



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 943 PANGA - SATIPO 2023**

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

AUTOR

FRANCISCO PAQUI, DEYS

ORCID: 0000-0003-4911-6031

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0259-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:50** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

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

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 943 PANGA - SATIPO 2023**

Presentada Por :
(3007131015) **FRANCISCO PAQUI DEYS**

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

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 943 PANGA - SATIPO 2023 Del (de la) estudiante FRANCISCO PAQUI DEYS , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 16% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, por darme la vida.

A mi familia, por su apoyo incondicional.

A mi hijo porque son mi motor de vida.

A mis amigos por acompañarme en esta carrera.

A mis docentes, que me guiaron hasta el final.

Gracias, mil veces, gracias.

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a mi FAMILIA, por enseñarme a continuar a pesar de las dificultades. Gracias una vez más, por demostrarme el valor de la unión familiar.

Índice general

Carátula.....	i
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Índice general	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II.MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes.	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales.	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	10
2.1.3. Antecedentes Regionales - Locales.....	14
2.2. Bases teóricas de la investigación.	16
2.2.1. Actividades Lúdicas	16
2.2.1.1. Definiciones.....	16
2.2.1.2. juego simbólico	17
2.2.1.3. Construcción del juego.....	17
2.2.1.4. juego basado en reglas.....	18
2.2.1.5. Teorías de las actividades lúdicas:	18
2.2.2. Motricidad gruesa.....	19
2.2.2.1. Definición	19
2.2.2.2. Tipos de Motricidad gruesa	20
2.2.2.2.1. Equilibrio.....	20
2.2.2.2.2. Ritmo.....	20
2.2.2.2.3. Coordinación de la vista.....	21

2.2.2.4. Teorías de motricidad gruesa:	21
2.3. Hipótesis.	23
III. METODOLOGÍA.	24
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación.....	24
3.2. Población y muestra	25
3.3. Variables, definición y operacionalización	27
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	30
3.5. Método de análisis de datos	31
3.6. Aspectos Éticos	32
IV. RESULTADOS	36
4.1. Resultados	36
4.2. Discusión.....	42
V. CONCLUSIONES.....	46
VI. RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	48
Anexos.....	52
Anexo 01 Matriz de consistencia	53
Anexo 02 Instrumento de recolección de información	55
Anexo 03 Validez del instrumento.....	57
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento	63
Anexo 05: Formato de Consentimiento informado.....	65
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información	67

Lista de Tablas

Tabla 1 Población	25
Tabla 2 _muestra	26
Tabla 3 _nivel actividades lúdicas en niños de 5 años	36
Figura 1 _Porcentaje de las actividades lúdicas en niños de 5 años	36
Tabla 4 _Nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años	37
Tabla 5 _Estadístico de correlación entre las variables uso de títeres y expresión oral	38
Tabla 6 _Estadístico de correlación entre las actividades lúdicas y el Equilibrio en niños de 5 años	39
Tabla 7 _correlación entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años	40
Tabla 8 _correlación entre relación entre las actividades lúdicas y Coordinación visomotriz en niños de 5 años	41

Lista de figuras

Figura 1_Porcentaje de las actividades lúdicas en niños de 5 años	36
Figura 1_Porcentaje de motricidad gruesa en niños de 5 años	37

Resumen

El objetivo general de la presente investigación fue conocer la relación entre las actividades recreativas y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. La metodología utilizó una muestra de 21 niños de 5 años y fue cuantitativa con un nivel descriptivo y diseño correlacional. La ficha de observación fue la herramienta, y la observación la técnica. Se utilizó la prueba estadística conocida como correlación de Spearman para confirmar los hallazgos del estudio. En la prueba de actividades recreativas, el 29 por ciento de los estudiantes de la muestra demostraron un logro sobresaliente, seguido por el 45 por ciento de los estudiantes que demostraron el logro esperado. En la prueba de habilidades motoras gruesas, el 30 por ciento de los estudiantes de la muestra demostraron logros sobresalientes, seguido por el 55 por ciento de los estudiantes que demostraron el logro esperado. Teniendo como conclusión que existe una correlación entre las actividades de ocio y la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023

Palabras clave: actividades lúdicas, equilibrio, motricidad gruesa

Abstract

The general objective of the present investigation was to know the relationship between recreational activities and gross motor skills in 5-year-old students of the Initial Level of the Educational Institution N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. The methodology used a sample of 21 five children. of 3 years and was quantitative with a descriptive level and correlational design. The observation form was the tool, and the observation the technique. The statistical test known as Spearman's correlation was used to confirm the study findings. On the recreational activities test, 29 percent of the students in the sample demonstrated outstanding achievement, followed by 45 percent of the students who demonstrated expected achievement. On the gross motor skills test, 30 percent of the students in the sample demonstrated outstanding achievement, followed by 55 percent of the students who demonstrated expected achievement. Having as a conclusion that there is a correlation between leisure activities and gross motor skills in children of 5 years of the Initial Level in the Educational Institution N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Keywords: recreational activities, balance, gross motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La forma en que educamos a los niños en nuestro país ha sido un tema de discusión durante mucho tiempo mientras que algunos se contentan con mirar y aprender, otros enfatizan el valor del juego y las habilidades motoras gruesas, las instituciones públicas son conocidas por sus debates sobre este tema de habilidades, los juegos a menudo se ven como actividades lúdicas las habilidades motoras gruesas ahora son necesarias para el aprendizaje porque es una actividad para el buen funcionamiento del mundo globalizado en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños.

Alarcón (2019) describe la motricidad gruesa como el dominio del cuerpo que se relaciona con la persona y el entorno en el que crece, desde el encuadre hasta las actividades que realiza o los movimientos que realiza. Sostienen que las habilidades motoras de una persona pueden ser gruesas o finas, y que las habilidades motoras finas son aquellas que implican el uso seguro del ojo, el pie o la mano en una situación precisa. También tenemos la motricidad gruesa, que depende del individuo y del entorno en el que se desarrolle.

Para obtener ciertos resultados, es necesario entrenar continuamente los músculos que se utilizan para realizar movimientos particulares a lo largo del tiempo. La capacidad para lograr una coordinación adecuada entre el sistema nervioso central y las funciones que se desarrollan en el dominio de las contracciones musculares en el cuerpo puede argumentarse como la base para afirmar que las habilidades motoras gruesas se consideran todas las acciones que se pueden realizar. . punto . Todas estas habilidades se pueden perfeccionar y fortalecer con el tiempo y la práctica, así como a través de la experiencia. la aplicación de habilidades condicionantes adicionales como

fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad, que sirven para ilustrar el nivel de discriminación que se ha alcanzado, pueden realizarse simultáneamente con la ejecución de grandes movimientos utilizando todas las habilidades desarrolladas desde la motricidad gruesa. movimientos del individuo (Lupuche y Paiva, 2017).

En el contexto peruano, la investigación las implementaciones de actividades recreativas y el desarrollo motor grueso en los niños con cinco años de educación formal no es un problema reciente. La investigación que se ha realizado sobre el tema, sin embargo, indica que no se ha hecho mucho en cuanto a la forma de investigación sobre el mismo.

Debido a que los padres y maestros tendrán más información y recursos para usar para tomar decisiones informadas sobre cómo mejorar la forma en que los educandos comunicarse en su comunidad o entorno educativo y ser capaz de predecir el futuro y puedan ver lo importantes realizar esta investigación sobre cómo las habilidades motoras gruesas están relacionadas con actividades recreativas.

Teóricamente, se justifica por el objetivo del presente estudio, que es sistematizar e identificar los vínculos entre la motricidad gruesa y la expresión del juego. Se desarrollará para analizar e identificar el vínculo entre las actividades recreativas y las habilidades motoras gruesas, y se anticipa que este trabajo mejorará nuestra comprensión de las ciencias de la educación.

En cuanto a la justificación metodológica, el Checklist, del cual se desarrollaron dos versiones para identificar los desempeños alcanzados o alcanzadas por los estudiantes en cada variable, fue el instrumento utilizado en esta investigación. El desarrollo y validación de los instrumentos antes mencionados fueron sometidos a un riguroso proceso para asegurar que pudieran ser utilizados adecuadamente. Esto se

hizo con el fin de evaluar su confiabilidad y hacer una contribución metodológica seria a la investigación. También podemos decir el instrumento son muy utilizados en otras Instituciones Educativa s. Este estudio utilizó una metodología cuantitativa, descriptivo-correlacional con un diseño transversal, correlacional, no experimental.

Alarcón (2019) define la motricidad gruesa como un subconjunto de la motricidad infantil, refiriéndose al desarrollo de habilidades motrices específicas que involucran el uso de varios grupos musculares del cuerpo, así como el grado de agilidad y destreza con que se ejecutan. La capacidad o habilidad para mantener una posición equilibrada y realizar cambios posicionales del cuerpo está directamente relacionada con estos movimientos, que frecuentemente se perciben como globales y generales del cuerpo. Por lo general, se clasifican como movimientos de tipo motor grueso. con aptitud o aptitud. El desarrollo de la motricidad gruesa comienza en los primeros años de la infancia y tiene un impacto en la educación principalmente porque influye en la forma en que un niño interactúa por primera vez con el mundo exterior. La utilización de la motricidad gruesa tiene lugar en varias etapas de crecimiento y, si bien cada una es importante, la etapa de uno a cinco años se destaca en particular porque el niño comienza a desarrollarse en esta etapa.

Las actividades de caminar de forma independiente, agacharse y subir y bajar escaleras son ejemplos de motricidad gruesa según Carhuallan (2020), todas las habilidades se mejoran y comienzan a surgir otras nuevas como correr, saltar, equilibrio y una mayor autonomía, teniendo en cuenta lo mencionado, se puede decir que el desarrollo motor grueso consiste en la capacidad de lograr una coordinación adecuada entre el sistema nervioso central y las funciones, todas las acciones son posibles contráctiles de los músculos del cuerpo y todas estas habilidades se pueden

desarrollar a través de la práctica o la experiencia constante, y se pueden combinar con otras habilidades condicionales como la fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad para demostrar la capacidad de distinguir entre los movimientos de diferentes personas. Todas estas habilidades son susceptibles de mejora.

