

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHULUCANAS – PIURA, 2023.

por Ingrid Vanessa Espinoza Vasquez

Fecha de entrega: 01-ago-2023 07:02p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2140165300

Nombre del archivo: INFORME_-TESIS-_Br._ESPINOZA_-CORREGIDO.docx (162.14K)

Total de palabras: 10907

Total de caracteres: 58197

8
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA
EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA, CHULUCANAS – PIURA, 2023.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Ingrid Vanessa Espinoza Vasquez

ASESORA

Dr. Milagros Melissa Jara Araujo

ORCID: 0000-0003-3901-308X

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO- PERU

2023

I. INTRODUCCIÓN

Uno de los mayores problemas educativos en nuestro país es el insuficiente desarrollo de la motricidad, la expresión y la creatividad, lo que afecta el rendimiento escolar en los niveles de preescolar y primaria.

En el contexto internacional, los problemas relacionados con la motricidad son evidentes en los estudiantes de la infancia que se detectan a diario en las escuelas del mundo. Un estudio realizado por Campaña (2020), en la ciudad de Colombia reveló una muestra de 22 estudiantes de 3 - 4 años el 60% presentaron deficiencias en saltar, pasar objetos y moverse de un lugar a otro, sin embargo, en la ciudad de Ecuador Guadalupe y Sandoval (2016), revelaron en su estudio donde trabajaron con una muestra de 70 alumnos de 4 – 5 años la mayor proporción (66%) presentaron deficiencias en efectuar actividades como saltar, pasear y hacer caminatas.

El Congreso de la República de Colombia (CRC, 2017) aprobó la Ley No. 115, que constituye que una de las ocupaciones de la formación es el acercamiento del esfuerzo, la instrucción física y el descanso. Otra actividad cultural, la estimulación y numerosas maneras de impulsos creativas que conducen a actividades físicas, en otras palabras, el quehacer físico se estableció como un componente aplicado dentro de la enseñanza. Para tal efecto, es necesario que los maestros en especial de nivel inicial apliquen estrategias lúdicas porque permite al niño fomentar el desarrollo psico-social, explorar nuevas realidades y fortalecer sus habilidades en la toma de decisiones.

En Perú, no queda ajeno a esta problemática ya que existen diversas instituciones educativas con las mismas dificultades en cuanto a su motricidad, debido a que no le dan importancia al área desarrollo motor grueso, por ello, la mayoría de estudiantes tienen problemas en realizar movimientos que involucren la totalidad de su cuerpo como es saltar, caminar, moverse de izquierda a derecha y patear un balón. De acuerdo a ello, el (Instituto Peruano del Deporte, 2016), dio a conocer que se debe fomentar tanto los niños como las niñas que tengan excelentes aptitudes físicas y fortaleza entusiasta, más confianza y espontaneidad en ellos mismos, y un menor problema de dominio. Por esta razón, IPD ofrece numerosas estrategias para animar a los niños a mejorar su motricidad con la ayuda de entrenadores en la escuela

y en casa. De ello, se demuestra que es fundamental aplicar las estrategias lúdicas ya que desde la infancia se conduce al niño al progreso intelectual como a la exploración de sus habilidades creadoras y motrices, a partir de allí el niño descubre, experimenta, crea y adquiere capacidades de expresarse en su entorno natural y social.

De igual manera, la Región Piura, es azotado por esta ola de dificultades en cuanto a motricidad gruesa, en especial la institución educativa 441- Balcones distrito Chulucanas se evidenció problemas en la conducción de sus músculos y la coordinación al efectuar movimientos de posturas de su cuerpo evidenciándose posturas incorrectas como patear un balón, lograr saltar un obstáculo, transitar en línea recta. Así mismo, presentaron deficiencia en sus movimientos corporales trasladándose de izquierda a derecha, reconocer el lado izquierdo de su compañero, no salta con los dos pies juntos, tampoco mantiene el equilibrio al pararse de un solo pie y falta de control en secuencia del ritmo conducido por la maestra de aula. En tal sentido, es importante implementar juegos lúdicos como una manera de recreación permitiendo un mejor desarrollo global en los niños permitiéndoles fomentar el desarrollo psicosocial, la disposición de personalidad uniendo actividades creativas y el conocimiento.

Después de haber descrito la ¹problemática se propone ²¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441-Balcones del distrito Chulucanas - Piura, 2023?

Por lo detallado se justifica de manera teórica, porque se contribuyó en los argumentos presentados por autores que resaltan el marco teórico con ideas y conocimientos actualizados que son un gran avance en la comunidad educativa universitaria con sensación en el desarrollo y transformación para una nueva era en la búsqueda de soluciones.

En cuanto a la justificación práctica; dicha investigación tuvo una relevancia en los educandos de 4 -5 años logrando mejorar su motricidad en condiciones óptimas, gracias a la estrategia lúdica aplicada a los niños consiguieron embellecer sus situaciones motrices.

En el contexto metodológico; dicha investigación proporciono un instrumento ficha de observación para ¹determinar el nivel de motricidad gruesa a los estudiantes de 4 – 5 años con la finalidad de conocer en qué nivel se encuentran y de acuerdo a ese resultado dar paso a la búsqueda de herramientas educativas para el uso y manipulación de los estudiantes.

Por consiguiente, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441-Balcones del distrito Chulucanas - Piura, 2023.

De igual manera, para dar respuesta al objetivo general, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023, Describir de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023, Contrastar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023.

Como hipótesis general, tenemos: La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441-Balcones del distrito Chulucanas - Piura, 2023., y, como hipótesis específicas tenemos: H₁: La aplicación de estrategias lúdicas influye significativamente en la mejora de la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023, H₂: La aplicación de estrategias lúdicas influye significativamente en la mejora de la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023, H₃: La aplicación de estrategias lúdicas influye significativamente en la mejora de la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023.

En cuanto al marco teórico se define los antecedentes de la investigación desde el ámbito internacional tenemos a: Campaña (2020), con la tesis: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo – Colombia”, tuvo como finalidad establecer la importancia de la estrategia lúdica en fortalecimiento a la motricidad gruesa a niños de 4 años, la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo aplicado y de acción. Su muestra fue de 22 estudiantes de 4 años, utilizó el instrumento lista de cotejo, en cuanto a sus resultados

demonstró **que**, 52% residieron **en** inicio; sin embargo aplicado la estrategia la mayoría 72% estuvieron en logro. Por lo tanto, se concluyó que fue de utilidad ya que los estudiantes se enfocaron en desarrollar su nivel de equilibrio.

López (2019), con el estudio: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de la escuela Isidro Ayora de 3 a 4 años – Ecuador”, tuvo como objetivo especificar como influye el juego en la mejor de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años. Él estudió se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo y de nivel aplicada. La muestra elegida correspondió a 20 estudiantes. El instrumento utilizado fue el cuestionario y como técnica la encuesta. Sus resultados obedecieron que en un antes el 79% de estudiantes estuvieron en nivel bajo, pero luego que el autor. En tal sentido, se concluyó que en un inicio los estudiantes tuvieron deficiencias en su motricidad, pero muchas veces no nos preguntamos el porqué de la deficiencia en las escuelas, ya que esto se debe que hay maestros no aplican estrategias como el juego en el desarrollo de sus actividades, ya que la lúdica es de suma relevancia en esta etapa.

Campos (2020), con su informe: “La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de pre escolares – Colombia”; tuvo como finalidad examinar su significancia que tiene la actividad lúdica **como estrategia** educativa **en mejora de la motricidad gruesa en niños de 4 años**. La muestra elegida correspondió a 25 estudiantes de 4 y 5 años. El instrumento utilizado fue una prueba diagnóstica y como técnica observación de campo. Sus resultados obedecieron que gracias a las actividades lúdicas los niños interactuaron construyendo sus propios aprendizajes. De tal manera, se concluyó que se cumplió con los objetivos y su compromiso de parte de los estudiantes quienes despertaron su propio interés.

