.Vygostsky\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/06/VERAKSA.Vygostsky_prw.pdf)
- Vergara, M. M. M., & Molina, S. A. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>

## **ANEXO**

## Anexo 01: Carta de recojo de datos



Chimbote, 24 de agosto del 2024

### CARTA N° 0000001352- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**KATHYA M. VASQUEZ CARRERA**  
I.E. "CRUZ DE LA PAZ"

**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 ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS, a cargo de REBECA ELIZABETH PEREZ ROJAS, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 45309860, durante el periodo de 23-08-2024 al 11-10-2024.

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.

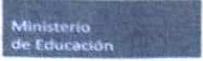
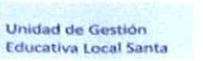


Mgtr. Roxana Torres Guzmán  
COORD. DE GESTION DE LA INVESTIGACION (A)



Kathya Miraya Vasquez Carrera de Espinosa  
DIRECCIONA  
C.I.A. "CRUZ DE LA PAZ"

## Anexo 2: Documento de autorización para el desarrollo de la investigación

					
---	---	---	---	--	---

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CRUZ DE LA PAZ" – CHIMBOTE**  
CÓDIGO MODULAR 1001163  
*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

Chimbote, 09 de setiembre del 2024

**CARTA N° 001- 2024-IECDP**

SEÑOR/A:  
MGTR. ROXANA TORRES GUZMÁN  
COORD. DE GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Presente. -

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre de la Institución Educativa "Cruz de la Paz", asimismo, en mi calidad de directora, autorizo la ejecución de la investigación titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024". A cargo de **REBECA ELIZABETH PEREZ ROJAS**, con **DNI N° 45309860**, durante el período de 23-08-2024 al 11-10-2024.

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

Atentamente,

  
  
Roxana Torres Guzmán  
DIRECCIÓN  
C.I. "CRUZ DE LA PAZ"

### Anexo 03: Matriz de consistencia

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿De qué manera actividades lúdicas mejorarán la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024?	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> a) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de una Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024 b) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024. c) Comparar el nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Las actividades lúdicas mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.</p> <p><b>Hipótesis estadística</b> Hi: Las actividades lúdicas mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024. H0: Las actividades lúdicas no mejorarán significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Actividades lúdicas</p> <p><b>Dimensiones</b> Juego psicomotor Juego intelectual Juego social</p> <p><b>Variable dependiente</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b> Esquema corporal Equilibrio Coordinación</p>	<p><b>Tipo de Inv:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de Inv:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño de Inv:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 55 niños. <b>Muestra:</b> 18 niños.</p> <p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de observación.</p> <p><b>Tipo de muestra:</b> Muestra no probabilística por conveniencia (Otzen y Manterola, 2022).</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Microsoft Excel 2016</p> <p><b>Método de análisis:</b> Descriptivo e inferencial.</p> <p><b>Aspectos éticos:</b> Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, cuidado del medio ambiente, libre participación, Beneficencia, no maleficencia, integridad y honestidad, justicia.</p>

## Anexo 04 Instrumento de recolección de información

### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

##### DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres

Institución educativa:

Docente:

Grado:

**FINALIDAD:** La presente tiene por finalidad recoger datos verdaderos y necesarios respecto a la coordinación motora en el nivel inicial, el cual servirá para el Estudio de Investigación denominado: “Actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de La Institución Educativa Cruz de la Paz, Nuevo Chimbote, 2024.”

**INSTRUCCIONES:** Marca con una x en los casilleros la respuesta que creas conveniente sabiendo que:

#### VALORACIÓN

Nunca (0)	A veces (1)	Siempre (2)
Los estudiantes tienen bajo nivel de motricidad gruesa	Los estudiantes tienen regular nivel de motricidad gruesa.	Los estudiantes tienen el nivel de motricidad gruesa

N°	VARIABLE/ DIMENSIONES/ ITEMS	N	AV	S
		0	1	2
	<i>Dimensión: Esquema corporal</i>	0	1	2
1	Camina llevando un objeto en una mano.			
2	Realiza secuencias con su cuerpo siguiendo las indicaciones de una canción.			
3	Salta hacia adelante y hacia atrás.			
4	Se arrastra coordinando brazos y piernas.			
5	Camina imitando movimientos, utilizando las partes de su cuerpo.			
	<i>Dimensión: Equilibrio</i>			
6	Se para en un pie sin apoyo durante 15 segundos a más.			
7	Camina en una línea recta manteniendo el equilibrio.			
8	Camina en una línea zigzag manteniendo el equilibrio.			
9	Salta con los pies juntos.			