Domínguez (2015) afirma que debido a que se piensa que la actividad lúdica tiene un bajo nivel de confiabilidad pedagógica, con frecuencia se desprecia, especialmente cuando se trata de juegos. Sin embargo, los estudios ven la contribución del juego como un componente que mejora los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes. Independientemente de la ubicación del estudiante a lo largo del continuo formativo, la actividad lúdica es una poderosa estrategia significativa que debe ser utilizada como elemento gravitante en el fortalecimiento educativo dentro de las diversas tareas escolares. De acuerdo con esa línea de razonamiento, el juego debe verse bajo esa luz. Adicionalmente, se debe recordar que jugar es una actividad crucial que posibilita la evolución del individuo a nivel cognitivo, comunicativo, afectivo y social, ya que posibilita el correcto desarrollo de aquellos procesos fundamentales vinculados a la maduración psíquica. El juego puede ayudar a las personas a sentirse mejor emocionalmente, lo cual es importante porque el estado emocional de una persona afecta la forma en que se desarrolla y es un determinante en la Institución Educativa N° 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023, no se han realizado estudios hasta la fecha para determinar la relación beneficiosa entre la realización de algunas actividades relacionadas con la recreación y el desarrollo de la motricidad gruesa.

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023?

Objetivo General Determinar cuál es la relación entre relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

Objetivos Específicos. Establecer la relación entre las actividades lúdicas y el Equilibrio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023. Establecer la relación entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023. Establecer la relación entre relación entre las actividades lúdicas y la Coordinación visomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023

Justificación de la investigación.

La investigación del vínculo entre las actividades de tiempo libre y el desarrollo motor grueso en niños peruanos en sus primeros cinco años de escolaridad no es un problema reciente. La investigación que se ha realizado sobre el tema, sin embargo, indica que no se ha hecho mucho en cuanto a la forma de investigación sobre el mismo.

Como justificación práctica, fue crucial realizar este estudio sobre cómo se relacionan las actividades recreativas y la motricidad gruesa, ya que las familias puedan tener más recursos y herramientas a la hora de decidir cómo mejorar la forma en que los alumnos puedan realizar sus actitudes de manera coordinada para realizar su aprendizaje y poder alumnado para el futuro.

El objetivo de la investigación es la sistematización de identificación de las conexiones entre la motricidad gruesa y la expresión del juego, lo justifica teóricamente de la misma manera, se esperaba sumar al cuerpo de conocimiento en

el campo de las ciencias de la educación al analizar e identificar la conexión entre las actividades de ocio y la motricidad gruesa.

El Checklist, se realizó en una primera y una segunda versión para su identificación del desempeño alcanzado o alcanzadas por los estudiantes en cada variable, fue el instrumento utilizado en esta investigación, según la justificación metodológica. Para asegurar el uso adecuado de los instrumentos antes mencionados, se siguió un estricto proceso para sus desarrollos y validaciones, esto se hizo en un esfuerzo por evaluar su validez y confiabilidad como una contribución metodológica significativa a la investigación y también se puede decir que estos instrumentos son muy utilizados en otras Instituciones Educativa.

II.MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Chicaiza (2021) la Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa, el objetivo de la investigación fue identificar los rasgos comunes y únicos de la evidencia teórico-científica más pertinente en español e inglés sobre la relación entre el sujeto de estudio, depositada en varios bases de datos científicas y buscadores bibliográficos, publicados a lo largo del estudio, según consta en una tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias. En el enfoque cuantitativo de la investigación se utilizó un diseño no experimental de alcance exploratorio. El investigador llegó a las siguientes conclusiones, entre otras: Se realizó una amplia búsqueda de evidencia científica teórica sobre la conexión entre el juego y las habilidades motoras gruesas utilizando una variedad de palabras clave y distractores almacenados en una variedad de bases de datos académicas y motores de búsqueda bibliográficos, publicados en los últimos diez años. A través de esta búsqueda se encontraron 11.038 artículos, que sirvieron de base para la investigación. Se encontró evidencia científica teórica específica sobre la conexión entre el juego y las habilidades motoras gruesas entre los resultados generales arrojados por varias bases de datos científicas y motores de búsqueda bibliográficos. Para encontrar 3.388 estudios, se aplicó un conjunto de palabras clave. Con la ayuda de este total, pudimos reducirlos según estándares predeterminados para producir 25 artículos potenciales para el estudio.

Cango (2019). La actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, el objetivo principal del estudio, según una tesis presentada en la Universidad de Loja en Ecuador, fue conocer la prevalencia del juego en el desarrollo de la habilidades motoras. un niño entre las edades de 4 y 5 de espesor. Durante el proceso de investigación se emplearon técnicas científicas, descriptivas, inductivas, deductivas, de análisis-síntesis y estadísticas para permitir el crecimiento organizado del proceso investigativo. Los métodos utilizados fueron una entrevista con el profesor y la aplicación del Test de Goodard a los niños. Un maestro y diecisiete niños de entre cuatro y cinco años están incluidos en los sujetos del estudio. Los resultados demuestran que el uso de la guía de actividades de juego fomenta el desarrollo de habilidades motoras gruesas, incluidas las habilidades manuales, el ejercicio de los músculos de las manos y los dedos, la coordinación mano-ojo, el agarre digital, la precisión y la agilidad para tareas más desafiantes. a su edad, si es posible.

Narváez (2020) Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños, El objetivo del estudio, que fue realizado por la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador para aquellos que estaban considerando cursar una maestría en educación infantil, fue mejorar la preparación de los estudiantes para ingresar a la educación básica mediante el fomento de las habilidades motoras gruesas de niños y niñas desde la infancia. primeros grados. a través del uso de actividades recreativas, educación 2. La investigación fue correlacional porque se establecieron relaciones causales entre el uso de actividades recreativas y el desarrollo de la motricidad gruesa. La investigadora

descubrió, entre otras cosas, que el uso de la guía de motricidad gruesa enfocada en la recreación de Jugando Fortalezco favorece la maduración espacial de los niños de Educación Inicial 2 al permitirles reconocer su esquema corporal y desarrollar la lateralidad y la espacialidad de manera efectiva. ubicación. Además, se concluye que el uso de la Guía de actividades recreativas Play Me Strengthen ayuda a los niños de Educación Inicial 2 a desarrollar sus habilidades de coordinación dinámica al mejorar la coordinación corporal, el equilibrio dinámico y la coordinación ojo-motora. Finalmente, se encuentra que el uso de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando Fuerza” ha ayudado a los niños de Educación Inicial 2 a desarrollar su coordinación estática, equilibrio estático, tono muscular y técnicas de respiración y relajación.

Rojas (2020) Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 5 años, explica que el objetivo del estudio fue investigar la relación entre las actividades recreativas y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del Nivel Inicial de las Unidades Educativas antes mencionadas en el curso. Uso de listas de verificación y cuestionarios como técnicas e instrumentos de investigación, diseños de investigación ex post facto, bases de paradigma integrador o mixto y tipos de investigación correlacional. Los resultados demuestran cómo se desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 3 a 5 años, y los educadores son conscientes de la importancia de las actividades de ocio para este proceso. Las experiencias de aprendizaje que tienen los niños pequeños durante esta

etapa de desarrollo determinan sus habilidades a lo largo de sus vidas. La correlación mediana entre las dos variables, o $r = 0,5$, se calculó mediante el método del coeficiente de Pearson.

Vera (2019) Estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años , explica que el objetivo del estudio es conocer, a través de una investigación de campo para la elaboración de una guía didáctica, cómo las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se utilizaron enfoques tanto inductivos como deductivos para describir el problema en la metodología, que se desarrolló y luego se aplicó mediante investigación de campo y literatura. Luego, para averiguar cuánto sabían los padres sobre el desarrollo físico de la motricidad gruesa de sus hijos, realizamos una entrevista con el director y una encuesta a los padres. Como resultado se encontró que las técnicas lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la coordinación, faceta esencial del desarrollo psicomotor integral de los niños y niñas de Inicial I de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” entre los 3 años. y 4. y se constató que la primera y la segunda lista de cotejo, que evalúan las competencias y habilidades indicadas en el Currículo Ecuatoriano 2014, difieren significativamente entre sí. Se encontró que el uso de actividades tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Huaychani y Ayca (2019) Relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años El objetivo principal fue establecer una conexión entre las actividades lúdicas creadas por

los docentes y la motricidad gruesa que muestran los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Municipal Cuna Jardín de Ciudad Nueva. En la misma línea, llaman la atención que el estudio fue una investigación sencilla con un diseño no experimental, descriptivo y correlacional, que la muestra estuvo conformada por niños y niñas de cuatro años, aproximadamente de la misma edad que los niños de kínder, y que el estudio fue de tipo no experimental. Según las conclusiones del estudio, las actividades recreativas tienen una gran influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Municipal Cuna Jardín de Ciudad Nueva. La Institución Educativa Municipal Cuna Jardín de Ciudad Nueva cuenta con un alto porcentaje de docentes que realizan actividades recreativas, 60%, con un nivel de confianza del 95%. Los alumnos de 4 años de la Institución Educativa Municipal Cuna Jardín de Ciudad Nueva demuestran altos niveles de motricidad gruesa, con un 38 por ciento de confianza. Los alumnos de cuatro años de la Institución Educativa Municipal Cuna Jardín de Ciudad Nueva demostraron una motricidad gruesa superior con un nivel de confianza del 95% en un nivel superior de actividades de ocio diseñadas por los docentes.

Lupuche y Pavía (2019), las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, explica que el objetivo principal fue determinar cómo se relacionan las actividades recreativas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años del I. E. Augusto B. Leguía, el Puente de Piedra. El diseño del estudio no experimental fue descriptivo a nivel correlacional. 137 niños del I conformaron la población de 100 niños

conformaron la muestra. Mediante el juicio de expertos, se estableció la validez de la herramienta de investigación y se evaluó la confiabilidad de la herramienta mediante el Alfa de Cronbach. La Institución Educativa Augusto n^a 323 fue objeto de una investigación. Llegó a una decisión que se tomó. Legua de la comuna de Puente Piedra procesó los datos con el programa SPSS y concluyó que una parte importante de los niños de 4 años se encuentran en un nivel de competencia que no presenta muchas dificultades en cuanto a la relación positiva entre el tiempo libre y el desarrollo de la motricidad gruesa. A pesar de lo dicho, es fundamental fortalecer y trabajar esta conexión, teniendo en cuenta el alto porcentaje de niños que se encuentran en un nivel inicial.