En el contexto nacional tenemos a Merino (2022), con su informe: “Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa” tuvo como intención desarrollar un taller **basado en juegos en mejora de la motricidad**. El presente estudio correspondió al tipo descriptiva **con diseño pre experimental**. Dicha **investigación se** desarrolló con **una muestra de** 30 alumnos. El instrumento utilizado fue una **ficha de observación**. **Sus resultados** correspondientes **que el 60%** quedaron **en bajo** previo **de** la propuesta, después de analizar la problemática aplico el taller logrando conseguir el 70% en nivel alto. Se concluyó que a partir del programa los niños superaron su motricidad en todas sus dimensiones.

Nolasco (2023), con el estudio: “Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari – Chimbote”, tuvo como objetivo analizar cómo influye la estrategia lúdica en el progreso de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial. El presente estudio correspondió al tipo básica de enfoque cuantitativo con diseño pre experimental. Dicha investigación se desarrolló con una muestra de 16 preescolares de 4 años. El instrumento utilizado fue una ficha de observación. Sus resultados correspondientes demostraron que el 81% estuvieron en inicio antes de la propuesta, sin embargo, después de la aplicación de la estrategia el 90% estuvieron en. Se concluyó que a partir del programa de estrategias ayudaron a mejorar la motricidad y se dio por aceptada la hipótesis alternativa.

Pastor y Tesen (2020), “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney María Vianney – Chiclayo”, tuvo como objetivo analizar de qué manera influye las estrategias lúdicas en el progreso de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años. El presente estudio correspondió al tipo básica de enfoque cuantitativo con diseño pre experimental. Dicha investigación se desarrolló con una muestra de 19 infantes de 4 años. El instrumento utilizado fue una ficha de observación. Sus resultados demostraron que el 60% estuvieron en inicio antes de la propuesta del taller, sin embargo, posteriormente de la aplicación de la estrategia el 80% estuvieron en alcanzado. Se concluyó que gracias a esta estrategia mejoraron su motricidad gruesa y es muy importante utilizar los juegos como herramienta pedagógica.

Así mismo, en el contexto local En un estudio realizado por Lachapell (2021), titulado: “Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 Conjunto Habitacional Vicus – Piura”; tuvo como objetivo: Analizar de qué manera la estrategia mejora la psicomotricidad gruesa en los educandos de 4 años. Con respecto a su metodología fue de enfoque cuantitativo, nivel aplicado y con un diseño pre experimental. Así mismo aplico con una muestra de 15 alumnos quienes estuvieron evaluados por medio de un instrumento lista de cotejo. En sus resultados manifestó que el 80% de los estudiantes estuvieron en proceso; mientras que después de la aplicación de la estrategia el 67% se ubicó en nivel logrado. De acuerdo a estos resultaos, se concluyó que la estrategia lúdica fue de gran relevancia donde mejoró significativamente la motricidad en los estudiantes de 4 años.

Torres (2019) titulado: “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”, proyecto que se llevó a cabo en la universidad Uladech; su fin fue: Delimitar el dominio de los métodos lúdicas en la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años. Con respecto a su metodología fue de enfoque cuantitativo y con un diseño pre experimental. Así mismo trabajó con una muestra de 15 educandos quienes fueron evaluados por medio de un instrumento lista de cotejo. En sus resultados manifestó que el 63% de los estudiantes en antes de la aplicación de las estrategias estuvieron en inicio, pero después que se aplicó las actividades lúdicas la mayoría mejoró con el 71% ubicándose en nivel logrado. De tal manera, concluyó que los estudiantes lograron desarrollar su motricidad gruesa ya que las estrategias lúdicas son métodos o herramientas super poderosas que son de gran beneficio a los estudiantes de nivel inicial.

Valladolid (2018) El presente estudio de investigación: “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco De Asís Del Distrito De Chulucanas-2018”. El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del centro educativo en mención, su metodología fue cuantitativa, de nivel explicativo, de diseño Pre experimental, con una población muestral conformada por 18 alumnos de cuatro años. Los resultados obtenidos fueron: en el Pre-test un 11% alcanza realizar dichas actividades sin ninguna dificultad y un 33% no consigue efectuar dichas acciones. Concluyó que los estudiantes se localizan en un nivel de proceso y deben perfeccionar todavía su motricidad gruesa.

Definiendo el apartado de la variable estrategias lúdicas tenemos a Cedillo (2020), quien da a conocer que:

las estrategias lúdicas se consideran como una serie de actividades físicas diseñadas para mejorar las capacidades cognitivas de una persona y son una parte integral del individuo. El concepto de lúdica es a la vez completo y complejo, pues se refiere a las elecciones de una persona en un personaje que habla, experimenta, encarna y transmite diversas emociones orientadas a la relajación, la diversión, el interés, que agradan a la racionalidad, riendo, gritando y hasta llorando, todo a expensas de las emociones. Los pasatiempos

divertidos pueden hacer que las personas mejoren de muchas maneras, mejoren tanto interna como externamente, disfruten del entorno vegetal, las humanidades, la humanidad y ellos mismos. Durante el juego se ponen a prueba las normas y sugerencias de comportamiento social, acrecentará la cantidad y la mentalidad despertando la curiosidad (p.11).

Agallo (2015), argumentó que las estrategias lúdicas son impulsos humanos o fuerzas vitales expresadas en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos forman un sistema de intereses humanos, que está relacionado con el desempeño de las funciones sociales. Son un conjunto de procedimientos o medios sistemáticos para organizar y realizar actividades grupales basados en el conocimiento de la teoría de la dinámica de grupos.

La lúdica es un juego, constantemente activado, que se manifiesta en el valor de la resistencia y el rechazo. Esto es normal en los niños, pero a menudo es limitado y ocurre solo en momentos y lugares socialmente aceptables. De igual manera, también se indica que los juegos son herramienta didáctica en muchos casos peculiares tienen varias ventajas en cuanto a la motivación y la formación de competencias sociales, se pueden utilizar para evaluar los conocimientos adquiridos y es posible averiguar cuáles son los saberes anticipados que se tienen (Enever, 2015).

Dicho brevemente, se cita la teoría de juego de Piaget donde incorporo los elementos lúdicos interesante del estilo y el pensamiento infantil. La obra de Piaget acerca del retozo se determina por la asimilación de nociones de la objetividad sin someterse a los límites de su adaptación. Según este autor, dicha teoría se expresa como la formación de signos infantiles, que proporciona una explicación general del juego con una clasificación y análisis correspondiente de cada tipo estructural de juego: puesto que son ejercicios, símbolos o reglas. Cuando el bebé empieza a chuparse el dedo a partir del segundo mes o coge objetos a partir de los cuatro o cinco meses, cuando más tarde los sacude o aprende a lanzarlos, activa dos tipos de mecanismos. Uno es la acomodación, es decir, ajustar el movimiento

y la percepción de las cosas, y el otro es la asimilación de las mismas cosas para comprender las propias acciones (Piaget, 2009).

Por otro lado, tenemos a la lúdica como estrategia didáctica representado por Vygotsky, (2008), argumentó que es una actividad motora consciente del cuerpo del niño a través de la cual libera voluntariamente sus impulsos vitales. Los niños y las niñas juegan todo el tiempo, incluso con animales, por lo que el juego debe considerarse una cultura. Lo lúdico es juego, constantemente activado, manifestándose como resistencia y el valor del rechazo. Esto es normal en los niños, pero a menudo es limitado y ocurre solo en momentos y lugares socialmente aceptables.

De la misma forma, se presentan las dimensiones de estrategias lúdicas entre ellas tenemos a Juego funcional; es el primer juego que se presenta en nuestras vidas, y es aquel juego sensoriomotor más sencillo que incentiva los sentidos y los movimientos de los niños. El juego debe incluir contacto físico y emocional. Es centrado en la exploración y las acciones propias del ser humano, las cosas y otros sujetos y, en última instancia, el infante comprende cómo se desarrolla el mundo. Este es un juego repetitivo porque los hace felices y entretenidos. En este estadio lo más fundamental es lo que hacen con el juguete, mas no este y cómo lo viven. Se enfocan en las propiedades perceptibles del juguete y usan su sistema sensorial para hacerlo (Leguía y Vidal, 2015, pág. 47).