10	Se desplaza esquivando obstáculos.			
<i>Dimensión: Coordinación</i>				
11	Corre con variaciones de velocidad.			
12	Camina de forma lateral coordinando sus movimientos.			
13	Salta abriendo y cerrando las extremidades.			
14	Salta con los dos pies juntos en zigzag.			
15	Sube y baja gradas alternando las piernas.			

**Anexo 05: Ficha técnica de los instrumentos (descripción de las propiedades métricas, validez, confiabilidad, u otros).**

**Ficha técnica del instrumento.**

**Variable dependiente: Motricidad gruesa.**

Nombre original del instrumento	Ficha de observación
Autora	Perez Rojas, Rebeca Elizabeth
Objetivo del instrumento	Determinar si las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa.
Usuarios	Niños de 3 años de la I.E. “Cruz de la Paz”
Forma de administración o modo de aplicación.	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos.
Confiabilidad	Alfa de Cronbach es > 0. 809 es confiable

**Duración:** De 3 a 4 días de revisión por el expertos, la ejecución de la prueba piloto 2 horas pedagógicas y la prueba de confiabilidad sistemática de 20 minutos.

**Tipo de ítems:** Ordinal

**Número de ítems:** Actividades lúdicas consta de 9 ítems y motricidad gruesa de 15 ítems haciendo uso de 24 ítems.

**Áreas de Escala de la variable dependiente: motricidad gruesa.**

Dimensión 1: esquema corporal = 5 ítems (1,2,3,4 y 5)
Dimensión 2: equilibrio =5 ítems (6,7,8,9 y 10)
Dimensión 3: coordinación=5 ítems (11,12,13,14 y 15)

**Escala de medición de la ficha de observación**

	<b>Dimensión: Esquema corporal, equilibrio, coordinación.</b>	<b>Ficha de observación</b>
<b>Logro destacado</b>		<b>3</b>
<b>Logro esperado</b>		<b>2</b>
<b>Proceso</b>		<b>1</b>
<b>Inicio</b>		<b>0</b>

**Proceso de resultado:** Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

**Puntuación:** 30 puntos como máximo.

**Calificación: Se califica como sigue:** Logro destacado = 3, Logro esperado = 2; Proceso = 1; Inicio =0

**Materiales:** Lápiz, borrador y hojas impresas.

**Validación:** Instrumento de ficha de observación fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Mg. Favio Roncales Armas; Mg. Yasmin Katherine Vargas Machuca Lecca y la Mg. Ghina Esmeralda Castañeda Aguirre, para verificar la fiabilidad de la población con el atributo a medir su autenticidad; Bedoya (2020) definió la técnica del juicio de expertos como la opinión clara y directa de especialistas con amplios antecedentes en el tema, quienes son reconocidos como expertos altamente calificados y brindan información y juicios valorativos.

**Prueba piloto:** Desde el 26 de agosto al 6 de setiembre de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia de 18 niños de 3 años de distinta aula, mediante una observación libre y bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la ficha de observación; el instrumento constaba de 15 ítems.

PRUEBA PILOTO																
	Dimensión 1: esquema corporal					Dimensión 2: Equilibrio					Dimensión 3: Coordinación					TOTAL
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	
NIÑO 1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	25
NIÑO 2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	28
NIÑO 3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	23
NIÑO 4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	28
NIÑO 5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	19
NIÑO 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
NIÑO 8	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	22
NIÑO 9	1	0	1	0	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	14
NIÑO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	28
NIÑO 12	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	23
NIÑO 13	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	28
NIÑO 14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	17
NIÑO 15	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17
NIÑO 16	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	28
NIÑO 17	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	26
NIÑO 18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17
VARIANZA	0.16	0.24	0.16	0.24	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16	0.16	0.24	0.16	11.44

**Confiabilidad del instrumento:** El instrumento se aplicó la prueba denominada Alfa de Cronbach, a una muestra piloto de 18 sujetos diferente al objetivo de estudio, estableciéndose a 0.809.

