

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL BELÉN, SULLANA 2022.**

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

AUTORA:

Br. Diana Carolina Gonzales Santos

ASESOR:

Mg. Lizzet Janet Chacón Briceño

Código Orcid: 0000-0001-5674-8323

LINEA DE INVESTIGACION

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ
2024

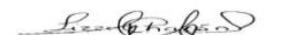
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Chacon Briceño Lizzet con DNI N°42768247 como asesora del trabajo de investigación titulado: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022; desarrollado por el Br. Gonzales Santos, Diana Carolina con DNI 43141090.

Considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y; corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad de Humanidades.

Trujillo, 5 de febrero del 2024



ASESOR

AUTORIDADES

Exemo. Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado La vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, a mis padres por demostrarme siempre su cariño, a mis hijos por el apoyo incondicional para poder lograr esta etapa importante en mi vida.

Diana Carolina

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios porque me permitió vivir experiencias agradables y de éxito en la universidad, gracias a mis hijos y hermanos por el apoyo incondicional en cada paso para alcanzar este logro profesional, a mis padres por el gran cariño, paciencia y palabras de ánimo que siempre me dieron para lograr la culminación de mis estudios y alcanzar el sueño de ser una profesional en educación.

Diana Carolina

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Diana Carolina Gonzales Santos, con D.N.I. N° 43141090, estudiante de la Facultad de Educación y Humanidades de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Humanidades de la citada Universidad para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: “PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022”, el que consta de un total de 103 páginas, en las que se incluye un total de 35 páginas en apéndices y/o anexos. Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Declaro también que el 19 porcentaje de similitud o coincidencia es de, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'DCGS' with a stylized flourish above it.

Diana Carolina Gonzales Santos
D.N.I. N° 43141090

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. METODOLOGÍA	32
2.1 Objeto de estudio	32
2.2 Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos ...	35
2.3 Análisis de la información	37
2.4 Aspectos éticos en investigación	38
III. RESULTADOS	39
3.1 Descripción de resultados	39
3.2 Contrastación de hipótesis	48
IV. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIONES	57
VI. RECOMENDACIONES	58
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	69
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información.....	69
Anexo 2: Ficha técnica	71
Anexo 3: Operacionalización de variables	91
Anexo 4: Carta de presentación.....	95
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	96
Anexo 6: Consentimiento informado	97
Anexo 7: Asentimiento informado	98
Anexo 8: Matriz de consistencia	101

Anexo 9: Declaración jurada	103
Anexo 10: Captura de similitud Turnitin.....	104

RESUMEN

El estudio inicia con la identificación de los problemas que presentan los niños al realizar actividades relacionadas a su motricidad gruesa que les impide participar activamente en las actividades de aprendizaje al no poder mantener el equilibrio y realizar movimientos de coordinación motora. El objetivo general del estudio fue determinar cómo un programa de actividades lúdicas contribuye a la mejora de la psicomotricidad gruesa en una I.E.I. de Sullana - 2022. La investigación fue de tipo cuantitativo, con nivel explicativo y de diseño preexperimental, con evaluación de inicio y final aplicada a un mismo grupo. 25 niños de 5 años de edad formaron la muestra de estudio. La técnica que se usó para recoger información ha sido la observación y como instrumento se aplicó la lista de cotejo que fue validada por 3 expertos. Como parte del programa se aplicó 20 sesiones de aprendizaje usando actividades lúdicas para favorecer la motricidad gruesa en niños. Para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Como resultado se evidenció que en el pre test el 82% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio y después de la aplicación de actividades lúdicas en el post test el 84% alcanza un logro destacado. Además, en la prueba de Wilcoxon la significatividad fue $0,000 < 0,05$ confirmando que existe diferencia significativa en el nivel de psicomotricidad alcanzado en inicio y final de la experiencia. En el estudio se concluyó que al aplicar actividades lúdicas se logra mejorar de manera significativa la psicomotricidad gruesa de los estudiantes.

Palabras clave: Actividades lúdicas, coordinación motora, equilibrio, psicomotricidad.

ABSTRACT

The study begins with the identification of the problems that children present when carrying out activities related to their gross motor skills that prevent them from actively participating in learning activities by not being able to maintain balance and perform motor coordination movements. The general objective of the study was to determine how a program of recreational activities contributes to the improvement of gross psychomotor skills in an I.E.I. de Sullana - 2022. The research was quantitative, with an explanatory level and pre-experimental design, with a beginning and final evaluation applied to the same group. 25 5-year-old children formed the study sample. The technique used to collect information was observation and as an instrument the checklist was applied, which was validated by 3 experts. As part of the program, 20 learning sessions were applied using recreational activities to promote gross motor skills in children. To test hypotheses, the non-parametric Wilcoxon test was used. As a result, it was evident that in the pre-test, 82% of students were at the beginning level and after the application of recreational activities in the post-test, 84% achieved outstanding achievement. Furthermore, in the Wilcoxon test the significance was $0.000 < 0.05$ confirming that there is a significant difference in the level of psychomotor skills achieved at the beginning and end of the experience. The study concluded that by applying recreational activities it is possible to significantly improve the gross psychomotor skills of the students.

Key words: Recreational activities, motor coordination, balance, psychomotricity.

I. INTRODUCCIÓN

Múltiples investigaciones aportan que la educación inicial es fundamental para que los niños logren desarrollar aprendizajes de tipo afectivo, cognitivo, social y motriz, que son la base para aprendizajes futuros. Un buen desarrollo de la psicomotricidad en la educación corporal tiene una notable influencia en el cuerpo y la mente, estimulando activamente todo el sistema motriz grueso en la etapa evolutiva del niño, es importante el uso de estrategias para estimular la coordinación, lateralidad y equilibrio a través de juego conforme a su entorno y realidad que lo rodea (Aquedo y Hurtado, 2019)

En el ámbito internacional, Tamay, M. (2022), señala que en Ecuador, una de las principales dificultades en relación al desarrollo de la motricidad gruesa es que estas destrezas aún no se les está brindando una atención especializada, así se observa que el docente en su práctica pedagógica solo promueve habilidades cognoscitivas, y posterga el desarrollo de acciones de lúdica que permitan desarrollar la parte motora en los niños, por esta razón es que muchos estudiantes muestran dificultades en relación al desarrollo motriz, precisión al momento de realizar movimientos de coordinación, así como poca habilidad para expresarse de forma corporal o verbal.

De la misma manera Romero, A. (2023), en Ecuador, señala que las habilidades motoras gruesas de los niños se logran a través de actividades lúdicas, sin embargo, los docentes desde las escuelas no promueven la actividad lúdica que permita a los estudiantes desarrollar de manera adecuada estas destrezas motoras porque no disponen de recursos didácticos y porque sienten el temor de que los niños se lastimen al realizar las actividades propias de su edad en diferentes escenarios en los que interactúa. En esta línea es necesario que el docente permita que el niño pueda interactuar en diferentes contextos de manera autónoma permitiéndole desenvolverse con equilibrio, fuerza y agilidad para saber ubicarse, construir, crear, entre otras actividades, adaptándose favorablemente.

En el ámbito nacional, Silva, J. (2020), manifiesta que muchos de los estudiantes demuestran dificultades en sus coordinaciones y diversos movimientos corporales relacionado a actividades lúdicas, las maestras dedican mucho tiempo a actividades de tipo cognitivo y descuidan las actividades motoras que ayuden al niño a mejorar su psicomotricidad gruesa. El autor propone aplicar un plan con acciones lúdicas que considere

diferentes habilidades psicomotoras de los niños para propiciar interacción entre los niños y así lograr movimientos de desarrollo motor grueso.

En el mismo sentido, Armas, J. (2020), nos dice que el desarrollo de las habilidades psicomotoras se vienen trabajando de manera inadecuada porque consideran que son actividades irrelevantes, no permitiendo al niño una evolución satisfactoria en sus habilidades motoras gruesas, las docentes han demostrado que aún desconocen destrezas de aprendizajes por falta de orientaciones y planificaciones por parte de la institución, además no disponen recursos y materiales para desarrollar este tipo de actividades para fortalecer la destreza de los alumnos y el conocimiento en los docentes.

Este autor, señala que se deben promover acciones y destrezas que sean proporcionadas y que permitan desarrollar habilidades y destrezas motoras en los niños, así mismo se debe ofrecer escenarios adecuados que permitan desarrollar de manera favorablemente talleres para promover habilidades psicomotoras, los mismo que deben estar implementados con material adecuado y que despierte el interés del niño, para que su interacción sea más significativa.

A nivel regional, en Piura, Alvarado, J. (2023), refiere que en las instituciones educativas, no se promueven actividades recreativas con un propósito de aprendizaje porque consideran que al momento de recrearse fomentan desorden, dañando materiales; además el maestro no cuenta con estrategias adecuadas para propiciar un buen desarrollo psicomotor, debido a la falta de formación e implementación de actividades y estrategias, además a que en las escuelas los espacios son reducidos o no están implementados para desarrollar este tipo de actividades educativas; por esta razón los estudiantes muestran dificultad para accionar con coordinación motriz por los escasos recursos didácticos existentes ya que son insuficientes para promover el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Se debe hacer que el niño tenga contacto corporal con el contexto y sus pares de aula, así mismo tenga la posibilidad de manipulación y familiarización con los objetos de su entorno para poder desarrollar sus destrezas psicomotoras. Los escenarios deben permitir el desarrollo de actividades motoras gruesas a partir de la interacción con el contexto.

A nivel de la institución educativa en la que se desarrollará la investigación, se ha podido constatar que, en el desarrollo de la práctica docente, los niños muestran un bajo

nivel de habilidades motoras gruesa, es decir presentan dificultades para correr, saltar, brincar, mover los brazos, levantar los pies, etc. De esta manera ponen en evidencia sus limitaciones para tener un adecuado control de coordinación y funcionamiento adecuado de sus músculos, huesos y nervios. Este problema se agudiza debido a que las maestras dentro de las actividades curriculares diarias como la hora libre, talleres interactivos, experiencias de aprendizaje, no atienden a la necesidad de fortalecer competencias y capacidades asociadas a la psicomotricidad del niño.

Así mismo debe ejecutar actividades motoras esenciales que involucren movimientos de desplazamiento de manera segura y el uso de cosas con exactitud, se oriente y sistematice sus ejercicios tomando como relación los objetos, sujetos, los espacios y los tiempos (MINEDU, 2016) considerando a todo esto que las docentes no desarrollen habilidades de psicomotricidad por falta de estrategias para desarrollar esta actividad, desinterés o simplemente se interesan solo en el logro de conocimientos.

De acuerdo a lo descrito y la necesidad de fortalecer la psicomotricidad gruesa, se plantea la siguiente formulación: ¿Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influye en la psicomotricidad gruesa de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022?, y como problemas específicos se planteó: ¿Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influye en el desarrollo del equilibrio de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022?, ¿Determinar de qué manera influye el programa de actividades lúdicas en la coordinación motora de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022?

Para dar solución a la problemática planteada se formuló como objetivo general: Determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas desarrolla el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022. En relación al objetivo general se formuló los objetivos específicos: Determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas desarrolla el equilibrio de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022; y determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas desarrolla la coordinación motora de los niños de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022.

Como hipótesis de estudio se tuvo: Existe diferencia significativa del nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de una Institución Educativa Inicial Sullana, 2022, antes

y después de aplicar un programa de actividades lúdicas. Y como hipótesis específicas: Existe diferencia significativa en el nivel de la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa de los niños de un Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022 antes y después de aplicar un programa de actividades lúdicas; Existe diferencia significativa en el nivel de la dimensión coordinación motora de la psicomotricidad gruesa de los niños de un Institución Educativa Inicial de Sullana, 2022 antes y después de aplicar un programa de actividades lúdicas.

La investigación se justifica desde el aspecto teórico debido al aporte conceptual referido a las actividades lúdicas relacionadas al desarrollo de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones equilibrio y coordinación motora. El estudio se enfoca en la teoría de la psicomotricidad de Wallon (1974) que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico; y la teoría de las actividades y la teoría del pre ejercicio de Groos (1898) quien mantiene que el juego no es sólo ejercicio sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia.

A nivel metodológico, la investigación propone aplicar un plan de acciones lúdicas orientadas a la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes. Además, en la investigación se hace uso de una lista de cotejos para establecer el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes, la misma que al ser validada puede utilizarse en futuras investigaciones. En esta línea la investigación aporta a la mejora de la planificación y ejecución curricular de los docentes debido a que da la oportunidad de aplicar en el aula nuevas estrategias que ayuden a los estudiantes a desarrollar su psicomotricidad gruesa que los lleve a tener mejores aprendizajes en el futuro.

A nivel práctico la investigación se justifica debido a que los niños de la institución educativa muestran dificultades en su desarrollo psicomotriz grueso, por ello se propone la implementación de actividades de aprendizaje en las que se utilizan actividades lúdicas para mejorar en los niños habilidades de equilibrio y coordinación motora.

A nivel social, se debe tener en cuenta que desarrollar la psicomotricidad gruesa es importante para que los niños puedan desenvolverse en su vida en el día a día a través de sus diversas actividades que realice y pueda llegar a ser una persona autónoma, de manera que

genera un cambio, bienestar e innovación pedagógica que se puede tomar de los resultados hallados.

Como estudios relacionados a la investigación se ha encontrado que, a nivel internacional, Morante (2019), en su investigación *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”* en Ecuador, se planteó como objetivo: Establecer como las actividades lúdicas desarrollan la psicomotricidad gruesa en los estudiantes en edad de cuatro y cinco años. El estudio propone aplicar actividades basadas en el juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa. La metodología usada fue no experimental y descriptiva, permitiendo obtener resultados sobre el desarrollo de habilidades psicomotoras en las actividades lúdicas. Como resultado se obtuvo que el 74% de docentes está de acuerdo en que la actividad lúdica favorece el desarrollo psicomotor de los estudiantes. De acuerdo a los resultados en la investigación se concluyó que la actividad lúdica facilita el proceso de aprendizaje de los estudiantes y mejora sus habilidades para desempeñarse de manera adecuada en relación a su motricidad fina y gruesa.

Rojas (2020), en su tesis titulada *“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 Ecuador, tuvo como objetivo analizar como las actividades lúdicas se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de 3 a 5 años del Nivel Inicial. El estudio se sustentó en la Teoría Humanista propuesta por Abraham Maslow, la teoría de Inteligencia Emocional de Daniel Goleman y la Teoría de Valores. El tipo de investigación es cuanti-cualitativa de diseño correlacional. Se utilizó como técnica de recojo de información la encuesta y la observación, y como instrumentos una lista de chequeo y un cuestionario. Entre los resultados se halló que los estudiantes en edad de 3 a 5 años están en pleno proceso para desarrollar su psicomotricidad gruesa. Además, los docentes valoran la actividad lúdica en el proceso de desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Los resultados permitieron concluir que la propuesta de intervención pedagógica basada en actividades lúdicas y juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños de 3 a 5 años, y fortalece el aspecto motor, la coordinación de la locomoción y equilibrio en los desplazamientos, garantizando la ejecución de destrezas para caminar, correr, saltar, trepar, galopar, realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico y mantener el control postural en diferentes posiciones del cuerpo.

Tamay (2020), en su trabajo de investigación titulado *“Actividad lúdica motriz para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa de estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Unidad Educativa Manuela Garaicoa de Calderón, 2019-2020”*, en Ecuador, se propuso: Elaborar un plan de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa de estudiantes de 4 a 5 años de edad. El estudio se trató desde tres aspectos importantes, el componente teórico del aspecto motriz del niño que se sustenta en el desarrollo evolutivo de Piaget y los tipos de juego; el segundo componente referido a la planificación de actividades lúdicas; y el tercer componente la aplicación de las actividades. La metodología usada fue cualitativa y cuantitativa, por medio de la recopilación de información mediante encuestas y fichas de observación. Como resultado se tiene que los docentes en su mayoría, el 65% desarrolla actividades lúdicas con los niños pues la consideran como una dimensión del desarrollo del niño. En el estudio se concluyó que la actividad lúdica aplicada como estrategia de aprendizaje ayuda a que los estudiantes mejoren su psicomotricidad gruesa favoreciendo el desarrollo de tareas que involucran su expresividad corporal que le permita descubrir las relaciones entre su cuerpo y el espacio.