Juego motor; consiste en desarrollar capacidades básicas motoras de todo el sistema corporal como es: trepar, voltear, encogerse, encubrirse y caminar. Además, ayuda a los niños a afirmarse, desarrollar autoestima y control, y les permite descubrir adaptándose al entorno en el que viven a través de una variedad de experiencias relacionadas con los conceptos espaciales, comprendiendo así el propio esquema corporal y los temas relacionados. En otras palabras, mejoran las habilidades motoras como la postura, el equilibrio, el valor lateral y la tensión (Rosas, 2010).

Juego de regla; son aquellos juegos competitivos que se rigen por reglas existentes o se renuevan según los deseos del practicante, también podemos decir que las reglas de estos juegos se transmiten de amigos entre amigos o hermanos de diferentes edades a través de su

práctica. “Lo que tiene en cuenta la edad de cada niño o persona que practica el juego, lo que permite que estos juegos los utilicen los participantes, socialicen y organicen a los niños entre ellos aspectos psicológicos y físicos del terapeuta” (Bernal, 2014).

En segunda instancia, definimos la variable motricidad gruesa, según Coll (2010), define que la motricidad:

Desde el aspecto de la educación física, trata de entrenar la motricidad de los niños. Esto significa progresar destrezas y capacidades instrumentales para mejorar y acrecentar su desempeño motor analizando su comprensión del comportamiento motor como una formación significativa del proceder humano y adoptar cualidades, valores y pautas basadas en la actuación corporal y motor.

En otras palabras, la motricidad gruesa se considera una técnica que facilita el aprendizaje de los movimientos corporales, las asociaciones y la comunicación con el mundo que le rodea a un alumno o alumna (p.6).

La motricidad gruesa Berruezo (2014), sostiene que: “La totalidad del niño, expresada a través de sus acciones y movimientos que lo conectan emocionalmente con el mundo, debe entenderse como una conexión íntima entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva” (p.56).

Por otro lado, Silva (2014) manifiesta que:

Las habilidades motoras gruesas están vinculadas principalmente con los diferentes movimientos corporales que realiza un individuo, ya que son responsables de una gran masa muscular y, por lo tanto, de un gran control de los movimientos, como arrojar, galopar, brincar, escalar, y estas habilidades son la base de la función física y la base para habilidades motoras posteriores, los niños pequeños necesitan estimular y controlar las habilidades motoras gruesas básicas, muy importantes, así como se controla el desarrollo del lenguaje, por lo que los individuos hacen sus propios movimientos, cuanto más lo hacen, mejor aprenden.

Este texto trata de la teoría que sustentan la motricidad gruesa según Alberca (2016), cita a Piaget quien centró su teoría en la epistemología genética ya que estudió el origen y progreso de las habilidades cognitivas sobre una base orgánica, biológica y genética, descubriendo que cada sujeto se desenvuelve a su propio ritmo. Describir la progresión del desenvolvimiento cognitivo desde la etapa de recién nacido, dominada por mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta, caracterizada por procesamientos responsables que regulan el comportamiento. Las habilidades motrices de Piaget intervienen en el progreso de las funciones cognitivas en diferentes niveles, y para distinguir etapas sucesivas del desarrollo cognitivo se menciona lo siguiente:

- Ciclo motor sensorial (alrededor de 0 a 1 y medio)
- Fase antes de la pre-operacional (alrededor de 2 a 7 años)
- Período específico de operación (alrededor de 7-11 años)
- Período oficial de funcionamiento (hace 11 años).

Siguiendo el argumento de Piaget (s.f), dio a conocer que es en el proceso de asimilación y adaptación que los sujetos adquieren nuevos conceptos mentales, cuando un proceso de inferior equilibrio pasa a un estado de superior equilibrio, por ejemplo, la capacidad de un sujeto para integrar planes a los existentes. Transformarlo según sus condiciones biológicas y ambientales hasta que madure.

El siguiente punto, es definir las dimensiones de la motricidad gruesa tenemos como primera instancia el equilibrio; que es la habilidad de vencer la influencia de la gravedad y mantener la posición corporal deseada. El equilibrio corporal es movimiento. Es un estado en el que todos los movimientos se vuelven más coordinados y precisos. Cuanto más cómodo y preciso sea el niño estará en equilibrio al pararse y moverse. El equilibrio en posición vertical es una capacidad difícil de aprender y requiere mucho esfuerzo y atención por parte de los niños. Esto significa que los niños internalizan el equilibrio en el cuerpo y ajustan el equilibrio en el cuerpo (Mesonero, 2014).

Coordinación; es el trabajo combinado y organizado de la actividad motora y visual. El grado de orientación del estrés postural varía con los cambios en la postura del cuerpo. Los músculos ejercen una fuerza mayor bajo la influencia de la gravedad que en la posición del cúbito, donde la influencia de la gravedad es suficientemente contrarrestada por un soporte corporal adecuado para permitir el pleno desarrollo del equilibrio. Diferentes grados de efecto en cada parte de su cuerpo (Mesonero, 2014).

Almeida (2013), da a conocer acerca de lateralidad que es;

La tendencia a utilizar un lado del cuerpo con mayor frecuencia y eficacia que el otro. Esto lleva directamente al concepto del eje del cuerpo. Por eje corporal es entendido como un plano ficticio que atravesado el cuerpo de arriba abajo y lo divide en dos partes iguales. Dado que la lateralidad se ve en la relevancia de uno de los dos ojos, oídos, pies o manos, la preponderancia de diferentes miembros u órganos de los sentidos puede variar; le permite encontrar tipos lateralmente homogéneos, donde las elecciones de ojos, manos, pies combinan perfectamente; o intersecciones, una contradicción entre los deseos de uno y otro participante (p.11).

En última instancia tenemos la importancia de la motricidad gruesa se sabe que la motricidad gruesa engloba todas las actividades relacionadas con los movimientos musculares a nivel general, teniendo en cuenta la estrecha relación que existe con la suficiente coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc. Favorece el desarrollo integral del bebé, ya que, gracias a la movilidad, tiene la oportunidad de explorar y conocer su entorno. “La educación temprana sobre el papel del cuerpo y el movimiento tiene dos propósitos: la educación del movimiento y la educación de los sentidos, siendo esta última la primera etapa del proceso intelectual” (Rousseau, 2014).

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

La investigación correspondió a un tipo básica según Baena (2014), sostiene que “una investigación básica conocida como pura se denomina indagación puramente fundamental que es el estudio de un problema dedicado a las exploraciones o búsquedas del conocimiento” (p. 11).

Por otro lado, fue de enfoque cuantitativo, porque recogió datos estadísticos convirtiéndolos en tablas de frecuencias numéricas sacados del programa SPSS y Microsoft Excel.

Hernández et al., (2018), expresaron que “la investigación es cuantitativa, porque nos permite usar la recolección de datos, con base en la medición numérica y el análisis estadístico”.

De igual manera, fue de nivel explicativa, porque describió la incógnita que ocasiona una realidad problemática, por lo tanto, partiendo de dicha problemática se buscó la solución en los estudiantes de la institución educativa de Patata la Libertad, a fin de mejorar su aprendizaje escolar.

Para Ñaupas (2017), afirma que “una investigación explicativa se busca las causas que generan el problema y, además explica dichas causas y los efectos que esta produce”.

2.2. Diseño de investigación

El presente estudio perteneció al diseño pre experimental porque no se manipuló la variable en estudio, es decir se trabajó tal como se observó y como se encontró la variable. Según Bunge, (2018), el diseño pre experimental “se cimienta elementalmente en la observación de fenómenos tal y como se muestran en su entorno connatural para recaudar datos en un solo momento en un tiempo único”.

$$\text{GE: } O_1 - X - O_2$$

Donde:

G.E: Grupo experimental

O1: Pre test al grupo para evaluar la motricidad gruesa

X: Estrategias lúdicas

O2: Post test para evaluar la motricidad gruesa.

2.3. Población, muestra y muestreo

La población; “es un conjunto finito o infinito de elementos con propiedades habituales, y las conclusiones del estudio serán amplias. Está determinado por la pregunta y los objetivos de la investigación” (Arias, 2012, p.83).