Aguedo y Hurtado (2019) Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años mencionar que el objetivo principal es conocer el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault. Esto se dio como resultado de la incapacidad de la institución para atender un problema que involucraba el pobre desarrollo motor del niño, lo que repercutía en su pensamiento, el cual se forma a partir de su conocimiento del mundo. De esta forma, el niño desarrolla la necesidad de realizar actividades de exploración, sus sentidos y movimientos (correr, saltar, tocar, saltar, gatear, lanzar, etc.) para percibir las características de los objetos, organizar sus actividades mentales, procesar y generar ideas. En el proyecto de investigación se utilizó una metodología cuantitativa, cuasi-experimental y un paradigma positivista. Entre las muchas conclusiones a las

que llegaron los investigadores, las siguientes son solo algunas. El primer efecto fue la provisión de una variedad de actividades motoras que ayudaron al niño a lograr un progreso significativo. Esto fue posible gracias a la aplicación de estrategias lúdicas al desarrollo de las habilidades motoras gruesas, que se manifestará en su trabajo escolar ya lo largo de su evolución vital, asegurando su éxito. Los ejemplos incluyen el control del movimiento del cuerpo, que es crucial para manejar las habilidades de lectura, escritura y matemáticas, la memoria, la atención, la concentración, la creatividad y el autocontrol. Segundo: Los movimientos de los niños eran torpes, hacían movimientos deficientes y les costaba realizar las diversas actividades que se les sugerían, lo que les dificultaba alcanzar logros significativos como la falta de atención y un mínimo desarrollo de su creatividad. , creatividad y moderación.

Phillipps (2019) las actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los escolares del quinto ciclo, explica que el objetivo fue conocer cómo se relacionan la actividad física y la motricidad gruesa en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón N° 1149 Cercado de Lima. La tipología del estudio es de diseño no experimental correlacional, con una muestra integrada de 108 escolares. Se utilizaron dos instrumentos en el estudio: la Prueba de coordinación corporal infantil KTK y el Cuestionario de Godin y Shephard ampliamente utilizado. naturaleza. Se comparan hipótesis teóricas y hallazgos estadísticos, y se encuentra que existe una fuerte relación entre las variables coordinación motora gruesa y actividad

física. Asimismo, se determina que debemos recordar que la motricidad gruesa debe practicarse e iniciar en una edad temprana, como así lo indican el autor.

2.1.3. Antecedentes Regionales - Locales.

Condori (2019) el de investigación de trabajo con niños de 4 años involucró el uso de habilidades motoras gruesas y técnicas lúdicas. El estudio con niños de 4 años de los establecimientos de Educación Inicial de la comuna de Alto de Alianza de Tacna fue conocer la relación entre el grado de desarrollo de la motricidad y los tipos de técnicas de juego empleadas. Para encontrar una correlación entre las variables importantes, la investigación fue de tipo fundamental o pura y utilizó un diseño descriptivo asociativo. Uno de los hallazgos fue que existe una fuerte relación entre el grado de desarrollo motor grueso y las técnicas lúdicas utilizadas al trabajar con niños de cuatro años en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito Alto de Alianza. Estos resultados están respaldados por la prueba estadística Chi-cuadrado, que tuvo un valor calculado de $\chi^2 = 45,8$ y un valor crítico de 5,991.

Córdova y Mucha (2020) El objetivo de este estudio fue determinar si el taller de juegos para niños era efectivo o no para mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños en edad escolar. Esto se hizo utilizando el método de diseño correlacional de la investigación científica, que solo involucra a un grupo. La unidad de muestra fue una escuela pública con niños de 2° grado de 7 y 8 años y de ambos sexos. utilizando tablas de correlación, tablas de frecuencia y tabulaciones cruzadas con la distribución de Pearson, se utilizó

el programa estadístico SPSS versión 22 para analizar los datos. De acuerdo con los resultados, la aplicación del taller de juego infantil es exitosa porque la motricidad gruesa de los niños mejoró significativamente. Se encontró que las diversas dimensiones de las habilidades motoras gruesas diferían significativamente en menos de 0,05. Debido a que la evaluación pretest del nivel de desarrollo motor fue baja y la evaluación posttest del nivel de desarrollo motor grueso fue alta, se puede concluir que la aplicación del taller lúdico es exitosa.

Alarcón (2019) el juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años, explica que el objetivo del estudio fue conocer cómo incidía el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 8 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018. Además, destaca que la investigación fue transversal y correlacional, no experimental y considerada descriptiva. El diseño descriptivo correlacional permitió determinar el grado de influencia de las variables de estudio, y la metodología descriptiva permitió el registro de las observaciones y el análisis de la información. 50 niños de 3 años conformaron la población y muestra de estudio, lo que ayudó a los investigadores a determinar el grado de influencia. Con fines descriptivos, también se incluyeron cuatro docentes para conocer su opinión sobre el juego y el desarrollo motor grueso de los niños. De acuerdo con los hallazgos, los niños menores de tres años de la colonia Nuestra Señora de Loreto de la Institución Educativa N° 08 de Andahuaylas tienen un impacto positivo en el desarrollo del juego en su motricidad gruesa.

En consecuencia, el p-valor obtenido es de 0,000, y el coeficiente obtenido al respecto es de 0,606, lo que en la escala de Pearson denota una influencia moderada, es decir, cuanto mejor es el juego, mejor es el desarrollo de la motricidad gruesa del niño. menos de 0,05 puntos porcentuales de margen de error, lo que demuestra que hay influencia y obliga a aceptar la hipótesis.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1. Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Definiciones

Según Andreu (2006), Las actividades lúdicas estrechamente asociadas al juego son una acción u ocupación libre que ocurre dentro de límites temporales, espaciales y otros límites físicos predeterminados y de acuerdo con reglas que son absolutamente necesarias pero que se aceptan libremente, las actividades de juego vienen en una variedad de formas e incluyen una amplia gama de posibilidades, que incluyen juegos de mesa tradicionales, deportes, actividades al aire libre, videojuegos, rompecabezas, pasatiempos, música, danza, teatro improvisado y muchos otros.

Para Paredes (2003), Las declaraciones el juego es parte del comportamiento humano" y "lo incluye en todas sus etapas son mutuamente inclusivas y establecen que los pensamientos, acciones y sentimientos del jugador son los que dan origen, dan forma y, en última instancia, terminan el juego. A lo largo de su vida, las personas participan en actividades recreativas que inicialmente se consideran más serias, pero que en realidad se realizan para el entretenimiento, la relajación, la educación o la recreación de los demás. Se hace referencia al juego como una actividad multifacética porque se ajusta constantemente a las necesidades que tienen

las personas de disfrute, incertidumbre, ejercicio o actividades grupales. El juego es uno de los más significativos en cada una de las diversas etapas en las que se desarrollan estos juegos porque no termina con la infancia, sino que se desarrolla en cualquiera de sus múltiples formas junto a la persona. Varias partes del cuerpo se pueden ejercitar con su ayuda.

2.2.1.2. Dimension de las actividad lúdica

Pavía (2003) las actividades lúdicas se consideran la disposición y disponibilidad del cuerpo, estas actividades son útiles, rentables y productivas. Las dimensiones que mencionaste, juego simbólico, juego de construcción y juego de reglas.

1. Juego simbólico

Cuando un niño es capaz de imitar, repetir una serie de imitaciones sin el objeto, adoptar una personalidad e intercambiar una acción real por una inventada, los comportamientos de imitación se centran en el juego simbólico en lugar de juegos de imitación que están estrechamente vinculados a los objetos reales.

Para De Velasco y Abat (2011) afirman que el juego se transformará en un mundo inventado porque los niños son capaces de manejar símbolos y significados tanto de forma consciente como inconsciente. También afirman que los niños tienen la capacidad de separarse de la realidad e inventar escenarios inventados.

2. Construcción del juego.

El juego de construcción es difícil de clasificar de acuerdo con las normas del juego, no hay muchos estudios que analicen cómo afectan la forma en que las personas manipulan y construyen las cosas, y no cuentan como etapas la posición intermedia dentro de la secuencia evolutiva, si no marca, basta como puente de contagio con los distintos niveles de juego y los comportamientos adoptados, así como un conjunto de movimientos y manipulaciones o acciones.

3. juego basado en reglas.

También llamado juego estructurado, las reglas pueden ser modificadas o creadas enteramente al antojo de los jugadores del mismo modo, podemos afirmar que los jugadores de estos juegos transmiten las reglas de estos juegos a amigos o hermanos de varias edades a través de sus propias interacciones, teniendo en cuenta la edad de cada niño o del jugador en la medida en que estos juegos les permitan interactuar. con niños.. Se pueden jugar en equipos, parejas o tríos Estos juegos apoyarán el crecimiento holístico y la expansión de las facultades intelectuales, mentales y físicas de sus usuarios.

2.2.1.5. Teorías de las actividades lúdicas:

Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Según Freud (citado por Acuña, 2018), el psicoanálisis es una teoría y método revolucionario de la mente. Este autor argumenta que los bebés y los niños pequeños son impotentes frente a fuertes fuerzas biológicas y sociales sobre las que tienen poco o ningún control. Según la teoría de Freud, cada persona nace con una cierta cantidad

de bioenergía, que es el origen de todos los impulsos fundamentales y la base del comportamiento.

Aunque el flujo de corriente es fijo, hay varias formas de gestionarlo. Las tres fuentes principales de energía o instintos son el impulso sexual (también conocido como libido), el impulso de vida, que incluye el hambre y el dolor, y la agresión vinculada al instinto de muerte. Los niños nacen con una sola estructura, que es "eso", según él, y "eso" es una reserva de energía instintiva que está abierta al cuerpo y llena de impulsos en conflicto.

