

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EN PAITA 2025**

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

AUTORA

Br. Gonzales Cruz, Elsie Naddine
<https://orcid.org/0000-0003-3917-7201>

ASESOR

Dr. Velásquez Cueva, Héctor Israel
<https://orcid.org/0009-0006-7042-6295>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diversidad, derecho a la educación e inclusión

TRUJILLO

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades

Yo Dr. Héctor Velásquez Cueva con DNI N.º 70112728 como asesor del trabajo de investigación titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PAITA 2025”, desarrollada por la bachiller Elsie Naddine Gonzales Cruz con D.N.I N° 74062370, del Programa de Estudios de Educación Inicial; 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 presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó 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.



Dr. Velásquez Cueva, Héctor Israel

DNI: 70112728

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

El presente proyecto de tesis está dedicado a Dios, ya que, gracias a él, he logrado terminar mi carrera universidad, a mis padres, porque ellos siempre estuvieron brindándome su apoyo y consejos para ser de mí una persona de bien.

A mi angelito Imelda Cruz Mena ya que ella siempre me apoyo y me incentivó a seguir con la carrera a pesar de los obstáculos que se me presentaba.

AGRADECIMIENTO

La ayuda que me brindaste en este tiempo ha sido sumamente importante, haz estado a mi lado inclusive en los momentos difíciles, siempre apoyándome. No fue fácil terminar este proyecto, sin embargo, siempre con tus palabras motivadoras me llenabas de fuerza para seguir en camino y me decías que lo lograría.

Me ayudaste hasta donde era posible, mucho más que eso. Gracias José Alexander Teque Talledo.

Gracias también a mi hermano Giancarlo Gonzales cruz que me apoyo en la realización de mi tema y me ayudo con su experiencia ya que siendo un profesional me ayudo en este proceso.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Gonzales Cruz Elsie Naddine, con DNI N° 74062370, egresada del Programa de Estudios 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 Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PAITA 2025”, el cual consta de un total de 64 páginas, en las que se incluyen 4 tablas y 4 figuras, más un total de 15 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación, declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a la redacción, organización, metodología y diagramación. Así mismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de citas de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.



Br. Gonzales Cruz Elsie Naddine

DNI: 74062370

INDICE

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
INDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCION.....	12
II. METODOLOGÍA.....	29
2.1. Enfoque, tipo	29
2.2. Diseño de investigación.....	29
2.3. Población, muestra y muestreo	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	32
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	33
2.6. Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	36
IV. DISCUSION.....	41
V. CONCLUSIONES.....	43
VI. RECOMENDACIONES	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
Anexo 1: Instrumento de medición	50

Anexo 2: Ficha técnica.	51
Anexo 3: Validación del instrumento.	52
Anexo 4: Carta de Presentación.....	56
Anexo 5: Carta de Aceptación.....	57
Anexo 6: Consentimiento informado	58
Anexo 7: Matriz de concistencia	59
Anexo 8: Matriz de operacionalizacion.....	61
Anexo 9: captura de turnitin.....	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población.....	30
Tabla 2. Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años pre test	35
Tabla 3. Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años post test	36
Tabla 4. Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años a través de un pre y post test	37
Tabla 5. Prueba de normalidad	38
Tabla 6. Wilcoxon prueba de rangos	39
Tabla 7. Estadístico de prueba de Wilcoxon	39

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo principal, determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita. El diseño de la investigación pre experimental con enfoque cuantitativo, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo; Los resultados en el pre test fueron el 40% está en el nivel inicio, el 35% oscila en el nivel proceso, y un 25% se ubica en el nivel logro; en el post test de 20 estudiantes que representa el 100% de la muestra; el 0% está en el nivel inicio, el 10% oscila en el nivel proceso, y un 90% se ubica en el nivel logro, Llegando a la conclusión: Se obtuvo mediante el pos test indica que se alcanzó el 90% de logro previsto sobre un 10 % del pre test, por lo que se puede determinar que mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita.

Palabras clave: actividades lúdicas, motricidad gruesa, enfoque cuantitativo

ABSTRACT

The main objective of the present research work was to determine if playful activities improve gross motor skills in five-year-old children of the I.E.P Stephen William Hawking, Paita. The pre-experimental research design with a quantitative approach, the technique was observation and the instrument the checklist.

The results in the pre-test were 40% at the beginning level, 35% at the process level, and 25% at the achievement level; in the post-test of 20 students that represents 100% of the sample; 0% is at the beginning level, 10% is at the process level, and 90% is at the achievement level. Reaching the conclusion: It was obtained through the post test indicates that 90% of the expected achievement was reached on 10% of the pre-test, so it can be determined that the gross motor skills of the 5-year-old children improved significantly. IEP Stephen William Hawking, Paita.

Keywords: playful activities, gross motor skills, quantitative approach

I. INTRODUCCION

En la actualidad, el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de cinco años se ha convertido en un tema de gran relevancia dentro del ámbito educativo y del desarrollo infantil. Estas habilidades, que incluyen la coordinación, el equilibrio y la fuerza, son fundamentales para el adecuado crecimiento físico y el desempeño en actividades cotidianas. A partir de un enfoque basado en evidencia científica, este estudio pretende aportar conocimientos que permitan optimizar la enseñanza y el aprendizaje del movimiento en la primera infancia.

Entre los aspectos más relevantes se encuentran la necesidad de adoptar paradigmas de enseñanza efectivos, la integración de actividades físicas en el currículo escolar y la implementación de juegos estructurados como herramientas clave para potenciar la motricidad gruesa. La identificación de estas problemáticas resalta la importancia de una planificación pedagógica adecuada que favorezca el movimiento y la exploración corporal desde una edad temprana.

El desarrollo de la motricidad gruesa juega un papel crucial en el bienestar físico de los niños, ya que influye directamente en su coordinación, equilibrio y conciencia corporal. Investigaciones recientes han demostrado que actividades estructuradas, como lanzar y atrapar pelotas, tienen un impacto positivo en la mejora de estas habilidades (Macías et al., 2022). Estas prácticas permiten fortalecer la musculatura, mejorar la percepción espacial y fomentar la autonomía motriz. Además, los estudios indican que un enfoque sistemático y progresivo en la enseñanza de estas destrezas contribuye a una evolución significativa en las métricas de rendimiento infantil (Fitriani et al., 2023). Por ello, es esencial que las instituciones educativas promuevan estrategias didácticas que prioricen el movimiento y la práctica constante.

Los paradigmas de enseñanza utilizados en la educación motriz infantil también juegan un rol determinante en el progreso de las habilidades motoras gruesas. Se ha demostrado que los modelos conductivistas y constructivistas ofrecen resultados distintos en

este ámbito. Mientras que el enfoque conductivista ha mostrado mayor eficacia en la optimización de las funciones motoras, el modelo constructivista enfatiza el aprendizaje a través de la exploración y la experiencia directa (Calero et al., 2023). Asimismo, las actividades basadas en la cinestésica han demostrado ser especialmente efectivas para mejorar habilidades específicas como correr y desarrollar agilidad, superando en algunos casos a métodos modernos de enseñanza (Gryatama y Azzahra, 2024). Esto resalta la necesidad de seleccionar estrategias pedagógicas que se adapten a las características y necesidades de los niños en cada contexto educativo.

Por otro lado, el juego estructurado se ha consolidado como una estrategia fundamental para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en la educación infantil. Su implementación en entornos escolares ha demostrado ser altamente efectiva para potenciar estas habilidades, según diversos estudios que resaltan la importancia de un ambiente de aprendizaje adecuado (Gryatama & Azzahra, 2024). Las actividades que incorporan elementos como el ritmo, la coordinación y el equilibrio no solo favorecen el desarrollo motor, sino que también promueven un crecimiento físico integral (Macías et al., 2022). Por ello, es crucial que las instituciones educativas incluyan de manera sistemática el juego estructurado en sus programas pedagógicos, garantizando así que los niños cuenten con experiencias enriquecedoras que fortalezcan su desarrollo motor y su bienestar general.

Si bien es cierto no existen datos precisos en el Ministerio de Educación del Perú (2019), en relación a la calidad de los aprendizajes obtenidos en educación inicial; sin embargo, por referencias del proyecto de educación inicial Wiñaq Muhu de la ONG Warmayllu, se conoce que hay signos que delatan a los niños y niñas con problemas de aprendizaje referidos a dificultades en el lenguaje, la lectura, escritura, social/emocional, psicomotoras y la falta de lúdica en la trasmisión del conocimiento.

En el ámbito peruano, el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños pequeños enfrenta diversos desafíos, especialmente en el ámbito educativo. A pesar de la creciente evidencia sobre la importancia de estas habilidades para el desarrollo integral infantil, aún existen limitaciones en su fortalecimiento dentro de los programas escolares. La falta de

estrategias pedagógicas adecuadas y la escasa integración de actividades físicas estructuradas han generado preocupaciones sobre el progreso motor de los niños. En este sentido, la implementación de metodologías innovadoras y la promoción de espacios adecuados para el movimiento se han convertido en aspectos fundamentales para mejorar la motricidad gruesa en la primera infancia.