La I.E. 441 Balcones del distrito de Chulucanas - Piura constituye una población de 44 infantes de nivel inicial que se encuentran en una sola aula.

2
Tabla 1

Población de educación inicial aula 3, 4 y 5 años

Nivel	Genero	Unidades de estudios
3 años	Hombre	1
	Mujer	3
4 años	Hombre	9
	Mujer	11
5 años	Hombre	13
	Mujer	7
Total		44

13
Nota: Nómina de matrícula de la I.E.441 Balcones del distrito de Chulucanas - Piura (2023).

La muestra se define como una pequeña unidad que representa con más precisión a todo el universo.

Tabla 2

Muestra de estudio preescolares de 4 y 5 años

Nivel	Genero	Unidades de estudios
4 años	Hombre	9
	Mujer	11
5 años	Hombre	13
	Mujer	7
Total		40

Nota. Nómina de matrícula del aula de 4 y 5 años.

En cuanto al muestreo que se utilizó en esta investigación fue la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia; porque el resultado se recogerá del total seleccionado perteneciente a la muestra.

Por otro lado, tenemos a los criterios de inclusión y exclusión, para ello se detalla de la siguiente manera:

En cuanto a los criterios de inclusión tenemos:

- Estudiantes ¹ que se encuentran matriculados en la edad de 4 y 5 años.
- Estudiantes que participan en la evaluación del nivel de motricidad gruesa
- Estudiantes que acudan todos los días a clases.
- Niños que respondieron el consentimiento informado

Sin embargo, se detallan a continuación los ¹ criterios de exclusión:

- Aquellos Infantes que se ausentan continuamente a clases
- Niños que no respondieron el consentimiento informado

- 4 niños de tres años aquel día de la aplicación del instrumento, no participaron ya que fueron entrevistados por el ministerio de salud. Por lo tanto, no se consideraron en la muestra.

¹ 2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

A. Técnica de recojo de datos

Es un método “muy antiguo que fue utilizado por los investigadores a fin de explicar y entender la condición y el ser humano. Esta técnica procura describir, demostrar y discernir patrones. Asimismo, es usado para captar la información permitiendo el aprendizaje” (Rodríguez et al., 2017).

En el reciente estudio se utilizó la observación el cual consistió en una habilidad del investigador llevándose a cabo por medio de una planificación sistemática, una planificación previa, realizando el registro del fenómeno observado los cuales consistió en los alumnos de una institución de Chulucanas.

B. Instrumento de recojo de datos:

Esta guía es empelada cuando el investigador desea medir, observar o evaluar un propósito determinado. En otras palabras, conseguir información de dicho elemento. “La guía de observación consiste en la medición a una población predeterminado con indicadores y criterios predeterminados. Además, es utilizado para la medición de situaciones que pueden ser desconocidas” (Hurtado, 2018).

¹ En este estudio de investigación se utilizó La guía de observación la misma que está conformada por 12 ítems que miden las tres dimensiones de la variable motricidad gruesa los niveles considerados fueron inicio (1), proceso (2) y logrado previsto (3) y logro destacado (4). ¹ En la tabla 3 se incorpora las dimensiones con los ítems de la guía de observación.

6

Tabla 3*Ficha técnica del instrumento para medir la variable motricidad gruesa*

Nombre del instrumento	Ficha observación motricidad gruesa
Autora	Ingrid Vanessa Espinoza Vasquez
Administración	Colectiva presencial
Sujetos de intervención	40 estudiantes de 4 y 5 años
Numero de ítems	12
Descripción de la escala	Escala de Likert

Nota. Guía de observación aplicado a estudiantes de 4 y 5 años

De igual manera, se efectuó la validez, según (Villasis, Márquez, & Zurita, 2018), Manifestaron que la eficacia tiene que ver con lo que es verídico o cercano a la autenticidad. También menciona que los resultados son auténticos si el estudio está suelto de errores. La validez de contenido se llevó a cabo mediante el procedimiento estándar de expertos con la participación de 4 validadores que apreciaron la pertinencia, significancia y claridad de los ítems del instrumento. Es decir, evaluaron la calidad de los ítems diseñados para medir las variables.

Tabla 4*Validadores de la variable motricidad gruesa*

N°	Grado académico	Validadores	Resultado
1	Dr.	Jorge Washington Saavedra Sandoval	Aplicable
2	Magister	Ana Maria Olivares Zegarra	Aplicable
3	Magister	Margarita Isabel Rojas Palacios	Aplicable
4	Magister	Julissa Mercedes Mercado Sandoval	Aplicable

Nota. Juicio de expertos

Por otro lado, se realizó la confiabilidad que reflejan la solidez de los resultados alcanzados y eliminan el riesgo de diferencias entre diferentes circunstancias y instantes de aplicación (Mata, 2020).

Utilizando el análisis del coeficiente alfa de Cronbach, se sometió una prueba piloto de 20 alumnos y se determinó que la variable instrumental numérica tenía un valor de confiabilidad de 0.89, lo que indica una confiabilidad fuerte.

Tabla 5

Estadística de fiabilidad para ficha de observación de motricidad gruesa

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,89	20

Nota. Alfa de Cronbach instrumento motricidad gruesa

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para el análisis se utilizó la estadística descriptiva y explicativa de acuerdo a los objetivos de investigación, se hizo uso del programa de Microsoft Excel 2019. El procesamiento de los datos fue después de la aplicación del instrumento a los informantes, en este caso estudiantes para el presente proyecto de investigación. Estos resultados fueron presentados en tablas y gráficos.

De igual manera, se realizó una aplicación de prueba no paramétrica con el programa SPSS V26, para calcular la variable diferencia entre el pre test y post test donde se obtuvo la prueba de normalidad Shapiro – wilk. Posteriormente a ello, se obtuvo la hipótesis estadística con la prueba de T - Student, donde se definió que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula

2.6. Aspectos éticos en investigación

En el proceso de investigación se tomaron en cuenta lo recomendado por el código de de ética de la investigación científica, aprobado mediante Resolución Rectoral No 014-2021/UCT-R, de fecha 03 de febrero 2021, principios que rigen la actividad investigativa:

Respeto de la persona humana, se debe respetar la dignidad, privacidad de las personas que contribuyen en nuestra investigación, así como también su libre expresión y también respetar sus derechos.

Justicia y bien común, como estudiantes de esta casa universitaria debemos de preferir ² la justicia y el bien común al interés personal, impidiendo los efectos desfavorables que puedan originar estos estudios en el ser humano, el entorno y la sociedad. Es decir, todos los sujetos fueron atendidos con amabilidad, gentileza, respeto y no pasaron por algún tipo de abuso de confianza.

Consentimiento informado y expreso: se debe de tomar en cuenta la libre participación de los estudiantes, que tengan la voluntad propia de participar, además de ello se le debe solicitar el permiso al apoderado del niño para ver si ² consienten el uso de esa información para los fines específicos de la investigación.

Fomento del desarrollo sostenible, el tipo de investigaciones que se desarrollen deben respetar y proteger nuestra casa común, respetando los criterios indicados y de esa manera no hacer daño a la biodiversidad.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad: las conductas que tome el investigador debe ser un aporte ² científico para asegurar la validez, fiabilidad y credibilidad de fuentes, métodos y datos.

Divulgación responsable del estudio, es responsabilidad del estudiante investigador difundir y hacer público los resultados que se obtuvieron dentro del estudio realizado.

III. RESULTADOS

A continuación, la presentación de los resultados:

Objetivo general: “Determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441-Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023”.