Sigmund Freud trató de demostrar que la mayor parte de lo que hace la gente es inconsciente, y solo una pequeña parte es consciente. La mayor parte de este comportamiento inconsciente comienza en la niñez y se desarrolla a lo largo de la vida. Para evitar que los conflictos afecten más tarde a nuestra vida adulta, primero deben resolverse gradualmente y enseñarse en la infancia. Con esto en mente, las teorías de Freud están tan estrechamente relacionadas con la sexualidad porque creía que era un aspecto crucial del desarrollo humano, particularmente del comportamiento. De acuerdo con sus circunstancias, las personas se comportan de cierta manera y la teoría psicoanalítica trata de explicar por qué. En realidad, no se considera una teoría totalmente científica, sino más bien un modelo metafórico basado en la investigación del tema en cuestión

2.2.2. Motricidad gruesa.

2.2.2.1. Definición

La motricidad gruesa es fundamental para la actividad física y las habilidades deportivas posteriores, por lo que Silva (2011) afirma que se relacionan principalmente con los diferentes movimientos corporales que

realiza un individuo. Estas habilidades necesitan ser incentivadas y reguladas en los niños más pequeños, al igual que la motricidad avanzada, ya que son las encargadas de controlar los movimientos de los músculos, en consecuencia, los grandes movimientos como lanzar, correr, saltar y trepar. Cuando practican solos, adquieren el conocimiento más rápidamente y lo retienen mejor.

El desarrollo motor grueso se basa tanto en el movimiento corporal en el músculo de las piernas, brazos, torso y cabeza, según Comellas y Perpinya (2003) las habilidades motoras gruesas comienzan a desarrollarse en los recién nacidos la consideración de respuestas motrices, o movimiento, juega un papel fundamental e indispensable para determinar el grado de éxito o logro de las metas propuestas por un sujeto frente a un objetivo determinado.

2.2.2.2. Dimensiones de la Motricidad gruesa

1. Equilibrio

Según Mesonero (1994), es la capacidad de desafiar la atracción de la gravedad y conservar la alineación corporal deseada; el equilibrio corporal es la condición bajo la cual todas las acciones se vuelven más coordinadas y precisas cuanto más natural y cómodamente el niño se para y se mueve en una posición erguida; como resultado, dominar el equilibrio es una habilidad desafiante que requiere un intenso esfuerzo nervioso y concentración por parte del alumno.

2. Ritmo.

Mesonero (1994) afirmó que se tiene una descripción para algún movimiento

repetido, intervalo regular, orden rítmico en sucesiones, los ritmos son unas buenas coordinaciones de algún movimiento para los niños aprenden tres habilidades cruciales en respuesta a una serie de sonidos proporcionados durante la educación: ritmo, perceptivo, motor y afectivo.

Se ha comprobado, según Schinca (2011), está comprobado que el cuerpo se mueve en un espacio y tiempo determinados y que estas realidades corresponden a cada gesto o señal en el espacio. Además, debido a que se desarrolla con el tiempo, todo movimiento temporal debe hacerse evidente. Si partimos de un análisis del movimiento orgánico, es decir que se rige por leyes fundamentales del funcionamiento natural, veremos que tiene un recorrido por el interior del cuerpo y que este movimiento muscular se propaga.

3. Coordinación visomotriz.

Según Mesonero (1994), los músculos tienen más fuerza cuando se estiran contra la gravedad, y los niños pueden experimentar posibilidades cuando están en posiciones de cúbito, donde los efectos de la gravedad son suficientemente contrarrestados por el apoyo de todo el cuerpo, lo que permite el desarrollo del equilibrio. La interacción coordinada de las funciones motoras y visuales se conoce como coordinación.

2.2.2.3. Teorías de motricidad gruesa:

Teoría del desarrollo

Las habilidades motoras se integran en varias etapas del desarrollo de la función cognitiva, según Jean Piaget (1964), quien también hizo contribuciones al desarrollo de la psicokinesiología. Al inferir que los pensamientos provienen de las acciones, está

principalmente interesado en cómo aprenden los niños y cómo sus movimientos afectan el desarrollo cognitivo de un bebé.

Según Piaget, el desarrollo de un niño ocurre en fases a las que él se refiere como etapas evolutivas. Estas fases, que según la edad corresponden al desarrollo sensorio-motor, desarrollo preoperacional y desarrollo específico-operacional, son cuando el niño comienza a desarrollar sus capacidades por primera vez. Además, afirmó que el ejercicio es el primer paso. Debido a que la inteligencia sensoriomotora se desarrolla a través del contacto con los objetos, los primeros dos años de vida son cruciales.

Cualquier tipo de cambio que puede experimentar una cosa o una persona se denomina transformación. Una cosa o una persona pueden ser reconocidas por un estado o apariencia conocido como modo entre transiciones. Cuando los líquidos se mueven de un recipiente a otro, por ejemplo, su forma puede cambiar.

Cambios relacionados con la edad en la personalidad de una persona).

Según Piaget, la capacidad de representar tanto las facetas dinámicas como las estáticas de la realidad es un requisito previo para que el intelecto humano sea adaptativo.

Sostiene que la representación y el control de elementos dinámicos o transformaciones de la realidad son funciones de la inteligencia operativa. los elementos estáticos de la realidad están representados por el intelecto metafórico.

El modelo anterior tuvo que ser modificado para dar cabida a nuevas experiencias, ya que al acuerdo anterior se sumaron nuevos testimonios sobre el desarrollo de viviendas adecuadas a medida que avanzaba la asimilación. El desarrollo cognitivo se divide en

cuatro etapas: el período sensoriomotor, el período preoperatorio, el período operativo específico y el período operativo oficial.

2.3. Hipótesis.

Hipótesis General.

H₁: Existe relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023

H₀: No existe relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023

Hipótesis específicas.

H₁₁: Existe relación entre las actividades lúdicas y el equilibrio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

H₁₀: No existe relación entre las actividades lúdicas y el equilibrio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

H₂₁: Existe relación entre relación entre las actividades lúdicas y el ritmo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

H₂₀: No existe relación entre relación entre las actividades lúdicas y el ritmo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023

H₃₁: Existe relación entre relación entre las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

H₃₀: No existe relación entre relación entre las actividades lúdicas y la coordinación visomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023.

III.METODOLOGÍA.

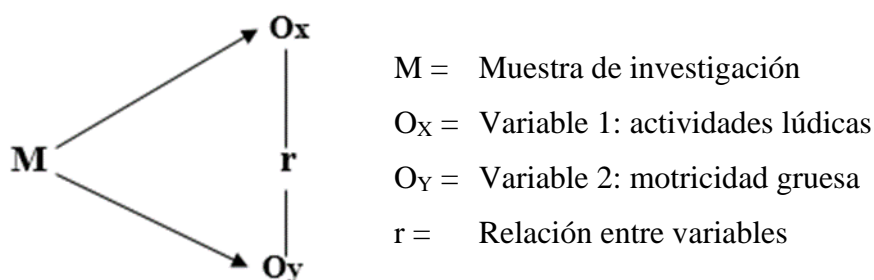
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

Según Hernández et al. (2018), La investigación correlacional tiene como objetivo mostrar las relaciones entre diferentes fenómenos. Por lo tanto, el presente estudio se encuentra en el nivel descriptivo-correlacional para su desarrollo, dicho de otro modo, cómo se demuestra el comportamiento de una variable a partir del conocimiento del comportamiento de la otra variable a la que está conectada la primera. En este sentido, busca determinar la conexión entre dos o más ideas, categorías o niveles de interdependencia entre dos variables.

Según Hernández et al. (2018), un estudio se considera cuantitativo cuando permite el análisis de datos de manera científica, más específicamente, típicamente con la ayuda de herramientas del campo estadístico. El tipo de estudio que se realizó en la presente investigación fue cuantitativo, en forma numérica.

Como se mencionó anteriormente, el diseño de esta investigación fue transversal, correlacional y no experimental porque, según Hernández et al. (2014), esto es apropiado cuando el objetivo del diseño de investigación es identificar las características de las variables en sus relaciones.

Se muestra de la siguiente manera:



3.2. Población y muestra

La población del presente estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. La población, según Vara (2012), es el conjunto de objetos o sujetos que comparten una o más características, están presentes en un área o territorio determinado y cambian en el tiempo.

Tabla 1

Población

Sección	Mujeres	Varones	Total
3 años	6	5	11
4 años	5	7	12
5 años	9	12	21
TOTAL	20	24	44

Nota: Matrícula escolar 2023.

Para la realización de este estudio se utilizó una muestra de 10 niños de 5 años de la Institución Educativa N 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023

Tabla 2

muestra

Sección	Mujeres	Varones	Total
5 años	9	12	21
TOTAL	9	12	21

Nota: Nómina de matrícula del aula de cinco años 2023.

Tamayo (1997) afirma que una muestra es un grupo de sujetos elegidos de la población general para investigar un fenómeno que no es estadístico (p. 38).

En este estudio se utilizó un muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador. La evaluación del investigador basada en sus propios objetivos metódicos y caracterizadores orientó esta elección. De esta forma, la muestra fue elegida en un solo paso, de forma directa y sin reposiciones. Este tipo de muestreo, según López-Roldán y Fachelli (2017), se utiliza principalmente en estudios de poblaciones pequeñas y totalmente identificables.

criterios de inclusión.

Fueron considerados para este estudio únicamente los niños de 5 años de edad de la Sección “Naranja”, que fue seleccionada para la ejecución del trabajo de investigación.

estándares de exclusión.

Ningún estudiante que no estuviera en la Sección “Naranja” de 5 años fue considerado para el trabajo de investigación porque fueron elegidos para realizarlo.

3.3. Variables, definición y operacionalización

Según Andreu (2006), las actividades son juegos de libre acción u ocupación que tienen lugar dentro de determinadas limitaciones de tiempo, espacio y reglas, aunque son libremente aceptadas, al igual que las actividades lúdicas que están íntimamente relacionadas con él.