Los estudios recientes han revelado datos preocupantes sobre el estado actual del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en Perú. Se ha identificado que un porcentaje considerable de niños presenta una competencia motora en niveles promedio, y el 64,9% corre el riesgo de descender a niveles inferiores si no recibe una intervención oportuna (Mamani et al., 2024). Además, las diferencias geográficas influyen significativamente en la destreza motora de los niños, pues aquellos que crecen en la selva han demostrado mayores niveles de desarrollo motriz en comparación con los que residen en zonas costeras y montañosas. Estas variaciones podrían estar relacionadas con factores ambientales, el acceso a espacios abiertos y la diversidad de estímulos físicos presentes en cada región, lo que resalta la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las condiciones específicas de cada contexto. (Mamani et al., 2024)

Uno de los enfoques más efectivos para mejorar la motricidad gruesa en la infancia es la integración de actividades recreativas dentro del currículo educativo. Se ha demostrado que dinámicas como la danza, los juegos estructurados y otras actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la fuerza en los niños (Purnamasari, 2020). Estas estrategias no solo potencian las habilidades motoras, sino que también fomentan la socialización, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismos. Por ello, es crucial que las instituciones educativas incorporen de manera sistemática y planificada este tipo de actividades, garantizando así un desarrollo físico óptimo y un aprendizaje significativo en los niños peruanos.

En las Instituciones Educativas de Paita, se contempla la carencia de información por parte de las docentes sobre la motricidad, falta de espacios, recursos y / o materiales, una óptima aplicación mejoraría las dificultades motoras. Se plantea la siguiente interrogante:

¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la IEP Stephen William Hawking, Paíta 2025?

La justificación teórica de esta investigación se sustenta en los principios del desarrollo motor infantil y en las teorías del aprendizaje que resaltan la importancia del movimiento en la primera infancia. Diversos estudios han demostrado que la motricidad gruesa no solo influye en la coordinación y el equilibrio, sino que también está estrechamente vinculada con el desarrollo cognitivo y social de los niños. Investigaciones previas han evidenciado que metodologías basadas en la actividad física y el juego estructurado generan mejoras significativas en las habilidades motoras gruesas. En este sentido, el estudio contribuye al cuerpo de conocimiento sobre la relación entre las estrategias pedagógicas y la motricidad, proporcionando un marco teórico que respalda la necesidad de implementar enfoques educativos más dinámicos y participativos.

Desde un enfoque práctico, esta investigación es relevante porque permite identificar estrategias efectivas para fortalecer el desarrollo motor en niños de cinco años dentro del sistema educativo peruano. La información obtenida será útil para docentes, directivos y otros actores educativos en la planificación de actividades que potencien la motricidad gruesa, promoviendo un aprendizaje más integral y activo. Además, el estudio busca generar conciencia sobre la importancia del juego y las actividades recreativas como herramientas fundamentales en la educación infantil, lo que podría traducirse en la creación de políticas educativas que prioricen la educación motriz desde edades tempranas.

En el aspecto metodológico, esta investigación se justifica por su enfoque basado en evidencia empírica, lo que permitirá analizar de manera objetiva el impacto de distintas estrategias pedagógicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. A través de un diseño de investigación estructurado, se recopilarán datos que facilitarán la identificación de los factores que inciden en la competencia motriz de los niños, considerando variables como el entorno geográfico y el acceso a actividades recreativas. Este enfoque permitirá no solo describir la realidad actual, sino también establecer relaciones entre las metodologías

aplicadas y el nivel de desarrollo motor infantil, aportando información valiosa para futuras investigaciones y propuestas de intervención en el ámbito educativo.

Se planteó como objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2024. De la misma manera se planteó los problemas específicos: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en que se encuentran los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, a través de un pretest, antes de la aplicación de las actividades lúdicas. Evaluar el nivel de motricidad gruesa en que se encuentran los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, a través de un pos-test, después de la aplicación de las actividades lúdicas. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

Adjunto a lo interior se elaboró la hipótesis general donde se evidencio que las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025. De igual modo se elaboró las hipótesis específicas: El nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas está en inicio en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta. El nivel de motricidad gruesa después de aplicar las actividades lúdicas está en logrado en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta. Existe una diferencia positiva entre el pretest y el post test se puede analizar el resultado de aplicar las actividades lúdicas en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta.

En el aspecto internacional se tendrá en cuenta las siguientes investigaciones como antecedentes internacionales: En Colombia, Morante y Rodríguez (2020) realizo un trabajo investigativo titulado *“actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5”*. Determinó como cada actividad lúdica empleado para el desarrollo psicomotriz gruesa mejorando el aprendizaje de los educandos. Empleó una metodología documental y descriptiva. El análisis de contenido fue el instrumento.

Concluyó, que el desarrollo psicomotriz grueso es esencial para que el infante pueda desarrollar sus habilidades.

Sánchez (2020); “El desarrollo de la motricidad gruesa en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “San José de Guaytacama en el año lectivo”. Desarrollaron actividades para mejorar la motricidad gruesa. La muestra fueron 62 infantes. Se obtuvo como resultados que los infantes tiene dificultad cuando realizaron actividades motoras; la ficha de observación fue el instrumento. Concluyó, que los infantes mostraron dificultades para desarrollar su motricidad gruesa, por ello, las maestras de nivel inicial deben mejorar el desarrollo de estas habilidades.

En Ecuador, Rodríguez et al. (2020) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de determinar la incidencia de la Educación Física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en niños. El estudio se enmarcó dentro de una metodología de tipo descriptivo con un diseño de corte transversal y un enfoque cualitativo, empleando el método descriptivo-deductivo. La población estuvo conformada por docentes de educación física de la provincia del Cañar, de los cuales se seleccionó una muestra de 24 participantes mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicó una encuesta en formularios de Google Drive, diseñada con ítems relacionados con la metodología y teoría sobre el desarrollo motor. La validez y confiabilidad del instrumento fueron determinadas mediante criterios de expertos en el área. Los resultados obtenidos indicaron que la mayoría de los docentes reconocen la importancia de incorporar nuevas estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motoras en los niños. Además, se evidenció que el desarrollo de la motricidad fina y gruesa constituye una base fundamental para la futura práctica de actividades físicas, resaltando la necesidad de integrar dinámicas innovadoras en la enseñanza de la Educación Física.

En Colombia, Elles et al. (2021) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de desarrollar la motricidad gruesa en niños de entre 8 y 10 años del Club Deportivo Futbolero de Puerto Colombia-Atlántico, a través de la implementación de un programa de juegos motores. El estudio fue de tipo aplicado, con un enfoque cuantitativo y un diseño

experimental. La población estuvo conformada por 25 niños varones, quienes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicó una batería de cinco pruebas de campo, orientadas a evaluar distintos aspectos de la motricidad gruesa: conducción de balón, carrera de 30 metros, flexión de tronco, extensiones de codos y coordinación en escalera. Estas pruebas permitieron diagnosticar la condición motriz inicial del grupo, obteniéndose resultados que variaban entre deficientes y regulares, con tendencia a la deficiencia en algunos casos. A partir de esta valoración, se diseñó e implementó un programa de juegos motores, incorporando actividades como caminar, correr, patear, saltar y lanzar, con el fin de estimular el desarrollo psicomotor y fortalecer las habilidades motrices de los participantes. La validez y confiabilidad del instrumento se establecieron a través de su aplicación en estudios previos similares. Los resultados posteriores a la ejecución del programa evidenciaron mejoras significativas en todos los aspectos evaluados. En promedio, las pruebas reflejaron un desempeño bueno, destacándose una tendencia a la excelencia en la prueba de extensiones de codos.

En Ecuador, Mendoza y Zambrano (2021) desarrollaron una investigación con el objetivo de diseñar una guía de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 10 a 11 años de la institución educativa EGB Ángel Héctor Cedeño. El estudio fue de tipo descriptivo, con un diseño no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes de sexto año de EGB, de los cuales se seleccionó una muestra de 10 niños mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se utilizó el instrumento Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) desarrollado por Ulrich y Sanford, el cual permitió evaluar el desarrollo motor de los participantes. Los resultados indicaron que los niños presentaban dificultades en algunas actividades motoras, aunque en su mayoría estas correspondían a limitaciones esperadas para su edad y podían ser mejoradas con estimulación adecuada. Se destacó la importancia de intervenir oportunamente para evitar complicaciones en el desarrollo de habilidades esenciales para aprendizajes futuros. La validez y confiabilidad del instrumento fueron respaldadas por su uso en investigaciones previas dentro del campo de la psicomotricidad. A partir de los hallazgos obtenidos y la revisión de la literatura, se diseñó una guía de actividades lúdicas dirigida a fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes. Esta propuesta se concibió como

una herramienta didáctica para la capacitación docente, orientada a mejorar el desarrollo motor a través de actividades estructuradas y adaptadas a las necesidades identificadas.

Tigre y Yascaribay (2022) mediante su tesis “Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años- Ecuador”. una metodología mixta, prioritariamente cualitativa y se orientó al método de Investigación Acción (IA), la misma que por medio de sus fases permitió planificar, actuar, observar y reflexionar; las cuales están enfocadas a cumplir con los objetivos del proyecto. Concluyo que el uso de los tres tipos de teatro fueron un soporte para diversificar las actividades y se consiguió contribuir en la estimulación de los dominios de la motricidad gruesa de manera lúdica.

En Ecuador, Chicaiza et al. (2023) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de desarrollar una guía didáctica con actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales y juegos sensorio-motores para fortalecer las habilidades motrices en la primera infancia. El estudio fue de tipo aplicado, con un enfoque cuantitativo. La metodología incluyó la observación como técnica principal para la recolección de datos. La población estuvo conformada por estudiantes de primero de básica, seleccionándose una muestra de 20 niños mediante un muestreo no probabilístico. Para evaluar el impacto de las actividades en la motricidad gruesa, se aplicaron observaciones estructuradas a lo largo del proceso de implementación. Estas actividades fueron diseñadas para estimular la coordinación global, el equilibrio, la dirección, la organización espacio-temporal, la coordinación óculo-manual y la orientación espacial. La validez y confiabilidad del instrumento se respaldaron con su uso en estudios previos dentro del campo del desarrollo psicomotor en la infancia. Los resultados evidenciaron que la participación en juegos tradicionales y actividades sensorio-motoras tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Se observó una mejora significativa en la coordinación y el equilibrio, facilitando la exploración del entorno y la interacción con otros.