Tabla 6

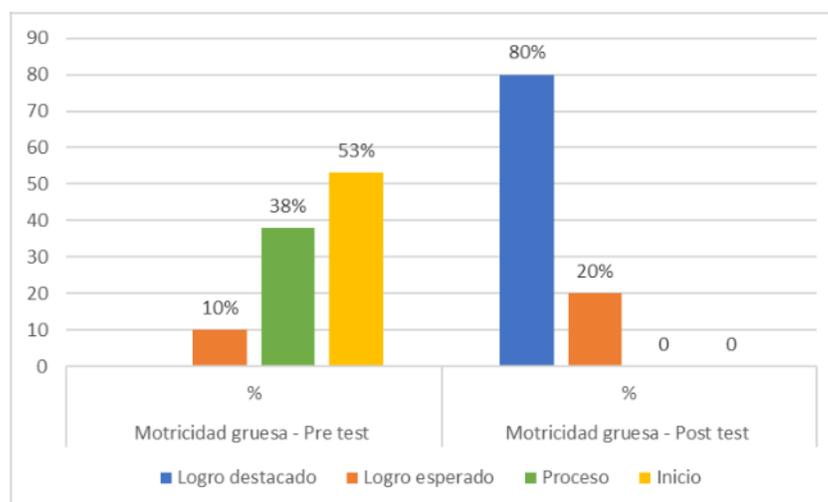
1 Nivel de Motricidad gruesa en estudiantes de 4 - 5 años de la I.E.441 - Chulucanas

Escala	Motricidad gruesa Pre Test		Motricidad gruesa Post Test	
	f _i	%	f _i	%
Logro destacado	0	0	32	80
Logro esperado	4	10	8	20
Proceso	15	38	0	0
Inicio	21	53	0	0
Total	40	100	40	100

4 Nota. Guía de Observación aplicada a los estudiantes de 4 – 5 años de la I.E. 441- Chulucanas.

Figura 1

Nivel de Motricidad gruesa en estudiantes de 4-5 años



⁴
Nota. Tabla 6

En la Tabla 6 y figura 1, se analizó los resultados obtenidos que se llevó a cabo durante la aplicación del pre test, evaluando el nivel de motricidad gruesa que demostraron los estudiantes de 4 – 5 años de la Institución Educativa Chulucanas - Piura, donde el 53% se encontraron en nivel inicio (C) mientras el 38% en proceso (B), y un 10% logro destacado (A). Sin embargo, después de la aplicación de las estrategias lúdicas para potenciar la motricidad gruesa se logró observar que hubo una mejora sustancial donde se reflejó que el 80% se ubicaron en logro destacado (AD), mientras que el 20% en logro esperado (A). De ello, se concluye que los niños fueron capaces de presentar habilidades en los diversos campos de motricidad gruesa como es mejoraron en coordinación, equilibrio y lateralidad; de igual manera, lograron el control y movimientos de su cuerpo como es las piernas, los brazos, el torso y la cabeza.

Objetivo específico 1: “Identificar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023”.

Tabla 7

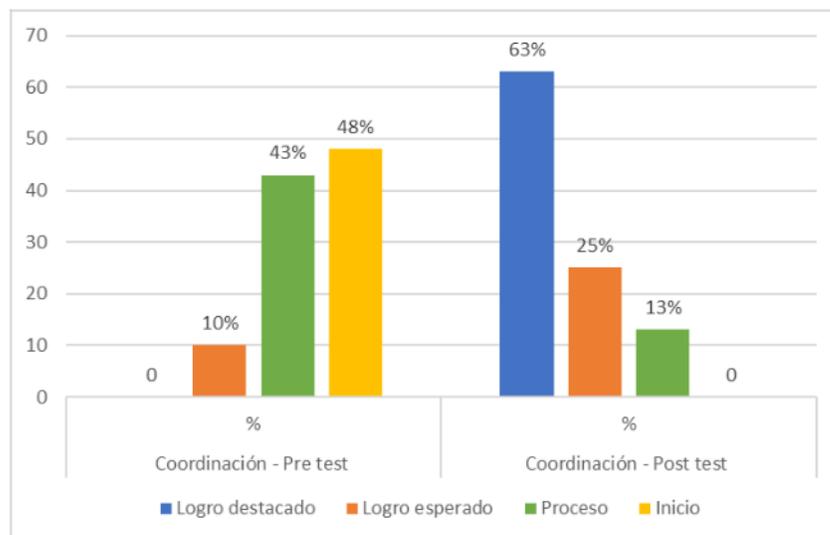
¹
Nivel de Coordinación en estudiantes de 4 - 5 años de la I.E.441 - Chulucanas

Escala	Coordinación Pre Test		Coordinación Post Test	
	fñ	%	fñ	%
Logro destacado	0	0	25	63
Logro esperado	4	10	10	25
Proceso	17	43	5	13
Inicio	19	48	0	0
Total	40	100	40	100

⁴
Nota. Guía de Observación aplicada a los estudiantes de 4 – 5 años de la I.E. 441- Chulucanas.

Figura 2

Nivel de Coordinación en estudiantes de 4- 5 años



1

Nota. Tabla 7

En la tabla 7, figura 2, se identificó el nivel de coordinación resultados que se llevó a cabo en el pre test, en estudiantes de 4 – 5 años de la Institución Educativa Chulucanas - Piura, antes de la aplicación del taller estrategias lúdicas existía un 48% en inicio (C), mientras que el 43% en proceso (B), y otros 10% en logro esperado (A). Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia lúdica para reforzar la motricidad se logró observar que hubo una mejora sustancial donde se reflejó que el 63% se ubicaron en logro destacado (AD) y, por otro lado, el 25% en logro esperado (A), y un 13% en proceso (B). Conforme a los resultados demostrados se concluye que los estudiantes de 4 – 5 años lograron alcanzar sus capacidades de correr sin tropezar esquivando obstáculos.

Objetivo específico 2: “Describir de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023”.

Tabla 8

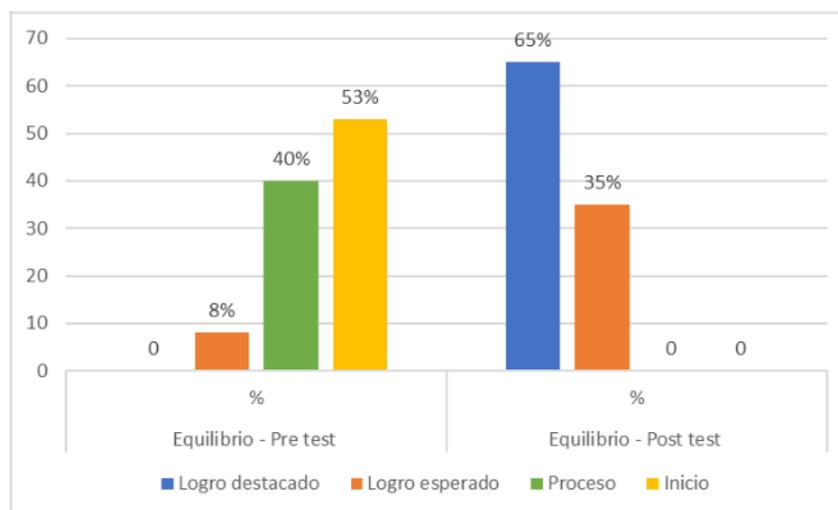
Nivel de Equilibrio en estudiantes de 4 - 5 años de la I.E.441 - Chulucanas

Escala	Equilibrio Pre test		Equilibrio Post Test	
	Fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	26	65
Logro esperado	3	8	14	35
Proceso	16	40	0	0
Inicio	21	53	0	0
Total	40	100	40	100

Nota. Guía de Observación aplicada a los estudiantes de 4 – 5 años de la I.E. 441- Chulucanas.

Figura 3

Nivel de Equilibrio en estudiantes de 4 - 5 años



Nota. Tabla 8

En la tabla 8, figura 3, se estableció el nivel de equilibrio resultados que se llevó a cabo en el pre test, en los estudiantes de 4 - 5 años de la Institución Educativa Chulucanas - Piura, antes de la aplicación del taller estrategias lúdicas existía un 53% de estudiantes se hallaron en inicio (C), mientras el 40% en proceso (B), y otros 8% en logro esperado (A). Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia lúdica para reforzar la dimensión equilibrio se logró observar que hubo una mejora sustancial donde se reflejó que el 65% se ubicaron en logro destacado (AD) y, por otro lado, el 35% en logro esperado (A). Conforme a los resultados demostrados se concluye que los estudiantes de 4 – 5 años lograron alcanzar sus habilidades de caminar sobre un círculo sin salirse de la línea.