base_prepost																			
Pretest					Posttest					resultados					...				
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
1	ID	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	Total	nivel	
2	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5	Inicio	
3	2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	6	Inicio	
4	3	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	6	Inicio	
5	4	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6	Inicio	
6	5	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	8	Proceso	
7	6	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5	Inicio	
8	7	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5	Inicio	
9	8	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	Inicio	
10	9	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	7	Inicio	
11	10	0	0	0	1	1	0	1	0	2	2	0	1	0	0	0	8	proceso	
12	11	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	6	Inicio	
13	12	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	7	Inicio	
14	13	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6	Inicio	
15	14	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8	proceso	
16	15	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	6	Inicio	
17	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	3	Inicio	
18	17	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	5	Inicio	
19	18	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	7	Inicio	
20																			

base_prepost																				
Pretest					Posttest					resultados					...					
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	ID	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	Total	nivel	
2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	28	Logro destacado	
3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30	Logro destacado	
4	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	26	Logro destacado	
5	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30	Logro destacado	
6	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	20	Logro esperado	
7	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	Logro destacado	
8	7	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	23	Logro destacado	
9	8	1	0	1	0	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	15	Logro esperado	
10	9	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	20	Logro esperado	
11	10	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	30	Logro destacado	
12	11	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	25	Logro destacado	
13	12	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30	Logro destacado	
14	13	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	18	Logro esperado	
15	14	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	18	Logro esperado	
16	15	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	30	Logro destacado	
17	16	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	28	Logro destacado	
18	17	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	18	Logro esperado	
19	18	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	27	Logro destacado	
20																				
21																				

base\_prepost - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Acrobat

Pegar Fuente Alineación Número Estilos

N24

Nivel	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	0	0%
En proceso	3	17%
En Inicio	15	83%
Total	18	100%

Nivel	fi	%
Logro destacado	12	67%
Logro esperado	6	33%
En proceso	0	0%
En Inicio	0	0%
Total	18	100%

Nivel	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	12	67%
Logro esperado	0	0%	6	33%
En proceso	3	17%	0	0%
En Inicio	15	83%	0	0%
Total	18	100%	18	100%

Pretest Postest resultados

Resultado1.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Explorar
  - Título
  - Notas
  - Conjunto de datos
  - Resumen de proc
  - Descriptivos
  - Pruebas de norm:
    - pretest
      - Título
      - Gráfico Q-Q n
      - Gráfico Q-Q n
    - posttest
      - Título
      - Gráfico Q-Q n
      - Gráfico Q-Q n
  - Registro
  - Pruebas NPar
    - Título
    - Notas
    - Prueba de rangos
      - Título
      - Rangos
      - Estadísticos

NPART TESTS  
 /WILCOXON=pretest WITH posttest (PAIRED)  
 /MISSING ANALYSIS.

➔ Pruebas NPar

**Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

**Rangos**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
postest - pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	18 <sup>b</sup>	9,50	171,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. postest < pretest  
 b. postest > pretest  
 c. postest = pretest

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	postest - pretest
Z	-3,728 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

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

## Validación De Juicio De Expertos

---



### FICHA DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO PARA PROCESO DE VALIDACIÓN

Nombres y Apellidos: Favio Manuel Roncales Armas

N° DNI: 40238451.

Edad: 45

Email: [favio757@gmail.com](mailto:favio757@gmail.com)

Celular: 943775577.

---

Título profesional: Lic. Educación secundaria, Lengua y literatura.

Grado académico: Maestría\_x\_\_\_\_\_ Doctorado\_\_\_\_\_

Especialidad: Docencia, currículo e investigación.

Institución que labora: Universidad Tecnológica del Perú – UTP.

---

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.

Autor(es): Rebeca Elizabeth Perez Rojas.

Programa académico: Educación inicial.

Firma



Huella digital



#### CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Favio Manuel Roncales Armas

Presente. -

Tema: **PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rebeca Elizabeth Perez Rojas** egresada del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024."** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación.
- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de variables.
- Matriz de consistencia.
- Ficha de validación.

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

**REBECA ELIZABETH PEREZ ROJAS**  
DNI: 45309860

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.								
VARIABLE INDEPENDIENTE: LÚDICAS	ACTIVIDADES	RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Juego psicomotor</i>								
1	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
2	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
3	Demuestra control de la fuerza y habilidades de sus extremidades.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego intelectual</i>								
4	Manifiesta habilidades para resolver problemas utilizando partes de su cuerpo.	X		X		X		
5	Se orienta adecuadamente en el espacio, identificando y reconociendo su ubicación con precisión.	X		X		X		
6	Se adapta de manera inteligente a situaciones complicadas.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego social</i>								
7	Obedece y aplica las reglas a conveniencia.	X		X		X		
8	Utiliza de manera asertiva las emociones en el juego.	X		X		X		
9	Coordina y demuestra compañerismo	X		X		X		