En Ecuador, Parraga y Zambrano (2023) realizaron un estudio con el objetivo de diseñar un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños

de 3 años. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque mixto, con un diseño no experimental, utilizando un proceso observacional para describir y caracterizar las variables relacionadas con el desarrollo motor infantil. La población estuvo conformada por niños de 3 años de la Escuela de Educación Básica Lorenzo Luzuriaga de la Ciudad de Portoviejo, aunque no se especifica el tamaño de la muestra ni el tipo de muestreo empleado. Para la recopilación de datos, se realizó un diagnóstico del estado actual del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, sistematizando los referentes teóricos que sustentan este proceso. Posteriormente, se elaboró un conjunto de actividades lúdicas, las cuales fueron valoradas por especialistas en educación infantil y desarrollo motor para garantizar su pertinencia y efectividad. La validez y confiabilidad del instrumento de diagnóstico no se detallan en el estudio, pero la validación por expertos le otorgó rigor metodológico. Los resultados revelaron que, a pesar de los esfuerzos de docentes y padres de familia por implementar actividades lúdicas, la falta de un ambiente educativo adecuado y la ausencia de supervisión docente especializada afectaron negativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en un porcentaje significativo de los niños.

Landa et al. (2023) realizaron una investigación con el objetivo de analizar la relación entre el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años. La metodología empleada fue de tipo descriptivo, con un enfoque cualitativo, basado en una revisión bibliográfica que permitió comprender la influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso. No se especificó una población ni muestra determinada, dado que el estudio se centró en la recopilación y análisis de información teórica y empírica previa. Para la recolección de datos, se utilizaron fuentes bibliográficas especializadas en el tema, aunque no se menciona un instrumento específico ni su validez y confiabilidad. A partir de la revisión de literatura, se encontró que el juego es un factor determinante en la adquisición de habilidades motoras gruesas, facilitando la autonomía del movimiento y el fortalecimiento de la coordinación en los niños de la edad estudiada. Los resultados evidenciaron que las actividades recreativas tienen una relación directa con el desarrollo motor grueso, lo que las convierte en un elemento fundamental dentro del proceso educativo infantil.

En el nivel nacional tenemos a Lapo (2020) desarrollo el estudio *“Estrategias lúdicas basadas en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I 205 Sol Radiante de Aguas Verdes. Tumbes 2019”*. El objetivo principal conocer cada estrategia lúdica centrada en el desarrollo psicomotriz grueso. Su metodología fue cuantitativa, diseño pre experimental, la muestra fueron 22 infantes de 5 años. Los resultados posteriores al post test fueron un desarrollo del 86% en dominio corporal, un 82 % del tono muscular, y en respiración el 86% presento cambios notables, concluyendo que emplear estrategias lúdicas da un resultado positivo en la motricidad gruesa.

Salazar y López (2023) realizo un estudio titulado *“Estrategias lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, Institución Educativa Integral “Blas Valera Pérez”*. El diseño fue pre test y post test con un solo grupo, se concluye así que las estrategias lúdicas si estimulan la motricidad de infantes de 5 años.

En el regional tenemos a Román (2024) con su tesis llamada *“Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa 112 Pacaipampa”*. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población, La técnica que se utilizó fue la observación, mientras que el instrumento fue una lista de cotejo. Los evaluados antes de la aplicación presentaron un nivel de aprendizaje en inicio a un 72%, luego se aplicó el programa de actividades lúdicas, obteniendo mejoras, donde se muestra que el 6% llegó a nivel de logro destacado en el post test. Concluyendo que la influencia de las actividades sobre la psicomotricidad.

Velásquez (2024) en su tesis nombrado *“estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa n°089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024”*. La metodología perteneció a un tipo de estudio aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental, Respecto a los resultados, en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa se evidenció que el 60% se encontraban en nivel inicio mientras que en el post test el 90% se encontraban en nivel de logro esperado.

El juego es una actividad esencial en la infancia que no solo proporciona diversión, sino que también cumple una función fundamental en el desarrollo integral del niño. Diversos autores han estudiado su importancia y han coincidido en que el juego influye directamente en el desarrollo motor, cognitivo y social de los niños. A continuación, se presentan las bases teóricas que sustentan la relación entre el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, destacando las aportaciones de diferentes investigadores.

El juego se define como una actividad espontánea y placentera que favorece el aprendizaje y la interacción social de los niños. Según Parlebas (2004), todo juego implica diferentes relaciones motrices, que pueden incluir conductas de oposición, combinación o ausencia de ambas. En este sentido, el juego permite desarrollar habilidades físicas y cognitivas en un entorno controlado. Asimismo, Carrillo y Runge (2016) señalan que el niño debe aprender a socializar desde los primeros años, y el juego es un medio efectivo para integrarlo en diversas actividades y fomentar su participación en la sociedad.

Castro et al. (2025) sostiene que el juego es un medio a través del cual los niños adquieren nuevos conocimientos, ya que mejora su capacidad cognitiva y les permite socializar de manera más efectiva. De manera similar, Donoso y De los Ríos (2024) explica que los juegos influyen en la interacción de los niños, ayudándolos a expresar sus emociones y sentimientos, lo que facilita su integración en el entorno social.

En las dimensiones de nuestras variables los juegos: son, movimientos y coordinaciones del cuerpo o como le queramos llamar que permiten un desarrollo óptimo del niño, la cual se entrelaza con áreas socio efectivas como son alegrías, diversiones placeres, etc., que pueden permitir al niño conocerse, expresarse o dar a entender sus emociones o sentimiento.

A la vez que se conecta con sus habilidades mentales: ósea que a través de estos juegos los niños aprenden cosas nuevas, conocen el mundo que lo rodea, experimentar diferentes acciones, le ayuda con los aprendizajes escolares. Esta también es importante para el ser humano porque le va a permitir comunicarse, expresa sus emociones.

Es una serie de acciones que llevan al niño a la diversión lo que producen resultados favorables para los ámbitos y hábitos a estudiar, mediante estos juegos le podemos enseñar a los niños en el ámbito educativo como, por ejemplo; mientras jugamos le podemos ayudar a contar, a diferenciar colores, formas, lateralidades, conocer su cuerpo, etc.

Parlebas (2004), establece que todo el juego posee diferentes relaciones motrices como por ejemplo conductas de oposición, por combinación o ausencias de ambas. Perdoni y Sandoval (1997), indican que el niño debe aprender a socializar desde nivel inicial, utilizando el juego para que el niño participe en las diferentes actividades y así se vaya integrando a la sociedad. Además, García (1998) Carrillo y Runge (2016), afirman que mediante el juego los niños van adquiriendo nuevos conocimientos ya que mediante ellos el niño va a mejorar su capacidad cognitiva y así poder socializarse.

Los juegos pueden clasificarse en varias categorías según su espacio, número de participantes y nivel de dirección por parte del adulto. Existen juegos interiores, que se realizan en espacios cerrados y que incluyen actividades como imitación de movimientos y repetición de palabras (Vega, 2019). Por otro lado, los juegos exteriores se desarrollan en espacios amplios, como parques o patios, y permiten mayor libertad de movimiento, promoviendo habilidades como correr, saltar y trepar.

Según Cohen (1997), los reflejos y movimientos básicos adquiridos en la infancia son esenciales para la motricidad gruesa. En esta línea, los juegos de movimiento, como los juegos motores y los juegos sensoriales, ayudan a fortalecer la coordinación y el equilibrio en los niños pequeños. Vega (2019) resalta que los juegos motores, como caminar, correr y saltar, son fundamentales para el desarrollo de la fuerza muscular y la estabilidad postural.

Entonces el Juego libre se define en cuanto el niño no se le fuerza a un juego determinado si no que ellos eligen lo que quieren jugar. El Juego dirigido se refiere a la enseñanza del docente la cual enseña o dirige al alumno la actividad que va a realizar. El

Juego presenciado se refiere que la docente observa determinadamente la actividad que está realizando el niño. Recordemos que estos juegos ayudan al que niño tome confianza y seguridad y pueda expresar ampliamente sus actividades.

Juego de acuerdo al número de integrantes puede ser juego persona, que se cuándo lo lleva a cabo el niño sin interactuar con otro, las cuales puede hacer movimientos libremente y juega con los objetos que están a su alcance. Juego paralelo, este nos quiere decir, que los niños pueden estar jugando juntos, con los mismos juegos o juguetes, pero cada uno con pensamientos e ideas diferentes ósea no hay interacción entre ellos. juego de pareja: los juegos en parejas en esta edad son con su tutor o educador, ya que tiene que estar pendientes para su cuidado. juego de grupo: Después de los 3 años: aquí los niños ya pueden interactuar con otros, como, por ejemplo: chocaditas, jugar con bloques y armar los mismos, compartir actividades lúdicas etc.

También se tienen los juegos de movimiento que favorecen al niño, como lo son los juegos sensoriales, donde el niño ejercita sus sentidos: auditivos, gustativos, olfativos, visuales y táctiles. Nos dice que se inicia las primeas semanas de vida por ejemplos: mover las sonajas, meterse objetos que encuentren a la boca, hacer señas cuando quiere algo, etc. En esta edad de 0 a 2 años los padres o tutores deben tener mucho cuidado con los objetos peligrosos que pueden coger y es por eso que se necesita más cuidado.