Singo (2020), realizó su tesis *“Plan de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa y fina de los niños de 1 a 3 años del CDI Angelitos en el periodo 2019-2020- Ecuador”*, tuvo como objetivo: Determinar los beneficios de la implementación de un programa basado en la actividad lúdica en la motricidad fina y gruesa de los niños de uno a tres años de edad. El estudio toma en cuenta que el juego es una estrategia adecuada para que el niño amplíe sus capacidades cognitivas y motoras. La metodología empleada fue de diseño trasversal, de tipo descriptiva. Para recoger información se usó como técnica la observación y de instrumento la guía de observación. Se halló como resultado que en la evaluación final el 85,7% de niños llegó a un desarrollo normal en su motricidad gruesa y fina; mientras que el 14,3% se mantuvo en un rezago del desarrollo motor debido a que existen problemas familiares y ausencias excesivas a clases de los estudiantes. Se concluyó que la aplicación de un programa de actividades basado en circuitos motores gruesos y finos ayudó a que los niños descubrieran nuevas sensaciones y tengan mejor conciencia de su esquema corporal.

Aguayza (2021), en su tesis *“Técnicas lúdicas y recursos didácticos para el fortalecimiento de la psicomotricidad de los estudiantes de 4 a 5 años del nivel inicial. Cuenca 2020”*, en Ecuador, tuvo como objetivo: Diseñar doce actividades de carácter lúdico

para el fortalecimiento de la psicomotricidad. El estudio parte de las dificultades de las estudiantes relacionadas a su coordinación óculo - manual en el desarrollo motor fino, y a través el juego - trabajo mejorar las habilidades motoras en la coordinación viso motriz, formación del esquema corporal, equilibrio. La metodología empleada corresponde a una investigación descriptiva con enfoque cualitativo y cuantitativo. La información se recogió a través de la observación mediante el uso de una guía de observación. En el estudio se halló que un 64% de estudiantes mejoran su estimulación del desarrollo integral orientado a habilidades motoras. En el estudio se concluyó que el desarrollo psicomotriz se orienta a la adquisición de habilidades y destrezas, y este se puede fortalecer mediante actividades lúdicas y recursos didácticos, para lograr buena coordinación ojo - mano al realizar actividades propuestas para la psicomotricidad.

Como investigaciones en el ámbito nacional se halló que, Asto (2021), en su tesis titulada “*Los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la I.E.I. N° 429-129. Aicas -2020*” en Ayacucho, se propuso como objetivo establecer si al aplicar juegos tradicionales los niños mejoran su psicomotricidad gruesa. El estudio enfatiza en que la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios y que permite a los niños caminar, correr, saltar, trepar, rodar, bailar y realizar lanzamientos. El estudio fue de tipo cuantitativo, con nivel explicativo y de diseño pre experimental. Como técnica se utilizó la observación y se usó una guía de observación. Entre los resultados se halló que en el pre test un 50% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, y después de aplicar juegos tradicionales, en el post test un 53.8% de estudiantes alcanzó el nivel destacado. Se concluyó que aplicar juegos tradicionales ayudan a mejorar de manera significativa la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de edad.

Alavedra (2020), en su investigación “*Aplicación de juegos didácticos para la mejora de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de la I.E. N° 1542 Capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020*” en Ancash, tuvo como objetivo determinar que la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años, y enfatizó en dar solución a los problemas motrices que presentaban los niños al realizar actividades motoras con las partes gruesas de su cuerpo y realizar movimientos coordinados. El estudio fue cuantitativo, explicativo y pre experimental. Para el recojo de datos se usó la técnica de la observación y el instrumento lista de cotejos. Entre los resultados

se tuvo que el 90% de estudiantes alcanzó una calificación C y en el post test se halló que el 60% logró una calificación A. en el estudio se llegó a concluir que aplicar juegos didácticos ayuda a mejorar de manera significativa la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de cuatro años.

Merino (2021), en su tesis titulada *“Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. “El Triunfo” del distrito de Tumbes - 2021”* en Tumbes, se propuso: Determinar si la aplicación de juegos didácticos ayuda a desarrollar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de edad. La investigación resalta que el desarrollo psicomotor de los estudiantes es fundamental para asegurar su madurez cognitiva y fisiológica, pues la ejecución de actividades que comprometan y demanden la destreza y habilidad de las partes gruesas del cuerpo, desencadena procesos neurológicos que benefician el desarrollo mental y físico de los infantes. La investigación fue cuantitativa, explicativa y pre experimental. La técnica utilizada para recoger información fue la observación y se usó el instrumento: lista de cotejos. Se halló que en el pre test la totalidad de estudiantes (100%) se ubicó en el nivel de inicio y luego en el post test todos los estudiantes (100%) alcanzaron el nivel esperado. Como conclusión se determinó que los juegos didácticos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. antes mencionada.

Canta (2020), en su tesis denominada *“Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 158 Santa María, SJL; 2020”* en Lima, se propuso establecer la relación entre las actividades lúdicas y desarrollo psicomotor de los estudiantes. Respecto a la actividad lúdica se asocia a lo propuesto por Montessori (2003), quien afirma que estas acciones se realizan con la finalidad de entretener y a la vez aprender; y para la variable psicomotricidad se consideró las dimensiones: cognitivo, afectivo y motriz propuesto por Pérez (2004). La investigación fue aplicada, correlacional, no experimental y enfoque cuantitativo. Para recoger información se aplicó una ficha de observación para evaluar el desarrollo psicomotor y la actividad lúdica. En relación a los resultados de análisis estadístico se halló que existe una relación positiva según rho de Spearman= 0,595 entre las variables actividad lúdica y psicomotricidad, en el estudio se concluyó que hay correlación positiva moderada entre la actividad lúdica y psicomotricidad.

Rodrigo (2020), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 17507”*. Tuvo como objetivo general, proponer un plan fundamentado en la actividad lúdica para la mejora de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años. La investigación resalta en el valor de la actividad lúdica para que el niño mejore habilidades de motricidad gruesa como saltar, correr, patear, etc. Metodológicamente, la investigación fue tipo descriptivo - propositivo y de diseño no experimental. Como técnica de recojo de información se utilizó la observación y como instrumento se usó la lista de cotejo. Como resultados se obtuvo en la evaluación de inicio el 67% de niños presentan dificultades en el desarrollo de las actividades motoras gruesas (están en nivel de inicio), y luego en la evaluación final el 65.6% de niños muestran un nivel de logro previsto en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. De acuerdo a estos resultados se concluye que propuesta de actividades lúdicas mejora las destrezas relacionadas a la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

A nivel regional se halló a Alvarado (2023), en su estudio titulado *“Relación entre la actividad lúdica y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños los niños de 3 años de edad de la I.E. 15177 - José Olaya, 2023”* en Piura, se planteó como propósito determinar el nivel de relación de la actividad lúdica y la psicomotricidad gruesa de los niños de educación inicial. Se determina que las actividades lúdicas y la motricidad gruesa son importantes para un buen desarrollo motor. La metodología corresponde a una investigación básica, cuantitativa y correlacional. Los resultados indican que el valor Rho de Spearman fue de 707^{**} y su Sig. (bilateral) = $,000 < 0.01$. los resultados llevaron a concluir que hay una relación directa, alta y significativa entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa.

Espinoza (2023), realizó su tesis titulada *“Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chulucanas – Piura, 2023”*, el objetivo fue establecer como la actividad lúdica mejora la motricidad gruesa de los estudiantes de educación inicial. En este estudio se toma en cuenta la influencia que tiene la aplicación de estrategias en la educación infantil para el desarrollo de todas las capacidades, ayudando al niño a completar su aspecto psicomotor, su esquema e imagen corporal, su coordinación dinámica, la lateralización, el equilibrio, el control tónico postural, la coordinación viso motora, la orientación y la estructuración espacial. La investigación es aplicada, explicativa y pre experimental con la aplicación de pre y post test a una muestra de 44 alumnos seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicó la

técnica de observación y el instrumento guía de observación considerando las dimensiones coordinación, equilibrio y lateralidad. Como resultado se obtuvo que un 53% de estudiantes se ubicaron en el nivel de inicio antes de aplicar estrategias lúdicas y en el post test se logró que un 80% de estudiantes se ubicó en el nivel de logro destacado. Como conclusión del estudio se establece que los niños presentaron deferentes habilidades en diversos campos de la psicomotricidad gruesa perfeccionando su coordinación, equilibrio y lateralidad; así mismo lograron un mejor control de sus movimientos corporales como: piernas, brazos, torso y la cabeza.

Sullon (2022), en su tesis titulada “*Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en nivel inicial de Institución Educativa 506, Sullana- 2022*”, tuvo como objetivo mejorar el desarrollo psicomotor a través de actividades lúdicas en estudiantes del nivel inicial. Es importante resaltar que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo psicomotor de los estudiantes. La metodología utilizada en la investigación fue básica, cuantitativa con diseño correlacional-no experimental y enfoque transversal. Se utilizó como instrumentos dos listas de cotejo alusivo a sus variables actividades lúdicas y desarrollo psicomotor. Como resultados se obtuvo una relación relevante de las dimensiones psicomotora, psicológica, cognitiva y socio afectiva del desarrollo psicomotor. En la investigación se concluye que existe una relación alta ($r = 0,764$) entre las actividades lúdicas el desarrollo psicomotor.

Montero (2019), en su tesis titulada “*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E 021 Los Ficus, Piura. 2018*”, para ello consideró como objetivo general: Determinar el nivel de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años. El estudio refiere que el proceso de desarrollo psicomotor designa la adquisición de habilidades que se observan en el niño de forma continua durante toda la infancia, es decir es hablar de la habilidad que tenemos para comunicarnos, la capacidad para ejercer el movimiento motriz, ya que al unirse forman un desarrollo motor social, cognitivo, del niño. La metodología que se utilizó fue de tipo básico, nivel cuantitativo y un diseño no experimental descriptivo simple. Como instrumento se utilizó una lista de cotejo y como técnica la observación. Como resultados de la evaluación final se obtuvo que el 10% de estudiantes se encuentra en nivel inicio, el 30% en nivel proceso y el 60 % en nivel logrado. En la investigación se concluye que una estimulación adecuada en los primeros años de su vida desarrolla habilidades y capacidades de psicomotricidad gruesa.

Lachapell (2021), en su estudio titulado “*Estrategias lúdicas para la mejora de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 - Piura*”, se planteó por objetivo: Aplicar estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 04 años. En el estudio se enfatiza en que la psicomotricidad gruesa está referida al uso de estrategias lúdicas para mejorar la coordinación de movimientos. Además, se indica que estas estrategias lúdicas mejoran ampliamente la psicomotricidad gruesa. La metodología que se utilizó fue de tipo aplicada, con diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. La observación se usó como técnica de recojo de información y como instrumento se aplicó una lista de cotejos. Entre los resultados se evidenció que un 80% de estudiantes se reportan en proceso en la psicomotricidad gruesa. A partir de este resultado una estrategia lúdica de 10 sesiones, se obtuvo un 67% de estudiantes que se ubican en el nivel de logro. En el estudio se concluyó que usar estrategias lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa a partir de la significancia estadística de 0,000 menor al $p < 0,01$ según la prueba T de Student.

En relación a la variable actividades lúdicas se tiene que esta se considera como el referente para lograr el desarrollo de la experiencia en el ser humano, está presente en todo el espacio en la que interactúa el niño a través del cual se movilizan capacidades propiciando la interacción en su vida cotidiana. Lo lúdico viene del latín ludo que significa “yo juego” promoviendo el desarrollo de habilidades placenteras, motivadoras, de distracción y toda actividad relacionada con la actuación y las diversas expresiones (Gómez y Molano, 2015).

Gardell (2018), define las actividades lúdicas que promueven la diversión y motivan al niño a desarrollar su psicomotricidad. Esas actividades lúdicas asumen un rol importante en la evolución del niño en consideración con su edad, favoreciendo de esta manera su independencia, coordinación y dominio de su cuerpo. En esta misma línea Wallon (2000), señala que las actividades lúdicas son fundamentales en la vida de los niños porque le permiten el conocimiento y la exploración de su entorno aprendiendo a establecer relaciones con los demás haciendo uso del cuerpo, los gestos y su lenguaje oral (p.35).

También Pérez, (2019), manifiesta que la actividad lúdica considera a la persona de manera integral, pretendiendo el desarrollo de todas sus capacidades mediante el movimiento del cuerpo, buscando así la comprensión de toda su potencial para interactuar consigo mismo, con los demás y con su entorno cercano. Sin embargo, Calderón (2021),

señala que las actividades lúdicas están vinculadas con aprendizajes de tipo afectivo, cognitivo y social, por ello recomienda ejecutar actividades donde involucre movimientos del cuerpo.

Como teorías que sustentan las actividades lúdicas se tiene:

La teoría del juego según Piaget (1976), señala que a través de las acciones y el control autodirigido para resolver un problema influye de manera directa en el aprendizaje y desarrollo de cada niño. Mediante las acciones los niños aprenden, descubren y controlan el mundo que los rodea. Por esta razón los juegos son necesarios para establecer relaciones con los otros, resolver problemas del entorno y lograr aprendizajes.

Los componentes lúdicos relacionados a la forma y estilo de pensar, en la infancia, fueron incluidos por Piaget (1976). En este sentido, señala que los juegos se caracterizan porque permiten que se asimile elementos del entorno real sin que haya la necesidad de superar los limitantes de su adaptabilidad al medio. Este autor en su obra “la formación del símbolo en el niño” realiza una explicación sobre los juegos y los clasifica de acuerdo a su estructura, así menciona juegos de ejercicio, simbólico y reglados.

Piaget (1976) toma en cuenta dos aspectos fundamentales, la acomodación y la asimilación. La acomodación la define como los ajustes del movimiento de acuerdo a las condiciones del medio y las condiciones externas y lograr acomodarse, y la asimilación corresponde a la interpretación de sus experiencias a partir de representaciones mentales preexistentes. En este sentido para el autor los juegos infantiles son producto del proceso de asimilación donde la imaginación creadora se convierte en elemento asimilador.

Los juegos de ejercicio se dan en el periodo sensoriomotor (0 y 2 años de edad), consisten en repetir de manera frecuente acciones que los niños aprenden de forma espontánea. Estos juegos se orientan a ejercitar habilidades que son necesarias para el desarrollo y la evolución. Son juegos donde hay predominio de la partes física, sensorial y psicomotora utilizando su propio cuerpo, las demás personas y los objetos.

El juego simbólico es propio de la etapa preoperacional (2 y 6-7 años de edad) y se orienta a la simulación de situaciones, imitar personajes o animales, representar acciones de objetos que no se encuentran presentes de manera física, pero que el niño los conoce y

forman parte de su entorno. Es principalmente imitar lo que conocen y que más adelante le permitirá realizar representaciones de su realidad buscando la solución a problemas que luego experimentarían en su vida de adultos.

El juego de reglas se da en la etapa de las operaciones concretas (6-7 y 12 años de edad). En estos juegos los niños siguen una serie de normas o reglas y evitar realizar acciones “prohibidas” en el juego. Este tipo de juego es de carácter social porque prepara al niño para poder desenvolverse en la sociedad siguiendo normas y reglas como compartir, ser empático, respetar el turno, comunicarse de manera asertiva.

Restrepo y Tamayo (2017), manifiestan que se pueden diferenciar diversos tipos de juegos como: el juego aplicado en ejercicios de interacción, el juego de manera simbólica, los juegos en los que se construye y juegos reglados; para ello es necesario tener en cuenta la edad que tiene el niño y su nivel de desarrollo.

Otra teoría relacionada a la actividad lúdica corresponde a la de Montessori (2010), que en su teoría propone dar libertad a los niños para que se expresen de forma espontánea mediante las actividades de juego, ya que el mundo de los niños corresponde a los juegos que le motivan a explorar el mundo y lograr adquirir aprendizajes.

El niño desde pequeño realiza juegos de forma espontánea como gatear, juega con sus dedos, sus juguetes o cualquier otro material que encuentra en su alrededor; estos juegos le permiten desarrollar su motricidad fina y gruesa y se convierten en experiencias activas de aprendizaje. A través del juego el niño se convierte en adulto, se motiva y a partir de la práctica y repetición logra sus propósitos.

La autora refiere que a través del juego el niño actúa con autonomía y libertad, aprende a trabajar en diferentes contextos de forma individual y grupal. En este sentido los niños desde pequeños aprenden a decidir de manera independiente, dar solución a distintos problemas, elegir con autonomía sus juegos, controlar el tiempo y expresar sus opiniones libremente, así los juegos son actividades que favorecen el desarrollo social, afectivo y cognitivo.

Por lo señalado es necesario realizar juegos en el aula con niños del nivel inicial porque a esta edad las actividades lúdicas se convierten en motivación para participar y construir

aprendizajes de manera divertida, por eso jugar no solo debe entenderse como una actividad para entretenerse, sino que también como actividad que favorece el desarrollo integral en el niño.

También Vygotsky (1979), en la teoría sociocultural concluye que los movimientos y la mente están relacionadas, es así que los niños captan mediante provocaciones visuales y las mejora mentalmente para después representarlas de manera gráfica (p.46). Es importante que los niños tengan participación activa mediante la recreación de los aprendizajes a través de la imitación convirtiéndolos en aprendizajes significativos.