VARIABLE 2: MOTRICIDAD GRUESA		RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Esquema corporal</i>								
1	Camina llevando un objeto en una mano	X		X		X		
2	Realiza secuencias con su cuerpo siguiendo las indicaciones de una canción	X		X		X		
3	Salta hacia adelante y hacia atrás	X		X		X		
4	Se arrastra coordinando brazos y piernas	X		X		X		
<i>Dimensión: Equilibrio</i>								
5	Se para en un pie sin apoyo durante 15 segundos a más.	X		X		X		
6	Camina en una línea recta y en zigzag.	X		X		X		
7	Salta con los pies juntos	X		X		X		
8	Esquiva obstáculos	X		X		X		
<i>Dimensión: Lateralidad</i>								
9	Señala las partes de su cuerpo del lado derecho e izquierdo	X		X		X		
10	Identifica su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		
11	Realiza circuitos de huellas utilizando el lado de su cuerpo que corresponde.	X		X		X		
12	Reconoce el lado derecho e izquierdo de su compañero.	X		X		X		

<i>Dimensión: Coordinación</i>							
13	Corre con variaciones de velocidad.	X		X		X	
14	Camina de forma lateral coordinando sus movimientos.	X		X		X	
15	Salta abriendo y cerrando las extremidades.	X		X		X	
16	Sube y baja gradas alternando las piernas.	X		X		X	

Recomendaciones: .....

.....

Opinión de experto: Aplicable ( X )    Aplicable después de modificar ( )    No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Favio Manuel Roncales Armas.

DNI 40238451.



Firma



Huella digital



**FICHA DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO PARA PROCESO DE VALIDACIÓN**

Nombres y Apellidos: Yasmin Katherine Vargas Machuca Lecca

N° DNI: 47844225

Edad: 31 años

Email: 2019701049@uns.edu.pe

Celular:977363535

---

Título profesional: Lic. Educación Inicial y Arte Infantil

Grado académico:    Maestría (X)            Doctorado\_\_\_\_\_

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E. 1565

---

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.

Autor(es): Rebeca Elizabeth Perez Rojas.

Programa académico: Educación inicial.

Firma



Huella digital



**CARTA DE PRESENTACIÓN**

Magister / Doctor:

Yazmin Khaterine Vargas Machuca Lecca

Presente. -

Tema: **PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rebeca Elizabeth Perez Rojas** egresada del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024."** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de identificación de experto para proceso de validación.
- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de variables.
- Matriz de consistencia.
- Ficha de validación.

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

**REBECA ELIZABETH PEREZ ROJAS**  
DNI: 45309860

**FICHA DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

VARIABLE INDEPENDIENTE: LÚDICAS	ACTIVIDADES	RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Juego psicomotor</i>								
1	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
2	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
3	Demuestra control de la fuerza y habilidades de sus extremidades.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego intelectual</i>								
4	Manifiesta habilidades para resolver problemas utilizando partes de su cuerpo.	X		X		X		
5	Se orienta adecuadamente en el espacio, identificando y reconociendo su ubicación con precisión.	X		X		X		
6	Se adapta de manera inteligente a situaciones complicadas.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego social</i>								
7	Obedece y aplica las reglas a conveniencia.	X		X		X		
8	Utiliza de manera asertiva las emociones en el juego.	X		X		X		
9	Coordina y demuestra compañerismo	X		X		X		

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA		RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Esquema corporal</i>								
1	Camina llevando un objeto en una mano.	X		X		X		
2	Realiza secuencias con su cuerpo siguiendo las indicaciones de una canción.	X		X		X		
3	Salta hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
4	Se arrastra coordinando brazos y piernas	X		X		X		
5	Camina imitando movimientos utilizando las partes de su cuerpo.	X		X		X		
<i>Dimensión: Equilibrio</i>								
6	Se para en un pie sin apoyo durante 15 segundos a más.	X		X		X		
7	Camina en una línea recta manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
8	Camina en una línea zigzag manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
9	Salta con los pies juntos.	X		X		X		
10	Se desplaza esquivando obstáculos.	X		X		X		
<i>Dimensión: Coordinación</i>								
11	Corre con variaciones de velocidad.	X		X		X		
12	Camina de forma lateral coordinando sus movimientos.	X		X		X		

13	Salta abriendo y cerrando las extremidades.	X		X		X		
14	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	X		X		X		
15	Sube y baja gradas alternando las piernas.	X		X		X		

Recomendaciones: Después de haber analizado detenidamente el instrumento de evaluación, considero que cumple con los criterios necesarios para medir de manera efectiva los objetivos planteados en la investigación ya que el diseño es claro y coherente. Sin embargo, sería recomendable realizar una prueba piloto para asegurar su validez y fiabilidad en el contexto específico de la investigación. En general, es un buen punto de partida para obtener datos significativos.