Objetivo específico 3: “Contrastar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023”.

Tabla 9

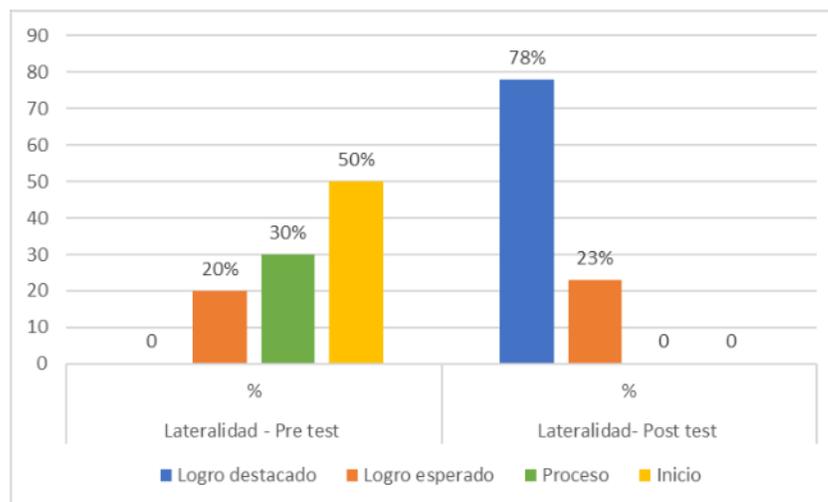
Nivel de Lateralidad en estudiantes de 4 - 5 años de la I.E.441 - Chulucanas

Escala	Lateralidad Pre Test		Lateralidad Post Test	
	Fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	31	78
Logro esperado	8	20	9	23
Proceso	12	30	0	0
Inicio	20	50	0	0
Total	40	100	40	100

Nota. Guía de Observación aplicada a los estudiantes de 4 – 5 años de la I.E. 441- Chulucanas.

Figura 4

Nivel de Lateralidad en Estudiantes de 4 – 5 años



Nota. Tabla 9

En la tabla 9, figura 4, se estableció el nivel de lateralidad resultados que se llevó a cabo en el pre test, en los estudiantes de 4 - 5 años de la Institución Educativa Chulucanas - Piura, antes de la aplicación del taller estrategias lúdicas existía un 50% se hallaron en inicio (C), mientras el 30% en proceso (B), y otros 20% en logro esperado (A). Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia lúdica para reforzar la dimensión lateralidad se logró observar que hubo una mejora sustancial donde se reflejó que el 78% se ubicaron en logro destacado (AD) y, por otro lado, el 23% en logro esperado (A). Conforme a los resultados demostrados se concluye que los estudiantes de 4 – 5 años lograron alcanzar sus habilidades de caminar sobre un círculo sin salirse de identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, así como patear la pelota con el lado dominante.

3.1. Prueba de hipótesis

En el presente trabajo de investigación correspondió a una distribución paramétrica, ya que la muestra es menor a 50. En ese sentido, se considera la columna de Shapiro – Wilk. Lo que indica que se aplicó Rho de Pearson. Para ello se tiene en cuenta lo siguiente:

Si p -valor < 0.05 se rechaza la hipótesis nula H_0

Si p -valor > 0.05 se acepta la H_0 se rechaza la H_1

A. Resultados inferenciales para hallar ¹⁴ la prueba de normalidad

Tabla 10

Prueba de Hipótesis

Pruebas de normalidad			
	Shapiro – wilk		
	Estadístico	Gl	Sig
Diferencia	,953	40	,100

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En el presente trabajo de indagación ³ se utilizó la prueba de normalidad shapiro -Wilk porque la muestra es pequeña a 50; en otras palabras, el grado ¹ de significancia es mayor que el 0,05 ⁹ lo que significa que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. En este sentido los datos siguen una distribución normal es decir los registros ¹ de la diferencia del “post test y pre test” cumplen con el supuesto ¹ de normalidad.

A.1. Hipótesis general

En este sentido, se resalta ¹ que la muestra fue menor que 50 entonces le correspondió la prueba de Wilcoxon por ser una distribución normal. Por otro lado, el sig bilateral ⁴ fue de 0.100, mayor que el 0.000. esto significa que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis del investigador. Por lo tanto, para demostrar la hipótesis correspondió la prueba T de STUDENT.

⁴ Ho: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

¹ H1: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

Tabla 11*Estadísticas de muestras emparejadas*

	Media	N	Desv	Desv Error
			Desviación	Promedio
Par 1				
Pretest_Motricidadgruesa	21,05	40	5,383	,851
Postest_Motricidadgruesa	39,75	40	3,095	,489

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 11 se observa que existe una media diferente, lo cual significa ¹ que después de la aplicación de estrategias lúdicas hubo un mejoramiento en cuanto a su nivel de motricidad gruesa.

Tabla 12*Prueba de muestras diferencias emparejadas*

	Media	Desv	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par								
PretestMotricidadgruesa	-18,700	4,988	,789	- 20,295	-17,105	-23,710	39	,000
-								
PostesMotricidadgruesa								

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 12 se observa un P valor = ³ 0.000 que es menor que el 0.05 lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que se buscó fue saber si hubo un logro en los estudiantes de 4 años.

A.2. Hipótesis específicas

Tabla 13*Prueba Hipótesis dimensión Coordinación*

Pruebas de normalidad			
	Shapiro – wilk		
	Estadístico	Gl	Sig
Diferencia	,955	40	,111

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 13 se utilizó la prueba de normalidad shapiro -Wilk porque la muestra es menor a 50, por lo tanto, el grado de significancia es 0.111 que es mayor que 0.05 lo que significa que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. En otro sentido los datos siguen una distribución normal es decir los datos de la diferencia del “post test y pre test” cumplen con el supuesto de normalidad. De acuerdo a esta prueba la estadística nos indica que corresponde a una prueba de T student para muestras relacionadas.

Tabla 14*Estadísticas de muestras emparejadas dimensión Coordinación*

	Media	N	Desv Desviación	Desv Error Promedio
Pretest_Coordinación	7,20	40	2,221	,351
Par 1				
Postest_Coordinación	12,43	40	2,297	,363

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 14 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que posteriormente de la aplicación del programa estrategias lúdicas hubo un mejoramiento en cuanto a su nivel motricidad gruesa.

Tabla 15

⁵ Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión coordinación

		95% de intervalo de confianza de la diferencia							
		Desv	Desv.	Error					
	Media	Desviación	Promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)	
Par	PretestCoordinación	-5,225	2,557	,404	- 6,043	-4,407	-12,924	39	,000
	-								
	PostestCoordinación								

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 15 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que representa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que se buscó fue constatar si hubo un logro en los estudiantes de 4 - 5 años.

H₀: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

H₁: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

Tabla 16

Prueba Hipótesis dimensión Equilibrio

³ Pruebas de normalidad			
Shapiro – wilk			
	Estadístico	Gl	Sig
Diferencia	,963	40	,208

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 16 se utilizó la prueba de normalidad shapiro -Wilk porque la muestra es pequeña a 50, por lo tanto, el grado de significancia es 0.208 que es mayor que el 0.05 lo que significa que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. En otro sentido los datos siguen una distribución normal, es decir las cifras de la diferencia del “post test y pre test” cumplen con el supuesto de normalidad. De acuerdo a esta prueba la estadística nos indica que corresponde a una prueba de T student para muestras relacionadas.

Tabla 17

Estadísticas de muestras emparejadas dimensión Equilibrio

	Media	N	Desv Desviación	Desv Error Promedio
Par 1 Pretest_Coordinación	6,70	40	1,897	,300
Postest_Coordinación	13,15	40	1,777	,281

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 17 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que después de la aplicación de estrategias lúdicas hubo un mejoramiento en cuanto a su nivel de equilibrio.

Tabla 18

Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión equilibrio

		95% de intervalo de confianza de la diferencia								
		Desv	Desv.					T	gl	Sig.
		Media	Desviación	Promedio	Inferior	Superior				(bilateral)
Par	PretestEquilibrio	-6,450	2,745	,434	-7,328	-5,572	-14,860	39		,000
	PostestEquilibrio									

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 18 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que representa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que se buscó fue constatar si hubo un logro en los estudiantes de 4 y 5 años.