Como dimensiones de las actividades lúdicas se tiene:

Planificación, para el MINEDU (2019), es un proceso estratégico que se realiza tomando en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, sus características y el entorno en el que se desenvuelven, relacionándolos con las competencias propuestas en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB). La planificación implica hacer un análisis de la realidad para integrar adecuadamente el CNEB, el programa curricular y la propuesta pedagógica de la institución (p.19).

En si la planificación curricular es un instrumento didáctico que permite establecer objetivos, contenidos, actividades, evaluaciones y recursos necesarios para poder desarrollar un plan de estudios de manera efectiva y coherente, determinando todo lo que quiere lograrse con los estudiantes en los distintos niveles educativos. La planificación curricular implica elaborar un plan detallado para la enseñanza y sirve de guía al docente para la implementación de estrategias y métodos de enseñanza, selección de materiales y recursos didácticos adecuados, así como evaluación del aprendizaje (Red educa, 2022).

Ejecución, es desarrollar lo que se planificó, para el MINEDU (2019), es poner en práctica las propuestas y estrategias planificadas, pero que pueden estar sujetas a variaciones o ajustes de acuerdo a los resultados que se van obteniendo y las necesidades e intereses de los estudiantes. Implica también, según la necesidad, de recrear las estrategias e implementar otras que garanticen aprendizajes significativos en los estudiantes (p.14).

Es el proceso que implica la realización de todas las actividades planificadas en el diseño curricular. Es poner en funcionamiento todo lo planificado teniendo en cuenta aspectos técnicos relacionados a los objetivos, contenidos, estrategias, materiales, bibliografía, metodologías, evaluación, aspectos afectivos, entre otros (García, 2019).

Evaluación, que corresponde a la medición de los logros alcanzados por los alumnos y la valoración de las técnicas y estrategias que se han utilizado, en relación a la evaluación el MINEDU (2019), refiere que corresponde al seguimiento de los aprendizajes del estudiante para poder tomar decisiones adecuadas en relación a la implementación de estrategias. Al evaluar competencias es necesario tener en cuenta el estándar y los desempeños relacionados a cada competencia del CNEB y el ciclo correspondiente (p.58).

La evaluación curricular es un proceso dinámico, sistemático y deliberado. Implica el dominio de información cualitativa y cuantitativa para determinar avances, logros o deficiencias en relación a los aprendizajes alcanzados y así permitir la toma de decisiones para reorientar y mejorar el proceso de aprendizaje. La evaluación es un proceso continuo, permanente e integral. La evaluación en la educación por competencias requiere que el docente determine el nivel de desempeño del estudiante. La evaluación de competencias requiere obtener información de todos los aspectos que las conforman, es decir, debe contener evaluación de los aspectos cognitivos (saber), técnicos (saber hacer) y metacognitivos (saber por qué lo hace) (Morales et al. 2020).

En relación a la importancia de las actividades lúdicas se tiene que Gómez y Molano (2015), manifiesta que el desarrollo de las actividades lúdicas aporta beneficios en los niños, especialmente a estudiantes del preescolar, pues está comprobado que los niños al momento de interactuar a través de las actividades lúdicas con sus pares, logran desarrollar habilidades socio emocionales y afectivas las mismas que se van fortaleciendo en la medida que se promueva su práctica.

Además, fortalecen habilidades relacionadas a su motricidad fina o gruesa, según la actividad lúdica que desarrollan. El juego contribuye de manera significativa al desarrollo de la motricidad, porque promueve que los estudiantes desarrollen su creatividad y hagan interpretaciones personales llegando a relacionar la parte creativa e imaginaria con el contexto real en el cual interactúan, realizando acciones de su vida cotidiana. Hay que resaltar que es de gran relevancia la intervención de una persona adulta con el niño al

momento de realizar alguna actividad lúdica, así el adulto no debe intervenir de manera directa sino simplemente debe ser un acompañante para garantizar seguridad un ambiente de armonía.

Piaget (1976), refiere que la actividad lúdica es parte del desarrollo psicomotor del niño y es la base para asimilar aprendizajes nuevos. El juego permite el desarrollo integral del niño y facilita su aprendizaje. Las actividades lúdicas en el ámbito educativo ayudan a los niños a interactuar entre pares y relacionarse con su entorno poniendo en acción todos sus sentidos fortificando y ejercitando funciones motoras y cognitivas, las actividades lúdicas son el inicio del desarrollo de la inteligencia y se relacionan al desarrollo evolutivo de los niños.

Las actividades lúdicas son fundamentales para la adaptación social de los niños, ello debido a que los juegos fortalecen el espíritu solidario, consolidan la personalidad y el carácter, y estimulan las capacidades creativas (Restrepo y Tamayo, 2017). La diversión forma parte en el desarrollo de capacidades para el aprendizaje en los niños, ya que se logra poner en acción todo el cuerpo, tonifica y ejercita funciones de orden motor y mental. También es preciso señalar que al realizar juegos se fortalece el aspecto social, afectivo, el temperamento, el razonamiento, la creatividad y la imaginación (Pacheco, 2015).

En relación a la variable psicomotricidad gruesa Durán (2012), la define como la actividad que relaciona a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

En la misma línea Gonzaga (2018), señala que la motricidad gruesa corresponde a los movimientos de los músculos del cuerpo que permiten a los niños la realización de distintas actividades como: gatear, reptar, caminar, rodar, saltar, lanzar, correr, jalar, trepar, empujar; habilidades que se fortifican o disminuyen según los estados de ánimo y la exposición a actividades de movimiento.

Para Baque (2013), la motricidad gruesa hace referencia al control que se tiene de los movimientos de los músculos generales del cuerpo; estos movimientos permiten al niño

tener control de los movimientos de su cabeza, habilidad para sentarse, realizar giros sobre sí mismo. La motricidad gruesa inicialmente se asocia a movimientos sin control de manera aleatoria e involuntaria, y luego de acuerdo a la madurez del sistema neurológico logra tener control de sus movimientos gruesos y los perfecciona dando paso a la motricidad fina.

García y Berruezo (2013), señalan que la motricidad gruesa se refiere a los movimientos globales y que para su realización se necesitan varias partes del cuerpo, esta exige el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especial mente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo, se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio y todos los sentidos, caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal entre otros.

Borja (2022), señala que la motricidad gruesa se asocia al movimiento de grandes grupos musculares que permiten tener equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad al realizar diferentes acciones. Los movimientos implican la puesta en marcha de músculos de la cabeza, piernas, abdomen, brazos y espalda. Estos movimientos permiten que los niños logren interactuar con su entorno mediante la exploración de su cuerpo a través de los juegos y los movimientos, por eso si se desea favorecer la psicomotricidad gruesa se debe exponer a los niños a juegos recreativos.

En relación a la teoría asociada a la psicomotricidad se tiene que Cárcamo (2014), en su teoría de desarrollo psicomotor menciona que el niño en su desarrollo transita por tres maneras de representar el mundo: inactivo, icónico y simbólico, los que no se jerarquizan, pero persisten operativos en todas las etapas de la vida del ser humano. La teoría enfatiza en que el desarrollo psicomotriz de los niños se da de manera progresiva mediante a apropiación de habilidades psicomotoras necesarias para construir secuencias de movimientos que responden a sus necesidades e intereses. En resumen, el desarrollo de los niños se relaciona a: la acción motriz, mecanismos de percepción y de coordinación.

Sin embargo, Piaget (1976), centró su teoría en la gnoseología biológica, porque señala que se requiere saber cuál es el origen y cómo se desarrolla las capacidades cognitivas relacionándose con lo orgánico, biológico y genético, por ello estableció que las personas siguen su propio ritmo de desarrollo., de esta manera se explica que en el bebé recién nacido

predominan los reflejos y en una persona adulta predomina los procesos conscientes regulados.

Piaget (1976) señaló como estadios cognitivos: Etapa sensorio motor que va desde los 0 a un año y medio aproximadamente. Etapa pre operacional desde los dos a siete años de edad aproximadamente. Etapa de las operaciones concretas desde los siete a once años de edad aproximadamente). Etapa de las operaciones formales desde los onces años de edad hacia adelante.

También Da Fonseca (1984), desarrolló su teoría psicomotriz enfatizando en que la actividad motriz permite a los niños lograr procesos de pensamiento superiores. Determino tres etapas de desarrollo psicomotor.

La inteligencia neuromotora: Corresponde al periodo en el que el niño realiza actividades locomotoras, de aprehensión y suspensión que le permite hacer rodamientos, gatear, caminar, correr, realizar saltos, mantenerse suspendido, balancearse, trepar, amarrar, etc.

La inteligencia perceptivo motriz: Que permite la orientación del cuerpo para realizar acciones de lateralidad, moverse en el espacio y tener control del tiempo (ubicación del cuerpo, reconocer derecha e izquierda, dominio del espacio en relación al movimiento, moverse siguiendo un ritmo musical).

La inteligencia psicomotriz: Periodo que e integra las dos etapas anteriores y favorece el desarrollo pleno del lenguaje, al dominio psicomotor, el aspecto cognitivo, físico y de control emocional (Huachaca, 2018).

Entre las dimensiones relacionadas a la psicomotricidad gruesa tenemos:

El equilibrio: capacidad del cuerpo de mantenerse en posición recta, en diferentes posturas para no caer; que incluye: La interiorización del eje corporal así mismo el manejo de reflejos por instinto y conscientemente después, permitan al niño saber cómo equilibrar las fuerzas y el peso de su cuerpo y no conseguir caerse, ya sea al estar encima de una bicicleta, caminar alternando los pies, adelante, detrás y saltando en uno o dos pies.

Como parte previa es importante que el niño aprenda a gatear, caminar y realizar movimientos sencillos. Así pues, el equilibrio es un aspecto importante, que sin forzar al niño pueden desarrollar actividades que faciliten el movimiento según la etapa evolutiva y establezcan grados de dificultad para su ejecución (Rojas, 2020).

El equilibrio se reconoce como la capacidad que tiene un sujeto para realizar movimientos con armonía y estética, tomando en cuenta aspectos de fuerza, velocidad y resistencia para que pueda permanecer erguido compensando el peso de las partes del cuerpo. Existen varias formas de equilibrio, el primero de ellos está referido estrictamente a la posición de inercia del cuerpo, en el que se demanda que no existe movimiento alguno, por lo que la resistencia y la fuerza en los músculos del cuerpo es predominante para lograr mantener el cuerpo en equilibrio. Otra de las formas que presenta el equilibrio es el equilibrio dinámico, en el que se exige a la persona que pese a estar en movimiento, mantenga erguido y en posición todo el cuerpo, lo que demanda y exige un nivel de concentración adecuado, por lo que este tipo de equilibrio debe ser controlado y supervisado, de lo contrario podría ocurrir algún desbalance que perjudica mantener este tipo de equilibrio (Badillo, 2013).

Coordinación motora: Para Jiménez y Jiménez (2002), esta se refiere a la capacidad del cuerpo para unir el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar determinadas acciones. La coordinación motora influye directamente en la calidad del proceso de aprendizaje. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente relacionada al aprendizaje y está determinada, sobre todo, por factores genéticos. De la misma manera Suárez (2016), señalan que la coordinación motora corresponde al dominio que tiene la persona para dominar el cuerpo de manera coordinada y estética, esto debido a que existe relación directa entre el desarrollo del movimiento corporal y el desarrollo cognitivo, porque compromete a ambas dimensiones del cuerpo humano.

Lopes et al (2010), definen la coordinación motora como la capacidad que tiene el ser humano para realizar los movimientos eficientemente, de manera precisa, rápida y ordenada. La coordinación motora se consigue cuando las partes de un mismo movimiento o los movimientos de varias extremidades o partes del cuerpo se combinan de una manera que lo hacen de manera sincronizada, suave y eficiente con respecto al objetivo intencionado, es decir cuando se contraen los músculos correctos, en el momento correcto y con la intensidad adecuada.

Los movimientos coordinados se caracterizan por:

Velocidad, distancia, dirección, ritmo y tensión muscular apropiada

Acciones sinergias y en relación a los grupos musculares antagonistas apropiadas

Adecuada estabilidad proximal o fortalecimiento de la postura que permite una mejor movilidad distal.

La coordinación, por lo tanto, es esencial para conseguir el funcionamiento correcto de nuestro cuerpo y de su interrelación consigo mismo y con el medio. Si no tuviéramos coordinación, nuestros gestos serían imprecisos, nuestros movimientos torpes, unas acciones anularían a otras, y los esfuerzos que realizaríamos para conseguir pequeños objetivos resultarían enormes (Cambeiro, 1987).

La motricidad gruesa es importante para el desarrollo del niño porque fortalece su habilidad muscular que ayuda al movimiento de partes del cuerpo como la cabeza, pues y brazos (Gonzaga, 2018).

La habilidad motriz gruesa es primordial porque permite el movimiento del cuerpo en distintas acciones como la cabeza, brazos, piernas, espalda, abdomen, ayudándole al niño a moverse y tener mejor coordinación general de su equilibrio, posición, agilidad y fuerza. Es necesario tener en cuenta que los niños que han logrado tener buen control de sus movimientos gruesos se encuentran preparados para el desarrollo de su motricidad fina y luego pasar a actividades de prescripción (Franco y Ayala, 2011).

Las actividades de motricidad gruesa son fundamentales para el perfeccionamiento de habilidades de dominio del espacio y control de sus movimientos, los niños que desarrollan adecuadamente movimientos de motricidad gruesa tendrán menos dificultad para realizar movimiento de motricidad fina relacionados a la prescripción, la práctica de algún deporte. Logrará tener mejor estabilidad y equilibrio al realizar movimientos de manera coordinada. Mostrará seguridad en sí mismo, se mostrará más competitivo y tendrá mejor capacidad de reacción (Gonzaga, 2018).

La motricidad gruesa favorecer el desarrollo motor de los niños a partir de movimientos de partes grandes o de todo el cuerpo del niño para realizar actividades como:

saltar, correr, bailar patear. Es muy importante enfatizar que el infante se encuentra en un proceso de crecimiento y es necesario que tenga buena coordinación y equilibrio de las distintas partes del cuerpo (Franco y Ayala, 2011).

La psicomotricidad gruesa ofrece beneficios como la conciencia del cuerpo en reposo o en movimiento, dominio del equilibrio, control de coordinaciones motoras, orientación espacio corporal, desarrollo del ritmo, dominio de planos horizontal y vertical, nociones de intensidad, tamaño y situación, discriminación de formas y tamaños, organización del espacio y del tiempo; estas habilidades son importantes para que el niño desarrolle de manera adecuada sus movimientos y coordinaciones de las partes de su cuerpo (Gonzaga, 2018).

Campaña (2020), expresa que la actividad motora de los niños se relaciona a los primeros movimientos para el desplazamiento y asimilación de las actividades cotidianas en la familia, como atrapar una pelota de tamaño regular a una velocidad promedio, saltar en un pie, andar, correr, gatear, tratar de escalar, balancearse y llevar objetos de un lugar a otro. Además, señala que el área motora busca integrar nuevos movimientos de segmentos gruesos del cuerpo que permiten explorar el medio, perfeccionado en forma gradual su desplazamiento al explorar, manteniendo un equilibrio postural incipiente. Es decir, que, de acuerdo al contexto, factores ambientales, recursos y aspectos culturales se pueden incluir otras actividades como nadar, montar bicicleta o aquellas que el mismo niño desarrolla y perfecciona basado en sus necesidades e imitaciones.

Finalmente se puede decir que de manera específica, en las instituciones educativas se debe fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa porque es un componente psicoeducativo que influye de manera significativa en el aprendizaje, y estas actividades deben permitir que los niños transiten por experiencias cognitivas, afectivas, sociales y motrices de índole lúdico que fortalezcan el desarrollo integral de los niños y que en el futuro le permitan tener un mejor desempeño académico (Díaz et al, 2015).

II. METODOLOGÍA

2.1 Objeto de estudio

El estudio es de tipo aplicada porque dio tratamiento a un problema institucional y a través de formular y comprobar hipótesis determinó los beneficios de las estrategias utilizadas para ayudar en la solución de la problemática. En este caso trató de solucionar el problema de las dificultades de psicomotricidad gruesa de los estudiantes aplicando un programa con actividades lúdicas. Vargas (2009), señala que en las investigaciones aplicadas la finalidad es dar solución a problemas de orden social mediante la intervención práctica y así generara nuevos conocimientos.