Según Silva (2011) la motricidad gruesa es fundamental para la actividad física y las subsiguientes habilidades deportivas, que se relacionan principalmente con los diversos movimientos corporales que realiza un individuo. La motricidad avanzada también debe ser fomentada y regulada en los niños más pequeños porque ellos son los encargados de manejar los grandes grupos musculares y, en consecuencia, los grandes movimientos como lanzar, correr, saltar y trepar

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Actividad lúdica.	Según Andreu (2006), las actividades es un juego de una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales, espaciales y determinados, de acuerdo con reglas absolutamente obligatorias, aunque se acepta libremente, al igual que las actividades de ocio que están íntimamente relacionadas con él.	Las actividades lúdicas son juegos que ayudan a los niños a desarrollar ciertas habilidades, como sus habilidades motoras gruesas, e incluyen tanto el juego independiente como las dimensiones del juego dependiente.	Juego simbólico Juego de construcción Juego de regla	Camine con los brazos colgando, moviéndose adelante y atrás, y moviendo la cintura. pretender ser una persona diferente. Construye con imaginación. Acostarse es la mejor posición para el camino. construir un circuito sugiere juegos nuevos. Siga las instrucciones. subir las escaleras. Corre la distancia de metro y medio	1, 2, 3, 4, 5, 6 7, 8, 9, 10, 11, 12 13,15.16,17,18
	Según Silva (2011) la motricidad gruesa es fundamental para la actividad	El instrumento documental	Equilibrio	Evite caerse mientras camina sobre la cuerda.	1, 2, 3, 4, 5, 6

Motricidad gruesa	<p>física y las subsiguientes habilidades deportivas, que se relacionan principalmente con los diversos movimientos corporales que realiza un individuo. La motricidad avanzada también debe ser fomentada y regulada en los niños más pequeños porque ellos son los encargados de manejar los grandes grupos musculares y, en consecuencia, los grandes movimientos como lanzar, correr, saltar y trepar</p>	<p>checklist ha utilizado cuatro escalas de medida para evaluar la variable Motricidad Gruesa, que se desarrolla a través de actividades de ocio</p>	Ritmo	<p>Camina recto sin moverse. Pueden retener y es capaz de caminar. se balancea firmemente y es capaz de repetir. Tienen la habilidad de saltar. Baila junto con la música.</p>	<p>7, 8, 9, 10, 11, 12</p>
			Coordinación visomotriz	<p>Practica la coordinación ojo-pie moviendo los pies. pasea con seguridad en el aula</p>	<p>13,15.16,17,18</p>

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

La técnica de observación es descrita por Carrasco (2013) como un procedimiento sistemático para obtener, recolectar y registrar datos empíricos sobre un fenómeno, un evento, un comportamiento o un objeto con la intención de procesarlo y convertirlo en información.

Tomando en consideración esta afirmación, la técnica utilizada en la presente investigación correspondió a la observación directa de los fenómenos estudiados, y la herramienta de evaluación utilizada fue una lista de cotejo, la misma que se aplicó para determinar los valores de las variables que fueron objeto de estudio. Los datos recopilados mediante una herramienta de medición adecuada se pueden observar de manera objetiva y pueden representar con precisión las ideas o variables que examina el investigador (Grinnell et al. 2009).

Una guía de observación es, en general, la herramienta de evaluación utilizada para confirmar la existencia o ausencia de valores específicos relacionados con conocimientos, habilidades, actitudes u otras cosas. La escala que muestra tiene tres estados posibles: "Logrado", "En proceso" e "Iniciando". Es por eso que se distingue por esta característica. Además, hay muchas otras situaciones como "sí" o "no", "presente" o "ausente", etc.

Hernández et al. (2018) afirman que la guía de observación es válida para realizar un seguimiento como parte de un proceso de evaluación continua, dependiendo de los requerimientos o acuerdos que se tomen entre los involucrados, incluyendo familiares, amigos, docentes y estudiantes.

Validez del instrumento.

Es crucial que los instrumentos aplicados produzcan datos precisos y acordes con los objetivos del estudio, basados en las variables ya establecidas, dentro del vasto cuerpo de información ya disponible. Un docente con grado de maestro en educación y otros docentes validaron la prueba. Hernández et al. reclamar lo siguiente. Según un estudio de 2014, la validez de un instrumento está determinada por su capacidad para cuantificar de manera precisa y significativa el rasgo para el que fue creado. Es decir, mide la característica (o evento) para el cual fue creado y no uno diferente, comparable (p. 298). Para verificar la validez de las herramientas de recolección de datos, la opinión de expertos apoyará su validación.

Confiabilidad del instrumento.

Los resultados de la prueba piloto se analizaron mediante el método Alfa de los valores utilizados para evaluar la aplicabilidad del instrumento, los resultados de la prueba piloto fueron examinados veinte estudiantes de la institución educativa que también fueron objeto del estudio tomaron la prueba.

3.5. Método de análisis de datos

Utilizando los datos recogidos por la presente investigación fue diseñada con instrumentos y guías de observación tanto para actividades recreativas como de motricidad gruesa. La entrada de datos, el procesamiento y el recuento de los resultados se volcaron en una hoja electrónica de Excel.. Se elaboraron y presentaron los datos en forma de frecuencias y porcentajes en las tablas de contingencia y se elaboraron los respectivos diagramas de barras para cada

conjunto de datos. Se presentaron las medidas de resumen que se obtuvieron estadísticamente. Se aplicó la prueba de normalidad para optar entre las hipótesis planteadas. Se hizo prueba de las hipótesis de las variables y sus dimensiones establecidas. Se analizaron los resultados y se presentaron las conclusiones y recomendaciones. Se diseñaron tablas de codificación para las respuestas de la prueba piloto y de las muestras, en el programa Microsoft Excel y otra para tablas y figuras. Se utilizó el programa SPSS, en su versión 2.4, para la prueba de hipótesis general, normalidad y Alfa de Cronbach.

3.6. Aspectos Éticos

De acuerdo con la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, toda investigación que involucre personas debe ser planificada y apegarse a las normas de ética de la investigación. En este sentido, se tendrán en cuenta los siguientes criterios al momento de realizar la aplicación de la investigación .

La protección de las personas está en el centro de toda investigación; siendo la persona el fin y no el medio, es necesario brindarle las condiciones que promuevan su bienestar y seguridad, las cuales serán determinadas de acuerdo al nivel de riesgo en que pueda incurrir, creando la posibilidad de que se beneficie de su participación. Siempre se debe tener en cuenta que en las investigaciones que involucran a personas, es crucial respetar y proteger su identidad, dignidad y aprecio por la diversidad sociocultural, así como su privacidad, confidencialidad, credo y religión. De acuerdo con este principio, los participantes deben ser plenamente respetados en sus derechos fundamentales, especialmente si se encuentran en una situación de vulnerabilidad. Los participantes también deben estar adecuadamente informados.

Los derechos de libre participación e información de un proyecto de investigación deben ser explícitos y definidos. Se requiere una participación libre e informada. Las personas deben comprender el objetivo de la investigación en la que participan y tenerlo claro. Así mismo, se debe enfatizar la libertad que debe existir al momento de optar por participar en un proyecto de investigación; la persona debe partir de la opción libre y voluntaria y nunca puede ser coaccionada. El participante debe ser informado por escrito al respecto y firmar un compromiso para que las personas sean consideradas sujetos de investigación, propietarios de sus datos, conscientes de su participación y conscientes de que su información será utilizada para fines académicos predeterminados.

El principio rector del proyecto de investigación debe ser la beneficencia y se deben proporcionar las condiciones necesarias para garantizar el bienestar de los participantes de la investigación. Esto significa que todas las actividades de investigación deben considerar un equilibrio entre beneficios y riesgos que sea tanto favorable como justificado para proteger la dignidad y el bienestar de los participantes. Al respecto, quien realice la investigación debe actuar de acuerdo con unos lineamientos generales, los cuales se expresan a continuación: no causar, ni pretender causar, acción alguna contra la integridad de la persona, minimizar todos los posibles resultados adversos y aumentar los beneficios. Para garantizar que cada participante desarrolle todo su potencial en una variedad de entornos, el proceso de investigación debe proteger y promover al individuo.

Se debe considerar en la investigación es la preservación del medio ambiente y el respeto a la biodiversidad. Así, partiendo de esta afirmación, se puede afirmar

que toda investigación debe anteponer las consideraciones éticas a las científicas y respetar no sólo a los sujetos sino también la dignidad de los animales, la preservación del medio ambiente, el cuidado de las plantas y su entorno. En este sentido, es fundamental que el investigador tome las precauciones necesarias para evitar cualquier daño que pueda causar el proceso de investigación, como el uso descuidado de las fotocopias. El investigador debe actuar siempre con justicia en el ejercicio de su trabajo el investigador debe partir de una concepción de la justicia y de un pensamiento crítico. El investigador debe, por lo tanto, priorizar los intereses de la justicia y el bien mayor sobre los suyos propios. Ante ello, debe formular y ejecutar un juicio razonable, deliberativo y, al hacerlo, considerar las implicaciones para tomar las precauciones necesarias, garantizando en todo momento el respeto a la investigación y evitando prácticas desleales. Es importante darse cuenta de que, para mantener la equidad y la justicia, el acceso a los resultados de la investigación debe estar disponible para todos los que acepten participar en el estudio sin reservas. Por ley, el investigador tiene el deber de tratar de manera justa a todas las partes involucradas en la investigación, así como a los procedimientos y servicios relacionados con ella. También tienen derecho a acceder libremente a los resultados de la investigación.

Lo mismo se aplica a la necesidad de mantener siempre la integridad científica. Por muchas razones, incluida la seguridad del sujeto de la investigación y el avance de la dignidad del sujeto, la integridad es un factor crucial a considerar durante la investigación. El investigador debe ser completamente transparente en todo su trabajo y siempre debe evitar ser víctima de engaños. También debe

evaluar los riesgos y beneficios potenciales y declarar cualquier daño potencial que podría resultar de la actividad de investigación. De manera similar, el objetivo de la integridad científica es crear un entorno propicio para el crecimiento de la investigación, comenzando por el investigador, pero excluyendo a los demás. Este procedimiento debe revisarse para tener en cuenta la acción pedagógica de la persona, así como sus acciones, que deben regirse por las acciones de la persona.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1. Determinar cuál es la relación entre relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023

Tabla 3

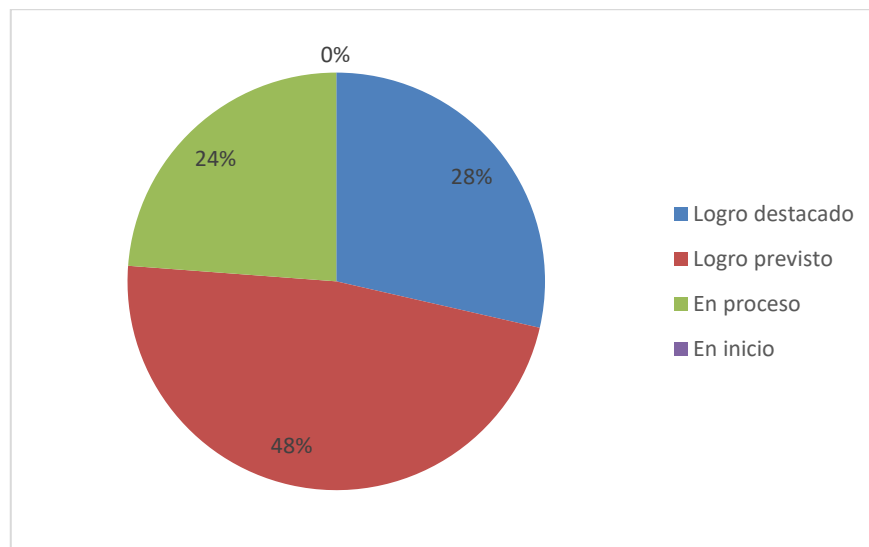
nivel actividades lúdicas en niños de 5 años

Escala	Frecuencia	porcentaje
Logro destacado	6	29%
Logro previsto	9	48%
En proceso	6	24%
En inicio	0	0%
TOTAL	21	100%

Nota. Resultados de la aplicación del instrumento guía de observación.

Figura 1

Porcentaje de las actividades lúdicas en niños de 5 años



Fuente: Tabla 3

En los resultados actividades lúdicas, se encontró que el 29 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 48 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 24 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que realizan actividades recreativas se encuentran en el nivel esperado.

Tabla 4

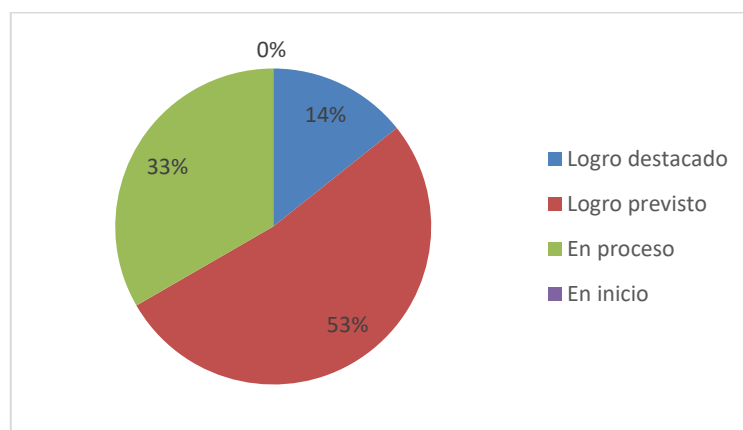
Nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años

Escala	Frecuencia	porcentaje
Logro destacado	3	14%
Logro previsto	11	52%
En proceso	7	33%
En inicio	0	0%
TOTAL	3	14%

Nota. Resultados de la aplicación del instrumento guía de observación.

Figura 1

Porcentaje de motricidad gruesa en niños de 5 años



Fuente: Tabla 4

En los resultados motricidad gruesa, se encontró que el 14 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 52 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 33 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que desarrollan motricidad gruesa se encuentran en el nivel esperado.

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 5

Estadístico de correlación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa

			Actividades lúdicas	motricidad gruesa
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,789**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	21	21
	motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,789**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000 .	.
		N	21	21

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

Como se observa en la tabla 5, el Rho de Spearman es ,789; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Establecer la relación entre relación entre las actividades lúdicas y el Equilibrio en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 6

Estadístico de correlación entre las actividades lúdicas y el Equilibrio en niños de 5 años

			Actividades lúdicas	Equilibrio
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,832**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	21	21
	Equilibrio	Coefficiente de correlación	,832**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000 .	.
		N	21	21

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

Como se observa en la tabla 6, el Rho de Spearman es ,832; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Establecer la relación entre relación entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023

Estadístico a utilizar

Rho de Spearman

Tabla 7

correlación entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5

			Actividades lúdicas	Ritmo
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de	1,000	,879**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	21	21
	Ritmo	Coefficiente de correlación	,879**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	21	21

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

años

Como se observa en la tabla 7, el Rho de Spearman es ,879; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Establecer la relación entre relación entre relación entre las actividades lúdicas y la Coordinación visomotriz en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023

Tabla 8

correlación entre relación entre las actividades lúdicas y Coordinación visomotriz en niños de 5 años

			Actividades lúdicas	Coordinación viso motriz
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,820**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	21	21
	Coordinación viso motriz	Coefficiente de correlación	,820**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	21	21

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

Como se observa en la tabla 7, el Rho de Spearman es ,879; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre relación entre relación entre las actividades lúdicas y la Coordinación visomotriz en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023

4.2. Discusión

“En el presente estudio se examinaron las actividades recreativas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

El análisis estadístico de los datos se realizó con el objetivo de establecer en primer lugar el nivel predominante en cada una de las variables de estudio. En segundo lugar, determinar si existe una conexión entre las actividades extraescolares y la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra. bajo investigación.

Con respecto a la variable 01 se encontró que el 29 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 45 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 30 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que realizan actividades recreativas se encuentran en el nivel esperado. Con la variable 2 podemos observar que se encontró que el 14 por ciento de los estudiantes de la muestra había logrado resultados sobresalientes, seguido por el 55 por ciento que había alcanzado las expectativas y el 30 por ciento que aún estaba en proceso. Como resultado, se puede concluir que, en una mayor proporción de casos, los niños de 5 años que desarrollan motricidad gruesa se encuentran en el nivel esperado

Como se observa en la tabla 5, el Rho de Spearman es ,789; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Coincide con el tesista Chicaiza (2021) podemos coincidir en que las actividades recreativas inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Asimismo, podemos coincidir con Congo (2019) porque afirma que las actividades recreativas favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa o aspectos de las habilidades manuales como ejercitar los músculos y los movimientos corporales, ya que estos son fundamentales para el pleno desarrollo de los niños de acuerdo a sus edades. El desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, que ya son cruciales para su desarrollo y les ayudan a convertirse en buenas personas, también por Narváez (2020), quien afirma que las actividades lúdicas ayudan a los niños a aprender mejor. Podemos afirmar que el hecho de que los juegos ayuden a los niños a mejorar su motricidad ha permitido el desarrollo de la coordinación estática en los niños de Educación Inicial, favoreciendo el equilibrio estático, la improvisación

Como se observa en la tabla 6, el Rho de Spearman es ,832; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Estoy de acuerdo con los hallazgos del autor de Congo (2020), quien aplicó juegos lúdicos para descubrir cómo afectaban el crecimiento de las habilidades motoras manuales y gruesas, así como el ejercicio muscular. De igual forma, Rojas (2020) afirma que los niños menores de cinco años están desarrollando su motricidad gruesa, con lo cual podemos estar de acuerdo ya que los niños a esta edad recién comienzan a hacerlo. Como resultado, los educadores deben esforzarse mucho en sus actividades

extracurriculares para tener resultados positivos en términos de motricidad gruesa, lo que llevó a un proceso de coeficiente de Pearson.

Como se observa en la tabla 7, el Rho de Spearman es ,879; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.

Según Vera (2019), también podemos coincidir con este autor porque valora estudios muy similares al suyo sobre la relación entre el juego infantil y el desarrollo de su motricidad gruesa. En estos estudios, se encontró que el desarrollo motor grueso de los niños estaba en un nivel bajo, y podemos concluir que el uso de actividades lúdicas puede ayudar a desarrollar las habilidades motoras gruesas de los niños. De acuerdo con la investigación que realicé para ellos y Huaychani y Ayca (2019), podemos suponer que los juegos ayudan a que la motricidad se desarrolle más en los niños de 5 años porque son los primeros años donde se trabaja dicha habilidad. Las actividades recreativas tienen efectos significativos en la mejora de las habilidades motoras gruesas.

Como se observa en la tabla 7, el Rho de Spearman es ,879; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre relación entre relación entre las actividades lúdicas y la Coordinación viso motriz en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023

estoy de acuerdo con la afirmación de Lupuche y Pavía (2019) de que todos los niños pueden estar sanos porque no todos los niños se desarrollan al mismo ritmo y porque no todos los niños pueden estar en el mismo nivel de bienestar porque pudo demostrar que

los niños están en un nivel alto en cuanto a motricidad gruesa y que el 100% de los niños están desarrollando bien su motricidad gruesa. Rechazo esta afirmación. Podemos estar de acuerdo con Phillipps (2019), quien afirma que debemos tener en cuenta que la coordinación motora gruesa debe trabajarse desde etapas que han sido debidamente señaladas por dicho autor e investigadores que escribieron sobre la motricidad gruesa

V. CONCLUSIONES

Con los resultados Rho de Spearman es de 0.789 se determina que existe una relación positiva y se puede concluir que las actividades lúdicas y la motricidad gruesa se correlacionan significativamente en los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. También se incluye el Sig. bilateral, 000.

La relación entre las actividades lúdicas y la dimensión equilibrio en estudiantes de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 943 se encontró significativa, como lo indica el Rho de Spearman siendo .832 y estableciéndose la relación como positiva. Además, la firma bilateral Sig. equivalente a,000

Se puede concluir que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la dimensión ritmo en los estudiantes de 5 años del nivel de la Institución Educativa Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. con base en los resultados del instrumento, los cuales muestran que la relación es positiva y el Rho de Spearman es 0.879. Asimismo, la bilateral Sig. es equivalente a, 000.

Cuando se determina que existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y la dimensión coordinación visomotora en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023, se determina que el Rho de Spearman es de .820.. Asimismo, la bilateral Sig. es equivalente a,000.

VI. RECOMENDACIONES

Al personal del centro educativo a crear nuevos entornos para el crecimiento de las habilidades motoras gruesas porque al hacerlo mejorará la forma en que se ponen en práctica las estrategias educativas para mejorar las habilidades motoras.

Los maestros deben considerar los diversos métodos para ayudar a mejorar las habilidades motoras gruesas de cada estudiante, así como involucrarse más en el tema de las habilidades motoras gruesas para abordar mejor algunos problemas que puedan surgir en el salón de clases.

Es imperativo intervenir en los procesos educativos para elevar el nivel y rendimiento académico de los estudiantes, por lo que es importante para los estudiantes, padres de familia y sociedad en general continuar realizando investigaciones sobre este tema, específicamente investigaciones experimentales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aguedo, A. y Hurtado, J. (2018). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa. 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].* Repositorio institucional UNSA.<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9607>.
- Alarcón, O. (2019). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, Distrito de Andahuaylas-2018[Tesis de licenciatura, Universidad Universidad Tecnológica de los Andes].* Repositorio SUNEDU. <http://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/258>
- Andreu, C, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo.* Ediciones Deportiva S, L.<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33655?page=1>
- Batalla, A. (2021). *Habilidades motrices.* Barcelona. Editorial INDE.
- Bernal, R. (2003). *Juegos de calle.*Editorial. Sevilla Spain: Wanceulen <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60194>
- Carhuallan, R. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa integrado santa rosa de chiriari [Tesis de licenciatura, Universidad Universidad los angeles de chombote].* Repositorio SUNEDU.<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20076>
- Comellas, M y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil.* Ediciones.Ceac
- Cango, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, Paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018[Tesis de licenciaturaUniversidadNacionaldeLoja].*
[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CA
NGO.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CA%20NGO.pdf)

- Condori, S. (2019). *Motricidad gruesa y estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de educación inicial del distrito Alto de La Alianza. Tacna, 2018. [Tesis de licentura. Universidad Privada de Tacna].*
<http://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/1364>
- Cordova, M., y Mucha, A. (2018). *Efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar [Tesis de licenciatura. Huancayo: Universidad Continental].*
<https://hdl.handle.net/20.500.12394/7181>.
- Velasco G y Abad, M. (2011). *Juego simbólico*. Ediciones CRAÓ, de IRIF, S.L.
<https://books.google.com.pe/books>.
- Chicaiza, L. (2021). *La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa [Tesis de licenciatura Ambato: Universidad Técnica de Ambato].*
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada* (Primera ed.). Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M., Méndez, S. y Mendoza, C. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: Mcgraw-Hill / Interamericana Editores.
- Huaychani, G., y Ayca, R. (2019). *Relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Cuna Jardín Municipal de Ciudad Nueva Tacna 2019 (Tesis de Segunda Especialidad)*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Leguía, J. y Vidal, A. (2008). *Rincones de actividades en la escuela infantil*. Ediciones. GRAÓ, de IRIE, S.
[https://books.google.com.pe/books?id=pI1BVJuwMdgC&lpg=PA46&dq=juego o%20simbolico&hl=es&pg=PA47#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=pI1BVJuwMdgC&lpg=PA46&dq=juego%20simbolico&hl=es&pg=PA47#v=onepage&q=juego%20simbolico&f=false)
- Lupuche, P. (2019). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I. E. I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017 [Tesis de Licenciatura]*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Mesonero, V. (1999). *Psicología de la educación psicomotriz*. Ediciones. Universidad de Oviedo.
https://books.google.com.ni/books?id=wpoRW6Bw_VQC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false
- Narváez, O. (2017). *Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños de la Unidad Educativa "Victor Hugo Abad Muñoz", Zhud- Cañar Período 2016 [Tesis de Licenciatura]*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Pavía, V. (2003). *Jugar de modo lúdico*. Ediciones novedades educativas.
- Paredes O, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Ediciones Sevilla.<https://elibro.net/es/ereader/uladech/60173>
- Phillipps, C. (2019). *Las actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los escolares del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado Lima 2016[Tesis de Licenciatura]*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Paiva, (2017). Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1763>
- Rojas, C. (2020). *Actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 5 años de las Unidades Educativas "Daniel Pasquel" y "Abelardo Moncayo" de la ciudad de Atuntaqui en el periodo lectivo 2019-2020 [Tesis de Licenciatura]* Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Rosas, D. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Ediciones. Miño y Dávila <https://elibro.net/es/ereader/uladech/35064>.
- Silva, P. (2011). *Motricidad Gruesa*. Ediciones Academica Espanola.
- Schinca, M.(2011).*Manual de psicomotricidad, ritmo y expresión corporal (2a. ed.)*. Ediciones. Wolters Kluwer .<https://elibro.net/es/ereader/uladech/63134>
- Vera, M. (2019). *Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Inicial I de la Unidad Educativa " Procer Manuel Quiroga", Parroquia Nuevo Israel, Cantón Santo Domingo, Provincia*

Santo Domingo de los Tsáchilas. Santo Domingo: Instituto Superior Tecnológico “Japón”.

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

Las Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel

Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Satipo 2023

Problema General	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Metodología
¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Instalación I.E.B N 943 PANGA - Mazamari	<p>Objetivo General. Determinar cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.</p> <p>Objetivos Específicos. Establecer la relación entre relación entre las actividades lúdicas y el Equilibrio en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023. Establecer la relación entre relación entre las actividades lúdicas y el Ritmo en niños de 5 años</p>	<p>Hipótesis General Existe relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023.</p> <p>Hipótesis específicas. H0: No existe relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de</p>	<p>Variable independiente Actividades lúdicas</p> <p>Variable dependiente Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo: Cuantitativa.</p> <p>Nivel: Descriptiva, correlacional y transaccional.</p> <p>Diseño: No experimental, transversal y correlacional.</p> <p>Población: Estuvo compuesta por los niños de entre 3 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa N 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023</p> <p>Muestra.</p>

<p>- Satipo 2023</p>	<p>de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023.</p> <p>Establecer la relación entre relación entre relación entre las actividades lúdicas y la Coordinación visomotriz en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N 943 PANGA - Mazamari - Satipo 2023</p>	<p>Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.</p> <p>H1: Existe relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo 2023.</p>		<p>Estuvo conformada por 10 niños de la Institución Educativa N 943 Panga 20.</p> <p>Tipo no probabilístico.</p> <p>Técnicas: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p>
----------------------	--	--	--	--

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

INSTRUCCIÓN: La docente percibe las sobre Actividades Lúdicas y motricidad gruesa

Guía de Observación de Actividades Lúdicas

Nombres y Apellidos: Edad:

0	1	2
Nunca	A veces	Siempre

N°	Items	Nunca	A veces	Siempre
	Juego simbólico			
1	Interpreta un personaje a partir de su fascinación			
2	Simula los movimientos de un personaje			
3	Camina como un elefante dando ocho pasos, moviendo la cintura, brazos, colgando, delante y atrás			
4	Asume el rol de un personaje encomendado			
5	Se traslada brincando cuando simula a un animal			
6	Hace diez saltos, simulando los saltos de un animal			
	Juego de construcción			
7	Emplea una soga para producir un juego con su compañero			
8	Construye creativamente con los materiales reciclables			
9	Realiza el camino tumbado simulando que pasa el puente			
10	Crea un circuito con distintos materiales			
11	forma un camino con una cinta gruesa de un metro de largo			
12	Construye diferentes dibujos con los materiales			
	Juego de reglas			
13	Corre una carrera de metro y medio			
14	Sube las escaleras modificando los pies en cada peldaño			
15	Cumple las indicaciones dadas para ser partícipe en diferentes actividades			
16	Propone nuevos juegos			
17	Cumple con las reglas dadas para un juego			
18	Lanza la pelota a través de un círculó cumpliendo su tanda de fila			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Guía de Observación de motricidad gruesa

	Items MOTRICIDAD GRUESA	Nunca	A veces	Siempre
	Equilibrio			
1	Se paran por dos minutos con un solo pie.			
2	Andar sobre la cuerda sin caerse			
3	Anda en línea recta			
4	Realizan movimientos de sig sag sin caerse			
5	Pueden mantener levanta una pierna el mayor tiempo posible			
6	Pueden andar en línea recta teniendo un objeto sobre la cabeza			
	Ritmo			
7	Se mueve con firmeza al ritmo de la música			
8	Pueden repetir con aplauso la cantidad de vez que suena el cascabel			
9	Pueden saltar en uno y dos pies siguiendo el sonido de la música.			
10	Baila al compás de la música			
11	Repite la canción aprendida y se mueven juntos			
12	Escuchan la el sonido de silbato y corren en sus parejas			
	Coordinación visomotriz			
13	Lanzar la pelota en el aire cuantas veces sea necesario			
14	Puede hacer rebotar la pelota con ambas manos			
15	Puede hacer rodar la pelota hacia un objetivo			
16	Puede tira hacia arriba y atrapar la pelota en el aire			
17	Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pies como patear pelotas hacia un punto fijo determinado			
18	Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro			
	PUNTAJE PARCIAL			
	PUNTAJE TOTAL			

Anexo 03 Validez del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

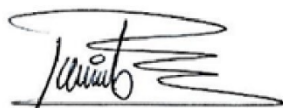
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres:** Jacinto Reinoso Milagros
1.2. Grado Académico: Doctora en ciencias de la educación
1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
1.4. Institución donde labora: J.N. 1733 - Monserrate
1.5. Cargo que desempeña: directora
1.6. Denominación del instrumento: Actividades Lúdicas y motricidad gruesa
1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui Deys
1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego simbólico							
Interpreta un personaje a partir de su fascinación	x		x		x		
Simula los movimientos de un personaje	x		x		x		
Camina como un elefante dando ocho pasos, moviendo la cintura, brazos, colgando, delante y atrás	x		x		x		
Asume el rol de un personaje encomendado	x		x		x		
Se traslada brincando cuando simula a un animal	x		x		x		
Hace diez saltos, simulando los saltos de un animal	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de construcción							
Emplea una soga para producir un juego con su compañero	x		x		x		
Construye creativamente con los materiales reciclables	x		x		x		
Realiza el camino tumbado simulando que pasa el puente	x		x		x		
Crea un circuito con distintos materiales	x		x		x		
forma un camino con una cinta gruesa de un metro de largo	x		x		x		
Construye diferentes dibujos con los materiales	x		x		x		
Dimensión 3: Comprensión crítico							
Corre una carrera de metro y medio	x		x		x		
Sube las escaleras modificando los pies en cada peldaño	x		x		x		
Cumple las indicaciones dadas para ser partícipe en diferentes actividades	x		x		x		
Propone nuevos juegos	x		x		x		
Cumple con las reglas dadas para un juego	x		x		x		
Lanza la pelota a través de un círculó cumpliendo su tanda de fila	x		x		x		

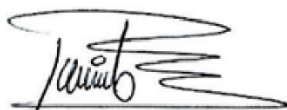


JACINTO REINOSO MILAGROS

DNI 18226389

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Se paran por dos minutos con un solo pie.	x		x		x		
Andar sobre la cuerda sin caerse	x		x		x		
Anda en línea recta	x		x		x		
Realizan movimientos de sig sag sin caerse	x		x		x		
Pueden mantener levanta una pierna el mayor tiempo posible	x		x		x		
Pueden andar en línea recta teniendo un objeto sobre la cabeza	x		x		x		
Dimensión 2: Ritmo							
Se mueve con firmeza al ritmo de la música	x		x		x		
Pueden repetir con aplauso la cantidad de vez que suena el cascabel	x		x		x		
Pueden saltar en uno y dos pies siguiendo el sonido de la música.	x		x		x		
Baila al compás de la música	x		x		x		
Repite la canción aprendida y se mueven juntos	x		x		x		
Escuchan la el sonido de silbato y corren en sus parejas	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación visomotriz							
Lanzar la pelota en el aire cuantas veces sea necesario	x		x		x		
Puede hacer rebotar la pelota con ambas manos	x		x		x		
Puede hacer rodar la pelota hacia un objetivo	x		x		x		
Puede tira hacia arriba y atrapar la pelota en el aire	x		x		x		
Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pies como patear pelotas hacia un punto fijo determinado	x		x		x		
Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	x		x		x		



JACINTO REINOSO MILAGROS
DNI 18226389

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN


I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres:** Pilar Bocanegra Rodríguez
1.2. Grado Académico: Doctora en ciencias de la educación
1.3. Profesión: Lic. Educación inicial
1.4. Institución donde labora: n° 82971
1.5. Cargo que desempeña: docente
1.6. Denominación del instrumento: Actividades Lúdicas y motricidad gruesa
1.7. Autor del instrumento: Francisco Paqui Deys
1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

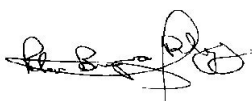
N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego simbólico							
Interpreta un personaje a partir de su fascinación	x		x		x		
Simula los movimientos de un personaje	x		x		x		
Camina como un elefante dando ocho pasos, moviendo la cintura, brazos, colgando, delante y atrás	x		x		x		
Asume el rol de un personaje encomendado	x		x		x		
Se traslada brincando cuando simula a un animal	x		x		x		
Hace diez saltos, simulando los saltos de un animal	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de construcción							
Emplea una soga para producir un juego con su compañero	x		x		x		
Construye creativamente con los materiales reciclables	x		x		x		
Realiza el camino tumbado simulando que pasa el puente	x		x		x		
Crea un circuito con distintos materiales	x		x		x		
forma un camino con una cinta gruesa de un metro de largo	x		x		x		
Construye diferentes dibujos con los materiales	x		x		x		
Dimensión 3: Comprensión crítico							
Corre una carrera de metro y medio	x		x		x		
Sube las escaleras modificando los pies en cada peldaño	x		x		x		
Cumple las indicaciones dadas para ser participe en diferentes actividades	x		x		x		
Propone nuevos juegos	x		x		x		
Cumple con las reglas dadas para un juego	x		x		x		
Lanza la pelota a través de un círculó cumpliendo su tanda de fila	x		x		x		



PILAR BOCANEGRA RODRÍGUEZ
DNI 17974395

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Se paran por dos minutos con un solo pie.	x		x		x		
Andar sobre la cuerda sin caerse	x		x		x		
Anda en línea recta	x		x		x		
Realizan movimientos de sig sag sin caerse	x		x		x		
Pueden mantener levanta una pierna el mayor tiempo posible	x		x		x		
Pueden andar en línea recta teniendo un objeto sobre la cabeza	x		x		x		
Dimensión 2: Ritmo							
Se mueve con firmeza al ritmo de la música	x		x		x		
Pueden repetir con aplauso la cantidad de vez que suena el cascabel	x		x		x		
Pueden saltar en uno y dos pies siguiendo el sonido de la música.	x		x		x		
Baila al compás de la música	x		x		x		
Repite la canción aprendida y se mueven juntos	x		x		x		
Escuchan la el sonido de silbato y corren en sus parejas	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación visomotriz							
Lanzar la pelota en el aire cuantas veces sea necesario	x		x		x		
Puede hacer rebotar la pelota con ambas manos	x		x		x		
Puede hacer rodar la pelota hacia un objetivo	x		x		x		
Puede tira hacia arriba y atrapar la pelota en el aire	x		x		x		
Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pies como patear pelotas hacia un punto fijo determinado	x		x		x		
Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	x		x		x		



PILAR BOCANEGRA RODRÍGUEZ
DNI 17974395

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres:** Teresa Nunura Maqui

1.2. **Grado Académico:** Doctora en ciencias de la educación

1.3. **Profesión:** Lic. Educación inicial

1.4. **Institución donde labora:** I.E. 8102

1.5. **Cargo que desempeña:** docente

1.6. **Denominación del instrumento:** Actividades Lúdicas y motricidad gruesa

1.7. **Autor del instrumento:** Francisco Paqui Deys

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego simbólico							
Interpreta un personaje a partir de su fascinación	x		x		x		
Simula los movimientos de un personaje	x		x		x		
Camina como un elefante dando ocho pasos, moviendo la cintura, brazos, colgando, delante y atrás	x		x		x		
Asume el rol de un personaje encomendado	x		x		x		
Se traslada brincando cuando simula a un animal	x		x		x		
Hace diez saltos, simulando los saltos de un animal	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de construcción							
Emplea una soga para producir un juego con su compañero	x		x		x		
Construye creativamente con los materiales reciclables	x		x		x		
Realiza el camino tumbado simulando que pasa el puente	x		x		x		
Crea un circuito con distintos materiales	x		x		x		
forma un camino con una cinta gruesa de un metro de largo	x		x		x		
Construye diferentes dibujos con los materiales	x		x		x		
Dimensión 3: Comprensión crítico							
Corre una carrera de metro y medio	x		x		x		
Sube las escaleras modificando los pies en cada peldaño	x		x		x		
Cumple las indicaciones dadas para ser participe en diferentes actividades	x		x		x		
Propone nuevos juegos	x		x		x		
Cumple con las reglas dadas para un juego	x		x		x		
Lanza la pelota a través de un círculo cumpliendo su tanda de fila	x		x		x		



TERESA NUNURA MAQUI
DNI 18097914

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Se paran por dos minutos con un solo pie.	x		x		x		
Andar sobre la cuerda sin caerse	x		x		x		
Anda en línea recta	x		x		x		
Realizan movimientos de sig sag sin caerse	x		x		x		
Pueden mantener levanta una pierna el mayor tiempo posible	x		x		x		
Pueden andar en línea recta teniendo un objeto sobre la cabeza	x		x		x		
Dimensión 2: Ritmo							
Se mueve con firmeza al ritmo de la música	x		x		x		
Pueden repetir con aplauso la cantidad de vez que suena el cascabel	x		x		x		
Pueden saltar en uno y dos pies siguiendo el sonido de la música.	x		x		x		
Baila al compás de la música	x		x		x		
Repite la canción aprendida y se mueven juntos	x		x		x		
Escuchan la el sonido de silbato y corren en sus parejas	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación visomotriz							
Lanzar la pelota en el aire cuantas veces sea necesario	x		x		x		
Puede hacer rebotar la pelota con ambas manos	x		x		x		
Puede hacer rodar la pelota hacia un objetivo	x		x		x		
Puede tira hacia arriba y atrapar la pelota en el aire	x		x		x		
Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pies como patear pelotas hacia un punto fijo determinado	x		x		x		
Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	x		x		x		



TERESA NUNURA MAQUI
DNI 18097914

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

		ÍTEMES																		
		ACTIVIDADES LÚDICAS																		
Nº alun	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	21	
2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	28	
4	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	26	
5	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	32	
6	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26	
8	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	32	
9	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26	
11	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	32	
12	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
13	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	
16	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Sumatori	25	22	21	25	21	19	22	23	23	23	22	23	23	24	19	24	23	20	402	
Media	1.56	1.38	1.31	1.56	1.31	1.19	1.38	1.44	1.44	1.44	1.38	1.44	1.44	1.50	1.19	1.50	1.44	1.25	4.09	
Varianza	0.25	0.23	0.21	0.25	0.21	0.15	0.23	0.25	0.25	0.25	0.23	0.25	0.25	0.25	0.15	0.25	0.25	0.19	19.32	

$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$		$\sum Si^2$ 4.09	α 0.79
Donde: <ul style="list-style-type: none"> K = número de ítemes s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem s_T^2 = varianza de los puntajes totales 	$\sum St^2$ 19.32		

Anexo 05: Formato de Consentimiento informado

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

Título del estudio: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 943 PANGA - MAZAMARI - SATIPO 2023.

Investigador (a): FRANCISCO PAQUI DEYS

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 943 PANGA - MAZAMARI - SATIPO 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)
estimados padres le familia solicito la autorización para la ampliación del instrumento

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.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....

Beneficios:

.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

Participante

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

Investigador

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información

ÍTEMES																			
ACTIVIDADES LÚDICAS																			
dimension 01						dimension 02						dimension 03							
N° alun	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	21
2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	28
4	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	26
5	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	32
6	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26
8	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	32
9	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26
11	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	32
12	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
15	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
16	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23

ÍTEMES																			
MOTRICIDAD GRUESA																			
dimension 01						dimension 02						dimension 03							
N° alun	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	21
2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	28
4	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	25
5	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	33
6	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26
8	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	33
9	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	26
11	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	31
12	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
14	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
16	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23