Opinión de experto: Aplicable ( X )    Aplicable después de modificar ( )    No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg. Yasmin Katherine Vargas Machuca Lecca

DNI 47844225



Firma



Huella digital



FICHA DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO PARA PROCESO DE VALIDACIÓN

Nombres y Apellidos: Ghina Esmeralda Castañeda Aguirre

N° DNI: 44819814

Edad: 36 años

Email: ghina\_1288@hotmail.com

Celular: 980787486

---

Título profesional: Educación Inicial

Grado académico:

Maestría

Doctorado

Especialidad: Inicial

Institución que labora: N 1588 - Samanco

---

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.

Autor(es): Rebeca Elizabeth Perez Rojas.

Programa académico: Educación inicial.

Firma



Huella digital



**CARTA DE PRESENTACIÓN**

Magister / Doctor:

Gina Esmeralda Castañeda Aguirre

Presente. -

**Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rebeca Elizabeth Perez Rojas** egresada del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024."** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de identificación de experto para proceso de validación.
- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de variables.
- Matriz de consistencia.
- Ficha de validación.

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

**REBECA ELIZABETH PEREZ ROJAS**  
DNI: 45309860

**FICHA DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

VARIABLE INDEPENDIENTE: LÚDICAS	ACTIVIDADES	RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Juego psicomotor</i>								
1	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
2	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
3	Demuestra control de la fuerza y habilidades de sus extremidades.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego intelectual</i>								
4	Manifiesta habilidades para resolver problemas utilizando partes de su cuerpo.	X		X		X		
5	Se orienta adecuadamente en el espacio, identificando y reconociendo su ubicación con precisión.	X		X		X		
6	Se adapta de manera inteligente a situaciones complicadas.	X		X		X		
<i>Dimensión: Juego social</i>								
7	Obedece y aplica las reglas a conveniencia.	X		X		X		
8	Utiliza de manera asertiva las emociones en el juego.	X		X		X		
9	Coordina y demuestra compañerismo	X		X		X		

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA		RELEVANCIA		PERTINENCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No Cumple	
<i>Dimensión: Esquema corporal</i>								
1	Camina llevando un objeto en una mano.	X		X		X		
2	Realiza secuencias con su cuerpo siguiendo las indicaciones de una canción.	X		X		X		
3	Salta hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
4	Se arrastra coordinando brazos y piernas	X		X		X		
5	Camina imitando movimientos utilizando las partes de su cuerpo.	X		X		X		
<i>Dimensión: Equilibrio</i>								
6	Se para en un pie sin apoyo durante 15 segundos a más.	X		X		X		
7	Camina en una línea recta manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
8	Camina en una línea zigzag manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
9	Salta con los pies juntos.	X		X		X		
10	Se desplaza esquivando obstáculos.	X		X		X		
<i>Dimensión: Coordinación</i>								
11	Corre con variaciones de velocidad.	X		X		X		
12	Camina de forma lateral coordinando sus movimientos.	X		X		X		

13	Salta abriendo y cerrando las extremidades.	X		X		X	
14	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	X		X		X	
15	Sube y baja gradas alternando las piernas.	X		X		X	

Recomendaciones: .....

.....

Opinión de experto: Aplicable ( X )    Aplicable después de modificar ( )    No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Ghina Esmeralda Castañeda Aguirre

DNI 44819814



Firma



Huella digital

**Anexo 06: Formato de consentimiento informado u otros que corresponden a la investigación**



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

**(Padres)**

Título del estudio **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.**

Investigador (a): Rebeca Elizabeth Perez Rojas

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS, I.E. CRUZ DE LA PAZ, NUEVO CHIMBOTE, 2024.** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente proyecto de investigación se realiza porque se ha identificado una problemática relevante relacionada con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años, por ende, se les invita a participar en una encuesta a su menor hijo de 60 minutos, su participación en la investigación es completamente valiosa y anónima.

**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. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa
2. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa.
3. Comparar el nivel de motricidad gruesa en niños, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

**Riesgos:** (Si aplica)

La presente indagación no involucra ningún tipo de peligro para el participante, por consiguiente, sus calificaciones escolares no se verán dañada.

**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 934095968

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 celiacarbonelchavaez93@gmail.com

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

---

**Nombres y Apellidos**

**Participante**

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**

**Investigador**

---

**Fecha y Hora**