Vargas (2009) refiere que la investigación aplicada se orienta inicialmente a comprender la realidad, luego argumenta dando razones de por qué investigar y posteriormente mediante la aplicación de un tratamiento intentar dar solución a la problemática encontrada, finalmente se elaboran conclusiones acerca de la incidencia del tratamiento en la solución del problema. Es decir, en la investigación aplicada se analiza la realidad problemática y mediante la aplicación de estrategias y acciones concretas se busca transformar la realidad.

Respecto al nivel de investigación, el estudio es explicativo porque explicó cómo influye la aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños. Al respecto Hernández, et al. (2014), determinan que una investigación explicativa se orienta al estudio de un fenómeno intentado establecer relaciones de causa y efecto que permiten hacer generalizaciones a realidades similares y comprender las razones de su éxito o fracaso. Para ello se recoge y analiza la información obtenida y se establece los efectos de un programa aplicado, esto permite comprobar las hipótesis a partir de medidas numéricas que señalen el comportamiento de la muestra en estudio.

El estudio en su implementación siguió un diseño pre experimental con la aplicación de pre y post test a un mismo grupo, de allí que los resultados son válidos para la muestra en que se realizó la investigación. Arias (2012), señala que este es un diseño en los que hay un elemento o factor de estudio, la variable y una hipótesis para contrastar. En este diseño hay

un solo grupo que recibe el estímulo o tratamiento y luego se verifica la eficacia del tratamiento o estímulo.

El diseño del estudio corresponde al siguiente diagrama:

$$\text{Gu: } O_1 \quad x \quad O_2$$

Detallando que:

Gu: Grupo único de investigación.

O_1 : Pre test, lista de cotejo de psicomotricidad gruesa.

x: Plan de actividades lúdicas.

O_2 : Post test, lista de cotejo de psicomotricidad gruesa.

Para Rivas (2009), en este diseño se realizan tres fases: 1° Previa medición de la variable dependiente (pre test: O_1), 2° Introducción o aplicación de la variable independiente x y, 3°. Nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post test - O_2).

En relación a la definición de población, Arias et al (2016), señala que es el grupo de asuntos que está bien definido, es limitado y goza de accesibilidad para el investigador. Este grupo es el referente para elegir la muestra teniendo en cuenta determinados criterios (p.201).

En este estudio la población estuvo constituida por 75 niños de Inicial de cinco años de la institución educativa inicial “Belén” Bellavista – 2022 agrupados de esta manera:

Tabla 1

Población de estudio

Nombre del Aula	H	M	T
3 añoq “Auténticos”	11	14	25
4 años “Amorosos”	12	13	25
5 años “Laboriosos”	10	15	25
Total			75

Nota: Nóminas de matrícula de la I.E. “Belén” Bellavista - 2022.

Para López (2004), la muestra viene a ser un subconjunto de la población y que se elige para en ella llevar a cabo el estudio. Hay procedimientos probabilísticos y no probabilísticos para elegir la muestra, pero siempre se recomienda que esta sea parte representativa de la población.

Como muestra de estudio se consideró los 25 niños y niñas de inicial de 5 años del aula “Laboriosos”.

Tabla 2

Muestra de estudio

Nombre del Aula	H	M	T
5 años “Laboriosos”	10	15	25
Total			25

Nota: Nóminas de matrícula de la I.E. “Belén” Bellavista - 2022.

La muestra fue elegida de manera no probabilística por conveniencia debido a la facilidad del investigador para interactuar con los sujetos de investigación. Al respecto Arias et al (2016), señalan que esta selección consiste en aplicar métodos no aleatorios donde el investigador selecciona de manera directa e intencional los individuos de la población, ello debido a que el investigador tiene fácil acceso a los alumnos.

Las variables, dimensiones e indicadores en el estudio corresponden a:

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Actividades lúdicas	Gómez y Molano (2015) señalan que son actividades que se usan para la diversión. Son una herramienta educativa que permite al niño conocer su realidad, le ayuda en su proceso de socialización, permite el trabajo en equipo, favorece el cumplimiento y aceptación de reglas. Se pueden desarrollar en diferentes espacios del ambiente escolar (aula, patio, jardines, salas de psicomotricidad, etc.)	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer la cantidad de actividades de aprendizaje a desarrollar. • Elección de estrategias, competencias y capacidades para trabajar con los estudiantes. • Planear cómo se aplicarán cada una de las estrategias en la clase. • Elaborar actividades de aprendizaje considerando las 	<p style="text-align: center;">Modulo</p> <p style="text-align: center;">Actividades de aprendizaje</p>

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
			estrategias y actividades lúdicas elegidas.	
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las sesiones de aprendizaje. • Aplicación de estrategias planificadas • Uso de materiales previstos. 	
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes en cada actividad de aprendizaje. • Aplicación de lista de cotejos para determinar el nivel de psicomotricidad gruesa. • Ofrecer retroalimentación a los estudiantes, en relación a sus progresos. 	
Psicomotricidad gruesa	Durán (2012), la define como la actividad que relaciona las actividades realizadas por los niños en los que hace uso de grandes masas musculares, principalmente movimientos de las partes grandes del cuerpo. La psicomotricidad gruesa se relaciona al movimiento de brazos, piernas, tronco, cabeza, espalda y abdomen y que permiten alzar la cabeza, caminar, correr, gatear, levantarse, voltearse, y permanecer en equilibrio.	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Pararse • Golpear • Saltar • Caminar 	Lista de Cotejo
		Coordinación motora	<ul style="list-style-type: none"> • Moverse de manera asociada • Golpear rítmicamente • Tocarse varias veces • Alternar rápidamente • Movimiento rápido de labios • Movimiento rápido de lengua 	

2.2 Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos

Para recoger información se usó la técnica de la observación que Díaz (2011), la define como componente primordial en un proceso de indagación y que permite al investigador

obtener la información necesaria y los indicadores correspondientes a las variables. En el mismo sentido Castellanos (2017), refiere que la observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para el estudio. En esta investigación se observarán aspectos relacionados a la variable psicomotricidad gruesa.

De acuerdo al diseño de estudio y sus objetivos se utilizó como instrumento de recolección de datos la lista de cotejos, que Díaz (2011), la define como un instrumento que contiene un listado de frases que expresan conductas positivas o negativas (sí y no), secuencias de acciones, etc., ante ello el investigador calificará la presencia o ausencia de la conducta. Este instrumento es apropiado para identificar desempeños de actividades corporales, habilidades mentales en relación a trabajos realizados. En este estudio la lista de cotejo recogió información sobre la variable psicomotricidad gruesa y sus dimensiones equilibrio y coordinación motora.

Para el recojo de información se presentó una carta a la directora de la institución quien aceptó ejecutar estudio y la aplicación de los instrumentos de recojo de datos y las actividades con los niños.

Se solicitó a 3 expertos para el análisis del instrumento a utilizar y así determinar su validez. Luego se realizaron coordinaciones con la profesora del aula para la aplicación de la lista de cotejo para medir el nivel psicomotricidad gruesa (pre test) aplicando dicho instrumento entre en los días 14 y 15 del mes de junio, utilizando aproximadamente 15 minutos para evaluar a cada estudiante.

Posteriormente se aplicó 20 actividades de aprendizaje usando juegos lúdicos para mejorar las habilidades de psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Cada actividad de aprendizaje tuvo una duración de 45 minutos y se aplicaron entre el 16 de junio y 13 de julio. Entre las sesiones se trabajó jugamos con la huella, la tabla de equilibrio, yoga para niños, los equilibristas y desplazamiento sobre cuerdas.

La aplicación de la lista de cotejo (post test) para medir el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes después de la aplicación de actividades lúdicas se hizo entre 14 y 15 de julio, utilizando 15 minutos aproximadamente para cada estudiante.

2.3 Análisis de la información

El procesamiento estadístico de los datos recogidos mediante las listas de cotejo se procesaron y dieron paso a la elaboración de tablas y figuras a través del SPSS V.24 y Excel 2019, luego se realizaron las interpretaciones mediante procedimientos de estadística descriptiva, se describieron los resultados más significativos en relación a cada variable y las dimensiones. Con los resultados se realizó la discusión respectiva. Finalmente se elaboraron las conclusiones del estudio. Para contrastar las hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon que permitió comparar las medias obtenidas por la muestra de estudio y así se demostró la aceptación de la hipótesis de estudio.

De manera detallada la información obtenida se trató haciendo uso de estadísticos descriptivos e inferenciales. Los gráficos y tablas elaborados en Excel 2019 permitieron observar las frecuencias y porcentajes y facilitaron la interpretación de los datos obtenidos de los instrumentos. Las acciones realizadas fueron:

1°. Se elaboró una hoja de cálculo en Excel para realizar el registro de cada lista de cotejo aplicada a los estudiantes. La información se agrupó por dimensiones y se codificó según el baremo para cada variable y dimensión.

2°. Se calculó frecuencias absolutas y relativas, presentándolas en tablas de frecuencias y gráficos de columna; para luego realizar el análisis considerando los objetivos del estudio.

3°. Se hizo análisis cuantitativo mediante la interpretación de estadísticos descriptivos, en este sentido la contrastación de las hipótesis se realizó a partir de la Prueba de Wilcoxon para aceptar o rechazar las hipótesis.

4°. Se interpretó los resultados presentados en las tablas y gráficos, teniendo en cuenta los valores más significativos de cada frecuencia y la explicación teórica de las variables y sus dimensiones.

Respecto al análisis de información Vera (2010), señala que este es un proceso cíclico de selección, categorización, comparación, validación e interpretación de información en las diferentes fases del estudio que permiten mejorar la comprensión de las variables en estudio.

2.4 Aspectos éticos en investigación

Hamasaki y Ayala (2021), señalan que los aspectos éticos en una investigación se orientan a la regulación de la integridad científica, así como regir el comportamiento del responsable de la investigación, tanto en su actuar personal como en la elaboración, desarrollo y resultados de los proyectos de investigación que realice.

En este sentido en el desarrollo del estudio se aplicó:

Principio de protección a las personas: Por ello se asignó un código personal a cada niño para mantener reserva de su identidad. Además, así la información brindada y/o resultados que solo se utilizaran con fines propuestos por el investigador. Se evitó compartir la información con personas ajenas al estudio de la investigación.

Principio de beneficencia y no maleficencia: Se hizo uso de un lenguaje asertivo, respetando en todo momento las ideas y/o propuestas de las personas involucradas en el estudio. Se maximiza los beneficios en cada una de las actividades desarrolladas y se evita las consecuencias negativas de las acciones realizadas.

Principio de justicia: En las comunicaciones que se tuvo con las personas involucradas, se hizo uso y practica de valores éticos y morales de respeto y justicia demostrando en todo momento empatía y asertividad.

Principio de integridad científica: Se elabora un registro a través de estrategias de recojo de información (cuaderno de campo) para registrar las fuentes consultadas y sus respectivos autores. Se desarrolló bajo los parámetros de una investigación de carácter formativa e informativa para quienes participen antes, durante y después del estudio. Se brindará información a la parte interesada que permita promover el conocimiento y referentes para próximos trabajos de carácter profesional.

Principio de participación libre y con derecho a ser informado: Se respetó la decisión de cada persona que quiera o no participar en el desarrollo del proyecto. Se brindó información del propósito de la investigación a la parte involucrada, respetando en todo momento el derecho de reserva de actuación y/o información.

III. RESULTADOS

3.1 Descripción de resultados

Resultados descriptivos del nivel de psicomotricidad gruesa antes del programa de actividades lúdicas

Tabla 3

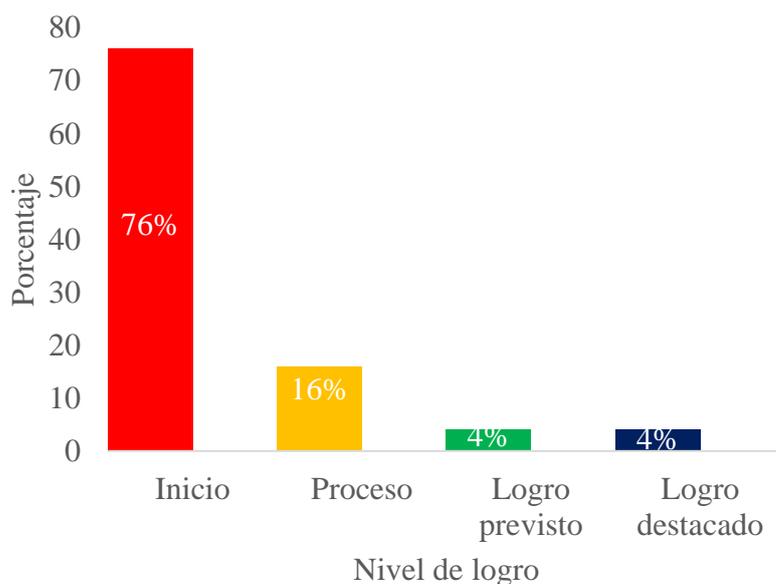
Psicomotricidad gruesa antes de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	20	80,0	80,0	80,0
Proceso	3	12,0	12,0	92,0
Logro previsto	1	4,0	4,0	96,0
Logro destacado	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 1

Psicomotricidad gruesa antes de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La información presentada en la tabla 3 y figura 1 muestra que de los 25 estudiantes; 20 que corresponden al 80% están en inicio; 3 estudiantes que son el 12% están en proceso; y solo un estudiante que corresponde al 4% está en logro previsto, además con igual cantidad (1) y porcentaje (4%) tiene logro destacado. De esta manera se determinó que un gran porcentaje de estudiantes está en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa haciendo necesario la aplicación de actividades lúdicas para su mejora.

Tabla 4

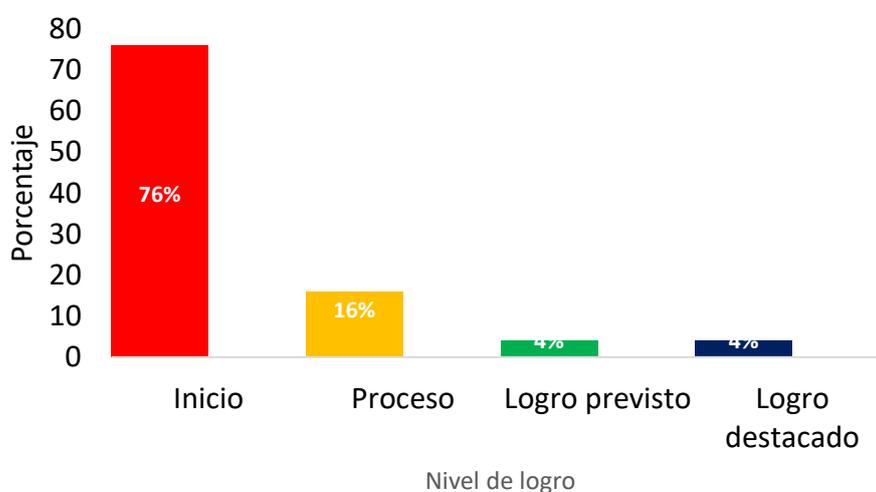
Dimensión equilibrio antes de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	20	80,0	80,0	80,0
Proceso	3	12,0	12,0	92,0
Logro previsto	1	4,0	4,0	96,0
Logro destacado	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 2

Dimensión equilibrio antes de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

En la tabla 4 y figura 2 se muestra los resultados del nivel de la dimensión equilibrio antes de aplicar las sesiones de actividades lúdicas, se observa que del total de 25 estudiantes; 20 que corresponden al 80% se ubicaron en inicio; 3 estudiantes que corresponden al 12% se ubicó en proceso; y solo un estudiante que corresponde al 4% se ubicó en logro previsto, además con igual cantidad (1) y porcentaje (4%) se ubicaron en logro destacado. De esta manera se establece que la mayor proporción de estudiantes está en nivel de inicio y evidencian la necesidad de aplicar actividades lúdicas para mejorar el equilibrio de los estudiantes.