Los Juegos motores, donde los niños repiten movimientos de manera espontánea, estos juegos se realizan en los primeros años de vida y se prolonga en toda la niñez como, por ejemplo: dar sus primeros pasos, andar, correr, saltar, rodar, etc. El Juego manipulativo sé cuándo las actividades relacionadas con la mano, como coger, jalar, apretar, etc., que le ayudan al niño a poder llevar alimentos a la boca y así ir aprendiendo cual importante son estos movimientos.

En cambio, los Juegos de imitación son acciones que los niños observan e imitan a través de los juegos, canciones, sonidos e indicaciones de la educadora. Los Juegos verbales son las imitaciones verbales que el niño hace de los educadores, puede copiar sonidos de los

animales u objetos y palabras. Los Juegos de Razonamiento Lógico donde el niño empieza a tomar conciencia de lo que hace y lo relaciona con el mundo que lo rodea. Los Juegos de Relaciones Temporales donde el niño juega con rompecabezas de secuencias, trata de armarlas adecuadamente son de un corto tiempo.

Así mismo en la etapa de la niñez se empieza con las interrelaciones y es directo, es decir no requiere ser exigido o motivado. Consiste en trabajar todo nuestro cuerpo a través de movimientos como: caminar, correr, saltar u otras actividades. Si el niño llega a realizar una buena motricidad gruesa en un futuro se le va ser fácil desarrollar la motricidad fina.

Existe una relación en los movimientos de los músculos, y estos movimientos hacen que el niño se mueva solo sin la ayuda de nadie, y estos movimientos son lanzar una pelota, sentarse, saltar, gatear, mantenerse de pie, caminar, control de la cabeza, entre otros. Esta motricidad está relacionada con el conjunto de movimientos como: saltar, caminar, rodar, correr, bailar etc.

Los primeros movimientos motrices lo vemos cuando levanta y sostiene su cabeza, girar en la cama, sentarse y pararse, gatear, subir escaleras, etc. (Vega, 2019)

La motricidad gruesa es una capacidad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite el control y la coordinación de los movimientos amplios del cuerpo. Su importancia radica en su estrecha relación con la psicomotricidad, un proceso que influye en la salud física y mental del niño. La actividad motriz estimula la respiración, fortalece los huesos y los músculos, y contribuye a la prevención de enfermedades como el asma y otros problemas respiratorios. Además, el ejercicio físico ayuda a mantener un estilo de vida saludable, favoreciendo el desempeño en actividades diarias y escolares. Desde el ámbito emocional y social, la motricidad gruesa fomenta la integración del niño en su entorno a través del juego, permitiéndole interactuar con sus compañeros y adquirir conocimientos básicos como la orientación espacial y la noción de cantidad al saltar escalones y contar.

Dentro de la psicomotricidad, existen diversos componentes que intervienen en el desarrollo de la motricidad gruesa. Uno de ellos es el esquema corporal, que permite al niño conocer y reconocer las partes de su cuerpo, comprender su función y explorar las distintas acciones que puede realizar con ellas. Otro elemento esencial es la lateralidad, que le ayuda a diferenciar entre derecha e izquierda y a emplear su cuerpo como referencia en sus desplazamientos. Asimismo, el equilibrio desempeña un papel clave en la coordinación y el control postural, facilitando la ejecución de movimientos armoniosos y seguros. Según Vega (2019), estos aspectos de la psicomotricidad son fundamentales para el desarrollo motor del niño, ya que le permiten alcanzar un dominio progresivo de su cuerpo y mejorar sus habilidades físicas de manera efectiva.

Las habilidades en la motricidad gruesa son fundamentales para el desarrollo físico y la autonomía del niño, ya que le permiten controlar y coordinar sus movimientos de manera eficiente. Una de las primeras habilidades que adquiere es la marcha, que consiste en desplazarse de un lugar a otro con estabilidad y precisión. Posteriormente, desarrolla la carrera, un movimiento más complejo que requiere un mayor gasto de energía y una coordinación avanzada para mantener el equilibrio y la velocidad. Otra habilidad esencial es el salto, que implica elevarse del suelo y permanecer suspendido en el aire por unos segundos, lo que exige una mayor fuerza en las piernas y un control adecuado del cuerpo.

Asimismo, la motricidad gruesa incluye el lanzamiento, una habilidad que permite arrojar objetos con precisión y fuerza utilizando los brazos, lo cual fortalece los músculos superiores y mejora la coordinación óculo-manual. Otra actividad importante es subir y bajar escaleras, un ejercicio que contribuye al fortalecimiento de los músculos de las piernas y al desarrollo del equilibrio dinámico. Así también, los rebotes, que consisten en realizar pequeños saltos prolongados sobre un eje corto, ayudan a mejorar la resistencia y la capacidad de control del propio cuerpo en el espacio. Todas estas habilidades son esenciales para el desarrollo motor del niño y le permiten desenvolverse con mayor seguridad en su entorno.

Peña (1996), explica que los juegos influyen en la interacción de los niños, esto quiere decir, que a través del juego los niños interactúan mejor con otras personas y expresan totalmente sus emociones y sentimientos y estos sirven para que en un futuro pueda socializar sin temor con el mundo que lo rodea. Según Cohen (1997) los reflejos son relevantes para el acoplamiento del infante, donde cada movimiento se direcciona de manera básica, expresando la habilidad motriz que tiene el infante.

La psicomotricidad es un componente esencial en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que no solo involucra el movimiento, sino que también integra aspectos cognitivos y emocionales que influyen en el desarrollo integral del niño. Peña (1996) menciona que la motricidad gruesa permite organizar los movimientos de manera armoniosa, lo que ayuda a los niños a mantener una postura segura y coordinada, favoreciendo así su autonomía y confianza en sus propias habilidades. En este sentido, la adquisición y fortalecimiento de estas destrezas son fundamentales para que el niño explore su entorno y realice actividades de la vida cotidiana con mayor facilidad.

Por su parte, Vega (2019) resalta que elementos como el esquema corporal, la lateralidad y el equilibrio son esenciales en la construcción de habilidades motrices. El esquema corporal permite al niño conocer y reconocer las partes de su cuerpo, comprendiendo su funcionamiento y las posibilidades de movimiento que le ofrecen. La lateralidad, en tanto, le ayuda a diferenciar y utilizar con precisión ambos lados de su cuerpo, lo que resulta crucial para tareas que requieren coordinación, como correr, saltar o lanzar objetos. Finalmente, el equilibrio juega un papel importante en la estabilidad y seguridad del niño al moverse, permitiéndole mantener posturas adecuadas y realizar desplazamientos sin perder el control de su cuerpo.

Además de su impacto en el desarrollo motor, la motricidad gruesa tiene una influencia directa en la salud física y mental del niño. Según Vega (2019), la práctica de actividades motoras fortalece los músculos y huesos, ayudando a prevenir enfermedades futuras como el asma y otros problemas respiratorios. La actividad física regular también favorece el desarrollo cardiovascular y la resistencia, lo que permite que el niño tenga mayor

energía y bienestar general. De esta manera, la motricidad gruesa no solo es importante para el movimiento, sino que también contribuye a la prevención de enfermedades y a la promoción de un estilo de vida saludable desde la infancia.

Asimismo, el desarrollo de la motricidad gruesa facilita la integración social del niño, ya que le permite participar en juegos grupales y actividades compartidas con sus pares. A través del movimiento, el niño aprende a interactuar con los demás, a respetar turnos y a trabajar en equipo, aspectos clave para su desarrollo social y emocional. Además, el juego y la actividad física estimulan la creatividad y la expresión de emociones, lo que fortalece la confianza en sí mismo y mejora su autoestima. En este sentido, fomentar la motricidad gruesa no solo contribuye al desarrollo físico del niño, sino que también promueve su bienestar emocional y social, permitiéndole desenvolverse con mayor seguridad en distintos entornos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, dado que los datos obtenidos serán medidos y analizados de manera numérica. Según Hernández y Mendoza (2018), la investigación cuantitativa permite obtener resultados objetivos mediante la recolección de información estructurada, otorgando valores numéricos a las variables en estudio. Este enfoque facilita la identificación de patrones y relaciones entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

En cuanto a su alcance, el estudio se clasifica como descriptivo, ya que tiene como propósito identificar y caracterizar el fenómeno en cuestión. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), la investigación descriptiva permite analizar diferentes eventos y situaciones con el fin de reconocer sus atributos fundamentales y determinar las características de los individuos o grupos estudiados. En este caso, se busca describir el impacto que tienen las actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de cinco años, estableciendo qué tipo de mejoras pueden observarse a partir de su implementación.

2.2. Diseño de investigación

Según Pilco (2022), el diseño preexperimental permite al investigador introducir una modificación en el entorno de estudio y evaluar su impacto, garantizando que los cambios observados sean consecuencia directa de la intervención aplicada. En este caso, la investigación tiene como finalidad determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de cinco años, lo que requiere la implementación de un programa de actividades diseñado específicamente para estimular sus habilidades motoras.

El diseño preexperimental utilizado en este estudio se estructura bajo un esquema de preprueba y posprueba, lo que implica la aplicación de un instrumento de evaluación antes de la intervención para medir el nivel inicial de motricidad gruesa de los niños. Posteriormente, se desarrollará un conjunto de actividades lúdicas diseñadas para potenciar sus habilidades motoras gruesas, y al finalizar la intervención, se aplicará nuevamente el instrumento de evaluación para comparar los resultados obtenidos antes y después del tratamiento.

Este diseño es adecuado para la investigación, ya que permite establecer diferencias en el desempeño motor de los niños tras la aplicación de las actividades lúdicas, proporcionando evidencia empírica sobre su efectividad. Aunque el diseño preexperimental no cuenta con un grupo de control, ofrece una primera aproximación al problema de estudio y sienta las bases para futuras investigaciones con metodologías más rigurosas.

G <u>O1</u> X <u>O2</u>

Dónde:

G: Grupo de infantes de cinco años de la I.E.P. Stephen William Hawking

O1: Pre test (lista de cotejo de motricidad gruesa) en niños de 5 años.

X: Aplicación de sesiones de actividades lúdicas

O2: Post test (lista de cotejo de motricidad gruesa) en niños de 5 años.

2.3. Población, muestra y muestreo

En toda investigación, la población representa el conjunto total de individuos que cumplen con ciertas características definidas por el estudio. Según Otzen y Manterola (2017), la población se define como “aquel conjunto de elementos que son caracterizados de manera similar” (p.122). En este caso, la población está conformada

por los niños y niñas de cinco años que asisten a la Institución Educativa Privada (I.E.P.) Stephen William Hawking, ubicada en la ciudad de Paita.

A continuación, se presenta una tabla que describe la población total de niños y niñas de cinco años matriculados en la institución educativa:

Tabla 1

Distribución de la población

Grado	Aula	Cantidad de estudiantes
3 años	1	24
4 años	1	22
5 años	1	20
Total		36

Para la selección de la muestra, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual consiste en elegir a los participantes según la facilidad de acceso y la disposición para participar en el estudio. Según Hernández y Mendoza (2018) este tipo de muestreo es utilizado cuando no todos los individuos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados, sino que la elección se basa en criterios establecidos por el investigador.

La muestra estuvo conformada por 20 niños de cinco años, seleccionados de las dos secciones del nivel de cinco años de la I.E.P. Stephen William Hawking.

Criterios de inclusión:

- Niños y niñas de cinco años matriculados en la I.E.P. Stephen William Hawking.
- Estudiantes que cuenten con autorización de sus padres o tutores para participar en la investigación.

- Niños que asistan regularmente a clases durante el periodo de intervención del estudio.
- Estudiantes sin dificultades motoras severas diagnosticadas que pudieran interferir en la aplicación de las actividades lúdicas.

Criterios de exclusión:

- Niños y niñas que no pertenecen al nivel de cinco años.
- Estudiantes que no cuenten con la autorización de sus padres o tutores para participar en la investigación.
- Niños con inasistencias frecuentes que dificulten su participación en las actividades lúdicas.
- Infantes con diagnósticos de trastornos motores severos que impidan la ejecución de las actividades planteadas.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En la presente investigación, se empleó la técnica de observación, la cual, según Sampieri, Collado y Baptista (2014), es un procedimiento que permite recopilar información mediante la percepción y el registro sistemático de comportamientos, eventos y situaciones en su contexto natural. Esta técnica resulta adecuada para el estudio, ya que posibilita el análisis detallado del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Para registrar la información obtenida a través de la observación, se utilizó como instrumento una ficha de observación, definida por Hernández, Fernández y Baptista (2014) como un documento estructurado que permite recolectar datos de manera organizada y objetiva, garantizando la fiabilidad y validez de la información. En este caso, la ficha de observación permitió evaluar aspectos específicos de la motricidad gruesa, como la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la movilidad de los niños durante la ejecución de las actividades lúdicas.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Una vez obtenidos los datos mediante la ficha de observación, se procedió a su procesamiento y análisis. En primer lugar, se realizó el vaciado de datos en una matriz de Excel, lo que permitió organizar la información de manera estructurada. Posteriormente, los datos fueron importados al software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), un programa estadístico ampliamente utilizado en investigación, el cual facilita el análisis cuantitativo de la información recolectada (George & Mallery, 2016).

Para analizar los datos, se emplearon técnicas estadísticas adecuadas a los objetivos del estudio. Se realizó un análisis descriptivo, que permitió identificar las tendencias generales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños antes y después de la intervención. Asimismo, se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual, según Siegel y Castellan (1988), es un método no paramétrico empleado para comparar dos muestras relacionadas y evaluar si existen diferencias significativas entre ellas.

A través de estos procedimientos, se logró evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de cinco años, garantizando un análisis riguroso y basado en evidencia empírica.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En el desarrollo de la presente investigación, se han considerado principios éticos fundamentales que garantizan el respeto y la protección de los participantes, así como la transparencia y responsabilidad en el manejo de la información. A continuación, se detallan los principales principios éticos aplicados:

Todo proceso investigativo debe fundamentarse en el respeto a la dignidad humana, reconociendo la identidad, diversidad, libertad y autonomía de los individuos

involucrados en el estudio. En concordancia con este principio, se garantiza el derecho a la autodeterminación informativa, la confidencialidad y la privacidad de los participantes, asegurando que su integridad y derechos humanos sean salvaguardados en todo momento.

Siguiendo las normativas éticas de la investigación, se obtuvo el consentimiento informado y expreso de los participantes o sus representantes legales. Este consentimiento implica una manifestación de voluntad libre, informada, específica e inequívoca, mediante la cual los participantes aceptan formar parte del estudio con pleno conocimiento de sus objetivos, procedimientos, beneficios y posibles riesgos. Se les brindó información clara y detallada sobre el propósito de la investigación y el uso de los datos recopilados, asegurando su derecho a participar de manera voluntaria o retirarse en cualquier momento sin consecuencias.

Es responsabilidad del investigador garantizar una difusión transparente, ética y objetiva de los resultados obtenidos. En este sentido, la divulgación de los hallazgos se realizará respetando los principios de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, promoviendo un acceso equitativo al conocimiento generado. Asimismo, se retribuirá la información obtenida a las personas, grupos o comunidades involucradas, asegurando que los datos recopilados contribuyan a la mejora de su realidad y al desarrollo del conocimiento científico.

La investigación debe priorizar el bienestar colectivo, evitando cualquier tipo de perjuicio a los participantes, el entorno o la sociedad. En este sentido, todos los actores involucrados en el estudio deben actuar con integridad y responsabilidad, asegurando que el conocimiento generado contribuya al bien común y no responda a intereses individuales. Se promueve un enfoque de equidad, donde los beneficios del estudio sean accesibles para todos los implicados, evitando cualquier impacto negativo en la comunidad o en el medio ambiente.

Estos principios éticos constituyen la base del presente estudio, garantizando que la investigación se desarrolle bajo estándares de respeto, equidad y transparencia, en

concordancia con las normativas y lineamientos éticos vigentes en la investigación científica.

III. RESULTADOS

Tabla 2

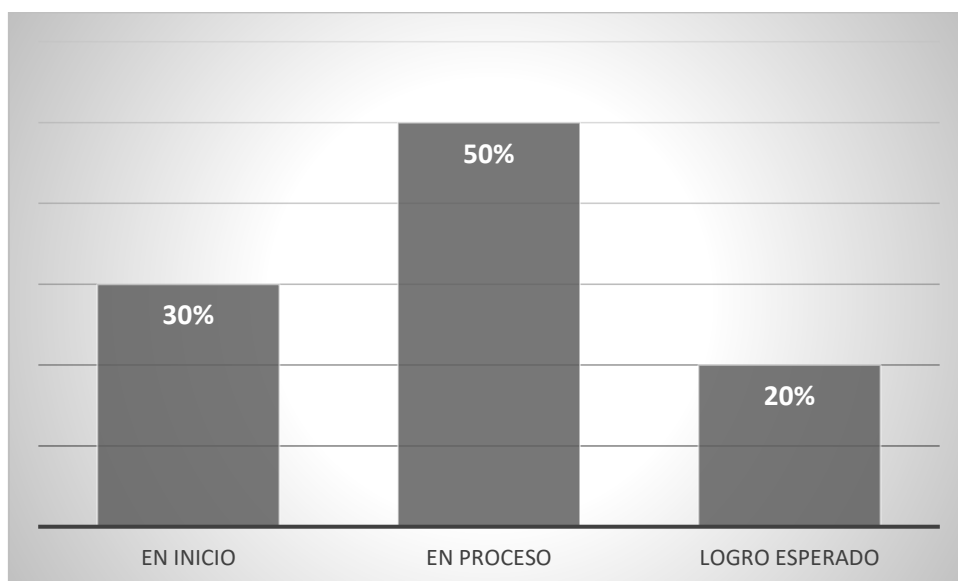
Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años pre test

Nivel de Motricidad gruesa	Fi	%
En inicio	6	30%
En proceso	10	50%
Logro esperado	4	20%
Logro destacado	0	0%
Total	20	100%

Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 años

Figura 1

Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años pre test



Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 años

Se muestra en la tabla 2 y figura 1, en relación a los datos en el pre test el nivel de Motricidad gruesa, que el 50% de los niños de 5 años tienen un aprendizaje en proceso, el 30% en nivel inicio y el 20% en nivel de logro esperado.

Tabla 3

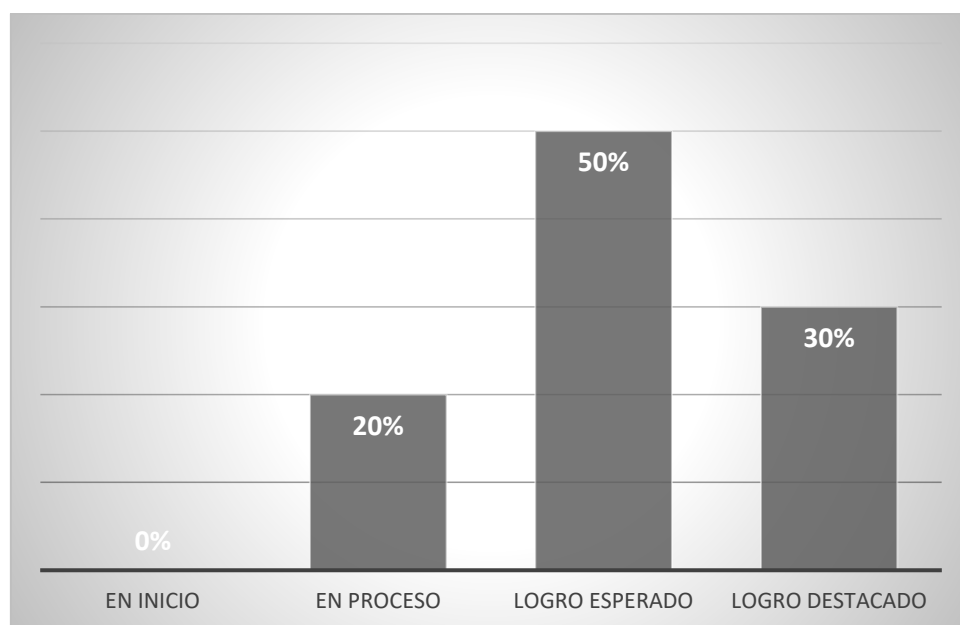
Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años post test

Nivel de Motricidad gruesa	Fi	%
En inicio	0	0%
En proceso	4	20%
Logro esperado	10	50%
Logro destacado	6	30%
Total	20	100%

Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 años

Figura 2

Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años post test



Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 año

Se muestra en la tabla 3 y figura 2, en relación a los datos en el pre test el nivel de la Motricidad gruesa, que el 50% de los niños de 5 años tienen un aprendizaje en logro esperado, el 30% en nivel logro destacado y el 20% en nivel de proceso.

Tabla 4

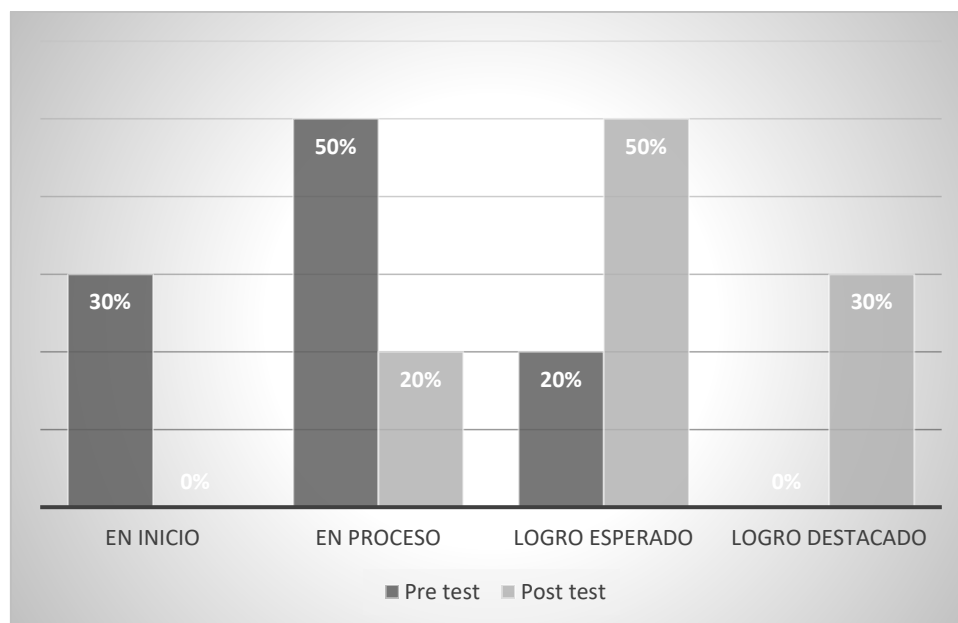
Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años a través de un pre y post test

Nivel de Motricidad gruesa	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
En inicio	9	30%	0	0%
En proceso	15	50%	4	20%
Logro esperado	6	20%	10	50%
Logro destacado	0	0%	6	30%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 años

Figura 3

Nivel de Motricidad Gruesa en niños de 5 años a través de un pre y post test



Nota. Obtenida de la lista de cotejo de los niños de 5 años

Se muestra en la tabla 4 y figura 3, en relación a los datos en el pre test el nivel de la Motricidad gruesa, que el 50% de los niños de 5 años tienen un aprendizaje en proceso, luego se aplicaron las sesiones basadas en actividades lúdicas, donde en el post test mejoraron a un nivel de logro esperado aun 50%. De esta manera se puede observar que si hubo diferencias significativas.

Para estos resultados inferenciales se consideró solo trabajar el objetivo general:

H1: Las actividades lúdicas si mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025.

H0: Las actividades lúdicas no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025.

Para lo cual trabajaremos primero la prueba de normalidad para conocer que estadístico se trabajará para la comprobación de hipótesis, el hemos considerado Shapiro Wilk, ya que nuestros datos son menos de 50 participantes $p < 50$.

Tabla 5

Prueba de normalidad

Shapiro Wilk $p < 30$			
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	,864	20	0,015
Post test	,832	20	0,011

Nota. Datos obtenidos del Software SPSS v. 26

Es así que la prueba de normalidad nos arroja un nivel de sig. de 0,015 y 0,011 siendo esta menor de $p < 0,05$ para lo cual nuestros datos tienen una distribución no normal, para ello se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 6*Wilcoxon prueba de rangos*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	8,50	34,00
	Empates	13 ^c		
	Total	20		

a. POST TEST < PRE-TEST

b. POST TEST > PRE-TEST

c. POST TEST = PRE-TEST

Tabla 7*Estadístico de prueba de Wilcoxon*

Estadísticos de prueba	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,439
Sig. Asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se muestra claramente en la prueba de rangos de estadístico de Wilcoxon que se obtuvo una distribución Z de -3,439 y una sig. de 0,000 siendo esta menor de $p < 0,05$. Demostrando que el programa de las actividades lúdicas si tiene relevancia en el desarrollo de la motricidad gruesa. De esta manera se acepta la hipótesis alterna H1: Las actividades lúdicas si mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025.

IV. DISCUSION

En relación con el objetivo general de determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025, los resultados obtenidos en el estudio evidencian un avance significativo en las habilidades motoras de los estudiantes. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Ramírez y Colmenares (2020), quienes demostraron que la incorporación de juegos estructurados mejora la coordinación y el equilibrio en niños en edad preescolar. Asimismo, el estudio de López y González (2019) reafirma que las actividades lúdicas permiten un desarrollo integral del sistema motor al estimular la fuerza y resistencia en los menores. Por último, la investigación de Torres (2021) concluye que el juego activo favorece la neuroplasticidad y el control postural, lo que refuerza la premisa de que las actividades lúdicas son un medio efectivo para potenciar la motricidad gruesa en niños de cinco años.

En cuanto al primer objetivo específico, que busca evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025, a través de un pretest antes de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados iniciales mostraron deficiencias en habilidades motoras básicas como el equilibrio, la coordinación y la fuerza. Esto es consistente con el estudio de Martínez y Pérez (2018), quienes identificaron que la falta de estímulos motrices en el entorno escolar y familiar afecta el desarrollo motor de los niños. Del mismo modo, Jiménez y Salazar (2020) señalaron que en instituciones educativas donde no se prioriza el movimiento dentro del aprendizaje, los infantes presentan bajos niveles de motricidad gruesa. Finalmente, García y Ruíz (2017) evidenciaron que la falta de prácticas lúdicas estructuradas contribuye a la deficiente adquisición de habilidades motrices en edades tempranas.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025, a través de un pos-test después de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados revelaron una mejora significativa en las habilidades motoras evaluadas. Estos hallazgos son consistentes con el estudio de Fernández y Castro (2022), quienes demostraron que

la incorporación de actividades lúdicas en el aula favorece la adquisición de patrones motores fundamentales. Asimismo, la investigación de Méndez y Ortiz (2019) establece que el desarrollo de la motricidad gruesa se ve estimulado cuando los niños participan regularmente en juegos de movimiento que involucran saltos, carreras y lanzamientos. Además, la investigación de Herrera y Campos (2021) confirma que los programas educativos que integran actividades lúdicas mejoran la resistencia, el control postural y la coordinación motora en la niñez.

Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, antes y después de aplicar las actividades lúdicas, los resultados mostraron una diferencia notable entre las mediciones del pretest y el pos-test. En este sentido, el estudio de Pérez y Ramírez (2020) respalda esta mejora al demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas incrementa el desempeño motor en niños en edad preescolar. De igual forma, Gutiérrez y Sánchez (2018) encontraron que los juegos activos generan cambios positivos en la estabilidad y desplazamiento de los menores. Finalmente, la investigación de González y Torres (2019) reafirma que la exposición frecuente a actividades motrices estructuradas conduce a un fortalecimiento progresivo de las habilidades motoras gruesas, lo que coincide con los hallazgos obtenidos en la presente investigación.

V. CONCLUSIONES

Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas contribuye significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P. Stephen William Hawking, Paíta 2025. A partir de la evidencia recopilada, se observó que la implementación de estrategias lúdicas fomentó la coordinación, equilibrio y desplazamiento de los estudiantes.

En cuanto a la evaluación inicial de la motricidad gruesa a través del pretest, los resultados mostraron que una parte significativa de los niños presentaba dificultades en habilidades como el salto, la carrera y el equilibrio.

Posteriormente, tras la implementación de las actividades lúdicas, el pos-test evidenció una mejora notable en las habilidades motrices de los niños, lo que confirma que la estimulación mediante juegos estructurados y dirigidos permite fortalecer la coordinación y el control del cuerpo.

Además, al comparar los resultados del pretest y pos-test, se constató que los niños experimentaron una mejora significativa en su motricidad gruesa, lo que demuestra la efectividad de las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo motor.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda ampliar la muestra de estudio a otras instituciones educativas para obtener resultados más representativos y generalizables sobre el impacto de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa de niños de cinco años.

Sería beneficioso realizar un seguimiento a los niños después de la intervención para evaluar la permanencia de las mejoras en su motricidad gruesa y determinar si las actividades lúdicas generan un impacto sostenido en su desarrollo motor.

Se sugiere incluir factores adicionales, como el nivel de actividad física en casa, la alimentación y el contexto socioeconómico, para analizar su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa y enriquecer el análisis de los resultados.

Basándose en los hallazgos de la investigación, se recomienda diseñar un programa estructurado de actividades lúdicas que pueda ser implementado en el currículo escolar, asegurando su aplicación sistemática y su adaptación a las necesidades individuales de los niños.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calero-Morales, S., Vinueza-Burgos, G. D. C., Yance-Carvajal, C. L., & Paguay-Balladares, W. J. (2023). Gross motor development in preschoolers through conductivist and constructivist physical recreational activities: Comparative research. *Sports*, 11(3). <https://doi.org/10.3390/sports11030061>
- Carrillo David, S. C., & Runge Peña, A. K. (2016). Socialización mediática infantil, materialidad y praxis: el papel de las TIC en los procesos de socialización de un grupo de niños de 5 a 6 años. *Revista de Investigaciones · UCM*, 16(1), 30. <https://doi.org/10.22383/ri.v16i1.58>
- Castañeda Quiroga, L. J., & Sierra Delgadillo, V. (2016). LA RECREACIÓN EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EDUCATIVA I Y II. *Lúdica pedagógica*, 24. <https://doi.org/10.17227/01214128.4462>
- Castro Vera, K. D., Desiderio Castro, J. K., Cumba Villon, M. T., & Miranda Guaranda, L. A. (2025). La relación entre el juego libre y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 6 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 139–145. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p139-145>
- Chicaiza Sinchi, D. L., Bayas Machado, R. F., Guampe, S. F. V., & Paz Viteri, B. S. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(7), 219–239. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7.5783>
- Donoso Pinto, C., & De los Ríos Escobar, V. (2024). Mirar como niños y niñas: cine, juego y contra-pedagogía en los talleres de Alicia Vega. *Cuadernos de Música Artes Visuales y Artes Escénicas*, 19(2), 146–159. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae19-2.mjav>
- Elles Cuadro, E., García de la Cruz, A. F., Hernández Ariza, D. D., Mallarino Castro, J. C., & Álvarez Contreras, L. M. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47–59. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>

- Fitriani, P., Joni, J., & Nuralina, N. (2023). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(3), 94–99. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i3.199>
- Gryatama, B. T., & Azzahra, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini dalam Lingkungan Sekolah RA Sabilal Muhtadin. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 188–195. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.1051>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. Mexico: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. <https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADvestigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>
- Lapo Cordova, M. L. (2019). *Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la IEI 205 Sol Radiante de Aguas Verdes. Tumbes 2019*. Repositorio institucional de la Universidad Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15348>
- Landa Pico, D. P., Chiliquinga Sifas, G. S., Arroba López, G. A., & Ballesteros Casco, T. Y. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 489–505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- Macías Merizalde, A. M., García Álvarez, I., & Bernal Cerza, R. E. (2022). Rhythm and balance basic aspects for the development of gross motor skills in 5 year old children. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/10.62452/wn3j9p84>
- Mamani-Ramos, A. A., Damian-Nuñez, E. F., Yabar-Geldres, I. A., Quisocala-Ramos, J. A., Zavala-Bustios, R., Soria-Villanueva, L. M., Soto-Zedano, F. A., Diaz-Barboza, M. A., Vivar-Cueva, J. A., Quispe-Cruz, H., Sardón-Ari, D. L., Tapia-Centellas, Y. Y., Cutimbo-Quispe, C. V., & Rodriguez-Mamani, J. R. (2024). Correlaciones entre la competencia motora con el medio natural, la actividad física, y la satisfacción por el juego motor en niños peruanos (Correlations between motor competence with the natural environment, physical activity, and satisfaction with motor play in Peruvian children). *Retos digital*, 60, 695–703. <https://doi.org/10.47197/retos.v60.108272>

- Mendoza Alcívar, Y. Y. & Zambrano Rivera, S. V. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>
- Meneses Montero, M., & MongeAlvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Morante Ramirez, M. G., & Vargas Rodriguez, A. M. (2019). *Actividades ludicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Repositorio Institucional de la Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4879>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Revista Internacional de Morfología [International Journal of Morphology]*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/s0717-95022017000100037>
- Parlebas, P. (2004). Problemas teóricos y crisis actual en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 2(7), 1-4. <https://www.efdeportes.com/efd7/pparl71.htm>
- Parraga Quijije, A. S., & Zambrano Acosta, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.2431-2451>
- Pastor Cachay, K. M., & Tesen Medina, L. P. (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”*. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/53350>
- Pilco Carrión, R. (2022). Metodología experimental para el desarrollo de competencias en química inorgánica. *Prometeo Conocimiento Científico*, 2(2), 15-31. <https://doi.org/10.55204/pcc.v2i2.11>
- Purnamasari, Y. (2020). Improving gross motoric skill of early childhood through dance arts learning. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.039>

- Rodríguez Vázquez, H. I., Torres Palchisaca, Z. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Jarrín Navas, S. A. J. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1938>
- Román Rosales, M. (2024). *Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa 112 Pacaipampa – 2023*. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4877>
- Salazar Chávez, C., & López Inga, R. A. (2023). *Estrategias lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, Institución Educativa Integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022*. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/3158>
- Sánchez Toapanta, T. H. (2020). *El desarrollo de la motricidad gruesa en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “San José de Guaytacama” en la parroquia Guaytacama en el año lectivo 2018-2019*. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC). Latacunga. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6010>
- Tigre Deleg, M. M., & Yascaribay Ruilova, J. N. (2022). *Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2440>
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Vega, A. M. (2019). El diseño sustentable en los juegos didácticos. Componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 3 a 4 años. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 55. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi55.1546>
- Velásquez Moncada, R. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 089 Chulucanas, Morropón, Piura*.

2024. Repositorio Institucional de la Universidad Los Angeles de Chimbote –
Católica. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37153>

Anexo 1: Instrumento de medición

GUIA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES

VARIABLE 2: Motricidad Gruesa

1. DATOS GENERALES

1.2. EDAD:

1.3. SEXO : ☐ M ☐ F

Con la ayuda del docente, se aplicará la siguiente evaluación donde se marcará con un “x” cada uno de los aspectos según el nivel en la que el niño(a) vaya realizando:

DIMENSIONES	N°	INDICADOR/ITEMS	ESCALA		
			1	2	3
Habilidad Sensorio Motriz	1	Mueve todo el musculo de su cuerpo indicado por la profesora			
	2	Muestra coordinación en su cuerpo			
	3	Mantiene equilibrio en todo su cuerpo, además de adquirir agilidad y fuerza			
	4	Coordina todo su cuerpo al compás de la música			
Beneficio para el Desarrollo Motor	5	Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la profesora			
	6	Identifica izquierda- derecha de su propio cuerpo al compás de la música			
	7	Se desplaza libremente de izquierda a derecha siguiendo indicaciones			
	8	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, bailar entre otros.			
	9	Identifica las nociones temporales de diferentes actividades: rápido-lento, muchos- pocos.			
Desarrollo motor	10	Reconoce arriba- abajo, cerca o lejos de si mismo y de sus compañeros.			
	11	Identifica objetos de acuerdo con su tamaño de grande a pequeño			
Escala	Equivalencia				
1	Inicio				
2	Proceso				
3	Logrado				

Anexo 2: Ficha técnica.

Nombre original del instrumento:	Guía de observación: motricidad gruesa
Autor y año:	Original: Propio
	Adaptación:
Objetivo del instrumento:	¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la IEP Stephen William Hawking, Paíta 2025?
Usuarios:	Estudiantes de 5 años
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Observación – individual
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Muy adecuado

Anexo 3: Validación del instrumento.

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P "STEPHEN WILLIAN HAWKING PAITA 2019									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta									
AUTOR: Elsie Naddine Gonzales Cruz									
MATRIZ DE VALIDACION DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Habilidad sensorio motor INDICADOR: Tono , fuerza muscular y dominio corporal dinámico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Mueve todo el musculo de su cuerpo indicado por la profesora	x			x	x			x
2	Muestra coordinación en sus movimientos	x			x	x			x
3	Mantiene equilibrio en todo su cuerpo, además de adquirir agilidad y fuerza.	x			x	x			X
4	Coordina todo su cuerpo al compás de la música.	x			x	x			x
5	Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la docente	x			x	X			x
OE	DIMENSIÓN: Beneficio para el desarrollo Motor INDICADOR: Lateralidad y expresión corporal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
6	Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la docente	x			x	x			x
7	Se desplaza de izquierda a derecha libremente siguiendo indicaciones	x			x	x			x
8	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar. trepar, bailar entre otros	x			x	x			x

9	Identifica las nociones temporales de diferentes actividades: rápido lento, muchos- pocos.	x			x	x			x
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo motor INDICADOR: Se identifica en el espacio. Tiempo e identifica objetos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10	Reconoce arriba- abajo, cerca o lejos de si mismo y de sus compañeros	x			x	x			x
11	Identifica objetos de acuerdo con su tamaño de grande a pequeño.	x			x	x			x

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Rosany Patricia Rosas Palacios		
DNI N°	41569550	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	Licenciada en educación Inicial		
Grado Académico	Magister en educación		
Mención	Docencia Universitaria		

Firma:



Lugar y fecha: Paqueta, 23 de setiembre de 2020

9	Identifica las nociones temporales de diferentes actividades: rápido lento, muchos- pocos.	x			x	x			x
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo motor INDICADOR: Se identifica en el espacio. Tiempo e identifica objetos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10	Reconoce arriba- abajo, cerca o lejos de si mismo y de sus compañeros	x			x	x			x
11	Identifica objetos de acuerdo con su tamaño de grande a pequeño.	x			x	x			x

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	CARMEN NORA CHOQUEHUANCA REYES		
DNI N°	02879253	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	Licenciada en educación Inicial		
Grado Académico	Magister en educación		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Firma:



Lugar y fecha: Paíta, 02 de octubre de 2020

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TITULO DEL PROYECTO: ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NINOS DE CINCO ANOS DE LA I.E.P "STEPHEN WILLIAN HAWKING PAITA 2019									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta									
AUTOR: Elsie Naddine Gonzales Cruz									
MATRIZ DE VALIDACION DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Habilidad sensorio motor INDICADOR: Tono , fuerza muscular y dominio corporal dinámico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Mueve todo el musculo de su cuerpo indicado por la profesora	x			x	x			x
2	Muestra coordinación en sus movimientos	x			x	x			x
3	Mantiene equilibrio en todo su cuerpo, además de adquirir agilidad y fuerza.	x			x	x			X
4	Coordina todo su cuerpo al compás de la música.	x			x	x			x
5	Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la docente	x			x	X			x
OE	DIMENSIÓN: Beneficio para el desarrollo Motor INDICADOR: Lateralidad y expresión corporal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
6	Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la docente	x			x	x			x
7	Se desplaza de izquierda a derecha libremente siguiendo indicaciones	x			x	x			x
8	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar. trepar, bailar entre otros	x			x	x			x

Anexo 4: Carta de Presentación



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo 24 de noviembre del 2021

CARTA N°694-2023/UCT-FH

Director. Dante Oviedo Carranza

I.E.P" STEPHEN WILLIAM HAWKING"

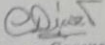
De mi especial consideración:

Es propia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un saludo.

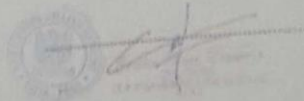
Ante usted presento a la alumna Gonzales Cruz Elsie Naddine, de la carrera de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN PAITA", los días lunes, miércoles y viernes del mes de Noviembre del 2021 , con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

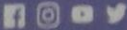


Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo



Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe



Anexo 5: Carta de Aceptación



I.E.P "STEPHEN WILLIAM HAWKING"

DIOS - ESTUDIO Y TRIUNFO

R.D.Nº 0371/ 07-02-11

"La Educación De Tus Hijos En Buenas Manos"

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Constancia

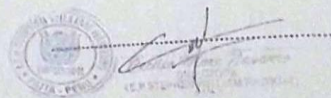
El que suscribe el director de la Institución Educativa Particular "STEPHEN WILLIAM HAWKING" de la ugel Paíta

Hace constatar:

Que la estudiante GONZALES CRUZ ELSIE NADDINE, identificada con el DNI: 74062370 de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", de la Facultad de Humanidades de la carrera de Educación Inicial, en donde la estudiante ejecuto y aplico su trabajo de investigación llamado ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN PAITA en el mes de Noviembre con su respectivos instrumentos de evaluación, en el cual los niños lograron desarrollar su motricidad gruesa de manera satisfactoria.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente

Paíta 26 de noviembre del 2021



Anexo 6: Consentimiento informado



Consentimiento Informado

Trujillo 22 de Noviembre del 2021

Director. Dante Oviedo Carranza

I.E.P" STEPHEN WILLIAM HAWKING"

Presente. –

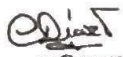
Es grato dirigirme y expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a la Br Gonzales Cruz Elsie Naddine, estudiante del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollada el proyecto de tesis titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PAITA" con la asesoría del Mg. Chávez Castillo Luis Joel.

Para ellos requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: lista de observación a los participantes de la muestra de 20 niños de 5 años del nivel inicial y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de las mismas.

Conocedores de su alto espíritu de la colaboración con la investigación que redundara no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta. Si no que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del título profesional de Educación Inicial, para la bachiller presentada líneas arriba.

Agradezco su atención a la presente. Atentamente,




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

Anexo 7: Matriz de concistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología	
ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN PAITA – 2025	¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la IEP Stephen William Hawking, Paita 2025?	General:	General:	Variable Independiente: Actividades Lúdicas	Recreativa	1.1 Se expresa adecuadamente con claridad y fluidez	Pre Experimental	
		Determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025.	Se evidencio que las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025.					1.2 Seguir distintas indicaciones donde logre controlar su cuerpo en un determinado espacio y tiempo.
					Social			1.3 Muestra coordinación en sus movimientos
					Pedagógica	1.4 Muestra interés al conocer juegos nuevos.		
		Específicos: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en que se encuentran los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita 2025, a través de un pretest, antes de la aplicación de las actividades lúdicas. Evaluar el nivel de motricidad gruesa en que se encuentran los	Específicos: El nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas está en inicio en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paita. El nivel de motricidad gruesa después de aplicar las actividades lúdicas está en	Variable Dependiente: Motricidad Gruesa	Habilidad sensorio motriz	1.1. Tono y fuerza muscular		Enfoque cuantitativo
						1.2. Dominio corporal dinámico		
						1.3. coordinación visomotora		
						1.4. tonicidad		
					Beneficios del desarrollo motor		Tipo Aplicada	
						2.1. realizar posturas		Nivel Explicativo
						2.2. equilibrio		
	2.3. lateralidad							

		niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, a través de un pos-test, después de la aplicación de las actividades lúdicas. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.	logrado en los niños de 5 años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta.			3.1. correr	Técnica: observación
						3.2. saltar	Instrumento: Lista de Cotejo
						3.3. trepar	
						4.1. clasificación de objetos	
			El nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P Stephen William Hawking, Paíta 2025, es mejor después de aplicar las actividades lúdicas.			4.2. identificar colores	

Anexo 8: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable independiente Actividades lúdicas	Son acciones que realizan los niños para un óptimo crecimiento y desarrollo, ya sea físico o mental. Se pueden realizar en tiempo libre y/o ocio, en las escuelas y/o instituciones Permiten que el niño genere autoconfianza, un desarrollo óptimo, conocer e ir relacionándose con su exterior o entorno que lo rodea, crear su propia personalidad. Sirven para que el infante libere tensiones, energía, elimine estrés acumulado, para que no caiga en la monotonía o se aburra y así estimular y fortalecer sus sentidos.	RECREATIVA: dramatizaciones coordinación y equilibrio SOCIAL: Desarrollo corporal Expresión corporal PEDAGOGICA:	1.1 se expresa adecuadamente con claridad y fluidez 1.2 seguir distintas indicaciones donde logre controlar su cuerpo en un determinado espacio y tiempo. 1.3 Muestra coordinación en sus movimientos 1.4 muestra interés al conocer juegos nuevos.	1.1.1. Dramatiza cuentos cortos adecuadamente 1.1.2 se expresa con claridad ante cualquier situación. 1.2.1. Muestra coordinación en sus movimientos 1.2.2. Muestra coordinación en todo su cuerpo. 1.3.1 Muestra coordinación de acuerdo con lo que indica la docente. 1.3.2. estimula a los niños con actividades para mejorar su eficaz expresión corporal. 1.3.3. Conocimiento del propio cuerpo a través de la propiocepción 1.3.4. Interactuar con sus compañeros de clase y juntos conocer las partes de su cuerpo.

VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad gruesa	La motricidad gruesa es nuestra capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y lograr mantener el equilibrio, permite ser ágil, rápido, fuerte y veloz en cada caso. Se relaciona con los movimientos amplios que abarcan varios grupos musculares como por ejemplo el control de la cabeza, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.	•Enseñar determinados juegos Habilidad sensorio motriz Beneficios para el desarrollo motor	1.1. Tono y fuerza muscular 1.2. Dominio corporal dinámico 1.3. coordinación visomotora 1.4. tonicidad 2.1. realizar posturas 2.2. equilibrio 2.3. lateralidad	1.4.1 Muestra interés al conocer juegos nuevos. 1.1.1. Mueve todo el músculo de su cuerpo 1.1.2. Mantiene equilibrio en todo su cuerpo, así mismo adquiere agilidad y fuerza. 1.3.1 coordina todo su movimiento al compás de la música. 2.1.1 Realiza posturas de acuerdo con las indicaciones de la docente. 2.3.1 Sabe diferenciar izquierda- derecha. 2.3.2. Se desplaza de izquierda a derecha libremente siguiendo indicaciones
---	--	---	--	---

		Desarrollo físico Desarrollo motor	3.1. correr 3.2. saltar 3.3. trepar 4.1. clasificación de objetos 4.2. identificar colores	2.3.3. Ubica objetos a la derecha e izquierda de si mismo. 2.3.4. Reconoce derecha e izquierda del cuerpo de sus compañeros 3.1. Coordina ágilmente manos y piernas al bailar, trepar, saltar, correr, desplazarse, entre otros 3.2. Identifica las nociones temporales de diferentes actividades: rápido lento, muchos- pocos. 4.2.1. Identifica objetos de acuerdo a los colores.
--	--	--	--	--

Anexo 9: Captura de turnitin

