

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

por Farro Reategui, Jenny Elena

Fecha de entrega: 20-ene-2024 06:25p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2274680766

Nombre del archivo: Turnitin_-_Jenny_Farro_Re_tegui.docx (232.24K)

Total de palabras: 11104

Total de caracteres: 65161

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ESTIMULACIÓN
TEMPRANA



ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Trabajo Académico para obtener el título de SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA

AUTORAS

Br. Farro Reategui, Jenny Elena
Br. Briceño Machado, Fany Gricelda

ASESORA

Mg. Alvarez Villalobos Sissi Melissa
<https://orcid.org/0000-0003-1259-7695>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

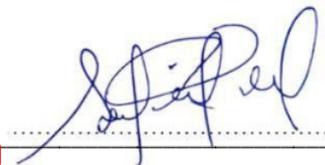
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

¹ Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Alvarez Villalobos Sissi Melissa con DNI N°: 44867823, como asesora del trabajo de investigación titulado “ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS”, desarrollado por la egresada Jenny Elena Farro Reategui, con DNI. 19237549; y la egresada Fany Gricelda Briceño Machado, ¹ con DNI. 44685248 del Programa de Segunda Especialidad en Estimulación Temprana; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas instituidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo conveniente para que sea sometido a evaluación por los jurados elegidos por la facultad mencionada.

Trujillo 20 de noviembre, del 2023.



¹ _____

Mg. Alvarez Villalobos Sissi Melissa

DNI. 44867823

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

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

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

DEDICATORIA

A mi amado y fiel esposo, por el apoyo y cariño que siempre me brinda.

A mis amados hijos, motivo de alegrías y fuente de energía para continuar avanzando en mi consolidación profesional.

Br. Jenny Elena Farro Reategui

A mi amado esposo y querido hijo, por ser el motivo de mis alegrías y estímulo para seguir siempre adelante cualificándome en esta hermosa carrera como es la docencia.

Br. Fany Gricelda Briceño Machado

AGRADECIMIENTO

Agradecemos, en primer lugar, a nuestro padre celestial, por el amor infinito que siempre brinda a toda la humanidad y mi persona y familia, señalándonos siempre el camino del bien, para seguir siendo las discípulas de Jesús.

¹
A los CATEDRÁTICOS de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, quienes forjaron en nosotras la semilla del conocimiento, para hacer crecer el árbol de la sabiduría y orientar pertinentemente a la nueva generación.

A nuestra ABNEGADA asesora, Dra. Maury Esther Coveñas López, por el esfuerzo puesto de manifiesto en las orientaciones brindadas y el compromiso que asumió en la construcción de esta investigación.

Las Autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

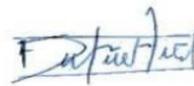
Nosotros, Jenny Elena Farro Reategui con DNI. 19237549 y Fany Gricelda Briceño Machado con DNI. 44685248, egresadas del Programa de Segunda Especialidad en Estimulación Temprana de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad para la elaboración y sustentación del Trabajo Académico titulado: “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años”, el cual consta de un total de 42 páginas, más un total de 05 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la autenticidad y originalidad de la indicada investigación y declaramos bajo juramento en razón a las exigencias éticas, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están sustentados por el referencial bibliográfico, asumiendo un porcentaje mínimo de involuntaria omisión respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Las autoras.



Jenny Elena Farro Reategui
DNI. 19237549



Fany Gricelda Briceño Machado
DNI. 44685248

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Realidad problemática y formulación del problema	1
1.2. Formulación de objetivos	3
1.2.1. Objetivo general	3
1.2.2. Objetivos específicos	3
1.3. Justificación de la investigación	3
II. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de la investigación	5
2.2. Referencial teórico	10
III. MÉTODOS	23
3.1. Tipo de investigación	23
3.2. Método	23
3.3. Técnica e instrumento de recojo de información	23
3.4. Ética en la investigación	24
IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS	25
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
VI. ANEXOS	34

RESUMEN

²² En los primeros años de vida, la psicomotricidad tiene un rol fundamental en el desarrollo del niño, ya que repercute en forma directa en el desarrollo afectivo, intelectual y social. En este sentido a nivel motor; facilita que el niño logre dominar su movimiento corporal; a nivel cognitivo; impulsando que el niño mejore la memoria, atención y concentración y a nivel social y afectivo; permitiendo que los niños conozcan y afronten sus miedos así como vincularse con los demás. En este orden de ideas, se aprecia la importancia de tener un conjunto de estrategias que se orienten al desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina, con el propósito de impulsar el desarrollo psicomotriz del infante por la relevancia descrita para su crecimiento y desarrollo integral.

En el estudio actual, se presentan estrategias que permiten superar las dificultades que se presentan en el desarrollo psicomotriz en los niños de 0 a 3 años, que cursan el nivel de educación inicial, enfatizando en la estimulación temprana para optimizar el desarrollo psicomotriz de los infantes mediante una intervención adecuada y oportuna de las docentes de este nivel, enfatizando en el uso de estrategias diferenciadas para el desarrollo motor grueso y fino, para impulsar el desarrollo de los niños y favorecer aprendizajes significativos y funcionales. Así mismo a partir del presente estudio se pueden formular proyectos de innovación e intervención pedagógica con la intención de mejorar el desarrollo psicomotriz grueso y fino en el nivel de educación inicial, debiéndose considerar las adecuaciones curriculares pertinentes para este fin.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, estimulación temprana, psicomotricidad.

ABSTRACT

³⁰ In the first years of life, psychomotricity plays a fundamental ¹⁹ role in the development of the child, since it directly affects affective, intellectual and social development. In this sense at the motor level; it makes it easier for the child to master his body movement; at the cognitive level; encouraging the child to improve memory, attention and concentration and at a social and affective level; allowing children to know and face their fears as well as interact with others. In this order of ideas, the importance of having a set of strategies that are oriented to the development of gross and fine psychomotor skills is appreciated, with the purpose of promoting the psychomotor development of the infant due to the relevance described for its growth and integral development.

In the current study, strategies are presented that allow overcoming the difficulties that occur in ¹⁹ psychomotor development in children from 0 to 3 years old, who attend the initial education level, emphasizing early stimulation to optimize the psychomotor development of infants. through an adequate and timely intervention of the teachers of this level, emphasizing the use of different strategies for gross and fine motor development, to promote the development of children and promote meaningful and functional learning. Likewise, from the present study, innovation and pedagogical intervention projects can be formulated with the purpose of improving gross and fine psychomotor development at the initial education level, considering the relevant curricular adaptations for this purpose.

Keywords: Playful strategies, ¹ early stimulation, psychomotricity.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática y formulación del problema

El deficiente desarrollo psicomotor ocurre por una variedad de razones que afectan el desarrollo general de un niño, muchas de las cuales interfieren con el perfeccionamiento de las habilidades motrices de niñas y niños. Las niñas están desmotivadas, adecuadamente No estimuladas, la educación no es lo suficientemente importante. Los padres trabajan todo el día, carecen de expresión y satisfacción. Por otro lado, muchas instituciones educativas carecen de métodos estrategias educativas convenientes para conseguir un desarrollo psicomotriz inapreciable en los niños. Esto significa que muchos estudiantes presentan déficits en el desarrollo motor, emocional, psicológico y social, que inciden denegadamente en el progreso de las habilidades esenciales para garantizar la autonomía y el desarrollo infantil Muñoz & Aguilar, (2021).

A nivel internacional se ha desarrollado un gran cuerpo de investigación sobre la maduración de la psicomotricidad en escolares, sugiriendo que el desarrollo es más efectivo a edades más tempranas y que esto favorece al desarrollo en la niñez, adolescencia y adultos, como se muestra Foucher & Jean, (2022). Empero las investigaciones también indican que la totalidad de los infantes en edades prematuras no reciben la estimulación suficiente para desarrollar su psicomotricidad Espejo, (2004). En los países desarrollados se han desarrollado diversos programas en torno a la formación educativa que reciben los estudiantes, principalmente como respuesta a la comprensión de la diligencia escolar como un proceso de alta complicación. Están involucrados muchos temas, principios y métodos diferentes, especialmente en la edad preescolar. Garantizar la calidad de la formación tan pronto como los niños en edad preescolar ingresan a la escuela Imbernón & Martínez, (2021).

Desde una apariencia investigativa, se destaca que las acciones recreativas no son utilizadas en forma estratégica en las organizaciones escolares. Esto es lo que crea la psicomotricidad en los infantes. Del mismo modo, podemos decir que no lo practicamos en casa porque nacen varios aspectos de la psicología cruda que son fundamentales para el desarrollo de la mente. En España, alrededor del 60% de los alumnos tienen perfecta conciencia fonémica y habilidad lectora, es decir, la capacidad de reconocer y discriminar entre diferentes sonidos que están concurrentes en el aula y en el ambiente de otros

alumnos Almario, Y. et al., (2022). La relación entre los alumnos y su entorno actividades que refuerzan y promover la interrelación del niño con los componentes del entorno. De igual manera, ¹ el Ministerio de Educación Minedu, (2017), destaca que el desarrollo psicomotor en los estudiantes asegura suficiente autonomía, interactúa con el entorno y desarrolla la capacidad de controlar la conducta y las emociones.

Se ha informado que la mengua de la interacción social y la disminución de la actividad motrices en los niños debido a la primera y segunda ola de COVID-19 dificultan el aprendizaje psicomotor y reducen las habilidades sociales, lo que puede dañar la futura participación social. Por el contrario, los niños que no participaban en juegos creativos con sus compañeros tenían más probabilidades de verse afectados no solo en el lenguaje y el desarrollo social, sino también en aprender a valorar sus emociones del mismo modo las actividades físicas pueden ser complicadas en contexto de pandemia pero eso no es motivo para dejar de hacerla, podemos adecuar un espacio en casa y adaptarlo para que el menor pueda hacer realizar saltos, bailes, entre otras actividades así lo informó la doctora Cuya (2021). Así mismo se afirma que los niños pandémicos, no podían ganar confianza en sus movimientos ni en la distancia adecuada. Además, la mayoría de los hogares no tienen una sala de juegos exclusiva, por lo que no tienen la oportunidad de trepar, saltar o colgarse, y aprendieron a moverse y jugar en sus dormitorios. Sin embargo, las prácticas de teletrabajo no permitieron a los padres realizar actividades físicas, psicomotrices y de ocio (UNICEF, 2019).

Perú no es la excepción y la mayor parte de la investigación realizada está relacionada con las áreas curriculares y ³⁵ en el entorno de la salud. El Ministerio de Salud (MINSA) propone una diversidad de estrategias para desplegar la psicomotricidad en los niños desde edad temprana. Ejemplos de Programas de Crecimiento y Desarrollo MINSA (2022). De igual forma, es claro que las personas están más interesadas en estudiar los procesos psicomotores, como lo demuestran los numerosos estudios que se han realizado. El Perú conoce bien esta tendencia y ³² por ello despierta el interés de especialistas que han resuelto aprender este tema y abordarlo en el área de la salud y educación, por lo que trasladamos una sucesión de programas que aseguran que los niños reciban la estimulación que necesitan para lograr sus objetivos de ¹ pleno desarrollo. En el campo de la educación, existe el Diseño Curricular Nacional (DCN) de la educación básica convencional, se dice que es necesario establecer una actitud adecuada que los estudiantes deben tener Minedu, (2017).

Por lo tanto observamos la necesidad de implementar estrategias lúdicas que favorezcan el perfeccionamiento ⁴psicomotriz en los niños de 3 a 5 años y por estos tiempos que hemos atravesado en pandemia nuestros niñas y niños carecen de actividades que incluyen juegos educativos como juegos de mesa, dinámicas de grupo, interacciones físicas, cognitivas y motrices, movimiento libre, no favoreciendo el desarrollo integral del niño, así como Caballero, (2021), recordando que el tema de desarrollo psicomotriz es poco investigado o practicado, esto es en casa, y es solo cuando el niño está en la cuna que comienzan a hacer efecto los diversos aspectos de la psicomotricidad. Nótese que hay El Ministerio de Educación de nuestro país posee una visión objetiva de lo que implica el desarrollo psicomotriz de los niños. Por otro lado, debe brindar los instrumentales indispensables a los profesionales que logren utilizarlos para alcanzar el desarrollo completo del niño, surgiendo la interrogante siguiente: ²¿Cuáles son ¹las estrategias lúdicas para desarrollar la Psicomotricidad en niños ¹de 3 a 5 años?

1.2. Formulación de objetivos

1.2.1. Objetivo general

Describir ¹las estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad ¹en niños de 3 a 5 años.

1.2.2. Objetivos específicos

- Conocer ¹las diversas teorías de la psicomotricidad ¹en niños de 3 a 5 años de edad.
- Identificar ⁶las estrategias lúdicas para desarrollar ⁶la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad.
- Explicar la importancia ⁶de las estrategias lúdicas en ⁶el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad.

¹1.3. Justificación de la investigación

Sobre ¹la justificación teórica ¹del estudio se puede señalar ¹que muchos investigadores han analizado ²de manera importante la estrategia lúdica durante la educación inicial para optimizar ²el desarrollo psicomotriz de niñas y niños a fin ²de generar una adecuada

implementación que permita promover un buen desarrollo psicomotor con la finalidad de generar una adecuada implementación que permita promover un buen desarrollo psicomotor la cual se basa en fuentes confiables científicas.

Por lo consiguiente, la indagación se justifica a nivel práctico porque concurre la oportunidad de implementar una serie de acciones lúdicas conducente a escolares de 3, 4 y 5 años, a fin de alcanzar en ellos un adecuado desarrollo psicomotor. Por otro lado, permite brindar a los maestros las estrategias lúdicas para que puedan aplicar dentro de las instituciones educativas según las necesidades requeridas. Como también será de utilidad a los padres de familia para desarrollar la psicomotricidad dentro de su hogar. Por otro lado respecto a la justificación metodológico se considera que a partir de la actual experiencia de indagación se permitió enfatizar el valor de la bibliografía de diferentes autores, lo cual facilitará el estudio de otras investigaciones relacionadas con nuestra problemática, así también muchos investigadores conceptualizan de manera importante las estrategias lúdicas durante la educación inicial para desplegar la psicomotricidad, así mismo posteriormente que haya sido confirmada su confiabilidad, validez y pertenencia, alcanzará ser aplicada en cualquier contexto estudiantil del nivel inicial.

En el aspecto metodológico esta investigación tiene la finalidad aplicar diversas estrategias lúdicas para desenvolver la psicomotricidad que posibilita a las niñas y niños hallar y proceder sobre el mundo exterior a informarse con otros, satisfaciendo sus necesidad de desplazamiento e interrelación con los demás y el medio, por lo tanto las estrategias lúdicas son herramientas poderosas que se deben de desarrollar en la cual el niño pequeño viva el placer del mismo en cada una de sus experiencias, la cual involucra su psicomotricidad fina, gruesa, y esquema del cuerpo.

Así mismo en el campo social, con el aporte de este trabajo contribuiremos a que esta indagación facilitará a los formadores, educandos, padres de familia y otros interesados para hacer el uso de diferentes estrategias lúdicas en beneficio de los ³¹ **infantes de 3,4 y 5 años de edad**. De esta manera, los niños no solo logran un desarrollo holístico pleno, sino que también se comprometen más con la práctica de actividad física para garantizar su bienestar físico, mental y social. Objetivos de las familias y la sociedad peruana.

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Guazha (2021), elaboró su tesis, ¹ estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor, con el propósito de elaborar estrategias para fortalecer la mejora psicomotriz en base a la lúdica. En cuanto a la metodología, el método de investigación es el descubrimiento descriptivo. En una población de 155 niños, con ¹ muestra de 40 niños se les destinó el Test de Madurez Neuropsicológica Infantil y a 7 maestros se les destinó el Cuestionario de Conocimientos Psicomotores. La respuesta a la pregunta es el desarrollo y recomendación de guías de estrategia de juego. La conclusión principal enfatiza que la instrucción didáctica con estrategias de juego establecidas promueve el desarrollo emocional positivo y permite a los estudiantes desarrollar habilidades y mejorar sus competencias. La aplicación de actividades recreativas es importante, ya que se ha demostrado que el desarrollo psicomotor en los estudiantes es problemático.

Figuroa (2021), elaboró el estudio ⁷ estrategias lúdicas para optimizar la motricidad gruesa en niñas y niños de 5-6 años de primer grado de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, 2019 – 2020 (Tesis de titulación en Educación Inicial, Universidad Salesiana de Cuenca - Ecuador). Dirigido a delinear estrategias lúdicas a mediante el atletismo menor para incitar el progreso del desarrollo psicomotriz grueso en los escolares de 5 a 6 años de la unidad educativa Misioneros Oblatos, se recolectó datos través de listas de cotejo y entrevistas. En resumen, se acentúa la relevancia de desarrollar la motricidad gruesa. Porque, como se ha comentado a lo largo de este estudio, estas habilidades pueden abordarse como bases para adquirir y mejorar habilidades que se complementan con otras que ayuden a los niños a construirse a sí mismos. mucho el conocimiento. Esta propuesta se establece como una guía ⁷ para mejorar la psicomotricidad gruesa en educandos de 5 a 6 años utilizando materiales asequibles y estrategias que susciten el desarrollo.

¹ Cango (2019), en su estudio la actividad lúdica para desarrollar la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, de la escuela ²⁷ “Vicente Bastidas Reinoso” de Loja, 2017 – 2018, para determinar el efecto del juego en el progreso de las habilidades motoras finas en ¹ infantes de 4 a 5 años. Científico, estudio de método descriptivo, inductivo, inferencial, analítico,

sintético, sistemático. Los métodos utilizados fueron entrevistas a docentes y pruebas de Goddard. La población está compuesta por 1 docente 17 niños de 4-5 años. Aquí están los resultados que obtuve: El 58,82% de los niños tiene una motricidad fina normal. Falta el 17,65%. Hubo un cambio significativo en el período posterior a la prueba, con un 23,53% de ellos logrando resultados excelentes. El 64,71% son buenos y el 11,76% regulares, afirmando que la enseñanza de acciones lúdicas promueve el progreso de la motricidad fina, aspectos físicos laborales, movimientos musculares de manos, dedos y coordinación visual., precisión y agilidad para las tareas más complejas del momento

Morante y Vargas (2019), desarrollaron el estudio: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años, se buscó determinar cómo el juego contribuye al perfeccionamiento de la psicomotricidad gruesa para optimizar el rendimiento escolar de los niños(as) de 4 a 5 años de las escuelas de investigación, es del tipo que permite una presentación clara y detallada de las actividades lúdicas en el progreso de la motricidad global del niño, y su técnica de recogida de información es el examen de contenido, en el cual se recaba información de fuentes secundarias y primarias. Además, los métodos utilizados permiten un proceso sistemático. En función a los hallazgos se puede finalizar que se facilita inicialmente la aplicación y realización de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en escolares de primer grado. Como herramienta de trabajo, aporta sentido al aprendizaje de los escolares.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Litano (2022), elaboró la tesis el juego infantil como estrategia para desarrollar la motricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 de Chulucanas - Morropón, Piura, 2020, con el propósito de definir el juego infantil como estrategia para el desarrollo psicomotor en infantes de 4 años. Se utilizaron métodos de tipo aplicable, nivel de interpretación, diseño preexperimental y métodos cuantitativos. Se cuenta con una muestra de 15 educandos evaluados a través de una lista de cotejo, según técnicas observacionales, teniendo en cuenta principios éticos, en especial la confidencialidad. Como resultado, el 67% había mejorado el desempeño psicomotor en las pruebas anteriores. Por tal motivo se aplicó una estrategia de juego infantil, de la cual el 93% tuvo éxito, y se observaron mejoras en el desempeño psicomotor, concluyendo que un programa infantil basado en el juego mejora el desempeño psicomotor. , lo cual fue verificado por la hipótesis general.

Estadísticas de Wilcoxon, 0,001 es menor que $p < 0,01$.

Olivares (2022), elaboró la tesis ⁹ estimulación temprana en la motricidad en niños de 3 a 5 años de una institución educativa, provincia de Huari, ⁴ la finalidad fue examinar y explicar cómo se muestra la estimulación anticipada en el adelanto ⁹ psicomotriz en niños de 3 a 5 años. Los materiales y métodos utilizados son el proceso de clasificación, análisis y resumen de modelos a escala según las opciones de análisis que se encuentran en base de datos reconocidas como Proquest, Scielo, Dialnet, Latindex, Ebsco, Redalyc, Elsevier, Conjuntamente, se revisaron sistemáticamente 12 revistas. Además, el 100% (n=12/12) refieren preexcitación y psicomotricidad. En cuanto a los documentos que acreditan la procedencia, el 80% (10 de diciembre) recaen sobre Ecuador. 10% (1/12) en Perú. ⁹ 10% (1/12) en Cuba. Los hallazgos demuestran la ⁹ garantía de la estimulación temprana para afectar aspectos cognitivos, motores, del lenguaje y socioemocionales. Los beneficios de la estimulación son bien conocidos pero no se aplican en la práctica.

Alba (2021), elaboró la tesis ² el juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 3 años de la organización escolar Los Ángeles De Chimbote 2019, se propuso establecer si el juego tradicional perfecciona ⁴ el desarrollo motriz en niños de 3 años. ² Diseño experimental y población de 34 infantes utilizando una muestra de 18 infantes de 3 años. De igual forma, esta ¹¹ técnica es observacional y como herramienta de evaluación se administró el test de Tepsí. Para el procesamiento de datos, las hipótesis se probaron utilizando ³ los programas Microsoft Excel y Wilcoxon. Los resultados de la prueba previa mostraron que el 67 % de los escolares estaban en riesgo, mientras que la prueba posterior mostró que el 50 % de los niños se encontraban en niveles normales. Por lo tanto, en los resultados obtenidos, concluimos que los juegos tradicionales optimizaron en forma significativa el nivel de desempeño psicomotriz en los niños, puesto que las pruebas de hipótesis indican valores para el desempeño psicomotor en los niños, gracias al estadígrafo de Wilcoxon, y el valor de significación equivalente fue de 0.014. , a $P < 0,05$.

² Torres (2019). En su tesis, ¹ estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. “Santa María Iluminada” A.H. Mónica Zapata - Piura 2018, buscó establecer el efecto de las estrategias lúdicas en el progreso de la psicomotricidad gruesa. Su sistemática se centra en el examen explicativo y descriptivo. De manera similar, se esgrimió una muestra de 15 infantes de 5 años para valorar las habilidades motoras

gruesas y aplicar estilos de juego. Los resultados del estudio concluyeron que la prueba previa es un continuo de desempeño motor grueso. De manera similar, hay evidencia de logros positivos en el rendimiento motor grueso en las siguientes pruebas: con la ejecución de la estrategia lúdica en la I.E.P. "Santa María Iluminada". Si $p_value = Sig$ (dos colas) = $0,000 < \alpha = 0,05$, concluimos que la estrategia de juego es una herramienta general para mejorar el rendimiento motor y confirmando su importancia.

Ríos (2019), en su estudio doctoral estrategias lúdicas para el progreso psicomotor en niños de 3 años en una institución escolar inicial de Pisco - Ica, el propósito fue establecer cómo aplicar estrategias lúdicas para optimizar el aspecto psicomotor de los infantes a partir de los 3 años de la Institución escolar N° 22460- Pisco, 2018. 3 años. En la recogida de datos, se empleó una lista de cotejo para valorar el progreso psicomotriz y los resultados mostrados en tablas estadísticas. Los hallazgos muestran que el empleo de estrategias de juego perfecciona el desarrollo psicomotor de los infantes. Se concluyó que la administración de estrategias lúdicas optimiza el perfeccionamiento psicomotriz en infantes de 3 años focalizados. Este resultado refleja que los niños de muestran mejora del nivel de la psicomotricidad en 7,36 puntos.

2.1.3. Antecedentes locales / regionales

García (2021), en su estudio programa de actividades lúdicas para el progreso de la psicomotricidad gruesa en educandos de 5 años de la Institución Escolar Juan Pablo II Trujillo 2019, se realizó una encuesta de aplicaciones, niveles de interpretación y diseño para determinar el alcance del impacto de los programas de actividades recreativas en el progreso de las habilidades psicomotrices gruesas en escolares de 5 años en instituciones educativas seleccionadas. Una población de 51 infantes, asumiendo una muestra de 26 niños, evaluados con una guía de observación, lista de cotejo y pruebas previas y lecciones mostraron que el 50% de los niños se desempeñó como se esperaba, el 100% de los niños aprobaron y concluyó que el empleo de actividades recreativas ayuda mucho a los infantes a desarrollar no solo los músculos gruesos habilidades motrices, sino también sociales, emocionales y de conciencia.

Lázaro (2020), elaboró su tesis ² taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotriz en educandos de 3 años de la Institución Escolar “Francisco Lizaraburu” de Trujillo 2017, ¹ el objetivo fue conocer el efecto de la administración de talleres a las actividades recreativas para optimizar ¹ el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años en las instituciones educativas objetivo. El diseño utilizado fue pre experiencial ya que funcionó en un solo grupo que fue evaluado antes y después de aplicar el taller. La muestra es de 20 ² niños(as) de 3 años del nivel inicial. Se usó la observación como técnica para recopilar información. Los resultados del estudio permiten aceptar la hipótesis alternativa de que el empleo ² de talleres de actividades recreativas optimizó el desarrollo psicológico de los infantes de 3 años de edad de la organización educativa seleccionada de la localidad de Trujillo.

¹⁴ Lecca (2019), en su tesis estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años de la I.E.P. Salesiano - Trujillo 2019, buscó determinar el grado de aprendizaje de la psicomotricidad gruesa y fina mediante un instrumento escala evolutiva en educandos de 5 años de edad de una organización escolar educativa, realizando estudios no descriptivos y no descriptivos estoy presentando. Los sujetos fueron 50 infantes de 5 años, y para la recopilación de datos se empleó la Escala de Evaluación Psicomotriz para Niños en Edad Preescolar, con un puntaje total de psicomotricidad del 52% en el nivel estático corporal y un puntaje total de psicomotricidad del 52% en el nivel de motricidad fina Sí, la coordinación ojo-mano es del 94%. Por lo tanto, se puede concluir que los niños poseen las habilidades y destrezas para lograr una gama completa de diferentes habilidades psicomotoras.

² Solórzano (2018), elaboró la tesis el juego lúdico para desplegar la motricidad gruesa en niñas y niños de tres años de una Institución Escolar Trujillo 2018, buscó establecer si el programa Juegos lúdicos, repercute en desarrollar habilidades motoras gruesas en infantes de 3 años con un enfoque cuantitativo. La población es de 22 niños y la muestra es la misma que la población. Los datos se recopilan mediante pruebas psicológicas. A modo de conclusiones antes de evaluar la psicomotricidad global de coordinación, sincronización, ritmo y equilibrio, se encontraron niveles de concordancia del 82%, 64% y 59%, y un promedio de 26 puntos, ubicándose en un nivel normal. En el post prueba, ² 37 es el nivel correcto, logrando 11 puntos. ³ Al emplear la T de Student al grupo experiencial se consiguió un nivel de significancia estandarizado de 0,05, motivo por el cual no se refutó la hipótesis alterna.

2.2. Referencial teórico

2.2.1. Fundamentación Científica

2.2.1.1. Lev Vygotsky, en su “Teoría sociocultural del juego”

La teoría sociocultural de Vygotsky describe el desarrollo del ser humano como un proceso socialmente mediado por el cual los niños obtienen creencias, valores culturales, y estrategias para resolver problemas a través del diálogo cooperativo con miembros de la sociedad más informados. La teoría de Lev Vygotsky consta de concepciones como herramientas determinadas de la cultura, discurso privado y zonas de desarrollo próximo. Esta teoría enfatiza el rol esencial de la interrelación social en el desarrollo intelectual, ya que cree sólidamente que la colectividad juega un rol céntrico en los procesos de construcción de significados. Reham, (2022).

Así mismo Vygotsky dice que la persona humana, es social por naturaleza, de ahí que la cognición humana comience primero a través de la interacción social. es decir, un niño nacido en una determinada sociedad y aprende sobre su propio mundo, es decir, sobre su sociedad, incluida la conversación social y el conocimiento cultural a través de participación en experiencias constituidas dentro de ese mundo. A través de la sociedad cualquier cuerpo puede desarrollar su lenguaje o comportamiento por primera vez. Contrariamente a la opinión de Piaget de que el desarrollo infantil necesariamente precede al aprendizaje, Vygotsky argumenta que este proceso, es un aspecto universal y necesario del desarrollo de las funciones psíquicas. Las características humanas se organizan según la cultura. Es decir el aprendizaje social precede (es decir, se antepone) al desarrollo Hemalataha & pradesh, (2019).

Respecto al juego, Vygotsky dotó al juego como herramienta y recurso sociocultural, favoreciendo el progreso de funciones como la memoria voluntaria y la atención y jugó un interesante papel como motor del desarrollo intelectual de los niños. “Los juegos son una realidad cambiante y, sobre todo, un motor del desarrollo mental de los niños”. Entre los 3 y los 6 años, los niños toman conciencia del 'drama social'. Desarrollas un interés por el mundo adulto, que “construyes” imitándolo y representándolo. De esta manera, avanzan para superar su pensamiento egoísta y participar en intercambios de roles divertidos e imitativos. Esto permite, entre otras cosas, explorar el tipo de experiencias que les aportan

las personas de su entorno inmediato y puede ser un excelente recurso psicoeducativo para el progreso de habilidades Rahmatirad, (2020).

2.2.1.2. Piaget en su Teoría cognitiva del juego

En el siglo pasado, Jean Piaget ofrece una de las teorías más conocidas del progreso cognitivo en los niños(as). Piaget propuso cuatro estadios de desarrollo cognitivo en los niños, que incluyen sensoriomotor, preoperatorio, actividad específica y actividad formal (Babakr, 2019). El estudio de Piaget respecto al desarrollo intelectual sigue siendo una contribución a las áreas del niño y la Psicología del desarrollo. Esta teoría fue una de las primeras en describir y explicar el proceso de desarrollo en los infantes. Piaget fue un gran estudioso de los comportamientos de los niños. Proporcionó descripciones detalladas de sus habilidades cognitivas. Introdujo conceptos útiles a la psicología cognitiva tales como esquemas, objeto permanencia, egocentrismo, etc. (Sanghvi, 2020)

Respecto al juego, este autor establece la naturaleza del juego y da una clasificación general del juego, basada en cómo el juego desarrolla y varía a lo largo de la evolución de acuerdo con las estructuras cognitivas, las formas de pensar y las características evolutivas de cada etapa. Puede ser de naturaleza personal o social y puede involucrar interacción social, desde formas simples en las que los niños simulan algún aspecto de la realidad con objetos o con sus propios cuerpos. La complejidad puede ir desde juegos representacionales más complejos con fugarse. Según Piaget, el juego forma las primeras formas de competencia y fortalece su desarrollo. Porque cuanto mejor comprende un niño lo que le rodea, más descubre conceptos que facilitan el aprendizaje. Comportamientos que debe desarrollar según su nivel de desarrollo mental.

29

2.2.2. Estrategias lúdicas

2.2.2.1. Concepto de estrategias

La estrategia se conceptualiza como la ciencia o el arte de armonizar y sistematizar acciones para lograr un objetivo. Pertenece a un plan para conseguir un efecto con una meta prevista y una propuesta de los medios para lograrlo. A lo largo del tiempo han surgido una gran variedad de usos y usos, que van desde el ámbito militar, hasta la administración, política, la religión, la economía, cultura y sociedad. Cada uno se establece

como una referencia para su uso. La estrategia establece un aspecto significativo de las disposiciones que deben asumir los gerentes de una organización, incluidos los tipos de recursos que deben esgrimirse de modo óptimo para efectuar con las políticas y los objetivos. . Del mismo modo, la estrategia es una postura en un mundo globalizado donde las empresas batallan por mantener sus mercados utilizando todas las herramientas disponibles, la gestión flexible y activa permite a las empresas navegar y continuar hacia el futuro Maldonado, (2019).

La estrategia consiste en tomar consciente y deliberadamente una o más decisiones y tratar de acomodarse mejor a las circunstancias de una situación para conseguir un objetivo de modo efectivo. Las estrategias didácticas generalmente requieren el establecimiento de una relación interactiva, continua y triangular entre el educador, el estudiante y el método, y aunque el estudiante no conozca el método y no conozca el método, el maestro utiliza para este propósito o fin Reynosa et al., (2019).

Los estrategias de la educación son los responsables de planear, organizar y direccionar el trabajo educativo para el logro de los objetivos organizaciones en la formación escolar, es decir, forman una guía de acción, instrucción que logra los resultados esperados en el proceso. desarrollo de las habilidades del alumno Celi,(2021).

La estrategia pedagógica es un aspecto muy importante del proceso educativo y es, en cierto sentido, entendida como el grupo de decisiones que asumen los educadores para orientar la instrucción con el fin de facilitar el aprendizaje. Se relaciona con la enseñanza de cosas específicas. la materia, teniendo en cuenta las realidades de las percepciones y motivaciones de los estudiantes para compartir conocimientos. Estas decisiones e intuiciones son relevantes para la enseñanza. Como punto de partida para sugerir estrategias, nos motivó a considerar primordial identificar los estilos de aprendizaje de los escolares según a sus predilecciones cognitivas, tanto en un sentido individual como grupal. Lo anterior es más efectivo cuando existe un consenso de que la educación es un proceso significativo que influye en el aprendizaje, por lo que los procesos de aprendizaje – enseñanza, están íntimamente relacionados con el aprendizaje y se requiere un enfoque global e integrado Marsiglia, (2020).

Por su parte, se identifican estrategias de aprendizaje de los educandos en relación con la toma de decisiones. Selecciona y habilita los conocimientos necesarios para satisfacer los

requerimientos y necesidades personales de su profesión según las condiciones de su situación escolar. Las estrategias de aprendizaje se esgrimen cuando los estudiantes muestran signos de adaptarse continuamente a los cambios y fluctuaciones que suceden en su desempeño y siempre tienen como objetivo final alcanzar las metas deseadas de la manera más efectiva. Una estrategia de aprendizaje es un proceso de aceptación de disposiciones en el que se escogen y recobran de modo coordinado los conocimientos precisos para obtener un propósito de acuerdo con las particularidades del escenario educativo en la que se desarrolla la acción Maldonado, (2019).

2.2.2.2. Concepto de lúdica

Diversos diccionarios españoles definen la palabra lúdico(a) de la siguiente manera: De o relativo a una actividad Etimológicamente derivado del latín ludus (juego), refiriéndose a Derivado de la familia etimológica. La palabra proviene de la antigua cultura romana y tiene varios significados como juegos, deportes, entrenamiento, y también se refiere a las escuelas de entrenamiento de gladiadores. No es una práctica, no es una actividad, no es una ciencia, no es una disciplina. No es un estilo nuevo, sino un proceso. Es inseparable al desarrollo humano en todos sus componentes: espiritual, socio - cultural y biológico. En esta perspectiva, los juegos se relacionan con la vida cotidiana, especialmente con la exploración del sentido de la vida y la creatividad Gonzáles, (2021).

Jugar es algo más que jugar, esta comodidad es esencial para el desarrollo integral de una persona. Por ejemplo, escuchar música puede ser divertido. Pero al mismo tiempo, hacer arte, leer diversos textos y escribir, hacer ciencia también son actividades lúdicas. Las imágenes, los símbolos, las experiencias y el conocimiento son necesarios para el pensamiento metafórico, que requiere la capacidad de pensar, reflexionar, analizar, formar conceptos y experimentar. El juego es, por tanto, parte de un proceso mucho más complejo que el simple entretenimiento. Otra característica que lo distingue es su flexibilidad, que lo ayuda a liberarse de una planificación y organización rígidas. Y también significa emoción, espontaneidad, fluidez y motivación Gonzáles, (2021).

2.2.2.3. Estrategias lúdicas

El empleo de estrategias lúdicas facilita adquirir conocimientos y desarrollar habilidades, mediante el juego, acelerando así el proceso de aprendizaje. Las estrategias lúdicas son

instrumentales que perfeccionan el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas. Esto significa que los maestros usan una variedad de estrategias para facilitar la instrucción, comprender el contenido y alentar la intervención activa de los educandos. Consecuentemente, las estrategias de juego ²⁸ juegan un papel importante en el proceso de planificación de las diligencias de aprendizaje de los estudiantes. Las estrategias de juego motivan a los estudiantes y los hacen sentir un ambiente cálido y cómodo. tareas. En relación a los aspectos metodológicos y teóricos concernientes con los juegos, la estrategia de juego incorpora los aspectos cognitivos, afectivos y afectivos del alumno Cuasapud & Miguashca, (2023).

Por consiguiente las estrategias del juego son diseñadas y realizadas por los formadores para perfeccionar el aprendizaje de los escolares y contribuir al desarrollo de la motricidad y la creatividad. De igual manera favorece el perfeccionamiento de las habilidades motoras, facilitando que los maestros pueden combinar las actividades planeadas con las siguientes estrategias de juego. 1. Juegos de motivación y atención. 2. Juegos predeportivos (dejar caer la botella, tirar la pelota, etc.). 3. Juegos sensoriales (auditivos y visuales). 4. Juegos de equilibrio: caminar sobre estatuas, cuerdas, saltar sobre una pierna, etc. 5. Técnica de la pelota: Nombra cada parte del cuerpo y tócala al ritmo de la música. 6. Coloración: anillo azul en la mano izquierda, anillo rojo en el pie derecho. 7. Superando Obstáculos 8. Explore objetos en el entorno en función de su orientación espacial.

En resumen, puede considerar estas y otras estrategias que se centren en los intereses, necesidades y habilidades de su estudiante. Permite a los docentes planificar, organizar y realizar actividades escénicas, brindar un espacio estimulante y positivo, ya través de estas estrategias también evaluar para detectar posibles dificultades. Educación - se produce en el proceso de aprendizaje.

2.2.3. Psicomotricidad

2.2.3.1. Definición

La técnica de la psicomotricidad tiende a favorecer el dominio de los movimientos corporales, las relaciones y la comunicación que las niñas y niños establecen con el mundo que les rodea (muchas veces a través de los objetos). La mente por sus funciones se despliega en tres niveles: el nivel motor o gestual, el nivel intelectual o mental (atención,

creatividad, concentración, etc.), y la emoción. Esta teoría se aplica a menudo a niños y niñas. Porque la infancia es una de las épocas en las que más aprendemos y nos adaptamos, y de hecho la infancia es una de las épocas más significativas de la vida de la persona humana, entre otras cosas, argumenta que la mayor parte del desarrollo motor, cognitivo, emocional o social de una persona se da; se puede decir que es la disciplina encargada de atender estos factores, tomando como herramientas de trabajo el cuerpo y los movimientos que produce León et al., (2021).

En resumen, la ¹²psicomotricidad se refiere a los ¹²inconvenientes psicológicos por un lado y la movilidad humana por el otro. En lo que se refiere a la ¹²psicología, abarca definiciones como la autoestima, las emociones, la ¹²personalidad y el autoconocimiento. Cuando se habla sobre habilidades motoras, implica ¹²la conciencia corporal, el manejo de objetos, el equilibrio o la conciencia del cuerpo.

2.2.3.2. Desarrollo psicomotor

Es importante que las personas desarrollen habilidades psicomotoras que permitan la exposición, mejoren la enseñanza y el aprendizaje y faciliten el perfeccionamiento de la primera infancia. Es por esto que los niños en edad escolar asimilan a través de acciones motrices que les permiten interactuar con su entorno. Por este motivo la psicología es vista como una herramienta para ayudar a los estudiantes a percibir el tiempo, el espacio y el cuerpo (Hernández, 2021).

Los recién nacidos se enuncian a través de sus cuerpos, sonidos, movimientos y más. Es parte del proceso de comunicación en situaciones donde la comunicación verbal normalmente no es posible, y también es una forma de desestresarse y explorar ¹⁵el mundo. En este marco, la educación física es uno de los puntos de actuación en las escuelas y proporciona un abanico de experiencias que favorece el progreso. Sin embargo, hay que ¹⁵tener en cuenta que este desarrollo depende de muchos semblantes, como componentes escolares, , culturales, familiares y sociales (Roberto, 2018).

El desarrollo psicomotriz es la adquisición gradual de destrezas sociales, biológicas y psicológicas en la primera infancia, con cambios graduales, continuos e inalterables en la persona en desarrollo. Incluye tres aspectos: lenguaje, motricidad y coordinación. De manera similar, en el desarrollo multidimensional, donde tiene lugar un cambio continuo,

los bebés se desarrollan a niveles cada vez más complejos que involucran cambios físicos o motores, cambios intelectuales y sensoriales. Estos aspectos del desarrollo son esenciales para el crecimiento y la madurez apropiados de un niño, definidos como el proceso de conocer, relacionarse y adaptarse al entorno Gonzales, (2022).

Por lo tanto, la razón del desarrollo psicomotor es que los infantes sean capaces de manejar y dominar su propio cuerpo e incluso desplegar diversas habilidades, enfocándose en la correspondencia del niño con el mundo o entorno. Además, lograr la coordinación de los músculos necesarios para su desarrollo, a partir de los movimientos reflejos del infante, dificulta los procesos de control del movimiento y la postura.

2.2.3.3. Componentes de la psicomotricidad

A. **Psicomotricidad Gruesa**

Se circunscribe a los movimientos completos o imperfectos que involucran grandes grupos de músculos, como saltar, correr, rodar, gatear, subir escaleras, etc. Incluyen movimientos que son fáciles de aprender y realizar. Es la capacidad del cuerpo para moverse de modo coordinado, además de conservar el equilibrio, la fuerza, la agilidad, y la velocidad requerida en cada caso León, (2021). Esto se refiere a movimientos que involucran diferentes grupos musculares, como el control de la cabeza, sentarse, girar y ponerse de pie. Las destrezas psicomotrices gruesas varían de 0 a 6 años y los niños pasan por los siguientes periodos:

a) Primer período del descubrimiento. (0-3 años)

Exploran sus cuerpos y comienzan a comunicarse con organizaciones globales. Los primeros meses de vida muestran diferentes reflejos como la succión (cuando el bebé toca los labios) y el agarre (las palmas de las manos están bien cerradas cuando el bebé frota algo). También verá cambios en su bebé. sobresalto, manifestándose como una reacción de sobresalto. Todos estos estímulos están presentes en los bebés.

b) Segunda Etapa de discriminación perceptiva. (6 años).

Es la etapa del desarrollo de habilidades. Se llama la "edad de la gracia" porque el niño naturalmente comienza a mostrar consuelo y gracia. Algunos signos están relacionados con

el rendimiento motor general, como el dominio de dos dimensiones: estática y dinámica. dinámico; el individuo adquiere conocimientos y aprendizajes para el autocontrol, en estado de control y mantenimiento de sus movimientos, realizando movimientos generales coordinados (caminar, saltar, trepar, entre otras funciones) y Excelente equilibrio con la dinámica (extensión, inclinación y movimiento) y coordinación visual (coordinación visual de objetos). De manera similar, la coordinación dinámica generalmente se refiere a la participación de grandes grupos de músculos. Las capacidades físicas y psíquicas se entrenan a través de ejercicios o actividades que realizan de acuerdo a sus exigencias físicas para lograr una mayor precisión en la realización de tareas motrices. Depende mucho de la ejercitación.

c) Dominio dinámico corporal

Es la capacidad y habilidad de mover el cuerpo a voluntad del niño y controlar una parte del cuerpo. Esta habilidad le permite coordinar y sincronizar todos sus movimientos sin ser rígido o brusco. Además, le brinda a su hijo la confianza y seguridad para controlar su propio cuerpo en una variedad de situaciones.

d) Coordinación general

Se integran diferentes partes del cuerpo para realizar los movimientos de manera ordenada y gastar menos energía. Este aspecto es global ya que todas las partes del cuerpo armonizan según la edad del niño.

e) Equilibrio

Constituye la capacidad humana de mantener la posición contra la gravedad. Experimenta la relación entre el mundo exterior y tu imagen corporal. También es un estado en el que puedes gesticular, lanzar tu cuerpo o simplemente detenerse.

f) Ritmo

El ritmo se controla y mide por su fluidez subjetiva, acompañada de la colocación de elementos visuales o acústicos. Nuestro espacio, el ritmo del tiempo, y se extiende por todo el cuerpo. También trata sobre experiencias cotidianas, personales o globales. Los ritmos se heredan de una persona a otra, por eso es importante llevarse bien.

g) Coordinación viso motor

Estos son movimientos controlados por la visión. La visión está involucrada en la precisión de los movimientos realizados, como agarrar algo con la mano o patear algo con el pie. Por este motivo la visión es importante para poder realizar movimientos como calcular el objeto que quieres lanzar a tu objetivo. Finalmente, la coordinación visomotora está relacionada con el acto de mirar algo y el acto de sujetar algo con la mano. Este ajuste es muy significativo para el aprendizaje de la escritura, ya que aquí necesitamos escribir letras y símbolos de todo tipo. También facilita la consecución de todo tipo de trazos.

h) Dominio corporal estático

Combinación de movimientos, armonía y maduración del sistema nervioso. La coordinación específica de los movimientos del niño le permite realizar ciertos tipos de acciones. De esta forma, se va forjando la imagen del niño hasta desarrollar la imagen corporal. Para ello, el niño necesita controlar su cuerpo cuando no está activo. La capacidad de dominar la estética corporal permite a los niños interiorizar su plan corporal, el equilibrio. Al integrar la relajación y la respiración, estas dos actividades profundizan el yo.

B. Psicomotricidad Fina

Las habilidades motoras finas se definen como aspectos de la capacidad para desarrollar habilidades manipulativas, tanto en gestos como en coordinación.

Las característica principal de la psicomotricidad fina, lo constituyen:

a. los movimientos que produce el cuerpo y la forma en que se producen

Están siempre dirigidos a un tiempo determinado, se basa en la motricidad y se ejecuta con intención y coordinación.

b. Los gestos

Las personas intentan expresar la información que quieren transmitir. Los niños pueden controlar ciertas partes del cuerpo, especialmente a nivel de las extremidades. Aquí nos centramos en la importancia de comunicar mensajes, sentimientos y emociones, y en ayudar a los niños a completar su comunicación con su entorno y consigo mismos.

c. La coordinación manual

Está impulsada por la capacidad de realizar acciones enviados por las neuronas. Sin embargo, algunas habilidades que desarrollan son independientes de los mensajes.

d. La coordinación de pies y manos

Da lugar a la interacción ³⁴ de los músculos más pequeños del cuerpo, existiendo la conducción nerviosa.

e. **Coordinación viso manual**

Tiene como característica principal que se enfoca en los estímulos visuales. El progreso de la coordinación mano - ojo es esencial para la vida diaria de todos. Diferentes actividades como vestirse, comer, usar las manos, escribir, cortar, etc. Esta coordinación ayuda a los bebés a desarrollar control sobre sus manos. Altavoces: muñeca, brazo y antebrazo.

f. Motricidad facial

Se caracteriza porque es un área muscular que puede expresar un tipo particular de rostro. Esta área es muy transcendental para que los niños logren comunicar sus sentimientos y emociones. Consta de dos partes: la primera parte que controla los músculos faciales y la segunda parte que expresa cómo se siente el niño. Con el tiempo, los niños dominan y perfeccionan estos generales. Estos rostros van desde rostros sonrientes hasta los signos de tristeza más grandes y más pequeños que un niño puede tener, emociones y gestos de enojo, llanto y más.

2.2.4. ²⁰ Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en educación inicial

2.2.4.1. ²⁰ Estrategias lúdicas para desarrollo motor grueso.

a) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Correr

Según Rodríguez et al. (2017), la carrera es esencialmente una serie de movimientos rítmicos en los que el peso se coloca primero en una pierna, luego se coloca en el aire y luego se mantiene nuevamente en la pierna opuesta, volviendo a la realidad. Es un salto coordinado. Posición de pie. aire. Correr es parte del desarrollo motor humano que comienza a una edad temprana.

b) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Galopar

Rodríguez et al. (2017), afirmaron que el peso inicial está frente a una pierna y el peso se transfiere a esa pierna a medida que la otra pierna se adelanta.

c) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Saltar

Saltar significa despegar de la superficie, con o sin corridas previas. De este modo se aprecia fases de interrupción más largas o más cortas, normalmente donde se alcanza el objetivo del salto y finalmente la caída o el regreso a la superficie.

d) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Golpear

Golpear es el acto de agitar la mano hacia un objeto. Las técnicas de golpeo se realizan en diferentes planos y en situaciones muy diferentes. Por ejemplo, son comunes las caricias sobre el hombro, de lado a lado y de atrás hacia adelante, utilizando varios instrumentos como partes del cuerpo (manos, cabeza, pies o herramientas especiales). Palos, raquetas, palos de golf, etc.

e) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Patear

Patear es un movimiento que requiere habilidad y una combinación de muchas cualidades: coordinación ojo-pie, fuerza suficiente para levantar y patear, equilibrio para pararse sobre una pierna mientras patea con la otra... Hasta los 2 años. Además, el niño puede ya patear la pelota, pero aún es rudimentario ya que aún no ha tirado el pie hacia atrás para generar impulso.

f) Actividad Lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Lanzar

El acto de lanzar consiste en movimientos que intentan reponer todos los recursos motores que el atleta puede desarrollar, aplicando el mayor impulso posible a un objeto para lanzarlo lo más lejos posible.

g) Actividad lúdica para potenciar la habilidad locomotora: Coordinación

Los ejercicios de coordinación movilizan habilidades adicionales físicas, que permiten a los escolares efectuar movimientos en forma coordinada, ejecutada en forma técnica y sincronizada.

2.2.4.2. Estrategias para desarrollar la motricidad fina

Antes de aprender a escribir, los educandos necesitan fortalecer los músculos de sus manos. Porque la motricidad fina es la base del proceso de escritura. La mejor manera de reforzar estas habilidades es proporcionar a los educandos una diversidad de materiales didácticos que les permitan manipular y aprender mediante el juego y la creatividad. Se da preferencia a los dedos y las manos.

A. Estrategia 1: Rasgado, Trozado y Entorchado

a) Ejercicio del rasgado

Gracias a estas técnicas se prioriza la motricidad fina, la concentración y la coordinación ojo-mano. Esto incluye cortar papel con el dedo índice y la yema del pulgar.

b) Ejercicio del trozado

Se corta el papel correctamente con los dedos índice y pulgar. Luego se corta la pieza de trabajo en trozos pequeños con pinzas digitales. A continuación se colocan las piezas cortadas en un recipiente de goma. Finalmente se toma una hoja de papel con pegamento y se pega en una hoja de papel en blanco o en una forma.

c) Ejercicio del entorchado

Para hacer esta actividad los niños ya deben saber cómo sostener un papel y darle la vuelta que sea más fácil. Se utilizan las yemas de los dedos (pulgar e índice).

B. Estrategia 2. Dactilopintura

El dibujo de huellas dactilares se puede hacer en las manos, los pies o cualquier parte del cuerpo, promueve el desarrollo y la expresión de la personalidad, crea una sensación infinita y sirve como una solución. Libera, estimula los sentidos y el movimiento y promueve la comunicación y la expresión emocional.

C. Estrategia 3. Pintura

Debido a que esta tecnología permite que los niños desarrollen el autocontrol, muchas obras de arte diferentes se han creado gracias a esta tecnología, la toma de decisiones permite que los niños se expresen libremente para que los niños puedan crecer en forma

integral y puedan expresarse artísticamente y en forma creativa, mientras desarrollan su motricidad fina.

D. Estrategia 4. Ensartado

Mejora el dominio de la pinza digital y controla los movimientos musculares para lograr movimientos coordinados y precisos.

E. Estrategia 5. Enhebrado

Esta técnica refuerza los movimientos bimanuales de pequeña amplitud que desarrollan los dedos. Esto incluye coser o redondear puntos u orificios en el diseño, mejorar la precisión de la motricidad fina manual, cuando se usan ambas manos y usar solo el agarre digital de la mano dominante.

F. Estrategia 6. Pegado

Encontrar formas de desarrollar la capacidad de aprender y explorar el entorno a través de imágenes complementarias Habilidades: Decorar paisajes con elementos que representen la naturaleza.

G. Estrategia 7. Coloreado

Mejora la agudeza visual y la atención. Esta estrategia tiene gran utilidad por cuanto además del desarrollo motriz fino de la mano permite combinar colores y desarrollar la inteligencia.

H. Estrategia 8. Collage

Es una representación de la expresión plástica en la que se utilizan todo tipo de elementos del entorno que fomentan la creatividad, estimulan la sensibilidad, desarrollan la coordinación visomotora y el desarrollo táctil.

III. MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

La actividad de indagación es parte de un estudio exploratorio que nos permite definir conceptos, recopilar información teórica, mejorar nuestro conocimiento y proponer afirmaciones sobre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad en infantes de 3 a 5 años.

Considerando lo anotado por Hernández et al. (2019) con respecto a la investigación exploratoria, explica que su propósito es investigar temas o problemas de investigación que han sido en gran parte no estudiados, altamente dudosos o no resueltos. Es decir, cuando solo tienes ideas que están vagamente relacionadas con tu tema.

3.2. Método

Según Fidias (2019), señala, este estudio académico cae en la categoría de estudio descriptivo de la información, por lo que el método de investigación es analítico y el método analítico describe el propósito de los objetivos de investigación del equipo de investigación. Indica que un trabajo de investigación es estrictamente definido. Al igual que este trabajo, pretende ilustrar con rigor la relevancia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad.

3.3. Técnica e instrumento de recojo de información

Las técnicas de edición de investigación es el análisis de contenido tal como lo definen Hernández y Mendoza (2018), quienes argumentan que la indagación de contenido se logra a través de la interpretación. En otras palabras, el desarrollo de que las particularidades distinguidas del contenido son contenido del mensaje se transmutan en unidades que consienten una representación y un análisis precisos. una herramienta de recopilación de información es una colección de datos que permite identificar un tema a través de un reconocimiento de la literatura en materia. En cuanto al tema de investigación a partir de una revisión bibliográfica sobre este tema, Arias (2021) señala que ayuda a cuantificar variables, encontrar información sobre ellas o simplemente explorar su comportamiento.

3.4. Ética en la investigación

En la producción de la indagación se ha elegido los principios de la ética que se refieren:

Honestidad y transparencia. Principios encaminados a asegurar que la información conseguida sea genuina, neutral y auténtica, conjuntamente de consideraciones imparciales Inguillay et al., (2020). En este estudio se consideraron información real y no se realizó ningún tipo de manipulación.

Respeto a la propiedad intelectual. De acuerdo a Inguillay et al. (2020), se debe tener respecto por la autoría académica e intelectual de los diversos productos y estudios que sirven de base o referencia para la investigación. Para tal efecto, se discurre el uso de citas adecuados, con base en el formato APA 7.

IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS

Del trabajo realizado, presentamos las conclusiones extraídas de la investigación realizada frente a la experiencia laboral que satisface la consecución de los objetivos propuestos. Aspecto que permite la orientación de las docentes de nivel inicial del Ciclo II para mejorar el desarrollo psicomotor en esta etapa utilizando estrategias lúdicas.

19 Primero: En el presente estudio se han descrito estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, la cual consisten en la habilidad para realizar movimientos generales grandes, con sus componentes: Dominio dinámico corporal, equilibrio, coordinación general, dominio corporal estático, coordinación viso motor y ritmo, considerando que este control demanda la coordinación y el funcionamiento convenientes de huesos, músculos y nervios. Además se han incorporado estrategias para el desarrollo fino, comprendiendo la relevancia que ambas tienen para el desarrollo psicomotriz del niño del nivel inicial.

6 Segundo: Entre las teorías de la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad, destaca la teoría sociocultural de Vygotsky, quien describe el desarrollo del ser humano como un proceso socialmente mediado y enfatiza en el rol esencial de la interacción social en el desarrollo cognitivo, ya que cree sólidamente que la colectividad juega un rol céntrico en los procesos de construcción de significados. Así mismo Vygotsky le asigna al juego el rol de herramienta y recurso sociocultural, que favorece el progreso de funciones como la memoria voluntaria y la atención, ejerciendo un rol sustancial en el desarrollo psicomotor e intelectual de los niños. Conjuntamente se considera la teoría cognitiva del juego de Piaget, donde ese autor establece la naturaleza del juego y sistematiza una clasificación general, basada en la progresión del juego es decir cómo se desarrolla y varía a lo largo de la evolución de acuerdo con las estructuras cognitivas, las formas de pensar y las características de cada etapa.

25 Tercero: Entre las estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de los educandos de educación inicial, se ha considerado las estrategias lúdicas para el progreso motriz grueso como son: correr, galopar, saltar, golpear, patear, lanzar y realizar ejercicios de coordinación. Igualmente entre las estrategias para desplegar la psicomotricidad

fina, destacan: Rasgado, trozado y entorchado; la dactilopintura; la pintura, el ensartado, el enhebrado, el pegado, el coloreado y el collage.

Cuarto: Respecto a la relevancia ¹¹ de las estrategias lúdicas en el progreso de la motricidad en niños de 3 a 5 años de edad, debemos destacar que el empleo de estrategias lúdicas facilita la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, mediante el juego, acelerando así ¹⁷ el proceso de aprendizaje. Las estrategias lúdicas son instrumentales que perfeccionan el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas. Esto significa que los maestros usan una variedad de estrategias para facilitar la instrucción, comprender el contenido y alentar la intervención activa de los educandos. Consecuentemente, las estrategias de juego poseen un papel importante en el proceso de planificación de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Igualmente se considera que las estrategias lúdicas motivan a los estudiantes, fomentando un ambiente cálido y cómodo. Así mismo, los aspectos metodológicos y teóricos puntualizan que las estrategias lúdicas incorporan los aspectos cognitivos, afectivos y afectivos del educando, constituyendo una propuesta integral para el desarrollo de los niños de este nivel.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba León, S. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles DeChimbote del distrito de Chimbote en el año 2019.* (Tesis de Licenciatura): Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24081/ESTRATEGIA_JUEGO_ALBA_LEON_SHIRLEI_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Almario, Y. et al. (2022). *Intervención fonoaudiológica en niños con dificultades específicas del aprendizaje de la escritura.* Revista Científica Signos Fónicos, 8(1), 1-29. <https://ojs.unipamplona.edu.co/ojsviceinves/index.php/cdh/article/view/1304>
- Arias Gonzáles, J. (2021). *Guía para elaborar la operacionalización.* Espacio. I+D: Innovación más Desarrollo, 10(28).doi: <https://doi.org/10.31644/IMASD.28.2021.a02>
- Babakr, Z. (2019). *Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review.* Education Quarterly Reviews, 2(3). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3437574
- Caballero Calderón, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje.* Dialnet, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cango Guamán, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo "B" de la escuela de educación básica "Vicente Bastidas Reinoso" de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018.* (Tesis): Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>
- Celi, S. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial.* Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(19).doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. Revista Científica UISRAEL, 10(1).
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151.
- Cuya Martínez, Y. (2021). *Salud y Bienestar: ¿cómo ha afectado la pandemia el desarrollo psicomotor de los niños?* *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-salud-y-bienestar-como-ha-afectado-pandemia-desarrollo-psicomotriz-los-ninos-880461.aspx>
- Fidias, A. (2019). *El proyecto de investigación*. Editorial Episteme.
<https://docer.com.ar/doc/ssvvcx>
- Figuroa Pacheco, C. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5-6 años de primero de básica de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, año lectivo 2019 - 2020*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20181>
- Foucher, J., & Jean, L. (2022). *The polysemous concepts of psychomotricity and catatonia: A European multi-consensus perspective*. *European Neuropsychopharmacology*(56). doi: <https://doi.org/10.1016/j.euroneuro.2021.11.008>
- García Chávez, M. (2021). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019*. (Tesis de Licenciatura): Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27237/ACTIVIDADES_LUDICAS_APRENDIZAJE_GARCIA_CHAVEZ_MARIA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gonzales, C. (2022). *El desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la iniciación de la lectoescritura en el nivel inicial*. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22). doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.324>
- González, N. (2021). *Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la*

- educación superior*. Revista Universidad y Sociedad, 13(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029
- Guazha Uyaguari, C. (2021). *Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor*. (Tesis de maestría): Universidad Técnica de Machala.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17237/1/TESIS%20CESILIA%20GUAZHA.pdf>
- Hemalataha, S., & pradesh, A. (2019). *Vygotsky's Socio Cultural Theory: A Study*. IJELLH, https://d1wqtxs1xzle7.cloudfront.net/53825695/40.-Smt.-S.-Hemalataha-paper-final-libre.pdf?1499768988=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DVygotsky_s_Socio_Cultural_Theory_A_Study.pdf&Expires=1675606848&Signature=W1zv05QzD5QaZFnBv3BiENmnEn
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill educación.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández, R.; et al. (2019). *Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill*.
<https://markainvestigacion.wordpress.com/2019/01/14/libro-de-sampieri-sobre-metodologia-de-investigacion-6ta-edicion/>
- Hirsch Adler, A., & Navia Antezana, C. (2018). *Ética de la investigación y formadores de docentes*. Revista electrónica de investigación educativa, 20(3). doi:
<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.3.1776>.
- Imbernón, S., & Martínez, A. (2021). *Psychomotricity and Infant Education: Proposal for Evaluation and Intervention for Children of 3, 4, and 5 Years Old*. Physical Education Initiatives for Early Childhood Learners. doi: 10.4018/978-1-7998-7585-7.ch016
- Inguillay, L.; et al. (2020). *Ética en la investigación científica*. Revista Imaginario Social, 3(1). doi: <https://doi.org/10.31876/is.v3i1.10>
- Lázaro Venaute, J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa "Francisco*

- Lizarzaburu” ¹⁶ *de la ciudad de Trujillo- 2017.* (Tesis de Licenciatura):
 Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22464/
 ACTIVIDADES_DESARROLLO_LAZARO_VENAUTE_JENNIFER_ANITA.pdf
 ?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22464/ACTIVIDADES_DESARROLLO_LAZARO_VENAUTE_JENNIFER_ANITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lecca Velasquez, K. (2019). *Estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años de la I.E.P. Salesiano Trujillo, 2019.* Tesis de Licenciatura: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50662/Lecca_VKH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- León, A., et al. (2021). *Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). doi:
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Litano Nima, E. (2022). *El juego infantil como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 juan pablo-districto* ¹⁶ *Chulucanas-provincia Morropón, región- Piura, 2020.* (Tesis de Licenciatura):
 Universidad católica Los Ángeles de Chimbote.
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28781/
 JUEGO_INFANTIL_LITANO_NIMA_EUSEBIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28781/JUEGO_INFANTIL_LITANO_NIMA_EUSEBIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Maldonado, M. (2019). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria.* Propósitos y Representaciones, 7(2).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200016
- Marsiglia, R. ⁸ (2020). *Las estrategias de enseñanza y los estilos de aprendizaje una aproximación al caso de la licenciatura en educación de la Universidad de Cartagena Colombia. Formación universitaria, 13(1).*
 doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100027>.
- Minedu. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial – Educación Básica Regular.* Ministerio de Educación del Perú:
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4548/Programa%2>

- Ocurricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial.pdf? sequence=1&isAllowed=y
- MINSA. (2022). *Norma técnica de salud para el control del crecimiento y desarrollo de la niña y el niño menor de cinco años*. Ministerio de Salud del Perú. <https://es.slideshare.net/isabelitaparati/normativa-credpdf>
- Miranda-Navales, M., & Villasía Keever, M. (2019). *El protocolo de investigación VIII. La ética de la investigación en seres humanos*. Revista alergia México, 66(1). doi: <https://doi.org/10.29262/ram.v66i1.594>.
- Morante Ramírez, M., & Vargas Rodríguez, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. (Tesis). Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4879/1/2.-%20ACTIVIDADES%20L%C3%99DICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%C3%91OS.pdf>
- Moscocos Loaiza, L., & Díaz Heredia, L. (2018). *Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños*. Revista Latinoamericana de Bioética, 18(1). doi: <https://doi.org/10.18359/rbi.2955>
- Muñoz Arteaga, J., & Aguilar Carlos, M. (2021). *Digital Ecosystem Model for the Initial Education of Children with Psychomotor Deficit*. *IEEE Xplore*. doi: 10.1109/CONTIE54684.2021.00027
- Olivares Valencia, P. (2022). *Estimulación temprana en la motricidad en niños de 3 a 5 años de una institución educativa en la provincia de Huari*. (Tesis de Segunda Especialidad en Educación Inicial): Universidad Católica Sedes Sapientiae. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1311/Olivares_Paula_trabajo_academico_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paz Maldonado, E. (2018). *La ética en la investigación educativa*. Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación, 6(1), 45-51. doi: <https://doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.219>
- Rahmatirad, M. (2020). *A Review of Socio-Cultural Theory*. *Siasat Journal*, 5(3). doi:

<https://doi.org/10.33258/siasat.v5i3.66>

- Reham, A. (2022). *The Contribution of Vygotsky's Sociocultural Theory in Mediating L2 Knowledge Co-Construction*. Academy publication, 12(10). doi:<https://doi.org/10.17507/tpls.1210.19>
- Reynosa Navarro, E., et al. (2019). *Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores*. Universidad y Sociedad, 12(1), 259-266. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-259.pdf>
- Ríos Pimentel, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica*. (Tesis de Doctorado en Educación): Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38349/rios_pt.pdf?sequen
- Rodríguez, M., & al., e. (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, Universidad de Castilla La Mancha. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005>
- Sanghvi, P. (2020). *Piaget's theory of cognitive development: a review*. Obtenido de https://indianmentalhealth.com/pdf/2020/vol7-issue2/5-Review-Article_Piagets-theory.pdf
- Solórzano Ávalos, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. (Tesis de Licenciatura): Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres Juárez, R. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I "Santa María Iluminada" AA.HH. Mónica Zapata -Piura, 2018*. (Tesis de Licenciatura): Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16538/ESTRATEGIA_LUDICA_MOTRICIDAD_GRUESA_TORRES_JUAREZ_ROSA_

MERCEDES.pdf?sequence=3

UNICEF. (2019). *La primera infancia importa para cada niño*.
https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf.

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
7	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	editorial.inudi.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
11	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	dspace.uazuay.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	revistahorizontes.org Fuente de Internet	<1 %
16	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Jeniffer Johanna Cuasapud Morocho, Milagros Isabela Maiguashca Quintana. "Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica", Revista Científica UISRAEL, 2023 Publicación	<1 %
18	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %

19	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
21	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
27	cienciamatriarevista.org.ve Fuente de Internet	<1 %
28	"Comparación de los efectos en el aprendizaje de verbos usando el software speech with milo verbos versus láminas no interactivas en niños entre 5 y 6 años de	<1 %

edad", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2016

Publicación

29	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Nayeth Solórzano Alcívar, Lissenia Isabel Sornoza Quijije, Gloria Morocho Yunga, Gabriela Pita Quito, Roberto Poveda Páez. "Chapter 29 Feasibility of Using Serious MIDI-AM Videogames as Resources in Early Childhood Education", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
31	educas.com.pe Fuente de Internet	<1 %
32	elvigilanteveracruzano.com.mx Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	www.paho.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 10 words