Tabla 5

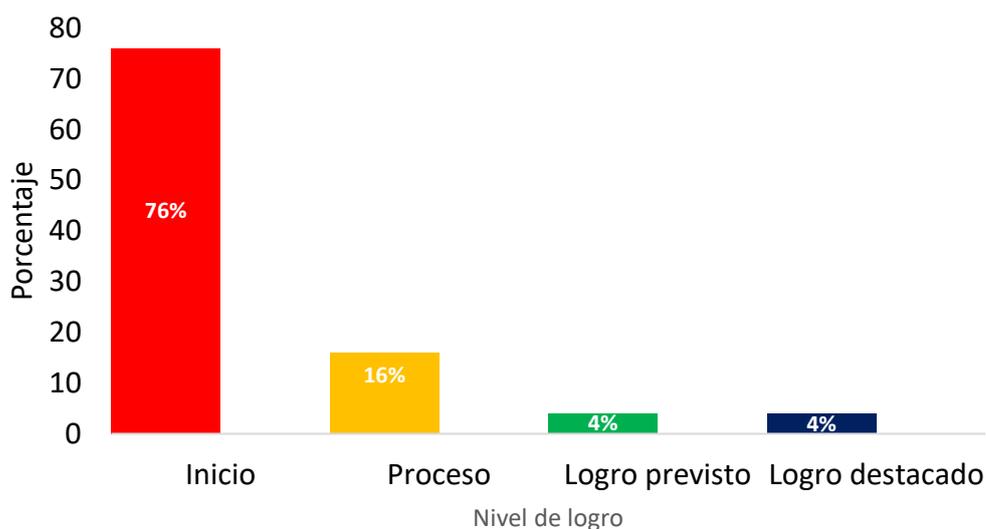
Dimensión coordinación motora antes de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	19	76,0	76,0	76,0
Proceso	4	16,0	16,0	92,0
Logro previsto	1	4,0	4,0	96,0
Logro destacado	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 3

Dimensión coordinación motora antes de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

En la tabla 5 y figura 3 se muestra los resultados del nivel de la dimensión coordinación motora antes de la aplicación de actividades lúdicas, en ellos observamos que, del total de 25 estudiantes, 19 que corresponden al 76% están en inicio; 4 estudiantes que corresponden al 12% está en proceso; y solo un niño que corresponde al 4% muestra logro previsto, además igual cantidad (1) y porcentaje (4%) de estudiantes muestra logro destacado. De esta manera se determina que una gran proporción de estudiantes está en inicio y por lo que es necesario la implementación de actividades lúdicas para mejorar el nivel de coordinación motora en los estudiantes.

Resultados descriptivos del nivel de psicomotricidad gruesa después del programa de actividades lúdicas

Tabla 6

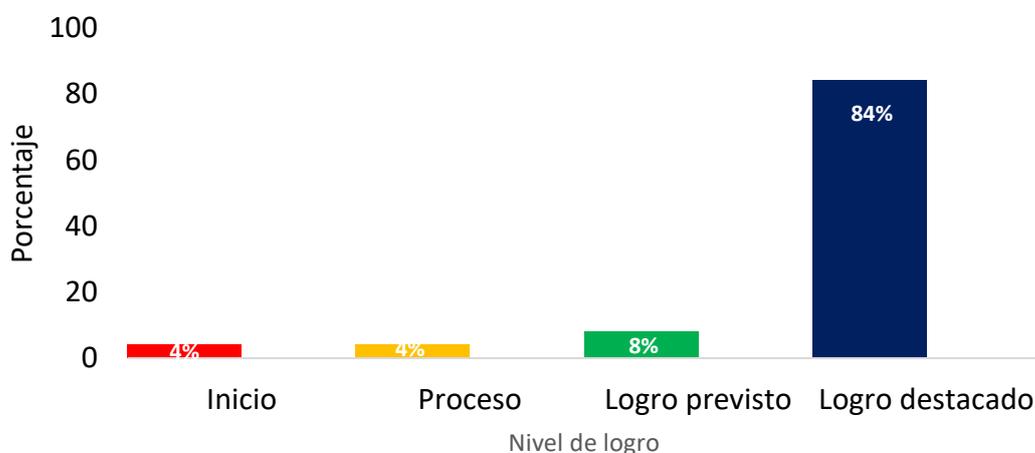
Psicomotricidad gruesa después de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	1	4,0	4,0	4,0
Proceso	1	4,0	4,0	8,0
Logro previsto	2	8,0	8,0	16,0
Logro destacado	21	84,0	84,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 4

Psicomotricidad gruesa después de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La tabla 6 y figura 4 muestra los resultados de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes después de aplicar las actividades lúdicas, en ellos se observa que del total de 25 estudiantes; 21 que corresponden al 84% muestran logro destacado; 2 estudiantes que representan el 8% alcanzaron un logro previsto; y un estudiante que corresponde al 4% se ubicó en proceso, además con igual cantidad (1) y porcentaje (4%) está en inicio. De acuerdo a los resultados se establece que la mayor proporción de estudiantes después de la aplicación del programa alcanzó el nivel de logro destacado, es decir la actividad lúdica con los estudiantes mejora su psicomotricidad gruesa.

Tabla 7

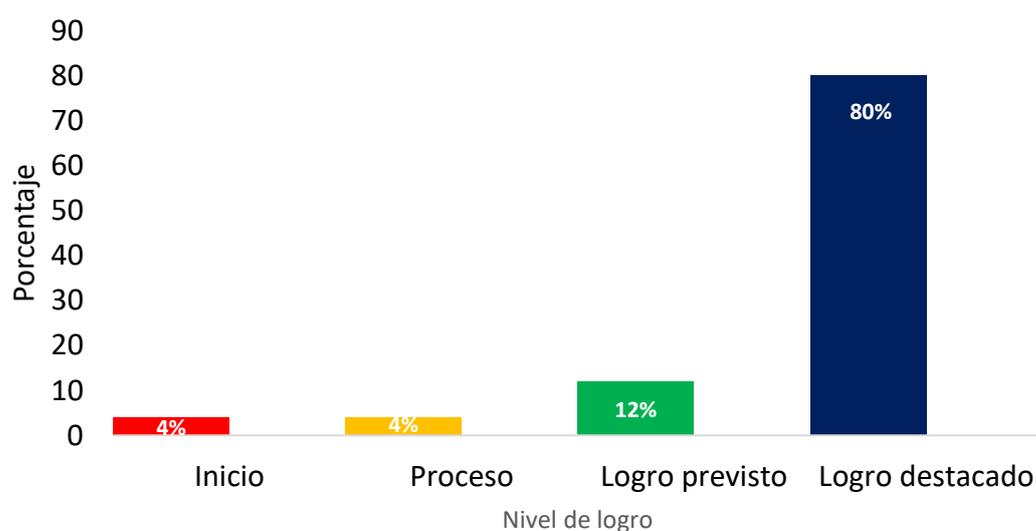
Dimensión equilibrio después de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	1	4,0	4,0	4,0
Proceso	1	4,0	4,0	8,0
Logro previsto	3	12,0	12,0	20,0
Logro destacado	20	80,0	80,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 5

Dimensión equilibrio después de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La tabla 7 y figura 5 muestra el nivel de logro en la dimensión equilibrio de los estudiantes después de aplicar el programa de actividades lúdicas, en ellos se observa que de los 25 niños; 20 que corresponden al 80% se ubicaron en el nivel de logro destacado; 3 niños que representan el 12% alcanzaron el nivel de logro previsto; y 1 niño que corresponde al 4% se ubicó en el nivel de proceso, además con igual cantidad (1) y porcentaje (4%) están en nivel de inicio. De acuerdo a los resultados se infiere que la mayor proporción de estudiantes después de la aplicación del programa alcanzó el nivel de logro destacado, es decir las actividades lúdicas ayudaron a mejorar en los niños su habilidad de equilibrio de la psicomotricidad gruesa.

Tabla 8

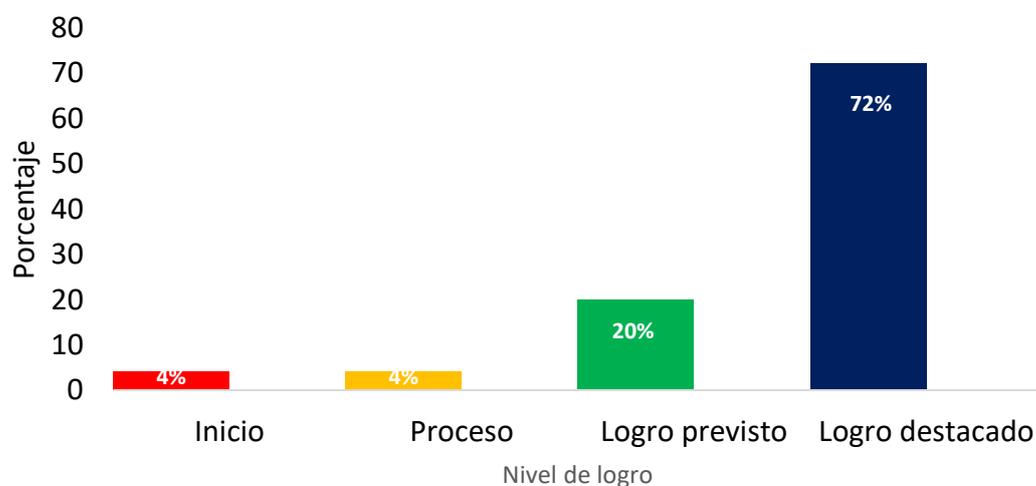
Dimensión coordinación motora después de aplicar el programa de actividades lúdicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	1	4,0	4,0	4,0
Proceso	1	4,0	4,0	8,0
Logro previsto	5	20,0	20,0	28,0
Logro destacado	18	72,0	72,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 6

Dimensión coordinación motora después de aplicar el programa de actividades lúdicas



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La tabla 8 y figura 6 muestra los resultados de la dimensión equilibrio de los estudiantes después de la aplicación de actividades lúdicas, en ellos se observa que del total de 25 estudiantes; 18 que corresponden al 72% están en nivel destacado; 5 niños que representan el 20% alcanzaron el nivel de logro previsto; y 1 niño que corresponde al 4% está en proceso, además con igual cantidad (1) y porcentaje (4%) está en inicio. En relación a los resultados se establece que la mayor proporción de estudiantes después de la aplicación del programa alcanzó el nivel de logro destacado, es decir las actividades lúdicas ayudaron a mejorar en los niños su habilidad de coordinación motora de la psicomotricidad gruesa.

Tabla 9

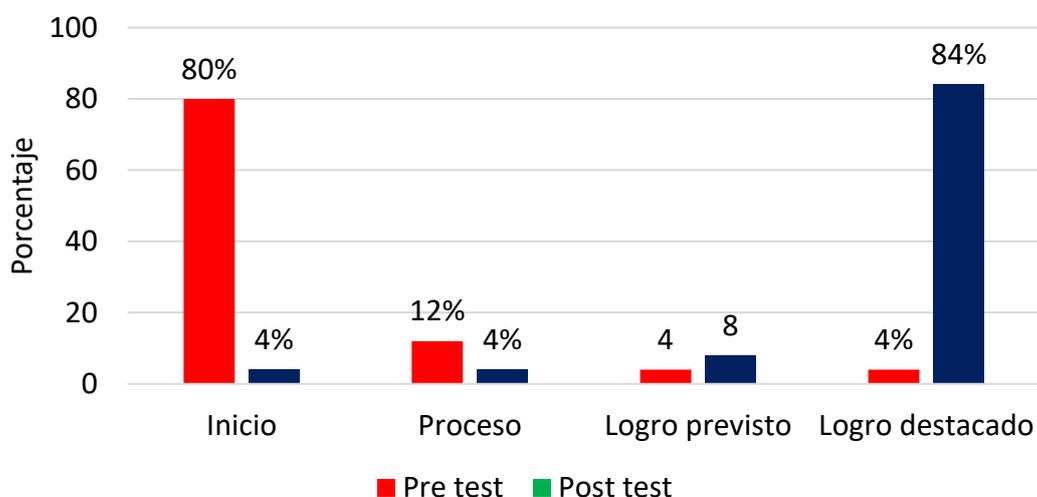
Comparación del nivel de psicomotricidad gruesa (pre test vs post test)

Niveles	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	20	80,0	1	4,0
Proceso	3	12,0	1	4,0
Logro previsto	1	4,0	2	8,0
Logro destacado	1	4,0	21	84,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

Figura 7

Comparación del nivel de psicomotricidad gruesa (pre test vs post test)



Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La tabla 9 y figura 7 presenta la comparación de pre y post test de psicomotricidad gruesa aplicado a los estudiantes. Se evidencia que en el pre test un 80% de estudiantes está en inicio, un 12% está en proceso, y con un porcentaje de 4% se tiene a los estudiantes que se ubican en logro previsto y destacado; pero en el post test el 84% de los estudiantes alcanzó un logro destacado, el 8% muestra logro previsto y un porcentaje de 4% están en inicio y proceso. De la información presentada se determina que al comparar el pre test con el post test el porcentaje de estudiantes con logro destacado aumenta y la cantidad de estudiantes que están en inicio disminuye. Este aumento y disminución se asocia a la aplicación de las actividades lúdicas.

Tabla 10

Medidas de tendencia central y dispersión de psicomotricidad gruesa (pre test vs post test)

			Estadísticos descriptivos							
			N	Media	Mediana	Moda	Varianza	Desv.		
								estándar	Mínimo	Máximo
Post	test	resuelve	25	16,7600	18,0000	18,00	12,440	3,52704	4,00	20,00
problemas de cantidad t										
Pre	test	resuelve	25	5,3600	4,0000	4,00	13,407	3,66151	3,00	18,00
problemas de cantidad										

Nota. *Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.*

En la tabla 10 se presenta las medidas de tendencia central y de dispersión del pre y post test de psicomotricidad gruesa. En el pre test el promedio es 5,36; la mediana es 4,00 (valor que está al centro de la distribución), la moda fue 4 (valor que más se repite), la varianza fue de 13,407 y la desviación estándar de 3,66151 (puntos en los que están los valores alrededor del promedio) y en el post test el promedio fue 16,76; la mediana y moda 18,00, la varianza 12,44 y la desviación estándar fue 3,52704. La comparación de los promedios del pre y post test se evidencia un aumento de 11,40 puntos debido a la aplicación del programa de actividades lúdicas.

Tabla 11*Medidas de tendencia central y dispersión de la dimensión equilibrio (pre test vs post test)*

Estadísticos descriptivos								
	N	Media	Mediana	Moda	Desv. estándar	Varianza	Mínimo	Máximo
Post test	25	8,4000	9,0000	9,00	1,73205	3,000	2,00	10,00
Pre test	25	2,6400	2,0000	2,00	1,99750	3,990	1,00	9,00

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

La tabla 11 muestra las medidas de tendencia central y de dispersión del pre y post test de la dimensión equilibrio, en el pre test el promedio es 2,64; la mediana fue 2,00 (valor que está al centro de la distribución), la moda fue 2 (valor que más se repite), la varianza fue de 3,99 y la desviación estándar de 1,99750 (puntos en los que están los valores alrededor del promedio), en el post test el promedio fue 8,40; la mediana y moda fue 9, la varianza es 3,00 y la desviación estándar 1,73205. Comparando los promedios del pre y post test se tiene un aumento de 5,76 puntos como producto de la aplicación de actividades lúdicas.

Tabla 12*Medidas de tendencia central y dispersión de la dimensión coordinación motora (pre test vs post test)*

Estadísticos descriptivos								
	N	Media	Mediana	Moda	Varianza	Desv. estándar	Mínimo	Máximo
Post test	25	8,3600	9,0000	9,00	3,407	1,84572	2,00	10,00
Pre test	25	2,7200	2,0000	2,00	2,960	1,72047	2,00	9,00

Nota. Resultados de las listas de cotejo aplicadas a los estudiantes.

En la tabla 12 se presentan las medidas de tendencia central y de dispersión del pre y post test de la dimensión coordinación motora, en el pre test el promedio fue 2,72; la mediana 2,00 (valor que está al centro de la distribución), la moda 2 (valor que más se repite), la varianza fue 2,960 y la desviación estándar 1,72047 (puntos en los que están los valores alrededor del promedio); en el post test el promedio fue 8,36; la mediana y moda 9, la varianza 3,407 y la desviación estándar 1,84572. La comparación del pre y post evidencia un aumento de 5,64 puntos asociados a los beneficios de aplicar actividades lúdicas.

3.2 Contrastación de hipótesis

3.1.1. Prueba de normalidad

Para determinar la normalidad de los datos del pre y post test de la variable psicomotricidad gruesa se realizó a través de la prueba de Shapiro Wilk, debido a que la muestra del estudio es menor a los 50 datos.

Las hipótesis planteadas fueron:

Ho (nula): Los datos de la variable psicomotricidad gruesa y sus dimensiones corresponden a una distribución normal.

H1 (alterna): Los datos de la variable psicomotricidad gruesa y sus dimensiones corresponden a una distribución no normal.

La regla de decisión establecida fue que si $p > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y si el valor $p < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula. La prueba de Shapiro-Wilk se hizo con el programa SPSS V.24. Los resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 13

Prueba de Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test variable psicomotricidad gruesa	,603	25	,000
Post test variable psicomotricidad gruesa.	,646	25	,000
Pre test equilibrio	,670	25	,000
Pre test coordinación motora	,494	25	,000
Post test equilibrio	,580	25	,000
Post test coordinación motora	,680	25	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Resultados de la prueba de normalidad con el test de Shapiro-Wilk

La tabla 13 muestra que en el pre y post test de psicomotricidad gruesa y sus correspondientes dimensiones cada valor es menor a $p = 0,05$ de significancia y de acuerdo a estos resultados se determina que los datos no se distribuyen de manera normal y permiten aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon que realiza la comparación de muestras relacionadas para establecer si hay diferencias entre ambas.