H₀: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

H₁: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

Tabla 19

Prueba Hipótesis dimensión Lateralidad

Pruebas de normalidad			
	Shapiro – wilk		
	Estadístico	G1	Sig
Diferencia	,958	40	,140

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 19 se utilizó la prueba de normalidad shapiro -Wilk porque la muestra es pequeña a 50, por lo tanto, el grado de significancia es 0.140 es mayor que el 0.05 lo que simboliza que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. En otro sentido los datos siguen una distribución normal, es decir los datos de la diferencia del “post test y pre test” cumplen con el supuesto de normalidad. De acuerdo a esta prueba la estadística nos indica que corresponde a una prueba de T student para muestras relacionadas.

Tabla 20*Estadísticas de muestras emparejadas dimensión Lateralidad*

	Media	N	Desv Desviación	Desv Error Promedio
Par 1 Pretest_Lateralidad	7,15	40	2,869	,454
Postest_Lateralidad	14,18	40	1,500	,237

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 20 se observa que existe una media diferente, lo cual simboliza que posteriormente de la aplicación de estrategias lúdicas hubo un mejoramiento en cuanto a su nivel lateralidad.

Tabla 21

5 *Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión Lateralidad*

	Media	Desv Desviación	Desv. Error Promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	G1	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par PretestLateralidad - PostestLateralidad	-7,025	2,904	,459	-7,954	-6,096	-15,298	39	,000

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 21 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que expresa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que se buscó fue constatar si hubo un logro en los estudiantes de 4 y 5 años.

H₀: Las estrategias lúdicas ¹ no mejoran significativamente la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023.

H₁: Las estrategias lúdicas ¹ mejoran significativamente la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023

IV. DISCUSIÓN

En cuanto al ²objetivo general: Determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441-Balcones del distrito Chulucanas, Piura, 2023. Se demostró ⁴como resultado que el 53% se hallaron en el nivel inicio (C); mientras que después de la aplicación del programa estrategias lúdicas un 80% se hallaron en logro destacado (AD), y otros 20% en logro esperado (A). En estos resultados se evidenció que los estudiantes presentaron mejoras en sus niveles de coordinación, equilibrio y lateralidad. Conforme a estos datos se encontró una investigación similar realizado por Campaña (2020) con su título: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo – Colombia” quien dio a conocer en su estudio un 52% de estudiantes se hallaron en bajo, en seguida dio a conocer que la estrategia aplicada mejoró con el 72% se hallaron en alto. Además, se evidenció que utilizó, su muestra fue casi similar. como instrumento la lista de cotejo siendo diferente al instrumento utilizado en esta investigación la ficha de observación muy similar a la que se utilizó en esta investigación, la única diferencia que la edad de los estudiantes fue mayor a los presentados en este estudio.

Así mismo, Lopez (2019) “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de la escuela Isidro Ayora de 3 a 4 años - Ecuador”; dio a conocer que sus estudiantes en sus tres dimensiones referente a la variable motricidad gruesa antes de su aplicación de estrategia estuvieron en 79% en nivel inicio, así mismo su dimensión coordinación con 83%, en las dimensiones ritmo y equilibrio con 89%. Sin embargo, después de la aplicación basado en 12 sesiones de aprendizaje mejoraron la dimensión ritmo, equilibrio y coordinación con el 55% y en cuanto a motricidad gruesa con el 62% que los estudiantes estuvieron en logrado. Dado estos resultados, el autor fue concluyó que se aceptó la prueba de hipótesis y que los juegos fueron de gran importancia.

De igual manera, es importante mencionar a la teoría de Vygotsky (1995), nos permite comprender sobre la eficacia que tienen estos procesos metales que tiene el niño en nivel inicial. Es decir, el estudiante debe ser instruido por medio del juego desde la escuela.

De forma semejante, en el marco teórico se cita a Miele et al., (2020), donde mencionó que las estrategias de enseñanza son parte de la formación y sabemos que la pedagogía es aquel

conjunto de conocimientos que se desarrollan de carácter social, su finalidad es impactar en el proceso educativo a través de las capacidades tales como entender y valorar a los individuos.

Asimismo, en el objetivo específico 1: “Identificar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión coordinación en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023” se demostró que el 48% se hallaron en inicio (C) pero después de poner en funcionamiento el programa de actividades lúdicas el 63% se hallaron **en logro destacado (AD)**, donde se demostró que los **estudiantes** fortalecieron el dominio **de** sus pies a la hora de caminar en puntillas o correr rebotando la pelota.

De los datos conseguidos se cita a Merino (2020), con su informe: “Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa”, **en sus resultados demostró que el 60%** se ubicaron **en inicio**. De acuerdo a estos resultados, aplicó un programa basado en juegos, donde la mayoría de estudiantes 70% mejoró en cuanto a su motricidad. Además, indicó que según la prueba de muestras emparejadas existió una media aritmética en el pre test con el 9.81 y en el post test con una diferencia de 16.29. En tal sentido, concluyó que dichas actividades sirvieron de gran ayuda porque el estudiante mejoró rotundamente. Además, es necesario mencionar que los maestros deben implementar estrategias fundamentadas en juego.

Sin embargo, con respecto a lo sustentado en la parte teórica; resalta la teoría de Piaget (1978) citado por Pérez (2010) quien argumenta que los escolares observan **cosas nuevas**, retozan **con ellas para** reconocer **las** distintas vías **de cómo el objeto o la realidad nueva se parecen a** **conceptos ya conocidos**.

Sin embargo, Ortiz (2018) mencionó que es necesario importante y diseñar este tipo de actividades lúdicas, puesto que dentro del currículo educativo nacional se presenta al juego como una herramienta didáctica fundamental para alcanzar un excelente proceso de instrucción aprendizaje.

De acuerdo, al objetivo específico 2: “Describir de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión equilibrio en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023” se demostró que el 53% estuvieron en inicio (C). Sin embargo, después de haber aplicado el programa de estrategias lúdicas se logró que

el 65% de estudiantes estuvieron en logro destacado (AD). Estos resultados indicaron que la mayoría de estudiantes mejoraron en su nivel equilibrio donde lograron caminar ¹ sobre un círculo sin salirse de la línea.

En tal sentido, se cita a Nolasco (2023) “Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari - Chimbote” donde puso en conocimiento que sus estudiantes el 81% antes de su aplicación de estrategias didácticas estuvieron en nivel inicio. Sin embargo, después de la aplicación del taller la mayor proporción (90%) consiguieron un logro destacado. Según el autor trabajo con un instrumento ficha de observación compuesto por 12 ítems, que fue similar al instrumento utilizado en esta investigación; por otro lado, su muestra fue de 16 estudiantes totalmente bastante menor y diferente al presente estudio.

Es así como, se verifica en la parte de marco teórico; la teoría Wallon (2016), señala “que su teoría motriz se enfoca a los niños de 5 años donde construye a sí mismo, partiendo de los movimientos, y que la evolución o desarrollo va del acto al pensamiento” (p.47).

Al respecto, Francis (2014), mencionó “la armonía y sincronización que consta al realizar movimientos donde interviene la coordinación y el funcionamiento adecuado de sistema muscular, esquelético y nervioso. Están dos están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio”.

Sin embargo, Coloques y Quispe (2019), resalta la “importancia de las funciones lúdicas tienen relevancia primordial definitivo en educación infantil. Dicha actividad solicita acondicionar de tiempo y espacio, planificar y disponer los materiales”.

En este mismo contexto, se menciona el objetivo específico 3: “Contrastar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran la dimensión lateralidad en los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 441- Balcones del distrito de Chulucanas, Piura, 2023”, se demostró que el 50% estuvieron en inicio (C). Sin embargo, después de a ver puesto en marcha de aplicar estrategias lúdicas el mayor porcentaje (78%) estuvieron en logro destacado (AD); donde se demostró que los estudiantes mejoraron en su dimensión lateralidad logrando alcanzar sus capacidades de identificar la parte derecha e izquierda de su cabeza, tronco.