3.1.2. Resultados inferenciales de hipótesis

Hipótesis general: Existe diferencia significativa en el nivel de psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022.

Tabla 14

Prueba de rangos de Wilcoxon de la variable psicomotricidad gruesa

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test variable psicomotricidad gruesa - Pre test variable psicomotricidad gruesa	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	0 ^c		
Total		25		

a. Post test variable psicomotricidad gruesa < Pre test variable psicomotricidad gruesa

b. Post test variable psicomotricidad gruesa > Pre test variable psicomotricidad gruesa

c. Post test variable psicomotricidad gruesa = Pre test variable psicomotricidad gruesa

Tabla 15

Prueba inferencial de la variable psicomotricidad gruesa

Estadísticos de prueba^a

Post test variable psicomotricidad gruesa < Pre test variable resuelve psicomotricidad gruesa

Z	-4,413 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 14 y 15 evidencian que después de aplicar el programa de actividades lúdicas los 25 estudiantes lograron mejorar su nivel de psicomotricidad gruesa. Respecto al estadístico de prueba se obtuvo un valor Z de -4,413 cuya cola tiende a la izquierda y un valor de significancia de $0,000 < 0,05$ que determina que hay diferencia significativa en los niveles de psicomotricidad, es decir al aplicar actividades lúdicas se mejora significativamente el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes.

Hipótesis específica 1: Existe diferencia significativa en el desarrollo de la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022.

Tabla 16

Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión equilibrio

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test dimensión equilibrio - Pre test dimensión equilibrio	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

a. Post test dimensión equilibrio < Pre test dimensión equilibrio

b. Post test dimensión equilibrio > Pre test dimensión equilibrio

c. Post test dimensión equilibrio = Pre test dimensión equilibrio

Tabla 17

Prueba inferencial de la dimensión equilibrio

Estadísticos de prueba^a

Post test de la dimensión equilibrio < Pre test de la
dimensión equilibrio

Z	-4,470 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 16 y 17 evidencian que después de aplicar el programa de actividades lúdicas los 25 estudiantes lograron mejorar su nivel de equilibrio. Respecto al estadístico de prueba se obtuvo un valor Z de -4,470 cuya cola tiende a la izquierda y un valor de significancia de $0,000 < 0,05$ que determina que hay diferencia significativa en los niveles de equilibrio, es decir al aplicar actividades lúdicas se mejora significativamente el nivel de equilibrio de los estudiantes.

Hipótesis específica 2: Existe diferencia significativa en el desarrollo de la dimensión coordinación motora de la psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022.

Tabla 18

Prueba de rangos de Wilcoxon de la dimensión coordinación motora

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test dimensión coordinación motora - Pre test dimensión coordinación motora	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

a. Post test dimensión coordinación motora < Pre test dimensión coordinación motora

b. Post test dimensión coordinación motora > Pre test dimensión coordinación motora

c. Post test dimensión coordinación motora = Pre test dimensión coordinación motora

Tabla 19

Prueba inferencial de la dimensión coordinación motora

Estadísticos de prueba ^a	
Post test de la dimensión coordinación motora < Pre test de la dimensión coordinación motora	
Z	-4,390 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla 18 y 19 evidencian que después de aplicar el programa de actividades lúdicas 24 estudiantes lograron mejorar su nivel de coordinación motora y un estudiante se mantuvo en el mismo nivel. Respecto al estadístico de prueba se obtuvo un valor Z de -4,390 cuya cola tiende a la izquierda y un valor de significancia de $0,000 < 0,05$ que determina que hay diferencia significativa en los niveles de coordinación motora, es decir al aplicar actividades lúdicas se mejora significativamente el nivel de coordinación motora de los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general se determinó que la aplicación del programa de actividades lúdicas ayuda a que los estudiantes mejoren su nivel de psicomotricidad gruesa permitiéndole participar de manera activa de juegos en los que se mueve y expresa corporalmente. Se determinó que en el pre test el 82% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio en relación a su psicomotricidad gruesa y en el post tes el 84% de estudiantes alcanza un logro destacado. Además, al comparar el puntaje promedio obtenidos por los niños al inicio y final de la experiencia de desarrollo de actividades lúdicas se observa un aumento de 11.4 puntos que permiten afirmar que la aplicación del programa “Me divierto saltando y bailando al ritmo de nuestro cuerpo” tiene un efecto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Los resultados de esta investigación guardan relación con los hallazgos de Rodrigo (2020), que al desarrollar actividades de juego con los niños mejoró la motricidad gruesa de los niños y mejoró sus habilidades para saltar, correr, patear, etc. En este estudio al inicio de la investigación el 67% de niños presentan dificultades en el desarrollo de las actividades motoras gruesas (están en nivel de inicio), y luego en la evaluación final el 65.6% de niños muestran un nivel de logro previsto en el desarrollo de habilidades asociadas la psicomotricidad gruesa. En este estudio, al igual que en esta investigación se determina que las actividades lúdicas mejoran las habilidades de psicomotricidad gruesa de los niños.

También Ipanaque (2018), en su estudio logró que a través de actividades lúdicas los niños mejoren su motricidad. En este estudio al iniciar la experiencia de trabajo se halló que un 60% de estudiantes está en inicio en relación a sus destrezas motrices, sin embargo después de la aplicación de un programa de acciones lúdicas se determinó que un 28% de niños mejora sus habilidades de coordinación óculo- manual ubicándose en el nivel logrado, de igual forma el 60% muestra habilidad de percepción y representación gráfica por lo que alcanzan un nivel logrado, también el 100 % de los estudiantes presenta un nivel de logrado en la coordinación gestual. De esta manera en el estudio se determinó que las actividades lúdicas cumplen un papel importante para mejorar la motricidad de los estudiantes.

Es preciso señalar que las actividades lúdicas movilizan capacidades que propician la interacción de los niños y generan una sensación placentera y motivadora que permite expresar diversas emociones (Gómez y Molano, 2015). Gardell (2018), refiere que las

acciones lúdicas motivan a los niños para que desarrollen su psicomotricidad y le permitan actuar de manera independiente, coordinada y con dominio corporal. En esta misma línea Wallon (2000), señala que las actividades lúdicas ayudan a los niños al conocimiento y la exploración del entorno, le permiten tener interacciones con otros niños y fortalecer su imagen corporal, gestual y comunicativa (p.35).

También Pérez, (2019), manifiesta que la actividad lúdica considera al ser humano de manera integral y busca desarrollar sus capacidades y habilidades mediante movimientos corporales que le permitan conocer su potencial personal para establecer interacciones con el medio que lo rodea.

Gómez y Molano (2015) refieren que las actividades lúdicas son importantes porque ayuda a los niños a desarrollar su autonomía al interactuar en los diferentes juegos que realiza con sus pares y adultos cercanos, de igual manera fortalece su psicomotricidad gruesa y fina de acuerdo a las actividades lúdicas en las que participa.

En relación a la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad de equilibrio se determinó que los estudiantes mejoran su equilibrio luego de participar de las actividades lúdicas que realizada en el aula. Se halló que en el pre test un 80% de los estudiantes está en inicio, sin embargo, en el post test un 80% de estudiantes alcanzó el nivel destacado. Además, al comparar el promedio obtenido en la evaluación de inicio y final se halló una diferencia favorable de 5,76 puntos que permiten establecer que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora la habilidad de equilibrio de los niños.

Al contrastar la investigación con el estudio de Rojas (2020), se puede comprobar que la actividad lúdica favorece la psicomotricidad gruesa de los estudiantes, pues al inicio del estudio se evidencian deficiencias en los niños para moverse haciendo uso de su aparato motor, su nivel de coordinación de la locomoción y el equilibrio evidencian dificultad para realizar desplazamientos. Sin embargo, el desarrollo de actividades lúdicas en las que ejecuta destrezas para caminar, correr, saltar, trepar, galopar, realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico y mantener el control postural en diferentes posiciones del cuerpo, le favorece el en desarrollo de su motricidad gruesa, especialmente le ayuda a mantener el equilibrio en sus actividades que realiza. Por esta razón es necesario que se desarrollen acciones lúdicas para mejorar la motricidad gruesa ya que estas marcan sus habilidades futuras y se asocian al logro de aprendizajes.

También Alavedra (2020), en su estudio halló que en el pre test el 90% de los niños alcanzó una calificación C en relación a su motricidad gruesa y habilidad para mantener el equilibrio y luego en el post test halló que el 60% logró una calificación A en relación a su motricidad gruesa y habilidad para mantener el equilibrio, de esta manera demostró que aplicar juegos didácticos mejora de manera significativa la psicomotricidad gruesa de los niños y sus habilidades para mantener el equilibrio.

El equilibrio es la habilidad de un individuo para la realización de movimientos con armonía y estética teniendo en cuenta su velocidad, fuerza y resistencia. Es conservarse rígido considerando el peso de las diferentes partes del cuerpo mostrando dominio del aparato motriz (Badillo, 2013).

Piaget (1976), señala que la actividad lúdica forma parte del desarrollo motor del niño. El juego o actividad lúdica en el campo educativo toma gran relevancia ya que el niño al interactuar con sus pares y el contexto poniendo en marcha todos los órganos corporales, logrando fortificar y ejercitar sus habilidades motrices e intelectuales; así la actividad lúdica es el inicio del desarrollo de la inteligencia y habilidades motoras. Las actividades lúdicas y motoras están en relación con el desarrollo evolutivo del niño.

En relación a la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora en los niños se determinó que estos mejoran sus habilidades de coordinación motora después de su participación en actividades lúdicas realizadas en la escuela. Se halló que en el pre test un 76,0 de estudiantes está en inicio, sin embargo, en el post test el 72% muestra logro destacado. Además, al comparar el promedio obtenido en la evaluación de inicio y final se halló una diferencia favorable de 5,64 puntos que permiten establecer que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora la coordinación motora de los niños.

Los resultados guardan similitud con los de Asto (2021) que enfatiza que la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios. En este sentido la coordinación y armonía se evidencian cuando las personas corren, caminan, saltan, trepan, lanzan objetos, hacen rodamientos, bailan, etc. Por ello al aplicar un programa basado en juegos encontró que al inicio de la experiencia un 50% de estudiantes está en inicio y al final de la experiencia el 53.8% de estudiantes muestra un logro destacado. Por ello establece que aplicar actividades de juegos mejora de manera

significativa la psicomotricidad gruesa en los niños, especialmente de las habilidades de coordinación motriz.

De igual manera de Tamay (2020), que comprobó que la actividad lúdica mejora la motricidad gruesa de los estudiantes. Aplicar estrategias lúdicas favorece el aspecto motriz del niño. Como resultado se ha obtenido que el 65% de docentes desarrolla actividades lúdicas con los niños y estas permiten que un 70% de los niños alcancen un nivel alto en relación su motricidad gruesa, especialmente en habilidades relacionadas a la coordinación motora. Por esta razón en el estudio se establece que se deben desarrollar actividades lúdicas para favorecer la psicomotricidad fina y gruesa, así como el lenguaje oral y escrito.

Borja (2022), refiere que el dominio de habilidades motrices gruesas se adquiere mediante movimientos de grupos musculares permitiendo tener equilibrio, fuerza, agilidad y velocidad. La psicomotricidad gruesa involucra movimientos de los músculos de las piernas, cabeza, brazos, tronco y espalda. Para lograr que los estudiantes mejoren su psicomotricidad gruesa es necesario la realización de juegos y actividades lúdico recreativas.

Jiménez y Jiménez (2002), refieren que la coordinación motora se refiere a la capacidad del cuerpo para unir el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar determinadas acciones. La coordinación motora influye directamente en la calidad del aprendizaje de habilidades y técnicas determinadas. Suárez (2016), señala que la coordinación motora corresponde al dominio que tiene la persona para dominar el cuerpo de manera coordinada y estética, y es importante porque favorece el desarrollo del movimiento corporal y el desarrollo cognitivo.

La coordinación, es esencial para conseguir el funcionamiento correcto de nuestro cuerpo. Si no tuviéramos coordinación, nuestros gestos serían imprecisos, nuestros movimientos torpes, unas acciones anularían a otras, y los esfuerzos que realizaríamos para conseguir pequeños objetivos resultarían enormes (Cambeiro, 1987).

V. CONCLUSIONES

Primero: Aplicar el programa de actividades lúdicas ayuda a mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa y sus dimensiones equilibrio y coordinación motora de los niños de una Institución Educativa de Sullana - 2022; pues de un 82% de estudiantes que se ubicó en el nivel de inicio en el pre test disminuyó a 4% en el post test y del 4% de niños que se ubicaron en nivel de logro destacado en el pre test aumentó a un 84% en la evaluación de salida (post test).

Segundo: El desarrollo de las sesiones en las que se usa el juego como estrategia ayuda a la mejora de la dimensión equilibrio de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022; siendo capaces de desarrollar con facilidad actividades para pararse, golpear, saltar y mantener el equilibrio. Los niños en el pre test obtuvieron una media de 2,64 puntos en el pre test y en el post test obtuvieron 8,40 puntos, es decir hubo un aumento significativo de 5,76 puntos.

Tercera: Las sesiones en las que se utiliza actividades de juego como estrategia ayuda a mejorar la dimensión coordinación motora de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Sullana - 2022; mostrando habilidad para caminar, golpear rítmicamente, tocarse varias veces la nariz, alternar rápidamente tocándose los dedos, mover de manera rápida los labios y su lengua. Los niños en el pre test obtuvieron una media de 2,72 puntos en el pre test y en el post test obtuvieron 8,36 puntos, es decir hubo un aumento significativo de 5,64 puntos.

VI. RECOMENDACIONES

Desarrollar un estudio con diseño experimental considerando grupo de control y experimental, validando estrategias lúdicas que contribuyan a la mejora de las habilidades relacionadas a la psicomotricidad gruesa de estudiantes y sus dimensiones equilibrio y coordinación motora. De igual manera en el estudio se debe considerar una muestra con niños de características diferentes respecto a los participantes de esta investigación.

Que el equipo directivo de la institución organice talleres de capacitación y actualización para docentes en relación a actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa y así puedan brindar mejor atención a los estudiantes ayudándoles a afianzar sus habilidades motrices que le permitan el logro de aprendizajes en el futuro y así tener éxito en su vida escolar.

Brindar a los docentes de educación inicial formación relacionada a estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, especialmente aquellas basadas en el juego. De igual manera se debe promover la investigación y construcción de instrumentos válidos para evaluar la psicomotricidad gruesa con la finalidad implementar acciones pertinentes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguayza, P. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca en el año lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Alan, D., y Cortéz, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Ediciones UTMACH. Gestión de proyectos editoriales universitarios. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Alvarado, J. (2023). *Actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de educación inicial de la institución no 15177 - José Olaya Balandra- Piura 2023*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34996/ACTIVIDADES_LUDICAS_JUEGO_ALVARADO_MICHILOT_JEISY_MARYURI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguayza, P. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad mediante recursos didácticos innovadores en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca en el año lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20162/4/UPS-CT009063.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (Sexta ed.). Caracas: Editorial Episteme
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia México, 63(2),201-206. ISSN: 0002-5151. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Amas, J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24798/ACTIVIDAD_LUDICA_ARMAS_MALCA_JAQUELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Asto, Y. (2021). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas -2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25951>

Aquedo, A y Hurtado, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/256d1225-936d-4bda-a479-bf87e2b7131a/content>

Badillo, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo neurológico en la etapa infantil*. UNMSM. Lima: <http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle>

Baque, S. (2013). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014*. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador]. <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/1051>

Borja, Q. (2022). *Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa*. <https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/actividades-para-trabajar-con-los-ninos-la-motricidad-gruesa/>

Calderon, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

Cambeiro, M. (1987). *La coordinación dinámica general*. <https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2009/06/gta06-coordinacion-dinamico-general-documento-word.pdf>

- Campana, M. (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. [Tesis de licenciatura. Universidad Santo Tomás. Pasto. Ecuador]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Canta, G. (2020). *La actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, I.E. N° 158 Santa María, SJL; 2020*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46605>
- Cárcamo, C. (2014). *Importancia del desarrollo psicomotor para mejorar el aprendizaje en los niños*. [Tesis de Bachiller. Universidad Nacional del Santa. Chimbote. Perú]. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2692>
- Castellanos, L. (2017). *Técnica de observación*. <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>
- Da Fonseca, V. (1984). *Filogénesis de la motricidad*. Madrid, Editorial Paidós.
- De la Cruz, M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/3249/1/TLPI_CruzLuz_2014.pdf
- De León, D. (2017). *Técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa*. Universidad Autónoma del Estado de México. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Díaz, A., Florez, O., y Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún*. Fundación universitaria los libertadores. Córdoba. Argentina. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Díaz, L. (2011). *La observación. Texto de apoyo didáctico*.
https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Durán, F. (2012). *Consultor didáctico para la primera infancia*. Colombia: Grupo latino editores.
<https://www.yumpu.com/es/document/view/14108952/consultor-didactico-para-la-primera-infancia-grupo-latino->
- Espinoza, I. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chulucanas – Piura, 2023*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo. Perú].
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3730/TURNITIN.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Franco, A. y Ayala, J. (2011). *Aportes de la motricidad en la enseñanza*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 7(2),95-119. ISSN: 1900-9895. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134125454002>
- García, J., y Berruezo, P. (2013). *Psicomotricidad y educación infantil*. 9na ed. Madrid: Editorial CEPE.
<https://editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478691753.pdf>
- García, M. (2019). *Relación entre la ejecución curricular y el desempeño docente*. Revista de Investigación Valdizana. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. ISSN: 1995 - 445X (Versión Digital). <https://doi.org/10.33554/riv.14.2.698>
- Gardel, J. (2018). *Actividades lúdicas como factor fundamental en la educación del niño*.
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/14780/Vera_qs.pdf?sequence=3
- Gómez, T., y Molano, O. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Tolima. Colombia].
<https://1library.co/document/4yrg2dpq-actividad-ludica-estrategia-pedagogica-fortalecer-aprendizaje-institucion-educativa.html>

- Gonzaga, S. (2018). *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CNH) “San José” de la ciudad de Loja. periodo lectivo 2017-2018.* [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Loja Ecuador]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/esthefany%20gonzaga.pdf>
- Hamasaki, R., y Ayala, A. (2021). *Principios del código de ética de investigación.* Universidad del Occidente. <https://uadeo.mx/wp-content/uploads/2021/04/Codigo-de-etica-de-investigacion-UDO-2013.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación.* McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huachaca, P. (2018). *Psicomotricidad fina y su relación con la mejora del aprendizaje de los niños y niñas de 05 años de sección “Los ositos” de la institución educativa inicial N° 39009” el maestro San Juan Bautista- Ayacucho 2018.* Disponible en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17004/psicomotricidad_fina_aprendizaje_huachaca_quispe_patrocinia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ipanaque, Y. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial particular los aguiluchos de Emaús, la campiña, Catacaos, Piura, 2018.* [Tesis de licenciatura. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Perú]. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1407>
- Jiménez, J. y Jiménez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación.* Barcelona, España: Escuela Española. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=65535>
- Lachapell, L. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “conjunto habitacional Vicus” - Piura, 2019.* [Tesis de Título. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Piura]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23162/COORDI>

NACION_EQUILIBRIO_ESQUEMA_CORPORAL_LACHAPPELL_VERA_LOR
ENA_MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lopes, V., Rodríguez, L., Maia, J. y Malina, R. (2010). *Motor coordination as predictor of physical activity in childhood*. Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports, 21(5), 663–669.

López, P. (2004). *Población muestra y muestreo*. Punto Cero, 09(08), 69-74.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Merino, L. (2021). *Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. “El Triunfo” del distrito de Tumbes - 2021*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26231>

MINEDU. (2016). *Currículo nacional de educación básica regular (Inicial)*. Ministerio de Educación. Lima- Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

MINEDU. (2019). *Currículo nacional de educación básica regular*. Ministerio de Educación. Lima- Perú.

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Montero, L. (2019). *Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E 021 Los Ficus, Piura. 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/18291>

Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid, España: Mc Graw Hill.

- Montessori, M. (2010). *La escuela nueva: principios pedagógicos*. <https://laescuelanueva-magisterio.blogia.com/2010/121902-la-escuela-nueva-maria-montessori-y-decroly.php>
- Morales, S., Hershberger, R. y Acosta, E. (2020). *Evaluación por competencias: ¿cómo se hace?* Revista de la Facultad de Medicina (México), 63(3), 46-56. Epub 05 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2019.63.3.08>
- Morante, M. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4879>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Quito. Ecuador. <https://fdocuments.ec/document/psicomotricidad-en-educacion-inicial-guadalupe-pacheco-.html>
- Pérez, J. (2004). *Desarrollo de la Psicomotricidad en la infancia*. España: Editorial: Mc Graw Hill.
- Pérez, M. (2019). *El juego durante el trabajo en el nivel inicial*. [Monografía. Universidad Nacional de Tumbes. Perú]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1536/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20PEREZ%20GUERRERO.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Piaget, J. (1976). *Seis estudios de psicología motriz*. Madrid-España. Editorial Planeta
- Prieto, A., Rodríguez, M., Gómez, I., y Gil, P. (2017). *La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo*. Revista de Investigación en Logopedia, 7(1),89-106. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=350851047005>
- Red educa (2022). *Guía sobre la planificación curricular*. <https://www.rededuca.net/blog/orientacion-laboral/planificacion-curricular#:~:text=La%20planificaci%C3%B3n%20curricular%20es%20un,los%20estudiantes%20ya%20no%20solo>

- Restrepo, J. y Tamayo, A. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 13(1),105-128. ISSN: 1900-9895. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Rivas, E. (2009). *Procedimientos para realizar investigación*. <https://www.monografias.com/trabajos74/procedimiento-realizar-investigacion/procedimiento-realizar-investigacion>
- Rodrigo, E. (2020). *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 17507*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48223>
- Rojas, C. (2020). *Programa de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del colegio Alemán de Quito*. [Tesis de licenciatura. Universidad Central del Ecuador. Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23037>
- Romero, A. (2023). *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*. [Tesis de Maestría. Universidad Técnica del Norte. Ecuador]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13768/2/PG%201385%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Silva, J. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años*. [Tesis de Maestría. Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63406/Jara_PSE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Singo, E. (2020). *Intervención ocupacional a través de la ejecución de un programa de actividades lúdicas para potenciar la psicomotricidad fina y gruesa en niños de 1 a 3 años del CDI Angelitos de la E en el periodo septiembre 2019 - febrero 2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Central del Ecuador. Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21528>

- Suarez, V. (2016). *Desarrollo psicomotor del cuerpo humano*. Lima: San Marcos.
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/17660/Pereyra_zh.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sullon, R. (2022). *Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en nivel inicial de Institución Educativa 506, Sullana- 2022*. [Tesis de Título. Universidad San Pedro. Piura].
http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/22513/Tesis_76434.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tamay, C. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 y 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela Garaicoa de Calderón año lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón año lectivo 2019-2020*. [Tesis de Título. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Vargas, Z. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. Revista Educación, 33 (1),155-165. ISSN: 0379-7082.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44015082010>
- Vera, L. (2010). *Formación Continuada y varias voces del profesorado de educación infantil de Blumenau: Una propuesta desde dentro*. [Tesis de Doctorado. Universidad de Barcelona. España].
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/41493/6/05.vls_analisis_y_tratamiento_informacion.pdf
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo. <https://www.redalyc.org/pdf/356/356013090.pdf>

Wallon, H. (2000). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Serie Aprendizaje, Editorial Visor, Madrid.
<http://200.23.113.51/pdf/24060.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:

Nombre y apellidos del niño:

Edad: Fecha de aplicación:

II. INSTRUCCIONES

Marcar con un aspa (X) cada ítem, según la habilidad motora observada.

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN	
		Si	No
Equilibrio			
	Pararse		
1	Parase sobre el pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, párate sobre un pie</i>		
2	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora sobre el otro</i>		
	Golpear		
3	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para.</i>		
4	Movimientos asociados de mano y cuerpo.		
5	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) <i>Golpea con la punta de este pie</i>		
6	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Ahora golpea con la punta del otro pie</i>		
7	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Ahora golpea con la punta del otro pie</i>		
	Saltar		
8	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) <i>Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.</i>		
9	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.</i>		
Coordinación motora			
10	Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos) <i>Párate sobre esta línea, un pie delante del otro</i>		

	Caminar		
11	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos) <i>Camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro</i>		
12	Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) <i>Regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados</i>		
13	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos (5 segundos) <i>Ahora camina hacia atrás con los ojos abiertos</i>		
	Golpear rítmicamente		
14	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos) <i>Golpea con este dedo y este pie como haciendo música</i>		
15	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) <i>Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música</i>		
	Tocarse varias veces		
16	Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces <i>Tócame este dedo y luego tu nariz</i> Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. <i>Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz</i>		
	Alternar rápidamente		
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (Derecho) <i>Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa</i>		
18	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (Izquierdo) <i>Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa</i>		
	Movimiento de labios		
19	Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. <i>Haz esto con tu boca</i>		
	Movimiento de lengua		
20	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. <i>Ahora haz esto</i>		

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test	Rangos	0 ^a	,00	,00
dimensión	negativos			
coordinación	Rangos	24 ^b	12,50	300,00
motora - Pre	positivos			
test	Empates	1 ^c		
dimensión	Total	25		
coordinación				
motora				

a. Post test dimensión coordinación motora < Pre test dimensión coordinación motora

b. Post test dimensión coordinación motora > Pre test dimensión coordinación motora

c. Post test dimensión coordinación motora = Pre test dimensión coordinación motora

Validación por juicio de expertos



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Mg. Narda Yael Alburqueque Agurto

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)**, diseñado por **Diana Carolina Gonzales Santos**, cuyo propósito es medir el nivel de **psicomotricidad gruesa**, el cual será aplicado a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN -PIURA 2022.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.


41243794.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO
Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Equilibrio								
1	Parase sobre el pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, párate sobre un pie</i>	X		X		X		
2	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora sobre el otro</i>	X		X		X		
3	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para</i>	X		X		X		
4	Movimientos asociados de mano y cuerpo.	X		X		X		
5	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) <i>Golpea con la punta de este pie</i>	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Coordinación motora								
6	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Ahora golpea con la punta del otro pie</i>	X		X		X		
7	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para</i>	X		X		X		
8	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) <i>Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
9	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
10	Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos) <i>Párate sobre esta línea, un pie delante del otro</i>	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Coordinación motora								
11	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro. Ojos abiertos (5 segundos) <i>Camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro</i>	X		X		X		
12	Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) <i>Regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados</i>	X		X		X		
13	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos (5 segundos) <i>Ahora camina hacia atrás con los ojos abiertos</i>	X		X		X		

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
14	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos) <i>Golpea con este dedo y este pie como haciendo música</i>	X	X	X	
15	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) <i>Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música</i>	X	X	X	
16	Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces <i>Tócame este dedo y luego tu nariz</i> Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. <i>Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz</i>	X	X	X	
17	Alternado rápidamente tocarse la yema de los dedos (derecho) <i>Tócate cada dedo de esta mano y luego regresa</i>	X	X	X	
18	Alternado rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) <i>Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa</i>	X	X	X	
19	Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. <i>Haz esto con tu boca</i>	X	X	X	
20	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. <i>Ahora haz esto</i>	X	X	X	

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

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg: Narda Yael Alburquerque Agosto . *Alburquerque*
41243794

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Narda Yael Alburqueque Agurto, con Documento Nacional de Identidad N° 41243794, de profesión **Docente**, grado académico **Magister**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula del nivel inicial**, en la **I.E. Fe y Alegría N° 18 - Suilana**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)**, cuyo propósito es medir el **nivel de psicomotricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Dr/ Mg: Narda Yael Alburqueque Agurto

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 41243794

Especialidad del validador: Educación Inicial

Trujillo, a los 13 días del mes de Junio de 2022



Firma del Experto Informante

CUESTIONARIO DE APRECIACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS AL CONTENIDO DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI CUERPO

PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como objetivo recoger las apreciaciones, observaciones y sugerencias del experto, en relación al **CONTENIDO DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI CUERPO**.

Sus apreciaciones, observaciones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que permitirá efectuar los reajustes necesarios al programa.

Agradeceré su colaboración, respondiendo el presente cuestionario.

DATOS DEL ESPECIALISTA

APELLIDOS Y NOMBRES: Narda Yael Alburquerque Agurto

INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. Fe y Alegría N° 18 – Sullana

INSTRUCCIONES

- A continuación, se presenta un conjunto de proposiciones referidas a diferentes aspectos del módulo didáctico de los números racionales.
- Frente a cada proposición marque con un aspa el casillero correspondiente, según el grado de apreciación que le merece de acuerdo a la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

- En los espacios correspondientes anote las observaciones y sugerencias en los casos que sean necesarios, indicando la sesión a la que se refieren.

N°	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0	1	2	3	4
01	La estructura del programa es adecuada. Observaciones/sugerencias:					X
02	Los aprendizajes esperados (competencias, capacidades, desempeño y evidencias) están expresados de manera clara y precisa Observaciones/sugerencias:					X
03	La metodología utilizada en cada sesión esta descrita de manera clara y precisa Observaciones/sugerencias:					X
04	Los materiales y recursos utilizados en cada sesión promueven aprendizajes significativos. Observaciones/sugerencias:					X

N°	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0	1	2	3	4
05	Las situaciones didácticas propuestas motivan a los estudiantes a jugar y aprender. Observaciones/sugerencias:					X
06	Los juegos propuestos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Observaciones/sugerencias:					X
07	Las situaciones didácticas promueven la reflexión de los estudiantes en relación a sus aprendizajes. Observaciones/sugerencias:					X
08	La cantidad de sesiones son suficientes para promover el logro de la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
09	Las sesiones promueven aprendizajes en relación a la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
10	Las sesiones propuestas son adecuadas para los estudiantes de la edad de 5 años. Observaciones/sugerencias:					X

Total

40

DATOS DEL EXPERTO

 Nombres y apellidos: Mg. Narda Yael Alburqueque Agurto
 DNI: N° 41243794


 Firma



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. María Nely Atoche Delgado

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)**, diseñado por **Diana Carolina Gonzales Santos**, cuyo propósito es medir el nivel de **psicomotricidad gruesa**, el cual será aplicado a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN -PIURA 2022.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

D.N.I 03642719

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO
Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)

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

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Equilibrio								
1	Parase sobre el pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, párate sobre un pie</i>	X		X		X		
2	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora sobre el otro</i>	X		X		X		
3	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, golpeando hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
4	Movimientos asociados de mano y cuerpo.	X		X		X		
5	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) <i>Golpea con la punta de este pie</i>	X		X		X		
	Movimientos asociados de mano y cuerpo.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Ahora golpea con la punta del otro pie</i>	X		X		X		
7	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, golpeando hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
8	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) <i>Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
9	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.</i>	X		X		X		
10	Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos) <i>Párate sobre esta línea, un pie delante del otro</i>	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Coordinación motora								
11	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos) <i>Camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro</i>	X		X		X		
12	Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) <i>Regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados</i>	X		X		X		
13	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos (5 segundos) <i>Ahora camina hacia atrás con los ojos abiertos</i>	X		X		X		

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
14	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos) <i>Golpea con este dedo y este pie como haciendo música</i>	X	X	X	
15	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) <i>Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música</i>	X	X	X	
16	Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces <i>Tócame este dedo y luego tu nariz</i> Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. <i>Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz</i>	X	X	X	
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (derecho) <i>Tócate cada dedo de esta mano y luego regresa</i>	X	X	X	
18	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) <i>Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa</i>	X	X	X	
19	Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. <i>Haz esto con tu boca</i>	X	X	X	
20	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. <i>Ahora haz esto</i>	X	X	X	

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

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg: María Nely Atoche Delgado



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

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



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **María Nely Atoche Delgado**, con Documento Nacional de Identidad N° 03642719, de profesión **Docente**, grado académico **Magister**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula del nivel primaria**, en la I.E. **Fe y Alegría N° 18 - Sullana**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)**, cuyo propósito es medir **el nivel de psicomotricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Dr/ Mg: María Nely Atoche Delgado

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 03642719

Especialidad del validador: Educación primaria

Trujillo, a los 13 días del mes de junio de 2022


Firma del Experto Informante

CUESTIONARIO DE APRECIACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS AL CONTENIDO DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI CUERPO

PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como objetivo recoger las apreciaciones, observaciones y sugerencias del experto, en relación al CONTENIDO DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI CUERPO.

Sus apreciaciones, observaciones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que permitirá efectuar los reajustes necesarios al programa.

Agradeceré su colaboración, respondiendo el presente cuestionario.

DATOS DEL ESPECIALISTA

APELLIDOS Y NOMBRES: María Nely Atoche Delgado

INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. Fe y Alegría N° 18 – Sullana

INSTRUCCIONES

- A continuación, se presenta un conjunto de proposiciones referidas a diferentes aspectos del módulo didáctico de los números racionales.
- Frente a cada proposición marque con un aspa el casillero correspondiente, según el grado de apreciación que le merece de acuerdo a la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

- En los espacios correspondientes anote las observaciones y sugerencias en los casos que sean necesarios, indicando la sesión a la que se refieren.

N°	CRITERIO	VALORACION				
		0	1	2	3	4
01	La estructura del programa es adecuada. Observaciones/sugerencias:					X
02	Los aprendizajes esperados (competencias, capacidades, desempeño y evidencias) están expresados de manera clara y precisa Observaciones/sugerencias:					X
03	La metodología utilizada en cada sesión esta descrita de manera clara y precisa Observaciones/sugerencias:					X
04	Los materiales y recursos utilizados en cada sesión promueven aprendizajes significativos. Observaciones/sugerencias:					X

N°	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0	1	2	3	4
05	Las situaciones didácticas propuestas motivan a los estudiantes a jugar y aprender. Observaciones/sugerencias:					X
06	Los juegos propuestos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Observaciones/sugerencias:					X
07	Las situaciones didácticas promueven la reflexión de los estudiantes en relación a sus aprendizajes. Observaciones/sugerencias:					X
08	La cantidad de sesiones son suficientes para promover el logro de la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
09	Las sesiones promueven aprendizajes en relación a la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
10	Las sesiones propuestas son adecuadas para los estudiantes de la edad de 5 años. Observaciones/sugerencias:					X

Total

40

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos: Mg. María Nely Atoche Delgado
DNI: N° 03642719

.....
Firma

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Milagros del Pilar Santiago Dioses

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala motriz de OZER)**, diseñado por **Diana Carolina Gonzales Santos**, cuyo propósito es medir el nivel de **psicomotricidad gruesa**, el cual será aplicado a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN -PIURA 2022.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.



4137465941

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO
Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala matriz de OZER)

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Equilibrio							
1	Parase sobre el pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo hago, párate sobre un pie</i>	✓		✗		✗		
2	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora sobre el otro</i>	✗		✗		✗		
3	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para.</i>	✗		✗		✗		
4	Movimientos asociados de mano y cuerpo.	✗		✗		✗		
5	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) <i>Golpea con la punta de esta pie</i>	✗		✗		✗		
	Movimientos asociados de mano y cuerpo.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Ahora golpea con la punta del otro pie</i>	✓		✗		✗		
7	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) <i>Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para.</i>	✗		✗		✗		
8	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) <i>Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.</i>	✓		✗		✗		
9	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) <i>Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.</i>	✗		✗		✗		
10	Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos) <i>Párate sobre esta línea, un pie delante del otro</i>	✗		✗		✗		
	DIMENSIÓN 3: Coordinación motora	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos) <i>Camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro</i>	✗		✗		✗		
12	Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) <i>Regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados</i>	✓		✗		✗		
13	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos (5 segundos) <i>Ahora camina hacia atrás con los ojos abiertos</i>	✗		✗		✗		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
14	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos) <i>Golpea con este dedo y este pie como haciendo música</i>	X	X	X	
15	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) <i>Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música</i>	X	X	X	
16	Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces <i>Tócame este dedo y luego tu nariz</i> Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. <i>Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz</i>	X	X	X	
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (derecho) <i>Tócate cada dedo de esta mano y luego regresa</i>	X	X	X	
18	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) <i>Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa</i>	X	X	X	
19	Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. <i>Haz esto con tu boca</i>	X	X	X	
20	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. <i>Ahora haz esto</i>	X	X	X	

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

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/Mg: Santiago Dios Vilagros del Pilar

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mg. Milagros del Pilar Santiago Dioses**, con Documento Nacional de Identidad N° 43746594, de profesión **Docente**, grado académico **Magister**, labor que ejerzo actualmente como **docente de aula del nivel inicial, en la I.E. Fe y Alegría N° 18 - Sullana**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Test para medir la psicomotricidad gruesa (Escala matriz de OZER)**, cuyo propósito es medir el nivel de **psicomotricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **educación inicial de 5 años de edad**.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Dt/ Mg: Milagros del Pilar Santiago Dioses

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 43746594

Especialidad del validador: Educación Inicial

Trujillo, a los 13 días del mes de Junio de 2022



Firma del Experto Informante

**CUESTIONARIO DE APRECIACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS AL CONTENIDO
DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI
CUERPO**

PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como objetivo recoger las apreciaciones, observaciones y sugerencias del experto, en relación al **CONTENIDO DEL PROGRAMA: ME DIVIERTO SALTANDO Y BAILANDO AL RITMO DE MI CUERPO**.

Sus apreciaciones, observaciones y sugerencias constituirán valiosos elementos de juicio que permitirá efectuar los reajustes necesarios al programa.

Agradeceré su colaboración, respondiendo el presente cuestionario.

DATOS DEL ESPECIALISTA

APELLIDOS Y NOMBRES: Milagros del Pilar Santiago Dioses,
INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. Fe y Alegría N° 18 – Sullana

INSTRUCCIONES

- A continuación, se presenta un conjunto de proposiciones referidas a diferentes aspectos del módulo didáctico de los números racionales.
- Frente a cada proposición marque con un aspa el casillero correspondiente, según el grado de apreciación que le merece de acuerdo a la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

- En los espacios correspondientes anote las observaciones y sugerencias en los casos que sean necesarios, indicando la sesión a la que se refieren.

N°	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0	1	2	3	4
01	La estructura del programa es adecuada. Observaciones/sugerencias:					X
02	Los aprendizajes esperados (competencias, capacidades, desempeño y evidencias) están expresados de manera clara y precisa. Observaciones/sugerencias:					X
03	La metodología utilizada en cada sesión esta descrita de manera clara y precisa. Observaciones/sugerencias:					X
04	Los materiales y recursos utilizados en cada sesión promueven aprendizajes significativos. Observaciones/sugerencias:					X

N°	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0	1	2	3	4
05	Las situaciones didácticas propuestas motivan a los estudiantes a jugar y aprender. Observaciones/sugerencias:					X
06	Los juegos propuestos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Observaciones/sugerencias:					X
07	Las situaciones didácticas promueven la reflexión de los estudiantes en relación a sus aprendizajes. Observaciones/sugerencias:					X
08	La cantidad de sesiones son suficientes para promover el logro de la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
09	Las sesiones promueven aprendizajes en relación a la psicomotricidad gruesa. Observaciones/sugerencias:					X
10	Las sesiones propuestas son adecuadas para los estudiantes de la edad de 5 años. Observaciones/sugerencias:					X

Total

40

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos: Mg. Milagros del Pilar Santiago Dioses,
DNI: N° 43746594

Firma

Anexo 3: Operacionalización de variables

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Actividades lúdicas	Gómez y Molano (2015) señalan que son actividades que se usan para la diversión. Son una herramienta educativa que permite al niño conocer su realidad, le ayuda en su proceso de socialización, permite el trabajo en equipo, favorece el cumplimiento y aceptación de reglas. Se pueden desarrollar en diferentes espacios del ambiente escolar (aula, patio, jardines, salas de psicomotricidad, etc.)	Actividades que realizan los niños para favorecer su desarrollo motor grueso. Corresponde a la planificación, ejecución y evaluación de sesiones de aprendizaje que se orientan a generar interés y diversión a los niños.	Planificación	Determinar en número de sesiones a desarrollar.	Sesiones de aprendizaje	Modulo: Actividades de aprendizaje	
				Seleccionar las estrategias y competencias a trabajar.			
				Planificar las actividades.			
			Ejecución	Elaboración de sesiones de aprendizaje.			
				Desarrolla las sesiones de aprendizaje.			
				Aplicación de estrategias planificadas			
			Evaluación	Uso de materiales previstos.			
				Evaluar el aprendizaje en cada sesión.			
				Aplicar lista de cotejo.			
				Retroalimentar al niño			

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Psicomotricidad gruesa	Durán (2012), la define como la actividad que relaciona a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño. La psicomotricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.	Es el nivel de dominio motor relacionado a los movimientos del cuerpo relacionado a los músculos, piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Considera las dimensiones: Equilibrio y coordinación motora. Será evaluada a través de una lista de cotejo.	Equilibrio	Pararse	1. Pararse sobre el pie derecho (5 segundos) Haz como yo hago, párate sobre un pie 2. Pararse sobre el pie izquierdo (5 segundos) Ahora sobre el otro	Lista de cotejo	Ordinal Si: 1 No: 0
				Golpear	3. Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para. 4. Movimientos asociados de mano y cuerpo. 5. Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) Golpea con la punta de este pie 6. Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) Ahora golpea con la punta del otro pie. 7. Golpeando con la punta del pie derecho (5 segundos) Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para.		0-5 Inicio 6-10 Proceso 11-15 Logro previsto 16-20 Logro destacado
				Saltar	8. Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos) Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para. 9. Saltando sobre el lugar, pie izquierdo (5 segundos) Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.		
				Equilibrio	10. Pararse poniendo un pie delante de otro (5 segundos)		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
					Párate sobre esta línea, un pie delante del otro		
			Coordinación motora	Caminar	11. Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos) Camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro 12. Caminar por la línea con los ojos cerrados (5 segundos) Regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados 13. Caminar hacia atrás con los ojos abiertos (5 segundos) Ahora camina hacia atrás con los ojos abiertos		
				Golpear rítmicamente	14. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos) Golpea con este dedo y este pie como haciendo música 15. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos) Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música		
				Tocarse varias veces	16. Tocarse la nariz 3 veces (dedo derecho) Demostrar tres veces Tócame este dedo y luego tu nariz Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces. Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz		
				Alternar rápidamente	17. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (Derecho) Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
					18. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (Izquierdo) Tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa		
				Movimiento rápido de labios	19. Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. Haz esto con tu boca		
				Movimiento rápido de lengua	20. Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. Ahora haz esto		



Trujillo, 25 de junio del 2022

CARTA N°052 -2022/UCT- FH

Director (a) Presbítera Zapata de Palomino
Institución educativa Belén
SULLANA.-

Asunto: Autorización para aplicar instrumentos de investigación

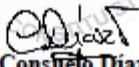
De mi especial consideración:

Tengo a bien dirigirme a usted y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y el mío propio; en particular deseándole parabienes y éxitos en su gestión educativa.

En mérito a las coordinaciones realizadas previamente con su Despacho, permítame presentarle a las estudiantes *González Santos Diana Carolina*, del IX ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien solicita aplicar los instrumentos de su investigación titulada: “Actividades Lúdicas En El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Estudiantes De 5 Años De La I.E Belén Sullana” para obtener su título profesional de Licenciatura, en la Institución que usted tan dignamente dirige; asimismo brindar las facilidades necesarias al docente Mg. Nelson Bacon Salazar encargado de asesorar de los estudiantes para la realización del informe de tesis, Sea propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi más alta consideración y estima.

Cordialmente,




Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

I.E.P "BELÉN" S.A.C.
R.D.N° 00965 DEL 23 - 12 - 94
INICIAL - PRIMARIA
BELLAVISTA - SULLANA
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CARTA DE AUTORIZACIÓN

Bellavista, 13 junio del 2022

DIRECTOR: Presbítera Félix Zapata de Palomino
I.E.P. "Belén"

Presente.

Yo Presbítera Félix Zapata de Palomino, Director del Institución Educativa Particular "Belén", autorizo al Bachiller **DIANA CAROLINA GONZALES SANTOS** de la carrera de Educación Inicial, realizar su trabajo de investigación denominado **"PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022"** elaborado en el mes de junio del presente año, aplicando sus instrumentos necesarios para la validez y confiabilidad de su tesis.

Desde ya reitero mi total confianza para la realización del trabajo ya mencionado.

Atentamente

TELF. 920455496

E - mail: cegnebelensac@gmail.com
cegnebelen.bellavista@hotmail.com

Calle Puno N° 430 - 432
Bellavista - Sullana



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 10/ junio/ 2022

Presbítera Félix Zapata de Palomino
Director

Nombre de la institución en la que se hará la investigación.
Presente I.E.P. "Belén"

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a Br. Diana Carolina Gonzales Santos, estudiante programa de estudios de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", de la Facultad de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien desarrollará del proyecto de tesis titulado: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el (los) instrumento (s): LISTA DE COTEJO a los participantes a los participantes de la muestra, la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, para el (los) Bachiller (es) presentado (s) líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente Diana Carolina Gonzales Santos



Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que dirige el consentimiento, evitar signos de estandarización del mismo

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022. Lo que proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (1 día). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio Belén.

Tu participación con este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarse, esto no generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres DIANA CAROLINA GONZALES SANTOS a cargo de su asesor Mg. NELSON BACON SALAZAR de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En base de datos, todos participantes serán identificados por código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, ante, durante y después de la ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que lo derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente. Constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontanea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en el distrito de Bellavista mes de junio del 2022.

Director

Nombre: Presbitera Zapata de Palomino

Documento de identificación: 03603415



Docente de aula:

Nombre: Pérez Farfán, Milagritos Alheli

Documento de identificación: 47762536



Investigador 1: Gonzales Santos Diana Carolina

Documento de identidad: 43141090

Correo institucional o personal:

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. Nelson Bacon Salazar

ORCID:

Correo institucional:

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Lista de padres de familia

APELLIDOS Y NOMBRES DL NIÑO(A)	NOMBRES Y APELLIDOS DEL PADRE/MADRE O APODERADO	DNI	FIRMA
Alban Avalo Peter Azael	Verónica Auvalo Navarro	42776549	
Berru Reyes Kiara Yanina De Los Milagros	Yanina Reyes Cornejo	40884602	
Cardoza Rivas Irwin Joaquín	Telsoora Angelica Zapata Rojas	03665465	
Carmen Pacherras Zoé Valentina	Ketty Pacherriz Palomino	03691817	
Coronel Ruiz Emhir Azariel	Teresita de Jesús Ruiz Palacios	43636683	
Flores Sánchez Mia Isabella	Gisón Andrés Flores Alban	47057660	
García Guerra Yuliet Daleska	Judy Verónica Guerra Delgado	40693043	
García Morales Alondra Aranza	Lucía Greysilvia Morales Aponte	47752487	
Girón Ardiles Cristian Junior Manuel	Patricia Karina Girón Arica	03695193	
Herrera Córdoba Zoé Naiara	Pedro Miguel Herrera Silupe	42129973	
Londoño Alcocer Guadalupe	Brenda Stefano Alcocer Jarleguez	48147622	
Mendoza Pacherriz Valentino Nicolas	Mendoza Mendoza Jesús Martín	45685885	
Mestanza Espinoza, Emir Franchescoly Sly	Marcela del Síme Espinoza Diaz	47608842	
Morales Taboada Luana Jazmín	Katherine Sofía Cabada Ceiro	47464365	
Navarro Atoche Deybi Mathias	Loritzia Isabel Atoche de la Cruz	47637760	
Rezza Camacho Sophia Valentina	Lucy Yanibel Camacho Priollo	40422994	

Anexo 8: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa inicial Belén, Sullana 2022.	<p>Problema general</p> <p>¿Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influye en la psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influye en el desarrollo del equilibrio de los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022? - ¿Determinar de qué manera influye el programa de actividades lúdicas en la coordinación motora de los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana 2022? 	<p>Hipótesis general</p> <p>HG. Existe diferencia significativa en el nivel de psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe diferencia significativa en el desarrollo de la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022. - Existe diferencia significativa en el desarrollo de la dimensión coordinación motora 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas ayuda a desarrollar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - OE1. Determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas ayuda a desarrollar el equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022. - OE2. Determinar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas ayuda a desarrollar la coordinación motora en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022. 	<p>Variable independiente:</p> <p>Programa de actividades lúdicas</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Psicomotricidad gruesa.</p>	<p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p>Equilibrio</p> <p>Coordinación motora</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Métodos: Descriptivo De análisis Estadístico</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población y Muestra</p> <p>Población: 17 niños y niñas</p> <p>Muestra: 17 niños y niñas</p> <p>Técnica e instrumento de recolección de datos</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento:</p>

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
		de la psicomotricidad gruesa con la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial Belén - Sullana - 2022.				Lista de cotejo Método de análisis de investigación: Estadística descriptiva Prueba de rangos de Wilcoxon

Anexo 9: Declaración jurada

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Diana Carolina Gonzales Santos, de nacionalidad peruana identificado con DNI N° 43141090, con domicilio en Calle Madre de Dios Mz. “C” Lt. 41, provincia Sullana. Departamento Piura, bachiller de la Carrera del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autora (es) de la tesis denominada “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa inicial Belén, Sullana 2022”.

Declaro bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la IIEE del distrito Bellavista, de la provincia Sullana, del Departamento Piura; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa inicial Belén, Sullana 2022”.

En la Bellavista, 19, enero, 2024


Firma
Gonzales Santos Diana Carolina



Anexo 10: Captura de similitud Turnitin

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL BELÉN, SULLANA 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%