Estos resultados son semejantes al estudio de Pastor y Tensen (2020) con su ¹ título: “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución

Educativa “San Juan Institución Educativa “San Juan María Vianney María Vianney - Chiclayo” donde demostró que antes de la aplicación del taller el 60% se hallaron en nivel inicio; sin embargo, después de aplicar su programa consiguió mejorar con el 80% de estudiantes en logro destacado. De acuerdo a estos resultados, concluyó que la actividad lúdica fue de gran ayuda a los estudiantes, ya que mejoraron su motricidad. Esto indica que los maestros deben aplicar estrategias motivadoras a fin de que el estudiante logre su nivel de aprendizaje.

Es necesario resaltar, la teoría de Weisz (2018), cita a Piaget donde “mencionó que la motricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que en la primera infancia existe una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales”.

Dentro de este contexto, se sustenta en el marco teórico; según Maldonado et al., (2019), que la estrategia lúdica, “es un método de enseñanza de forma participativa y dinámica inducida por el uso creativo y pedagógicamente permanente, de procesos, instrucciones y juegos didácticos, creados particularmente para generar aprendizajes propios, tanto en conocimientos, habilidades o competencias sociales, como la incorporación de valores”

V. CONCLUSIONES

En conclusión, se logró con el objetivo propuesto en un inicio cuando se empezó el desarrollo del presente trabajo de investigación donde se determinó la aplicación de las estrategias lúdicas, para llegar a ello se organizaron 10 actividades que fueron evaluadas en un pre test y un post test, dichas sesiones de aprendizaje fue más relevante y notorio en el post test, ya que se observó a los estudiantes de 4 – 5 años alcanzaron sus logros propuestos en desarrollar actividades de movimiento de todo su cuerpo involucrando sus músculos ejerciendo funciones como correr, caminar y saltar. En otras palabras, los estudiantes mejoraron significativamente el nivel de coordinación, equilibrio y lateralidad, además se aceptó la hipótesis alternativa o del investigador.

Es por esto que, se identificó el nivel de coordinación en los estudiantes de 4 - 5 años, ya que la mayor proporción de los estudiantes estuvieron en logro destacado después de a ver aplicado las estrategias lúdicas que fueron seleccionadas de manera adecuada que fueron de gran utilidad para mejorar el nivel de coordinación. Los estudiantes antes mencionados desarrollaron actividades de hacer rebotar la pelota y agarrarla, así mismo caminaron diez pasos llevando un vaso lleno de agua.

Por consiguiente, se describió el nivel equilibrio en los estudiantes de 4 - 5 años. Donde el mayor porcentaje se ubicaron en logro destacado, es decir la aplicación de estrategias lúdicas fue un éxito ya que por medio de ella desarrollaron actividades de caminar sobre un círculo sin salirse de la línea. Esto nos da a entender que es muy importante los juegos lúdicos en las aulas ya que mediante el juego el niño desarrolla la coordinación de los sentidos, el equilibrio y explora el mundo real.

Como resultado, se contrasto el nivel de lateralidad en los estudiantes de 4 - 5 años, donde la mayoría de los participantes se hallaron en logro destacado; por lo visto, desarrollaron actividades de identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo

VI. RECOMENDACIONES

A los directivos del centro educativo, invite a especialistas de la Ugel a capacitar a sus docentes de la instancia en actividades y estrategias relacionadas al juego y con ello desarrollar las habilidades motrices de los discentes. De esa manera también incentivar a los docentes a que se inscriban y participen de cursos de actualización, talleres y otros medios que brinden un óptimo discernimiento.

Desarrollar diferentes actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo del equilibrio, lateralidad y coordinación para así obtener un óptimo desarrollo de la motricidad gruesa en nuestros infantes.

A los PP.FF, que estén siempre involucrados en cuanto al cuidado y salud de sus hijos para que de la mano con los docentes puedan forjar un ambiente integral, tanto en el colegio como en sus hogares, y así el niño o la niña pueda fortalecer su cultura en la práctica del deporte

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agallo, A. (2015). *Dinámicas de grupos*. (Segunda ed.). Guatemala: Piedra Santa.
- Alberca, C. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039464>
- Almeida, S. (2013). *Educación psicomotriz, expresión corporal y dinámica de grupo*. Lima-Perú: Gráfica Nelly.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ª Edición). (Sexta ed.). Caracas: Episteme.
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Bernal, R. (2014). *Juegos de calle*. Sevilla Spain: Wanceulen.
- Berruezo, P. (2014). El contenido de la psicomotricidad”. En BOTTINI. *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, pp. 43-99.
- Bunge, M. (2018). *La ciencia, su método y filosofía*. Argentina: Diglo XX.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. Universidad Santo Tomas, Colombia. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11634/29350>

- Campos, C. (2020). *La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de pre escolares*. Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3387/Campos_Claudia_2020.pdf?sequence=1
- Cedillo, D. (2020). *Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1. 1 del Instituto Académico de Idiomas*. Universidad Central del Ecuador, Ecuador .
- Coll, C. (2010). *Psicología y Curriculum*. Barcelona: Laia.
- Congreso de la República de Colombia. (2017). Ley 115 febrero 8 de 1994, ampara la psicomotricidad gruesa.
- Enever, A. (2015). Cómo la niña moderna alcanza la fuerza y la gracia: el propio artículo de la niña, el deporte y la disciplina del cuerpo femenino. *Revista Historia de la Mujer*, 24(25), 662-680.
- Guadalupe, D., & Sandoval, N. (2016). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Luis Pasteur de la parroquia Guayllabamba*. Universidad de las fuerzas armadas , Ecuador . Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/11234>
- Hernández, C., Fernández, C., & Bautista, L. (2018). *Metodología*. México.
- Hurtado, J. (2018). *Metodología de la Investigación Holística* (Tercera ed.). Caracas: Fundación Sypal.

Instituto Peruano del Deporte. (2016). *Anuncia programa “Juégatela por tus hijos en Trujillo. Trujillo.*

Lachapell, L. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicus”.* Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23162>

Leguía, J., & Vidal, A. (2015). *Rincones de actividades en la escuela infantil.* GRAÓ, de IRIE, S.L.

López, E. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 4 años.* Ambato-Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Mata, L. (2020). Confiabilidad y validez en la investigación cuantitativa. *Revista Investigalia.* Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/confiabilidad-de-instrumentos-y-validez-de-resultados-en-la-investigacion-cuantitativa/>

Merino, B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa.* Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo - Perú. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/5271>

Mesonero, V. (2014). *Psicología de la educación psicomotriz.* México: Universidad de Oviedo.

Nolasco, L. (2023). *Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari.* Tesis de pregrado,

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32584>

Ñaupas, H. (2017). *Metodología de la investigación: cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (Quinta ed.). Bogotá.

Pastor, K., & Tesen, L. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa "San Juan Institución Educativa "San Juan María Vianney María Vianney*. Tesis de pregrado, Tesis pregrado, Chiclayo, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/53350>

Piaget, J. (2009). *La formación del símbolo en el niño*. México. : Fondo de cultura económica.

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (2017). *Metodología de la Investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.

Rosas, D. (2010). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento* (Miño y Dávila srl ed.).

Rousseau, J. (2014). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años* . Barcelona: Inde.

Silva, P. (2014). *Motricidad Gruesa*. Academica Espanola.

Torres, J. (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*. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote , Piura. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16538/ESTRATEGIA_LUDICA_MOTRICIDAD_GRUESA_TORRES_JUAREZ_ROSA_MERCEDES.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Valladolid, C. (2018). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018*". chulucanas: publicaciones científicas.

Villasis, M., Márquez, H., & Zurita, J. (2018). Protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Ram*, 4(7), 23-26. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>

Vygotsky, L. (2008). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico.

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHULUCANAS – PIURA, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	3%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.une.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		
10	repositorio.unfv.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		
11	repositorio.untumbes.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		
12	repositorio.utn.edu.ec	<1 %
Fuente de Internet		
13	repositorio.unh.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		
14	repositorioacademico.upc.edu.pe	<1 %
Fuente de Internet		

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo