

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO  
ABAD DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TESIS**

---

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD  
GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE  
TUNGASUCA - TUPAC AMARU – CANAS – CUSCO, 2023**

---

**PRESENTADA POR:**

Br. Choquemamani Tunque, Liset

Br. Quispe Huaranca, Maria Isabel

PARA OPTAR AL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD  
EDUCACIÓN INICIAL

**ASESORA:**

Dra. Nieves Arias Muñoz

**CUSCO-PERÚ**

**2024**

# INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE TUNGASUCA-TUPAC AMARU-CANAS-CUSCO, 2023

presentado por: Liset Choquemamani Tungue con DNI Nro.: 62102230 presentado por: Maria Isabel Quispe Huanacca con DNI Nro.: 60614586 para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 23 de Septiembre de 2024

[Firma]  
Firma

Post firma: Dra. Nieves Avias Muñoz

Nro. de DNI: 23963532

ORCID del Asesor: 0000-0001-7310-444X

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:381112134

NOMBRE DEL TRABAJO

**MARIA ISABEL QUISPE Y LISETH CHOQU  
EMAMANI.pdf**

AUTOR

**NIEVES ARIAS MUNOZ**

RECUENTO DE PALABRAS

**22722 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**126276 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**104 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.5MB**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 13, 2024 12:01 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Sep 13, 2024 12:03 PM GMT-5****● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, mi refugio y esperanza. Su amor incondicional y su presencia en mi vida han sido mi mayor fortaleza. Agradezco su guía, su sabiduría y su apoyo en cada paso del camino. Que este trabajo sea una ofrenda a su gloria y un tributo a su amor eterno.

A mis queridos padres, Cecilia Tunque Ccasa y Juan Gualberto Huayllasi Pumacchua, gracias por su incansable esfuerzo, por inculcarme valores y principios que han sido mi guía, por su dedicación y paciencia inagotable, y, sobre todo, por sus palabras de aliento que me han motivado a alcanzar mis sueños. Ustedes son el motor que me impulsa a seguir adelante y el motivo por el cual sigo trabajando para cumplir cada una de mis metas.

Al hombre que me dio la vida Alejandro Choquemamani Gutierrez, aunque el tiempo ha pasado y tu ausencia se ha hecho habitual para mí, quiero agradecerte por haber estado presente en los momentos finales de mi formación académica. Tu interés y apoyo me hicieron sentir que, de alguna manera, estabas cerca de mí, gracias por todo.

A mi querida abuela Ricardina Ccasa de Tunque, mi guía y faro en la vida. Con su sabiduría y experiencias, me ha enseñado que, a pesar de las adversidades y desafíos, la vida siempre tiene un propósito y un sentido.

A mis queridos hermanos, Thalia Edith, Cesar, Nori Ruth, Yonil y Vianca Celene, mi equipo de apoyo incondicional. Su amor, consejos y motivación han sido fundamentales en mi crecimiento personal y profesional. Gracias por estar siempre presentes, por creer en mí y por ser mi refugio en momentos de duda. Thalia Edith, tu sabiduría me guía; Cesar, tu entusiasmo me motiva; Nori Ruth, tu bondad me conforta; Yonil, tu creatividad me inspira; Vianca Celene, tu amor me fortalece. Los aprecio y los amo más de lo que palabras pueden expresar.

A mi querido sobrino, Dylan Raziel, quien ha sido y sigue siendo mi mayor motivación, inspiración y fuente de felicidad. Tu sonrisa ilumina mi vida, tu energía me contagia y tu amor me llena el corazón. Gracias por ser un ángel en mi vida, por hacer que cada día sea más brillante y por ser mi razón para seguir adelante.

A mi familia y cuñados, el tesoro más valioso que Dios me ha regalado. Gracias por su amor desinteresado, su apoyo inquebrantable y su presencia constante en mi vida. Ustedes son mi fuente de inspiración, mi refugio en momentos de tempestad y mi mayor alegría. Agradezco profundamente su fe en mí, su motivación y su amor incondicional.

A mis queridas amigas Edith, Gaby, Leydi y María Isabel, compañera de tesis. Gracias por su apoyo incondicional, su conocimiento compartido y su amistad genuina. Ellas hicieron de esta experiencia una de las más enriquecedoras y especiales de mi vida. Su presencia, consejos y risas fueron fundamentales para superar obstáculos y celebrar logros.

**Liset Choquemamani Tunque**

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo a Dios por guiar mis pasos, iluminar mi mente y llenarme de esperanza en los momentos más difíciles.

Enseguida, a mis amados padres Wilber Quispe Champi y Cornelia Huarancca Merma, por su amor incondicional, su apoyo en cada paso de mi vida y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, gracias a su esfuerzo y ejemplo pude lograr mi meta.

A mis hermanas y hermano quienes han sido mi refugio y mi fuerza a lo largo de este camino, sus palabras de aliento y las compañías en los momentos más difíciles han sido esenciales para lograr mi meta.

A mis queridos tíos y tías, quienes han sido un pilar fundamental en mi vida, gracias por sus sabios consejos y por creer siempre en mi capacidad de alcanzar mis metas.

A mis queridos primos y primas, con quienes he compartido no solo momentos de alegría y diversión, sino también el apoyo en los desafíos, gracias por ser una fuente constante de motivación y por acompañarme en este camino, su confianza y apoyo han sido fundamentales para lograr esta meta.

A mis amigos, amigas y a mi compañera de trabajo por su compañía cuando más los necesitaba, por siempre estar ahí para recordarme que no estaba solo en este camino y que me apoyaron en cada momento.

De igual manera a mi asesora, por ser mi mayor inspiración y motivación, por su paciencia infinita y su fe en mí, incluso cuando yo dudaba.

Gracias por creer en mí a cada uno de ustedes, celebrando cada pequeño triunfo y dándome animo en los momentos de duda. Esta meta alcanzada la comparto con ustedes.

Gracias por estar a mi lado.

Con todo mi cariño y gratitud.

**Maria Isabel Quispe Huarancca**

## **AGRADECIMIENTO**

A todas las personas que nos apoyaron en la realización de este trabajo de investigación, así como a nuestros docentes de la Escuela Profesional de Educación Filial Canas, de la UNSAAC. A nuestra asesora Dra. Nieves Arias Muñoz, por su apoyo incondicional. A la directora, maestras y estudiantes de la institución educativa N° 506 de Tungasuca.

Liset Choquemamani Tunque

Maria Isabel Quispe Huarancca

## CONTENIDO

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN .....	x
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Área y línea de investigación .....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	1
1.3. Descripción del problema.....	1
1.4. Formulación del problema .....	4
1.4.1. Problema general.....	4
1.4.2. Problemas específicos .....	4
1.5. Justificación de la investigación.....	5
1.5.1. Justificación de la investigación.....	5
1.6. Objetivos de la investigación .....	8
1.6.1. Objetivo general .....	8
1.6.2. Objetivos específicos.....	9
1.7. Limitaciones de la investigación.....	9
CAPÍTULO II .....	10
MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....	10
2.1. Antecedentes de la investigación .....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	10
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	12
2.1.3. Antecedentes locales .....	16
2.2. Marco teórico .....	19
2.2.1. Actividad lúdica .....	19
2.2.2. Psicomotricidad gruesa .....	29
CAPÍTULO III.....	47
HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	47
3.1. Hipótesis.....	47
3.1.1. Hipótesis general.....	47
3.1.2. Hipótesis específicas .....	47
3.2. Variables .....	47
3.3. Operacionalización de variables.....	48
CAPÍTULO IV .....	49

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
4.1. Tipo de investigación .....	49
4.2. Nivel de investigación.....	49
4.3. Diseño de investigación .....	49
4.4. Población y muestra .....	50
4.4.1. Población.....	50
4.4.2. Muestra.....	50
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	51
4.6. Técnica de procesamiento de datos .....	51
4.7. Prueba de normalidad.....	51
CAPÍTULO V .....	53
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	53
5.1. Descripción de los resultados .....	53
5.2. Variables demográficas .....	53
5.3. Resultados de la prueba de entrada y salida .....	55
5.3.1. Prueba de entrada y salida de la variable actividades lúdicas .....	55
5.3.2. Prueba de entrada y salida de la variable psicomotricidad gruesa .....	56
5.3.3. Diferencia entre la prueba de entrada y salida.....	57
5.4. Prueba de hipótesis general .....	57
5.4. Prueba de hipótesis específica 1 .....	59
4.4. Prueba de hipótesis específica 2.....	60
4.5. Prueba de hipótesis específica 3.....	61
5.1. Discusión de resultados.....	63
CONCLUSIONES .....	67
SUGERENCIAS .....	69
BIBLIOGRAFÍA.....	70



## **PRESENTACIÓN**

Señor Decano de la Facultad de Educación

Dr. Hugo Asunción Altamirano Vega y señores docentes integrantes del Jurado.

De acuerdo a lo determinado en el Reglamento de Grados y Títulos vigentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, presentamos el trabajo de tesis titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca – Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023. Para optar al título profesional de Licenciadas en Educación, especialidad de Educación Inicial.

La tarea educativa para un maestro de inicial, siempre pasa por momentos de alta preocupación; ya que desarrollar las sesiones de aprendizaje requiere de muchas estrategias que coadyuven a mejorar las actividades motoras de los niños. Siendo la principal actividad el desarrollo de sus capacidades motoras, es importante plantearse nuevas formas o estrategias de trabajo que mejoren su desarrollo.

Las tesisistas

## RESUMEN

El trabajo de tesis para optar al título profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación inicial, tuvo el siguiente propósito determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru-Canas - Cusco, 2023. Para ello se utilizó la investigación pre experimental con pre y post prueba, posee nivel explicativo, para ello se utilizó una muestra de 20 estudiantes, y se usó la ficha de observación como el instrumento de recolección de datos, tanto al inicio del programa, como al final. Se tuvo la conclusión más importante, la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 506 de Tungasuca – Tupac Amaru – Canas -Cusco, 2023.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, psicomotricidad gruesa, estudiantes, inicial.

## **ABSTRACT**

The thesis work to qualify for the professional title of Bachelor of Education, specialty of Initial Education, had the following purpose: to determine the influence of the implementation of recreational activities on gross psychomotor skills in children of educational institution No. 506 of Tungasuca-Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023. For this, pre-experimental research with pre and post-test was used, it has an explanatory level, for this a sample of 20 students was used, and the observation sheet was used as the data collection instrument, both at the beginning of the program, as well as at the end. The most important conclusion was reached, the asymptotic significance, the P value is 0.000, which is less than 0.05. Which means that the implementation of recreational activities improves gross psychomotor skills in 4 and 5 year old children of educational institution No. 506 of Tungasuca – Tupac Amaru – Canas- Cusco, 2023.

**Keywords:** Play activities, gross psychomotor skills, students, initial.

## **INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación se realizó para aplicar un conjunto de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de inicial de la institución educativa N° 506 de Tungasuca. La psicomotricidad gruesa, que incluye habilidades como correr, saltar y mantener el equilibrio, juega un rol crucial en este desarrollo, ya que no solo está relacionada con el control corporal, sino también con el bienestar emocional y social del niño. En este contexto, el juego y las actividades lúdicas emergen como herramientas pedagógicas efectivas para potenciar estas habilidades, al permitir un aprendizaje significativo a través de experiencias dinámicas y placenteras.

Capítulo I: Corresponde al planteamiento del problema, donde se describe la realidad problemática, delimitación de la investigación, los problemas de investigación, los objetivos y justificación.

Capítulo II: Responde al marco teórico, que está referido a los antecedentes de la investigación, marco teórico de las variables en estudio y la definición de términos básicos.

Capítulo III: Hipótesis y variables de estudio.

Capítulo IV: Establece la metodología de la investigación, así como el tipo, población, muestra, diseño de prueba de hipótesis, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento de datos, así como la matriz de consistencia.

Capítulo V: Se presenta los resultados y discusión.

Las tesis

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Área y línea de investigación**

El presente tema de investigación está enmarcado dentro del área Educación inicial y como línea de investigación experiencias que los niños encuentran en el aula, las propiedades y características de las interacciones que tienen con sus maestros y las prácticas pedagógicas que éstos utilizan, cuyo código es EDEI-177 (Investigación, 2022), el presente estudio implementó un conjunto de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de institución educativa N° 506 de Tungasuca.

### **1.2. Delimitación de la investigación**

La presente investigación se desarrolló en la institución educativa inicial N° 506, que pertenece al centro poblado de Tungasuca del distrito de Tupac Amaru de la provincia de Canas, departamento del Cusco. Esta institución educativa queda en el mismo centro poblado de Tungasuca, en el distrito de Tupac Amaru de Canas. La mayoría de los habitantes de esta ciudad se dedican a la ganadería, agricultura y al comercio como también a la crianza de animales menores como cuyes y gallinas.

### **1.3. Descripción del problema**

La psicomotricidad gruesa es vital para lograr varias capacidades en el proceso de crecimiento del infante, las cuales le servirán durante toda su vida. Es de suma importancia promover su progreso en los inicios años de vida educativa. Estas capacidades permiten que los infantes participen de mejor manera tanto en las labores cotidianas del hogar como en la institución educativa.

La educación inicial es determinante en el aprendizaje del niño. Durante esta etapa se fomenta el desarrollo de diversas capacidades a través de la exploración, la observación, la manipulación e imitación en un clima de confianza y juego. Estos procesos no solo fomentan la capacidad cognitiva del menor, sino que sientan las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales claves. Los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. También ayudan a desarrollar distintas capacidades como la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social, entre otras.

La psicomotricidad gruesa es el dominio que el ser humano es capaz de realizar sobre su propio cuerpo. Es integral ya que intervienen todos los sistemas del organismo y manifiesta todos los movimientos del ser humano. La psicomotricidad gruesa es primordial para obtener distintas habilidades durante el crecimiento del niño, las cuales perdurarán a lo largo de su vida. Por lo tanto, es importante estimular su desarrollo en las primeras etapas de la educación. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa permite que los niños sigan instrucciones y realicen movimientos más grandes y coordinados. Las habilidades motoras gruesas se refieren a los grandes movimientos realizados con brazos, piernas, pies o todo el cuerpo. Estas incluyen actividades como correr, saltar, trepar y lanzar.

Según Bécquer, (1999 p.38), la psicomotricidad gruesa implica “la armonía y precisión de los movimientos grandes de los músculos del cuerpo”. Es decir, son actividades motrices que se utilizan como técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos formas concretas de proceder en el uso de su psicomotricidad gruesa estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Dentro del diseño curricular las actividades psicomotrices son esenciales y forman parte de las actividades cotidianas en el aula, ya que son un instrumento de aprendizaje que desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas mediante ejercicios y actividades sencillas que podemos hacer en el aula. Estas actividades son primordiales para obtener distintas habilidades durante el crecimiento del niño, las cuales perdurarán a lo largo de su vida. Por lo tanto, es fundamental integrar estas actividades en la vida de los niños para desarrollar su coordinación psicomotora gruesa, facilitar el aprendizaje, mejorar el rendimiento académico y mantener un estilo de vida saludable y activo.

Actualmente, está claro que las actividades motrices estimulan la psicomotricidad gruesa y juegan un papel importante en la conducta humana. Representan una oportunidad para conocer mejor a los niños y niñas, para saber de sus intereses, conocimientos, deseos y necesidades. Esta investigación se basa en aspectos fundamentales y en actividades aplicables para el desarrollo del movimiento, ejercicios y actividades prácticas, tomando en cuenta las habilidades individuales, con la finalidad de analizar los efectos o cambios en las conductas psicomotrices gruesas de los niños y niñas durante su educación y aprendizaje.

En la Institución Educativa Rural N° 506 de Tungasuca, es frecuente que los niños presenten limitaciones en su desarrollo psicomotor grueso debido a factores como la falta de recursos, el acceso limitado a programas de educación física adecuados y la ausencia de un entorno que estimule adecuadamente estas habilidades (Ramírez, Olivo, & Cetre, 2021), tal es así que se ha observado que un considerable número de niños en edad inicial muestra un bajo nivel de desarrollo en su psicomotricidad gruesa. Esta situación se ve reflejada en las dificultades para realizar las tareas que requieren equilibrio, coordinación y fuerza, como correr con trayectoria marcada, saltar de izquierda a derecha y viceversa, o mantener posturas corporales adecuadas. Estas deficiencias no solo afectan su

desempeño en las actividades físicas, sino también su confianza y disposición para participar en actividades grupales y de aprendizaje.

Ante esta realidad, surgió la necesidad de diseñar actividades lúdicas para ser implementadas en el aula para mejorar las habilidades psicomotrices gruesas de los niños de inicial en la Institución Educativa Rural N° 506 de Tungasuca, para mejorar las habilidades motoras gruesas de estos niños.

#### **1.4. Formulación del problema**

##### **1.4.1. Problema general**

¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023?

##### **1.4.2. Problemas específicos**

1. ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la estimulación de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023?
2. ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran en el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru-Canas- Cusco, 2023?
3. ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas -Cusco, 2023?



## **1.5. Justificación de la investigación**

### **1.5.1. Justificación de la investigación**

#### **1.5.1.1. Justificación normativo – legal**

Esta investigación tiene carácter legal de acuerdo al cumplimiento de las normas legales como:

- a) **Ley general de educación N° 28044:** La investigación se justifica legalmente al estar alineada con los fines y objetivos establecidos por la Ley General de Educación N° 28044. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante actividades lúdicas en niños de Educación Inicial no solo fomenta su crecimiento físico y cognitivo, sino que también contribuye a su integración adecuada y crítica a la sociedad, promoviendo una educación integral y de calidad desde las primeras etapas de la vida.

**Artículo 9°.-** Son fines de la educación peruana:

- Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.
- Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la

pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado.

**Artículo 36°.-** La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Está dirigida a los niños y adolescentes que pasan, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento.

La Educación Básica Regular comprende:

- La Educación Inicial constituye el primer nivel de la Educación Básica Regular, atiende a niños de 0 a 2 años en forma no escolarizada y de 3 a 5 años en forma escolarizada. El Estado asume, cuando lo requieran, también sus necesidades de salud y nutrición a través de una acción intersectorial. Se articula con el nivel de Educación Primaria asegurando coherencia pedagógica y curricular, pero conserva su especificidad y autonomía administrativa y de gestión. Con participación de la familia y de la comunidad, la Educación Inicial cumple la finalidad de promover prácticas de crianza que contribuyan al desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta su crecimiento socioafectivo y cognitivo, la expresión oral y artística y la psicomotricidad y el respeto de sus derechos (MINEDU, 2003).

#### **1.5.1.2. Justificación por relevancia social**

La presente investigación tiene una gran incidencia social, ya que, a través del conocimiento y la adecuada aplicación de actividades lúdicas, se favoreció al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños dentro del proceso de aprendizaje. Esta contribución al desarrollo de la coordinación motora gruesa mediante actividades lúdicas permitió romper viejos paradigmas educativos, introduciendo un nuevo modelo de formación para niños y niñas.

El enfoque en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa no solo mejoró las habilidades físicas de los niños, sino que también tuvo un impacto positivo en su bienestar general y en su capacidad para interactuar con su entorno de manera efectiva. Al integrar estas actividades en el currículo educativo, se promueve un aprendizaje más dinámico y efectivo, que responde a las necesidades físicas y cognitivas de los niños.

En resumen, esta investigación aporta un nuevo enfoque educativo que valora y promueve el desarrollo integral de los niños, asegurando que crezcan con habilidades físicas robustas que les servirán a lo largo de su vida, mientras se fomenta una educación más inclusiva y adaptativa a las necesidades actuales de la sociedad.

### **1.5.1.3. Justificación por valor teórico**

La investigación posee un importante valor teórico al contribuir al campo de la educación y el desarrollo infantil, especialmente en contextos rurales. Desde una perspectiva teórica, esta investigación se fundamenta en la comprensión de la psicomotricidad como un componente esencial del desarrollo integral de los niños, interrelacionado con áreas clave como la cognición, la afectividad y la socialización. Asimismo, el estudio aporta al corpus teórico existente al explorar cómo las actividades lúdicas, que han sido reconocidas en la literatura como herramientas efectivas para el desarrollo infantil, pueden ser específicamente diseñadas y aplicadas para mejorar la psicomotricidad gruesa en un contexto rural. Este enfoque no solo refuerza la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo infantil, sino que también subraya la necesidad de adaptar las intervenciones pedagógicas a las realidades y necesidades específicas de las comunidades rurales, un área que ha sido menos investigada. Asimismo, al documentar y analizar los efectos de estas actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa de los niños, la investigación enriquece la base de conocimientos existente y ofrece nuevas perspectivas que pueden ser utilizadas por futuros investigadores y educadores.

#### **1.5.1.4. Justificación metodológica**

La justificación metodológica de la investigación se fundamenta en la selección de un diseño pre-experimental como el enfoque más adecuado para abordar los objetivos del estudio. Este diseño permite evaluar de manera directa y efectiva el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, lo cual es crucial para determinar la viabilidad y efectividad de las intervenciones propuestas. Este diseño fue importante por su capacidad para proporcionar evidencia preliminar sobre la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en un entorno rural, sentando las bases para estudios futuros más exhaustivos.

#### **1.5.1.5. Justificación práctica**

La presente investigación tiene una justificación práctica sólida, basada en la necesidad de proporcionar soluciones concretas, accesibles y efectivas adaptadas a la realidad de los niños en contextos rurales. En entornos como el de Tungasuca, los recursos para el desarrollo psicomotor suelen ser limitados, y los programas de educación física no siempre están diseñados para abordar las necesidades específicas de los estudiantes. Esta investigación, por tanto, responde a una necesidad urgente y tangible mejorar el desarrollo psicomotor grueso de los niños a través de actividades lúdicas.

### **1.6. Objetivos de la investigación**

#### **1.6.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

1. Determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023.
2. Establecer la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023.
3. Comprobar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023.

### **1.7.Limitaciones de la investigación**

Para realizar esta investigación, se tuvo las siguientes limitaciones, el periodo disponible para aplicar las actividades lúdicas y medir su impacto en la psicomotricidad gruesa puede ser insuficiente para observar cambios significativos en los niños. Si la cantidad de niños participantes es limitada, los resultados podrían no ser generalizables a otras poblaciones con características similares. La motivación, interés y participación de los niños en las actividades lúdicas pueden variar, lo que podría influir en los resultados y dificultar la evaluación precisa del impacto de las actividades.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Después de examinar diversos estudios, identificamos las siguientes investigaciones que utilizamos como base para nuestro propio estudio.

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Por su parte, (Rodriguez, 2019) llevó a cabo una investigación titulada "Estrategias didácticas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años" con el propósito de obtener el título de "Licenciada" en la Pontificia Universidad Católica de Ecuador. El objetivo principal de la investigación fue desarrollar un proyecto pedagógico que incluyera maniobras didácticas para facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper durante el año lectivo 2017-2018. La investigación adoptó un enfoque cualitativo, ya que la investigadora deseaba abordar el estudio desde una perspectiva más vivida y basada en la experiencia. Este tipo de enfoque permitió la formulación de hipótesis a lo largo de toda la investigación, antes, durante y al final de la recopilación de datos. La recopilación de información se llevó a cabo mediante observación, grabación y generación de documentos que sirvieron como evidencia para la investigadora. Se concluyó que el programa implementado tuvo un impacto no solo en el área motriz, sino también en las áreas cognitiva, del lenguaje y socioemocional, por lo que se considera un programa integral para los niños. Además, se destacó que la mejora en la motricidad gruesa contribuye a potenciar las destrezas y habilidades de los niños, permitiéndoles participar activamente en entornos sociales para explorarlos y comprenderse mejor. Este programa está dirigido especialmente a los docentes, ya que

la información y la variedad de actividades que tienen para trabajar con niños son de vital importancia para el desarrollo motor de los menores.

Caicedo y Narváez (2021) investigaron en su estudio "Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad" cómo las actividades lúdicas tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en niños pequeños. Realizado en la Universidad Central del Ecuador, este trabajo adoptó un enfoque cualitativo y un diseño bibliográfico-documental. Utilizando técnicas como fichas bibliográficas y resúmenes, se realizaron análisis comparativos y se llegó a conclusiones y recomendaciones basadas en fuentes secundarias. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales estimulan diversas áreas de desarrollo en los niños, ayudándolos a adquirir habilidades motoras gruesas esenciales de manera secuencial. La investigación, aunque bibliográfica, resalta cómo estas actividades lúdicas pueden enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje al potenciar el desarrollo de habilidades motoras desde una edad temprana. En resumen, el estudio subraya la importancia de los juegos tradicionales para estimular y desarrollar la motricidad gruesa en los niños, facilitando aprendizajes armónicos futuros.

Campana (2020) realizó la investigación titulada "Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa centrada en el equilibrio en niños menores de cuatro años del C.D.I. 'Bosque Encantado Dos' en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo". Este estudio buscó aplicar técnicas recreativas para fortalecer la motricidad gruesa en niños preescolares. Utilizando un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción, se trabajó con un grupo de 22 niños de 3 a 4 años en la institución educativa mencionada. Los resultados mostraron que las técnicas recreativas adecuadas para la primera infancia son efectivas para mejorar el equilibrio físico y fortalecer la motricidad gruesa en este grupo de edad.

En su investigación titulada "Estrategias didácticas para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años", Rodríguez (2019) buscó obtener el título de Licenciada en la Pontificia Universidad Católica de Ecuador. El estudio se centró en elaborar un proyecto pedagógico que incorporara estrategias didácticas para facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper durante el año lectivo 2017-2018. Utilizando un enfoque cualitativo, la investigación se basó en la experiencia y la vivencia directa. La metodología incluyó observación, grabación y revisión de documentos como medios de recopilación de información. Los resultados indicaron que el programa implementado no solo mejoró el desarrollo motriz, sino que también impactó positivamente en áreas cognitivas, del lenguaje y socioafectivas de los niños. Se destacó que fortalecer la motricidad gruesa contribuyó significativamente a mejorar las destrezas y habilidades de los niños, facilitando su integración efectiva en entornos sociales y su autoconocimiento. El estudio concluyó recomendando a los docentes la importancia de utilizar información y variedad de actividades para promover el desarrollo motor de los niños en edad preescolar.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

La investigación de Vásquez (2022), titulada "Actividades lúdicas para fomentar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria de una institución educativa en Chiclayo", tuvo como objetivo principal determinar la relación entre actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso en niños de primer grado. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental correlacional. La muestra consistió en 14 estudiantes, evaluados mediante fichas de observación con ítems validados por juicio de expertos y una alta confiabilidad medida con el coeficiente Alfa de Cronbach. Las actividades lúdicas fueron categorizadas en juegos simbólicos,



sensorio-motrices y de reglas, mientras que la psicomotricidad gruesa se evaluó en equilibrio, coordinación y agilidad. Los resultados confirmaron una relación significativa y positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de primer grado de la institución educativa en Chiclayo, respaldando la hipótesis inicial del estudio.

(Carhuallanqui, 2020) llevó a cabo una investigación titulada "Actividades lúdicas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo, 2020". La metodología empleada fue de investigación aplicada, con un nivel de investigación experimental y un diseño de preexperimental. La población objetivo estaba compuesta por 23 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo en el año 2020. La muestra consistió en 17 niños de 3 y 4 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. El instrumento utilizado para la recolección de datos incluyó pruebas pretest y post-test. El análisis y procesamiento de datos se realizaron con el programa SPSS, versión 25, generando tablas y gráficos para presentar los resultados del proceso de investigación. El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo en el año 2020. La prueba de rangos buscó identificar el sentido y el grado de influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa. Se observó que no hubo estudiantes con desempeño negativo después del tratamiento, 13 estudiantes presentaron un desempeño positivo, y 4 estudiantes no mostraron una influencia significativa. El análisis de estos datos determinó que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes tuvo un efecto significativo en el 76.47% de los casos.

(Arias, 2024) realizó la investigación titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa N° 465 La Perla de Yarinacocha – Ucayali, 2023” la cual tuvo como propósito principal determinar si la realización de actividades lúdicas contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa. Este trabajo surge al observar que los niños presentan un bajo nivel de actividad motriz debido a un estilo de vida sedentario, lo que está impactando negativamente en su desarrollo corporal. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, con un diseño preexperimental, aplicando pruebas de pretest y postest a una muestra de 20 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. La fase experimental incluyó la implementación de diez sesiones de aprendizaje, utilizando actividades lúdicas como estrategia principal. Se empleó la técnica de observación y como instrumento, una ficha de observación con 20 ítems. Los datos recopilados fueron tabulados y procesados con Excel 2019, y analizados de manera inferencial a través de la prueba de Wilcoxon en el software SPSS v24. Los resultados revelan que, en el pretest, los estudiantes presentaban un nivel medio de motricidad gruesa; durante las sesiones, se observó una mejora en el nivel de motricidad de los niños, y en el postest, el 85% alcanzó un nivel alto de motricidad gruesa. La prueba de Wilcoxon mostró una diferencia significativa entre los valores del postest, lo que llevó a la aceptación de la hipótesis alterna. En conclusión, se determinó que la práctica de actividades lúdicas contribuye de manera significativa al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

(Ramón, 2022) realizó la investigación nombrada “Actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la institución educativa N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022”. El objetivo principal de la investigación fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5

años del Nivel Inicial en la Institución Educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, durante el año 2022. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, con un diseño correlacional, y se trabajó con una muestra de 20 niños de cinco años. Se empleó la técnica de observación y se utilizó una ficha de observación como instrumento. Para comprobar la hipótesis planteada, se aplicó la prueba estadística de correlación de Spearman. Los resultados mostraron que el 25% de los estudiantes de la muestra alcanzaron un logro destacado en la prueba de actividades lúdicas, mientras que el 10% logró el nivel previsto; el 20% se encontraba en proceso y el 45% estaba en inicio. En cuanto a la prueba de motricidad gruesa, el 25% de los estudiantes también alcanzaron un logro destacado, el 5% logró el nivel previsto, el 25% se encontraba en proceso, y el 45% estaba en inicio.

(Francisco, 2023) realizó la investigación titulada “Las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N° 943 Panga – Satipo, 2023”. El objetivo principal de esta investigación fue examinar la relación entre las actividades recreativas y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo durante el año 2023. La metodología empleada fue cuantitativa, con un enfoque descriptivo y un diseño correlacional, utilizando una muestra de 21 niños de 5 años. La técnica aplicada fue la observación, y la ficha de observación sirvió como herramienta para recopilar datos. Se utilizó la prueba estadística de correlación de Spearman para confirmar los resultados del estudio. En cuanto a los resultados de la prueba de actividades recreativas, el 29% de los estudiantes de la muestra alcanzaron un logro sobresaliente, mientras que el 45% logró el nivel esperado. En la prueba de habilidades motoras gruesas, el 30% de los estudiantes mostraron logros sobresalientes, seguido por un 55% que alcanzó el logro esperado. La investigación concluyó que existe una correlación significativa entre las

actividades recreativas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa N° 943 Panga - Mazamari - Satipo durante el año 2023.

(Sullón, 2019) llevó a cabo la investigación titulada "Actividades lúdicas para fomentar la inteligencia corporal-kinestésica en niños del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 14342-Geraldo-Frías-Ayabaca-2018". El objetivo principal de la investigación fue desarrollar la inteligencia corporal-kinestésica mediante actividades lúdicas en niños del II Ciclo de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 14342-GeraldoFrías-Ayabaca-2018. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, y se diseñó como preexperimental, basándose en la aplicación de actividades lúdicas. La muestra consistió en 27 niños de 3, 4 y 5 años de edad a quienes se les administró un inventario de inteligencias múltiples como pretest y post-test. Además, se les observó durante el desarrollo de las actividades lúdicas, registrando las observaciones en un diario de campo. Los resultados obtenidos revelaron que los niños lograron desarrollar la inteligencia corporal kinestésica a través de actividades lúdicas, ya que el 83% de los niños del II Ciclo de Educación Inicial obtuvieron un nivel bueno y el 17% un nivel regular. Se evidenció en los movimientos corporales como principal medio de expresión, el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas, la coordinación motora fina, el disfrute durante la realización de las actividades, la destreza para llevar a cabo trabajos manuales, una buena coordinación y el desarrollo del equilibrio y la coordinación viso-motora. La conclusión más destacada fue que las actividades lúdicas se posicionan como una estrategia significativa para fomentar la inteligencia corporal – Kinestésica.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

(Huanca, 2023) llevó a cabo la investigación titulada "El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de

la I.E.I N° 56106 Altiva Canas - Cusco 2021". Este estudio surge como respuesta a la preocupación sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial (I.E.I) N° 56106 Altiva Canas, ubicada en Cusco. El objetivo principal fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas, un tema de gran importancia dada la relevancia de las bases legales y programas específicos en el contexto de la inclusión educativa. La metodología adoptada se basó en un enfoque mixto, con características explicativas y exploratorias. A pesar de la existencia de estudios previos, se optó por una investigación objetiva en el ámbito educativo. La combinación de métodos teóricos, empíricos y matemáticos proporcionó el fundamento teórico necesario y permitió la verificación del problema planteado. La autora propuso destacar la importancia del ámbito escolar en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años, especialmente en relación con las actividades lúdicas.

(Roldán, 2023) elaboró la investigación titulada “La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”. El objetivo principal del trabajo de investigación fue demostrar el impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años en la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay. La metodología empleada se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo experimental, con el propósito de determinar las relaciones de causa y efecto entre las variables. El diseño fue preexperimental, utilizando pre y post prueba con un solo grupo. La población estaba compuesta por 64 estudiantes, y la muestra consistió en 17 estudiantes de tres años del mencionado centro escolar. Se utilizó la técnica de observación con una lista de cotejo como instrumento. El análisis de datos se realizó con el software SPSS. Los resultados

indicaron que las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad, logrando que la mayoría de los estudiantes (94,12%) alcanzaran el nivel esperado en las variables estudiadas. La prueba de salida mostró mejores resultados en comparación con la prueba de entrada, con una diferencia de 27,11. Finalmente, se concluyó que la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas permitió a los estudiantes desarrollar gradualmente la coordinación motora fina y gruesa, así como la conciencia de los esquemas corporales.

(Condori, 2022), elaboró la investigación titulada “La motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Barrio Rinconada del distrito de Huancané, de la provincia de Huancané, región Puno, año 2020”. Este trabajo de investigación surgió de la pregunta: ¿Cuál era el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. Barrio Rinconada, en el distrito de Huancané, provincia de Huancané, región Puno, durante el año 2020? El objetivo planteado fue identificar dicho nivel en los niños de 5 años de la misma institución durante ese año. El estudio fue de tipo cuantitativo, con un enfoque descriptivo y un diseño no experimental de corte transeccional. La investigación utilizó la técnica de observación y se aplicó una guía de observación a 18 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, quienes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Los principales resultados indicaron que el 88,9% de los niños se encontraban en un nivel "a veces" en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, lo que sugirió que era necesario implementar estrategias para mejorar este aspecto.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. Actividad lúdica**

#### **2.2.1.1. Conceptualización de la lúdica**

Hace referencia a la imperante necesidad del ser humano de comunicarse, experimentar sensaciones, expresarse y desencadenar emociones diversas. Estas emociones van desde el disfrute y la risa hasta el grito e incluso el llanto, convirtiéndose así en una auténtica fuente de vivencias emocionales. Sin embargo, se argumenta que la lúdica representa más que simplemente una experiencia; es una sensación, una conexión con la vida que atrae, seduce y persuade de manera íntima, incitando a participar en ella al punto de olvidar la propia individualidad. En resumen, la lúdica se presenta como una dimensión del desarrollo humano que impulsa el crecimiento psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, fusionando el placer, la alegría, la creatividad y el conocimiento (Guanochanga, 2021).

#### **2.2.1.2. Características de la lúdica**

La práctica de actividades lúdicas al aire libre implica movimientos físicos que proporcionan satisfacción a quienes las realizan, siendo una característica inherente al ser humano y sin limitaciones de edad. Estas actividades permiten a los niños explorar y comprender su entorno, contribuyendo así a la formación de su personalidad y actuando como un agente socializador. Además, facilitan la expresión de necesidades y tensiones, promueven el desarrollo motor y ayudan en el descubrimiento de la identidad personal y social. No requieren necesariamente material específico, lo que resalta su accesibilidad y su importancia en el desarrollo integral de los niños (Guanochanga, 2021).

### 2.2.1.3. Tipos de juegos

- **Juegos dramáticos:** Incluyen juegos de roles y escenificaciones, permitiendo la expresión espontánea de niños y niñas sin necesidad de vestuario ni escenario especial. Pueden participar con su ropa habitual y usar objetos disponibles en el aula de manera improvisada.
- **Juegos de roles:** Utilizan roles comunes en la sociedad como padre, policía o vendedor, fomentando actividades dramáticas donde los niños practican habilidades persuasivas y de interacción social al representar diferentes roles.
- **Drama Creativo:** Consiste en representar hechos reales o ficticios, a menudo basados en cuentos o eventos históricos. Los niños interpretan personajes, dialogan y recrean situaciones, estimulando su creatividad y expresión artística.
- **Juego Simbólico:** Permite a los niños representar lo imaginario corporalmente, fusionando fantasía con realidad mediante actividades psicomotrices. Fortalece la capacidad de pensar y desarrolla habilidades motoras, fomentando la socialización y reduciendo el egocentrismo.
- **Juego de Construcción:** Fundamental para el desarrollo infantil, proporciona experiencias sensoriales, potencia la creatividad y mejora habilidades. Actúa como transición hacia actividades más sociales, donde el uso de materiales variados promueve descubrimientos e invenciones significativas. A través del juego en grupo, los niños interactúan y colaboran, iniciando procesos de cooperación. Es esencial mantener un enfoque lúdico para asegurar un aprendizaje efectivo y prolongado (Martinez & Battaglia, 2019).

### 2.2.1.4. Importancia del ludismo

- Contribuye al desarrollo integral del individuo (personalidad):



- Estimula, mantiene, desarrolla y mejora las capacidades físicas.
- Potencia las funciones mentales, como observación, socialización, elección voluntaria, dominio, autoexpresión, vocabulario, astucia, rapidez mental, seguridad y reflexión.
- Fomenta el desarrollo de valores tales como la voluntad-decisión, audacia, tenacidad, modestia, lealtad, honestidad, honradez, democracia, entre otros.
- Promueve la adopción de hábitos de higiene, una postura correcta y una mejor gestión del tiempo libre.
- Establece una base sólida para la participación en prácticas deportivas sistemáticas y actividades competitivas futuras (Martínez & Battaglia, 2019).

#### **2.2.1.5. Características de las actividades lúdicas**

La actividad lúdica se presenta como una experiencia educativa que va más allá del mero entretenimiento. No solo contribuye al desarrollo de la personalidad, sino que también sirve como fundamento para la consolidación de hábitos duraderos. Facilita el progreso de aptitudes físicas y mentales, siendo una expresión instintiva y necesaria en la vida. Al mismo tiempo, se manifiesta como una práctica libre, ordenada y espontánea, proporcionando placer y diversión mientras despierta emociones internas satisfactorias. En su ejercicio, emergen sentimientos de amistad, ayuda mutua y alegría, destacando su naturaleza consciente y su arraigada conexión con la vida cotidiana. Aunque guarda gran interés, se rige por reglas aceptadas libremente y se desenvuelve dentro de límites preestablecidos de tiempo y espacio, manifestando así deseos, conflictos e impulsos inherentes a la existencia humana (Martínez & Battaglia, 2019).

- La naturaleza del juego radica en su carácter libre, espontáneo y voluntario, siendo una actividad iniciada por el niño sin necesidad de imposiciones por parte del adulto.
- El juego proporciona placer, generando satisfacción y alegría en los niños, quienes pueden perder la noción del tiempo y de las necesidades no satisfechas mientras juegan.
- Inherente a la actividad lúdica está la implicación en la acción, no necesariamente física en todos los casos, ya que, aunque algunos juegos requieran más movimiento que otros, los niños siempre están mentalmente activos, estimulando capacidades como el pensamiento, la deducción, el movimiento, la imitación y la interacción con otros.
- El juego es intrínseco a la etapa infantil, manifestándose de manera innata y automática en los niños desde temprana edad, ya sea a través del juego con su propio cuerpo o posteriormente con objetos, desarrollando así sus habilidades motoras y cognitivas.

Aunque el juego sigue siendo relevante en la etapa adulta, su papel es esencial en los primeros años de vida, permitiendo a los niños explorar y comprender su cuerpo, personalidad y entorno. La esencia del juego reside en su carácter intrínseco, sin una finalidad externa más allá del disfrute de la persona que participa. Tanto niños como adultos juegan por el placer inherente al proceso lúdico, experimentando emoción, tensión y diversión durante la actividad.

Los juegos están limitados en tiempo, pero de manera incierta, dependiendo de la disposición del jugador y de la atracción que presenta el juego. El tiempo y el espacio

del juego pueden modificarse según las necesidades y posibilidades, añadiendo un elemento de misterio al no conocerse exactamente cuándo ni cómo concluirá la actividad. El juego actúa como un elemento motivador, utilizado como recurso metodológico para hacer atractivas diversas actividades, fomentando así el desarrollo de habilidades en los niños mediante el juego (García & Lazo, 2022).

#### **2.2.1.6. Didáctica de la educación inicial**

Se propone una nominación inclusiva y apropiada para desarrollar los contenidos didácticos destinados a la enseñanza de niños en jardines maternales (de 45 días a 3 años) y jardines de infantes (de 3, 4 y 5 años). Se define como la enseñanza intencionada y sistemática de contenidos curriculares específicos para este nivel, utilizando estrategias que fomenten la construcción de aprendizajes significativos en un ambiente afectivo y atento. La didáctica infantil se conceptualiza como una disciplina que teoriza sobre qué y cómo enseñar a niños menores de 6 años, destacando los siguientes pilares fundamentales: educación integral, globalización, centralidad del juego, tiempos flexibles y diversos, y la colaboración entre la familia, comunidad e institución. Este enfoque reconoce la importancia de la educación inicial como base fundamental en la vida de los niños, enfatizando la responsabilidad del docente en la enseñanza adecuada de los contenidos durante estos primeros años cruciales para el desarrollo educativo futuro (Guanochanga, 2021).

- La música aplicada a la educación ha mejorado la asimilación de contenidos complejos para los niños, razón por la cual las canciones forman parte del proceso educativo. El docente puede utilizarlas y modificarlas con contenido pedagógico para facilitar el aprendizaje.

- Los cuentos, narraciones literarias orales o escritas, incorporan experiencias, sueños y hechos reales de manera artística y creativa con el objetivo de divertir y enseñar. Aportan beneficios educativos, permitiendo a los estudiantes buscar soluciones simbólicas, asimilar valores, desarrollar la imaginación, el espíritu crítico y el lenguaje.
- Las rimas son estrategias útiles para el vocabulario de los niños, utilizadas al recitar poesías donde la repetición de sonidos al final del verso incentiva el desarrollo del lenguaje oral. Los trabalenguas son útiles para enriquecer el léxico de los niños y mejorar la pronunciación de palabras difíciles, ayudando a comprender sonidos similares y ejercitando la memoria, rapidez y precisión en el aprendizaje de nuevo vocabulario.
- Las dramatizaciones son representaciones de acciones realizadas por personajes en un lugar específico, ofreciendo ventajas como el aumento y sistematización de expresiones, motivación y creatividad, fomento de la comunicación y cooperación, y desarrollo de la observación y mejora de la interpretación de la realidad observada. En el nivel inicial, se considera que las estrategias lúdicas son esenciales para el desarrollo integral de los niños, estimulando adecuadamente su imaginación, creatividad y lenguaje oral. (Guanochanga, 2021)

#### **2.2.1.7. La lúdica en la actividad didáctica**

La lúdica abarca toda actividad de entretenimiento que proporciona placer, incluyendo el juego y prácticas recreativas, siendo una expresión libre tanto física como emocional que abre la puerta a nuevos conocimientos. Originada en la palabra latina "ludus," su significado va más allá de simplemente jugar, extendiéndose pedagógicamente a ser una herramienta educativa más amplia. Desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de las competencias humanas, permitiendo un enfoque

práctico en el aprendizaje desde la infancia hasta la edad adulta. La lúdica presenta una oportunidad de apartarse de los métodos tradicionales de enseñanza e incorporar elementos novedosos al proceso educativo. Es fundamental repensar cómo la lúdica puede contribuir a la pedagogía actual para adaptarse a la velocidad y transformaciones de la era moderna. Las actividades lúdicas integran las dimensiones afectivas, motora y cognitiva de la personalidad, activando funciones físicas y mentales mientras genera participación emocional. El juego, al ser placentero y requerir esfuerzo espontáneo, se convierte en una actividad motivadora que facilita el aprendizaje, desarrollo personal e interpersonal, promueve la salud mental y contribuye al proceso de socialización y construcción del conocimiento (Hernández & Silva de Jesús, 2020).

#### **2.2.1.8. Clasificación de la actividad lúdica en la etapa infantil**

- **Juegos sensoriomotores:** Responden a la necesidad fundamental de los niños de moverse y manipular objetos en su entorno para descubrir sus características, favoreciendo así su desarrollo.
- **Juegos simbólicos:** También conocidos como juegos de imitación o de roles, implican la representación de personajes y situaciones aprendidas en el entorno del niño.
- **Juegos de reglas:** Facilitan el aprendizaje de renunciar al criterio personal y subordinar lo individual a lo colectivo.
- **Juegos de argumento:** Desarrollan la personalidad del niño al involucrarse en situaciones de la vida, permitiendo la expresión libre y la creatividad a través del dibujo, pintura y dramatización.
- **Juegos al aire libre:** Se caracterizan por su contenido intelectual y por la participación físico-emocional, como la gallinita ciega o las escondidas.

- **Juegos didácticos:** Diseñados por educadores con fines instructivos, incorporan contenido, reglas y métodos específicos para el desarrollo, a menudo presentándose como clases lúdicas.
- **Juegos intelectuales:** Basados en la libre creación e iniciativa de los niños, incluyen adivinanzas y preguntas y respuestas sobre temas seleccionados.
- **Juegos constructivos:** Individuales y característicos de los párvulos, no se centran en la construcción de algo específico, sino que varían según el material utilizado, como cubos, arena y juegos de ensamble.

Es crucial reconocer el juego como un elemento fundamental en el aprendizaje infantil, ya que, a través de esta actividad, los niños pueden desarrollar capacidades, aptitudes y habilidades, contribuyendo al proceso de socialización. Padres y educadores deben proporcionar diversas oportunidades para que los niños participen en distintos tipos de juegos, promoviendo así su desarrollo integral (Guanochanga, 2021).

#### **2.2.1.9. El juego y su importancia pedagógica**

En la pedagogía clásica rusa, la actividad lúdica se ve como un medio de educación más que un fin en sí mismo. Ushinski destacó que la educación a través del juego debe realizarse de manera que el niño no se fatigue y pueda transitar a otras actividades planificadas. Diversos autores, incluyendo a Krúpskaia y Makárenko, abogaron por el juego como un medio para inculcar valores, independencia, cualidades sociales y colectivismo en los niños. A pesar de la importancia asignada al juego, algunos niños en ciertos círculos infantiles juegan poco, lo cual es lamentable. Se reconoce que cada niño tiene una necesidad imperativa de movimiento y actividad, y es crucial guiar y estimular su juego. Los educadores deben preparar y dirigir los juegos correctamente para garantizar su éxito, reconociendo que el juego es un medio efectivo de educación.

Además, es esencial incluir el juego de manera orientada y dirigida en el proceso pedagógico, integrándolo en el programa de enseñanza para que los niños asimilen contenidos específicos mientras juegan, manteniendo la originalidad y el carácter creador del juego (Erazo, 2019).

#### **2.2.1.10. Beneficios del juego como recurso educativo**

El juego se presenta como una técnica participativa en la enseñanza, dirigida a cultivar en los estudiantes métodos de dirección y conducta adecuada, fomentando la disciplina y la autodeterminación. No solo facilita la adquisición de conocimientos y habilidades, sino que también despierta la motivación por las asignaturas, convirtiéndose así en un enfoque docente versátil que ofrece diversos métodos para entrenar a los estudiantes en la toma de decisiones frente a diferentes problemas. Este enfoque pedagógico, con un carácter didáctico pronunciado, abarca elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El uso del juego como recurso didáctico presenta varias ventajas:

- Facilita la descentración cognitiva al permitir que los niños establezcan relaciones entre ellos y con quienes comparten el juego.
- Proporciona una evaluación de los aprendizajes mediante la observación del docente.
- La observación del juego posibilita la detección de errores de aprendizaje y la evaluación del logro de los objetivos didácticos.

Además, al observar el juego, el docente puede identificar diversas anomalías en el desarrollo del niño, su personalidad y su forma de relacionarse, lo que puede servir como alerta para intervenciones oportunas en niños con necesidades educativas diferentes (Martínez & Battaglia, 2019).

### **2.2.1.11. El papel del juego en el desarrollo psicomotor pedagógico del niño**

Desde la perspectiva psicomotriz, el juego impulsa el desarrollo físico y sensorial, abordando aspectos como la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. Los juegos de movimiento, tanto con el cuerpo como con objetos, desempeñan un papel esencial en el progreso psicomotor al completar los efectos de la maduración nerviosa y estimular la coordinación corporal. Además, contribuyen al desarrollo de funciones psicomotrices, como la psicomotricidad gruesa, la percepción sensorial y la estructuración del esquema corporal. La actividad lúdica no solo promueve el desarrollo físico y psicomotor, sino que también actúa como un elemento regulador y compensatorio de las energías del niño. Además, juega un papel clave en la interacción social y la formación de la personalidad, influyendo en la adquisición de habilidades motoras, valores estéticos e intelectuales, y fomentando el trabajo en equipo. Los juegos no solo brindan placer y libertad de acción, sino que también cultivan la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina y otras cualidades morales. En términos educativos, los juegos no solo impactan en el desarrollo físico y psíquico del niño, sino que también ofrecen oportunidades para la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. Desde intercambios sencillos que fortalecen los vínculos afectivos hasta representaciones de situaciones cotidianas que contribuyen al desarrollo del lenguaje y la adquisición de valores, los juegos desempeñan un papel fundamental en el progreso cognitivo y social del niño. Su influencia es tan significativa que afecta la capacidad futura para adquirir nuevos conocimientos y adaptarse a la sociedad. En resumen, el juego se considera una actividad social por excelencia que refleja claramente las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles, proporcionando una base fundamental para el aprendizaje y la adaptación en la vida futura (Erazo, 2019).



### 2.2.1.12. Actividades lúdicas y desarrollo de la psicomotricidad gruesa

- **Caminar:** Esta capacidad abarca el movimiento y la autonomía corporal, permitiendo al niño explorar su entorno y alcanzar objetos por sí mismo. Es una destreza esencial en la vida diaria, tanto en la escuela como en el hogar.
- **Correr:** También relacionada con el desplazamiento, constituye una de las habilidades más complejas, ya que implica una variedad de movimientos y funciones corporales. Los niños suelen tardar más tiempo en dominarla con éxito.
- **Arrastrarse:** Implica el desplazamiento corporal en contacto con el suelo y suele desarrollarse típicamente entre los 8 y 10 años, siendo una habilidad compleja.
- **Escalar y hacer suspensiones:** Estas habilidades, que involucran desplazamiento y locomoción, pueden desarrollarse mediante diversas actividades lúdicas, contribuyendo al dominio corporal del niño (Mendoza & Zambrano, 2021)

### 2.2.2. Psicomotricidad gruesa

#### 2.2.2.1. Psicomotricidad

La psico se refiere a la capacidad para ejecutar movimientos con los brazos, manos, dedos, piernas y pies, siendo esencial su desarrollo durante la niñez para evitar dificultades en futuras actividades físicas. Esta capacidad implica funciones nerviosas y musculares que coordinan y movilizan las extremidades, logrando la relajación y contracción de diversos músculos. En la etapa de educación inicial, la motricidad se considera fundamental en el desarrollo infantil, ya que posibilita la adquisición de habilidades como escribir, correr, saltar, mantener el equilibrio y mejorar la agilidad, destrezas que se perfeccionan con el tiempo (Gonzales, 2021).

La motricidad humana desempeña un papel fundamental en la atención temprana, ya que, durante la etapa de 0 a 6 años, existe una estrecha interrelación entre los

desarrollos motores, afectivos e intelectuales. En esta fase, es crucial que los niños aprendan a controlar sus movimientos y a funcionar de manera hábil y eficiente en su entorno. La importancia de la psicomotricidad radica en satisfacer la necesidad fundamental de cada niño de desarrollar habilidades motoras y adaptarse al mundo. Los centros nerviosos clave involucrados en la motricidad incluyen el cerebro, cuerpos estriados, así como diversos núcleos talámicos y subtalámicos. Además, el contexto motor, situado anterior a la circunvolución de Rolando, juega un papel esencial en el control de la motricidad fina (García, 2019).

A lo largo del desarrollo de un niño, sus movimientos motrices experimentan una amplia evolución vinculada a la edad. Desde un recién nacido con capacidades motrices inmaduras, el progreso se extiende desde el periodo prenatal hasta la adolescencia, reflejando la complejidad creciente de las estructuras neuromusculares necesarias para los movimientos específicos de la especie humana. El control motor, en cada etapa, depende del funcionamiento de las estructuras nerviosas y musculares, y los factores del desarrollo son esenciales en la infancia. La psicomotricidad gruesa, que abarca las funciones nerviosas y musculares para la movilidad y coordinación de los miembros, se logra mediante la contracción y relajación de grupos musculares, guiados por receptores sensoriales y propioceptivos. Estos receptores informan a los centros nerviosos sobre la ejecución adecuada del movimiento o la necesidad de ajustes (Vela, 2020).

Los músculos esqueléticos, controlados por el sistema nervioso, aseguran la ejecución de movimientos como la locomoción y la postura. El sistema nervioso central, compuesto por el cerebro, cerebelo y médula espinal, funciona como una torre de control integrando información y órdenes motoras para los movimientos voluntarios. El sistema nervioso periférico, conformado por raíces nerviosas y nervios periféricos, transmite esta información hasta los músculos a través de uniones neuromusculares. Cada músculo

esquelético está conectado a la médula espinal mediante un nervio periférico. La transmisión del impulso nervioso al músculo desencadena su contracción, generando fuerza y movimiento. La psicomotricidad, que permite a humanos y animales generar movimiento, requiere una coordinación adecuada entre el sistema nervioso, los órganos sensoriales y el sistema musculoesquelético (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

#### **2.2.2.2. Patrones para el alcance del dominio de destrezas en el desarrollo de la psicomotricidad**

Se define como habilidad motriz a cualquier acción muscular o movimiento del cuerpo necesario para realizar con éxito una tarea deseada. Una habilidad se define como la ejecución consciente de acciones musculares o movimientos del cuerpo necesarios para lograr un acto deseado, implicando la construcción de competencia motriz. En este contexto, se agrupan contenidos destinados a estimular la percepción y la coordinación motriz, abordando aspectos como la ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad, coordinación visomotriz y psicomotriz. Estos contenidos son prioritarios en los primeros tres grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para potenciar las capacidades físicas coordinativas (García, 2019).

La adquisición de una habilidad implica una acción consciente y conlleva el desarrollo de una competencia motriz. Es importante destacar que, en este contexto, se agrupan contenidos con el propósito de fomentar el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Estos contenidos incluyen la ubicación en el espacio y en el tiempo, el equilibrio, la lateralidad, así como la coordinación visomotriz y psicomotriz. Estos aspectos se centran especialmente en los primeros tres grados de la educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas. El desarrollo psicomotricidad sigue dos patrones para lograr el dominio de destrezas (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

- El principio céfalo-caudal indica que, en el proceso de adquirir habilidades motoras, primero se logra el control de la cabeza, seguido del tronco, los brazos antes que las piernas, y finalmente los pies y dedos, es decir, la adquisición sigue una dirección de arriba hacia abajo (García, 2019).
- El principio próximo-distal establece que el dominio de las destrezas motoras comienza desde el centro y se extiende hacia los extremos. En este sentido, se inicia con el control sobre la cabeza y el tronco, seguido de los brazos, luego las manos y, finalmente, los dedos. Ambos principios de adquisición de habilidades son fundamentales para comprender el desarrollo evolutivo de los niños y niñas, así como para diseñar experiencias de aprendizaje (García, 2019).

Estos patrones de adquisición de destrezas son cruciales para comprender el desarrollo evolutivo de niños y niñas, así como para diseñar experiencias de aprendizaje. El desarrollo psicomotor se considera un proceso adaptativo que influye en la autorregulación y la interacción con el entorno, permitiendo el uso de las habilidades motoras como medio de comunicación. Este proceso implica una integración motriz progresiva con niveles variables de intervención y aprendizaje. El enfoque pedagógico es esencial para el desarrollo adecuado de las habilidades motoras, y las estrategias didácticas basadas en juegos son altamente recomendadas. El juego tradicional, al ser esencialmente un juego, debe utilizarse siguiendo las pautas generales de la conducta lúdica. En esta dimensión, las estrategias de enseñanza del profesor adquieren importancia, destacándose la aproximación a la enseñanza activa y el aprendizaje cooperativo, donde el docente organiza tareas, proporciona retroalimentación y evalúa de manera activa. El aprendizaje cooperativo busca lograr adquisiciones en los aspectos social y afectivo, al mismo tiempo que promueve el dominio de los contenidos escolares para fomentar una enseñanza integral (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

### **2.2.2.3. Importancia de la psicomotricidad**

- La psicomotricidad formativo-educativa aborda la deficiencia motriz en actividades cotidianas como caminar, saltar, empujar, correr, lanzar y recibir, resaltando su relevancia en la vida diaria. Es esencial desarrollar habilidades motoras desde temprana edad, ya que influyen en el desarrollo completo de la persona (Gonzales, 2021).
- La educación del cuerpo y el movimiento en las primeras etapas tiene como objetivos educar el movimiento y la sensación, siendo esta última la primera fase del proceso de conocimiento, donde el conocimiento se entrelaza con el movimiento y las sensaciones adquiridas en la infancia (Gonzales, 2021).
- El movimiento es un medio genuino de expresión y comunicación, permitiendo la manifestación de potencialidades orgánicas, motoras, intelectuales y afectivas. Dada su importancia, se sugiere que las actividades de aprendizaje para niños en edad temprana incorporen movimiento y libertad. Los movimientos se dividen en motricidad fina y gruesa debido a su naturaleza (García, 2019).
- El movimiento desempeña un papel crucial en la vida de todas las personas, lo que justifica la sugerencia de incluir abundante movimiento y libertad en las actividades de aprendizaje para niños en edad temprana. Dada su naturaleza, los movimientos se dividen en dos categorías: motricidad fina y gruesa (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

### **2.2.2.4. Psicomotricidad gruesa**

La coordinación armoniosa de músculos y huesos en la motricidad gruesa es esencial para el desarrollo infantil. Este control motor es crucial para que un bebé refine sus movimientos y logre una mayor precisión a medida que su sistema nervioso se

desarrolla. La psicomotricidad gruesa busca movimientos coordinados, integrando aspectos motrices y cognitivos mediante actividades como saltar, arrastrarse, correr y bailar, promoviendo ritmo, coordinación viso-motriz, tonicidad y autocontrol. Además, contribuye al movimiento de las articulaciones. La investigación se enfoca en el desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales, donde los niños se divierten mientras perfeccionan esta habilidad crucial en la etapa preescolar (Gonzales, 2021).

La psicomotricidad gruesa implica la sincronización y armonía en movimientos que involucran grandes masas musculares, huesos y nervios, siendo notable en actividades que demandan coordinación y equilibrio. Este concepto aborda el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento corporal y las habilidades psicomotrices vinculadas a actividades al aire libre, así como las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se define como la capacidad del cuerpo para realizar movimientos amplios, como gatear, caminar o saltar. La motricidad gruesa y fina son complementarias y se desarrollan en un orden descendente desde la cabeza hacia los pies. La investigación enfatiza la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo infantil y cómo el juego puede contribuir a esta habilidad (García, 2019).

La psicomotricidad gruesa está relacionada principalmente con diversos movimientos corporales que controlan grandes masas musculares, siendo esencial para actividades como correr, saltar y trepar, fundamentales para el desarrollo de habilidades deportivas y actividad física. La estimulación y supervisión de la motricidad gruesa en niños pequeños es crucial, similar al seguimiento del desarrollo del lenguaje, ya que la práctica repetida de estos movimientos contribuye al aprendizaje a largo plazo. Este tipo de psicomotricidad implica movimientos en piernas, torso, cabeza y brazos, iniciando su desarrollo desde el nacimiento. Los niños se adaptan progresivamente a estos

movimientos en respuesta al entorno, que mantienen el equilibrio del cuerpo y son fundamentales para la interacción con el entorno. La habilidad motriz se define como la competencia para alcanzar objetivos frente a un objetivo dado, siendo el movimiento un componente primordial en este proceso (Ramón, 2022).

En el desarrollo de actividades con niños, se aborda la psicomotricidad gruesa, que implica acciones que fortalecen sus habilidades a través de diversos movimientos corporales. Estas acciones incluyen desplazarse solo, como caminar y saltar en un solo pie, desarrollando atención y procesos cognitivos. El control motor grueso es crucial en el desarrollo infantil, refinando movimientos a medida que el sistema neurológico madura, facilitando la transición a un control motor fino. La psicomotricidad gruesa se define como funciones nerviosas y musculares que posibilitan la movilidad y coordinación, activando sistemas nerviosos y receptores sensoriales en el cuerpo. Las acciones motoras conscientes forman habilidades motrices, con ejercicios que estimulan percepción y coordinación motriz. Contenidos como espacio, tiempo, equilibrio, lateralidad, y coordinación son enfatizados en los primeros grados, y los patrones céfalo-caudal y próximo-distal son esenciales para entender el desarrollo de los niños y planificar experiencias de aprendizaje (Vela, 2020).

La habilidad motriz gruesa se refiere a la coordinación de los músculos, el equilibrio y el desarrollo físico general del niño. Este proceso varía entre individuos debido a la madurez del sistema nervioso, carga genética, temperamento y estímulos del entorno. La progresión se produce de manera céfalo-caudal, desde el cuello hasta las piernas, con hitos como el control cefálico a los 2 meses, la sedestación a los 6 meses, el gateo a los 9 meses, la bipedestación a los 10 meses y la ambulación a los 12 meses. La motricidad gruesa abarca movimientos grandes, como andar, correr, saltar y girar, que requieren coordinación de músculos, huesos y nervios. Es esencial para realizar actos

voluntarios e involuntarios de manera coordinada. La progresión incluye el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse, ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, y saltar. Desde los reflejos iniciales, el bebé avanza hacia patrones más complejos, como agarrar objetos y alimentarse. El ambiente en el que se desarrolla el niño es crucial para prevenir complicaciones neurológicas, y se sugiere que los padres brinden estimulación considerando las necesidades del bebé (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

#### **2.2.2.5. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa**

Cada individuo experimenta un desarrollo único influido por factores como el entorno, la motivación y el respaldo parental. En el ámbito infantil, el mejoramiento de la motricidad gruesa se vincula estrechamente con el juego y acciones como saltar, correr y gatear. Desde la infancia, nos conectamos con el mundo mediante nuestro cuerpo, explorándolo, percibiéndolo y comunicándonos de manera única. En la Educación Inicial, la competencia para desenvolverse autónomamente a través de la motricidad busca que los niños se comprendan y expresen libremente física y motrizmente. Se fomenta la construcción progresiva de la imagen corporal, la conciencia del cuerpo y el dominio de posturas y movimientos, involucrando el espacio y otros aspectos. La competencia abarca la comprensión del cuerpo y la expresión corporal, evaluada mediante indicadores como la identificación de partes corporales, ajuste de movimientos, equilibrio y expresión gestual para comunicar emociones y pensamientos (Gonzales, 2021).

#### **2.2.2.6. Etapas de desarrollo de la psicomotricidad gruesa**

El desarrollo de la psicomotricidad sigue dos leyes fundamentales: céfalo-caudal (de la cabeza a los pies) y próximo-distal (del centro del cuerpo a brazos y piernas). Aunque la evolución es personal y varía según características fisiológicas y circunstanciales, se pueden identificar etapas en el desarrollo psicomotor:



- **0 a 3 meses:** Movimientos de cabeza, levantamiento y sostén con antebrazos.
- **3 a 6 meses:** Rotación del cuerpo.
- **6 a 9 meses:** Independencia para sentarse y gatear.
- **9 a 12 meses:** Desplazamiento gateando y escalada.
- **12 a 18 meses:** Primeros pasos y agacharse.
- **18 a 24 meses:** Bajar peldaños con ayuda y habilidad con balones.
- **2 a 3 años:** Correr, evitar obstáculos, intentar brincar y caer sobre los pies.
- **3 a 4 años:** Equilibrio con un pie, saltos desde objetos fijos.
- **4 a 5 años:** Girar en su eje y equilibrio prolongado en una extremidad (Gonzales, 2021)

#### **2.2.2.7. Actividades lúdicas y desarrollo de la psicomotricidad gruesa**

El concepto de psicomotricidad gruesa se originó con estudios de Preyer (1888) y Shin (1900) sobre el desarrollo motor. En 1907, Dupré formuló el término "motricidad gruesa" tras investigar la debilidad mental y motriz. A lo largo del tiempo, la importancia de la motricidad gruesa en preescolar se vinculó a la educación física, evolucionando hacia una "educación integral" específica llamada educación motriz. La madurez motriz, esencial para el desarrollo integral, abarca aspectos físicos y mentales. Henry Wallon destaca la conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, influenciando la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo. Wallon aboga por la necesidad del movimiento en la educación preescolar, considerándolo crucial para el desarrollo general y como paso previo al pensamiento conceptual. Su enfoque incluye "estadios evolutivos" que reflejan la interacción del organismo con el entorno durante el desarrollo infantil (García, 2019).

#### **2.2.2.8. Periodos evolutivos coincidentes con el nivel pre escolar**

Los diferentes estadios del desarrollo infantil se conceptualizan a través de diversas dimensiones psicomotrices, abarcando aspectos como la impulsividad motriz, la esfera emocional, el funcionamiento sensorio-motor y el personalismo. Estos estadios permiten visualizar tanto la capacidad cognitiva como la habilidad motora física del niño, influyendo en la formación de su esquema corporal y definiendo la realidad de su estilo de vida y su participación objetiva en ella. Durante estos estadios, el niño activa sus ritmos y movimientos coordinados, desarrollando tanto la psicomotricidad fina como la psicomotricidad gruesa, las cuales desempeñan un papel fundamental en la configuración de sus sistemas corporales. En este contexto, la psicomotricidad gruesa emerge como un elemento destacado en el proceso de desarrollo del niño preescolar (García, 2019).

- **Esquema Corporal:** Se refiere al entendimiento y conocimiento que tiene el individuo sobre su propio cuerpo. El desarrollo de esta capacidad permite que los niños reconozcan su cuerpo, lo utilicen como una extensión de sí mismos y establezcan las bases para mejorar diversas habilidades. Además, sirve como fundamento para comprender nociones espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, giros, volteos, ya que estas están vinculadas a la percepción de su propio cuerpo. El esquema corporal implica la coordinación equilibrada de los músculos en las extremidades, garantizando la ejecución eficaz de actividades. También implica la actividad tónica, que es crucial para los procesos corporales que demandan movimiento, y se requiere para llevar a cabo actividades de manera hábil y efectiva. El desarrollo del esquema corporal implica la realización de actos motores voluntarios, los cuales se perfeccionan a través de entrenamiento, práctica y perseverancia en la ejecución de diversas actividades corporales (Gonzales, 2021).

- **La coordinación:** Se refiere al trabajo conjunto y organizado entre las actividades motoras y visuales. El grado de localización del tono postural varía con cualquier alteración de la postura, y los músculos muestran mayor potencia al estirarse bajo la influencia de la gravedad. En posiciones de cubito, los efectos de la fuerza de la gravedad están contrarrestados adecuadamente por el apoyo completo del cuerpo. Para desarrollar el equilibrio de manera apropiada, los niños experimentan diversas sensaciones en diferentes posiciones y actitudes estáticas y dinámicas, como estar sentados, de pie, arrastrándose o gateando, enfrentándose a diferentes niveles de dificultad que requieren que el niño adapte cada segmento corporal en distintos grados de magnitud (Ramón, 2022).
- **La tonicidad:** Implica un estado constante de ligera contracción en los músculos estriados, sirviendo como telón de fondo para las actividades motrices y posturales. En cualquier movimiento corporal, se requiere la participación y coordinación de los músculos, alternando entre activación y relajación. La ejecución de movimientos voluntarios depende del control de la tensión muscular, regulada por el sistema nervioso. La actividad tónica es esencial para la adaptación de movimientos al objetivo deseado y para la interacción con el entorno. Además, la tonicidad muscular está estrechamente vinculada a los procesos de atención, afectando así los procesos de aprendizaje. La relación entre la actividad tónica muscular y cerebral destaca la importancia de la tonicidad en la psicomotricidad y su conexión con las emociones y la personalidad. Las tensiones psíquicas se reflejan en tensiones musculares, proporcionando una vía reversible para

trabajar con la relajación muscular y su impacto en la tensión emocional de las personas (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

- **La lateralidad:** Implica el desarrollo y la superioridad de un hemisferio cerebral sobre el otro. Este proceso es crucial para que el niño perfeccione su comprensión de izquierda y derecha, especialmente en relación con su propio cuerpo, y tiene una influencia significativa en habilidades como la lectura y la escritura. Es fundamental que el niño establezca su lateralidad, y para lograrlo, se prioriza la motivación a través de ejercicios psicomotores específicos. La lateralidad se manifiesta cuando existe un predominio de una parte del cuerpo sobre la otra, ya sea en el uso preferente de la mano, el pie o el ojo. Este aspecto no solo impacta en las habilidades motoras, sino que también tiene implicaciones importantes en el desarrollo de habilidades cognitivas y académicas (Gonzales, 2021).
- **Equilibrio:** El equilibrio se define como la capacidad de contrarrestar la influencia de la gravedad y mantener una postura específica del cuerpo según nuestras intenciones. La estabilidad corporal, que se refiere a la habilidad de mantenerse en posición vertical y realizar movimientos precisos, es esencial para lograr coordinación en las acciones del niño. La comodidad y precisión del equilibrio en la bipedestación y los desplazamientos rectos son determinantes para que las acciones del niño sean coordinadas y precisas. Dominar el equilibrio es una habilidad desafiante que demanda un considerable esfuerzo nervioso y concentración por parte de los niños. Este proceso implica la internalización del eje del cuerpo, la distribución adecuada del peso y la capacidad de moverse dentro de los límites del equilibrio. Un equilibrio bien desarrollado contribuye no solo a la coordinación general, sino también a la seguridad y la madurez emocional del niño (Ramón, 2022). Se severa que hay tres tipos:

- **Estático:** La fuerza de gravedad actúa sobre el cuerpo en reposo, mantenido por las contracciones musculares que sostienen la postura fija y estable.
- **Cinético:** La persona, que se encuentra en reposo, se ve sometida repentinamente a un movimiento de translación rectilíneo y uniforme, anticipando su estado de reposo inicial.
- **Dinámico:** La persona realiza activamente movimientos motrices con su cuerpo, cambiando de posición en su entorno en momentos específicos. Este dinamismo implica desplazamientos que evitan caídas o errores de cálculo (Gonzales, 2021).
- **Espacial:** Esta competencia se refiere a la capacidad del niño para identificar la posición constante de su propio cuerpo y entender el entorno, así como la habilidad para colocar objetos en relación con su propia posición. Además, implica la percepción de organizar y disponer objetos en el entorno, ya sea de manera simultánea o en momentos específicos. Las dificultades en esta área pueden manifestarse en habilidades como la escritura. El desarrollo de esta competencia es esencial para la orientación diaria y la comprensión del mundo exterior. Es fundamental tener en cuenta el ritmo de crecimiento individual, ya que las nociones espaciales se adquieren de manera gradual y no todas al mismo tiempo (Gonzales, 2021).
- **Tiempo y Ritmo:** Estas habilidades se forman a través de movimientos que siguen una secuencia temporal. El proceso incluye la mejora de nociones como rápido y lento, la orientación temporal con conceptos de antes y después, y la comprensión de la estructura temporal, como cruzar de un punto a otro al compás de una campana. Además, se fomenta la creación de sonidos bucales propios,

manejando magnitud, compás y duración, mientras se incorporan movimientos corporales coordinados con el sonido en cada niño/a (Gonzales, 2021) . También, Se puede describir como la repetición de movimientos en intervalos regulares, coordinados en una secuencia rítmica con sonidos específicos. A través de la educación, los niños desarrollan tres aspectos fundamentales del ritmo: perceptivo, motor y afectivo. Se reconoce que el cuerpo se desplaza en un espacio y tiempo específicos, y cada gesto o señal en el espacio también se manifiesta en el tiempo. Analizando el movimiento orgánico, que sigue leyes básicas de funcionamiento natural, se observa que tiene un recorrido dentro del cuerpo. Esta propagación de energía muscular da forma al ritmo, un componente anímico arraigado en características psicósomáticas y que también depende de factores circunstanciales y ambientales (Ramón, 2022).

#### **2.2.2.9. Dominio corporal**

La mayoría de autores que abordan el tema de la expresión corporal coinciden en definir el Dominio Corporal de manera similar. Por ejemplo, el concepto de “motor” se describe como "la necesidad de dominar el cuerpo para poder expresarnos corporalmente con una finalidad estética, siendo necesario considerar el cuerpo globalmente y que cada músculo esté al servicio de la voluntad". El Dominio Corporal busca hacer al cuerpo más expresivo, perfeccionar el instrumento y permitir que cada músculo o grupo de músculos actúe con independencia.

- **Dominio corporal dinámico:** Se refiere a la habilidad de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas según la propia voluntad o una consigna específica. Implica no solo el desplazamiento, sino especialmente la sincronización de los movimientos, logrando armonía sin rigidez ni brusquedad. Este dominio

proporciona confianza y seguridad a los niños/as, haciéndolos conscientes del control que tienen sobre su cuerpo en diversas situaciones. Aspectos como la madurez neurológica, la estimulación adecuada y un entorno propicio son fundamentales para su desarrollo, así como comprender lo que están haciendo y cómo hacerlo.

- **Dominio corporal estático:** Involucra la vivencia de movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez del sistema nervioso. Permite al niño realizar acciones previamente representadas mentalmente, contribuyendo a la coordinación general. Se considera estático porque implica el control del cuerpo cuando no está en movimiento. Además del equilibrio estático, se integran la respiración y la relajación, actividades que ayudan a profundizar en la comprensión del esquema corporal. La práctica de estos movimientos contribuye a la organización y la utilización efectiva del cuerpo a lo largo del tiempo (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019)

#### **2.2.2.10. Psicomotricidad para el crecimiento del niño**

- El niño tiene necesidades fundamentales de ejercicio psicomotrices y diversas experiencias corporales, esenciales para su salud, crecimiento y formación de personalidad. Más allá del fortalecimiento muscular, el niño busca probar su fuerza, comprensión y ejecución, lo que implica desafíos adaptados a su medida y situaciones que despierten su interés. El juego se presenta como un recurso pedagógico valioso para abordar estas preocupaciones educativas.
- El perfeccionamiento motor implica aprendizaje y adaptación del comportamiento a través de situaciones repetitivas, activando procesos cognitivos y motores para mejorar habilidades. La habilidad, definida como el nivel de competencia en la realización de tareas motoras, se ajusta flexiblemente a las variaciones del entorno

gracias a la coordinación y destreza. El cerebro actúa como un complejo ordenador que controla y corrige la ejecución de los movimientos durante la acción. La psicomotricidad, que abarca las funciones nerviosas y musculares para la movilidad y coordinación, refleja el control general sobre el cuerpo.

- La psicomotricidad implica el progresivo control del cuerpo, desde el manejo de la cabeza boca abajo hasta acciones como el volteo y sentarse, estructurando el espacio donde ocurren estos movimientos mediante la interiorización y la percepción global del proceso. No se limita a la descripción de conductas motoras, sino que también aborda los procesos que respaldan los cambios en dicha conducta. Los movimientos naturales del ser humano se reflejan en la motricidad, manifestándose en habilidades motrices básicas de niños de 1 a 6 años y determinando su comportamiento motor (García, 2019)

#### **2.2.2.11. Psicomotricidad y juego**

Las actividades psicomotrices ofrecen diversas oportunidades para situaciones cercanas al juego, promoviendo la participación activa del niño de manera significativa. En la Educación Infantil, la psicomotricidad se concibe como una experiencia activa de interacción con el entorno, utilizando el juego como herramienta educativa que permite al niño ajustarse individualmente o interactuar con otros niños. Este enfoque integral considera al niño en su totalidad, explorando sus respuestas psicomotrices como reveladoras de conocimientos cognitivos, socialización, hábitos, aspectos emocionales y capacidad de aprendizaje, contribuyendo así a la formación de su personalidad de manera lúdica (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

El movimiento se reconoce como un elemento vital para todas las edades, especialmente para el niño, ya que a través de la actividad lúdico-motora, el niño se



involucra activamente con su entorno. El juego se presenta como un mecanismo crucial que asegura la actividad motriz necesaria para la adaptación y aprendizaje del niño. En Educación Infantil, el juego se considera el mejor facilitador del aprendizaje, actuando como eje organizador del trabajo escolar debido a su capacidad motivadora, placentera, seguridad en la activación motora y flexibilidad en la organización. Se ve al juego como una actividad física y mental fundamental que favorece el desarrollo integral de la persona, siendo un medio utilizado por los niños para expresar sus experiencias relacionadas con el entorno. Además, el juego se integra como un instrumento de aprendizaje que no solo transmite contenidos de cada área, sino que también se adapta a los intereses y motivaciones de los niños, siendo esencial en su evolución al estar conectado con el desarrollo del conocimiento, la afectividad, la motricidad y la socialización (Cahuana, Gómez, & Rubina, 2019).

#### **2.2.2.12. Actividades para niños en edad preescolar para desarrollar habilidades psicomotoras gruesas**

- **Bailar:** La actividad de bailar resulta muy entretenida para los niños, ya sea en forma libre, con coreografías o, preferiblemente, con "canciones con baile". Fomentar el baile en casa o llevar al niño a actividades extracurriculares o recreativas apropiadas para su edad es una excelente manera de incentivar la danza.
- **Caminar:** Aunque caminar con niños puede ser más lento, a menudo optamos por la silla de paseo o el coche para movernos con mayor rapidez. No obstante, es esencial que el niño se mueva y camine tanto como sea posible. Realizar excursiones, participar en actividades con un adulto, pasear por la calle, son fundamentales para que el niño camine, adquiera velocidad y resistencia.

- **Ir al parque:** Los parques ofrecen a los niños numerosas oportunidades para moverse y socializar con otros niños. Correr, saltar, colgarse, deslizarse, trepar y usar los columpios son algunas de las actividades que pueden realizar. Además, en el parque, los niños aprenden a caerse y superan el miedo a subirse a diferentes estructuras, lo que contribuye a aumentar su confianza en sí mismos.
- **Natación y juegos de agua:** La natación es un excelente ejercicio que desarrolla todo el cuerpo y mejora la coordinación. Además, enseñar a un niño a nadar proporciona tranquilidad cuando se encuentran en lugares con agua, como piscinas, ríos o playas.
- **Juegos de equilibrio:** Los juegos de equilibrio son fundamentales para el desarrollo psicomotor del niño. Practicar caminar sobre una cuerda o juegos "a la pata coja" es esencial para su desarrollo. En entornos exteriores, se pueden realizar pequeños juegos de equilibrio en muros bajos, bancos, etc., con la supervisión de un adulto.
- **Triciclos y bicicletas:** Montar en triciclo, bicicletas con ruedas o sin pedales ayuda a los niños a moverse, aprender a coordinar y desarrollar el equilibrio.
- **Pistas de obstáculos:** Las pistas de obstáculos se pueden crear con diversos elementos y en cualquier lugar. La clave es que el niño se desplace de distintas formas, se agache, salte, se arrastre y piense en cómo superar los obstáculos.
- **Juegos con pelotas:** Un niño disfruta mucho con una pelota y puede aprender diversas habilidades, como lanzar, atrapar, correr, patear y esquivar. Las pelotas ofrecen una variedad de opciones para actividades lúdicas y educativas (García, 2019)

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS Y VARIABLES**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **3.1.1. Hipótesis general**

La implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

1. La implementación de actividades lúdicas mejora en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.
2. La implementación de actividades lúdicas mejora el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.
3. La implementación de actividades lúdicas mejora la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

#### **3.2. Variables**

La variable independiente es las actividades lúdicas y la variable dependiente la psicomotricidad gruesa.

### 3.3. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operalización de variables*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Variable independiente</b> Actividades lúdicas	Caminar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra interés en las actividades.</li> <li>Participa en las tareas indicadas.</li> <li>Disfruta de los ejercicios realizados.</li> </ul>
	Trasladarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se esfuerza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecuta las actividades que se le indica.</li> <li>Se esfuerza por hacer bien el trabajo.</li> <li>Se divierte realizando la actividad.</li> </ul>
	Lanzar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinamiza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza las actividades con interés.</li> <li>Se animan entre ellos.</li> <li>Sabe que está jugando.</li> </ul>
<b>Variable dependiente</b> psicomotricidad gruesa	Estimulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos generales grandes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Camina en puntillas para pasar la soga en forma de Zigzag.</li> <li>Pasa un circuito caminando, gateando y/o saltando.</li> <li>Utiliza sus manos y sus pies para atrapar la luz dentro de la oscuridad.</li> </ul>
	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mantiene el equilibrio en movimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para apilar los cubos.</li> <li>Levanta ambos pies del piso al saltar para pasar por la colchoneta y aros.</li> <li>Levanta ambos pies del piso al saltar y atrapar del globo.</li> <li>Lanza la pelota con ambas manos hacia el aro.</li> </ul>
	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mueve su cuerpo coordinadamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mueve y utiliza su cuerpo para jugar “Mata gente”.</li> <li>Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al ratón y al gato.</li> <li>Logra caminar con obstáculos.</li> <li>Imita movimientos que un guía realiza.</li> </ul>

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Tipo de investigación

La investigación es aplicada, se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en determinado sector de la realidad (Carrasco, 2019, p. 43).

#### 4.2. Nivel de investigación

El alcance es explicativo, los mismos que van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales (Hernandez et al, 2014, pág. 127).

#### 4.3. Diseño de investigación

La presente investigación asume un diseño experimental de tipo pre experimental con pre y post prueba, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014).

El diagrama de este estudio fue el siguiente:

G1            01            X            02

G1 : Muestra en la que se realiza el estudio.

O1 : Datos obtenidos de la Prueba de entrada de la psicomotricidad gruesa.

O2 : Datos obtenidos de la Prueba de salida de la psicomotricidad gruesa.

X : Aplicación de las actividades lúdicas.

#### 4.4. Población y muestra

##### 4.4.1. Población

La población estuvo constituida por 25 alumnos del nivel inicial de la Institución educativa N° 506 de Tungasuca – Tupac Amaru - Canas- Cusco, 2023.

**Tabla 2**

*Población de la institución educativa N° 506 de Tungasuca - Tupac Amaru - Canas – cusco, 2023.*

Año	Cantidad		
	M	F	T
3 años	3	2	5
4 años	5	6	11
5 años	4	5	9
Total	12	13	25

*Nota:* Nómina de matrícula, 2023.

##### 4.4.2. Muestra

Para determinar la muestra, se eligió el muestreo no probabilístico a juicio de los investigadores, la muestra se eligió de forma intencional puesto que se observó mayores condiciones para la aplicación del tratamiento a los estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial.

**Tabla 3**

*Muestra de la institución educativa N° 506 de Tungasuca - Tupac Amaru – Canas – cusco, 2023.*

Año	Cantidad		
	M	F	T
4 años	5	6	11
5 años	4	5	9
Total	9	11	20

*Nota:* Nómina de matrícula, 2023.

#### 4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo del trabajo de investigación se aplicará las siguientes técnicas e instrumentos: ficha de observación (prueba de entrada y salida), es decir, una ficha utilizada para registrar y sistematizar información relevante sobre el comportamiento de los estudiantes con lo que se trabajó. La ficha de observación estuvo dividida en tres partes: Estimulación, equilibrio y coordinación, teniendo cada una un total de tres y cuatro ítems respectivamente, las posibles respuestas fueron: Siempre, a veces y nunca.

#### 4.6. Técnica de procesamiento de datos

Para el análisis e interpretación de datos se utilizará la estadística descriptiva; los cuadros estadísticos y los estadígrafos correspondientes.

#### 4.7. Prueba de normalidad

Se ha utilizado la prueba de normalidad de shapiro wilk, ya que según el cuadro si la muestra es menor a 50 se utiliza esa prueba de normalidad.

Shapiro- Wilk	Kolmogorov -Smirnov
n <=50	n>50

Para ello se sigue el siguiente procedimiento:

a) Plantear la hipótesis:

H0 : Los datos tienen una distribución normal

H1 : Los datos no tienen una distribución normal

b) Nivel de significancia

Confianza            95%

Significancia (alfa) 5%

c) Prueba de normalidad a emplear

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
ACTIVIDADES LUDICAS - ENTRADA	,769	20	,000
PSICOMOTRICIDAD GRUESA- ENTRADA	,853	20	,006

d) Criterio de decisión

Si  $p < 0,05$  se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

Si  $p \geq 0,05$  se acepta la  $H_0$  < 0,05 se rechaza  $H_1$

e) Decisión y conclusión

Como  $p = 0 < 0,05$  entonces rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_1$ , es decir los datos no tienen distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica.



## CAPÍTULO V

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 5.1. Descripción de los resultados

El análisis de los datos obtenidos y la interpretación de los resultados vienen a ser el aspecto más importante de la investigación, porque con ello se validan las hipótesis y logran los objetivos de la investigación.

#### 5.2. Variables demográficas

Para el estudio realizado se ha tomado como muestra a niños y niñas de 4 y 5 años de la sección en número de 20 estudiantes quienes están distribuidos por características como edad y sexo.

#### **Tabla 4**

*Edad de los estudiantes de la muestra de la Institución educativa N° 506 de Tungasuca - Tupac Amaru – Canas – Cusco, 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
4 años	11	55.0	55.0	55.0
5 años	9	45.0	45.0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

*Nota : Encuesta aplicada 2023.*

Los datos etarios nos demuestran que son 55.0 % niños y niñas de 4 años de edad y 45.0% de estudiantes de 5 años. Lo que implica que son 100% coetáneos y cuya realidad socioeconómica es análoga, y que pertenecen a un mismo círculo comunitario como es el centro poblado de Tungasuca y aledaños en la misma que viven y que comparten diferentes aspectos de su vida.

**Tabla 5**

*Sexo de los estudiantes de la Institución educativa N° 506 Tungasuca - Tupac Amaru – Canas – Cusco, 2023.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	09	45,0	45,0	45,0
Femenino	11	55,0	55,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

*Nota : Encuesta aplicada 2023.*

Dentro del grupo muestral se tiene a un 45% de estudiantes de sexo masculino y un 55% de sexo femenino. Tanto las niñas como los niños son del mismo pueblo o aldeaños por lo que son estudiantes que han atravesado experiencias parecidas o similares.

### 5.3. Resultados de la prueba de entrada y salida

#### 5.3.1. Prueba de entrada y salida de la variable actividades lúdicas

**Tabla 6**

*Prueba de entrada y salida de la variable "Actividades lúdicas"*

	PRUEBA DE ENTRADA										PRUEBA DE SALIDA									DIFE- RENCIA	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	TOTAL	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9		TOTAL
PART1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	17	2	3	3	4	3	3	3	3	3	27	10
PART2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	18	2	3	3	3	3	4	4	3	3	28	10
PART3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	15
PART4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	20	2	3	3	3	4	3	3	3	4	28	8
PART5	1	2	2	3	2	2	2	3	1	18	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	8
PART6	2	1	2	2	3	2	2	3	1	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	18
PART7	1	2	3	2	2	2	1	2	2	17	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28	11
PART8	2	1	2	3	2	3	2	1	2	18	2	4	3	4	4	3	3	3	3	29	11
PART9	2	3	2	3	2	3	1	2	2	20	2	3	3	3	3	4	4	3	3	28	8
PART10	2	2	2	2	3	2	2	2	3	20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	15
PART11	1	2	2	3	2	2	2	3	1	18	2	3	3	3	4	3	4	3	3	28	10
PART12	2	1	2	2	3	2	2	3	1	18	3	2	3	3	3	3	3	3	4	27	9
PART13	1	2	2	3	2	2	2	3	1	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	18
PART14	2	1	2	2	3	2	2	3	1	18	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28	10
PART15	1	2	3	2	2	2	1	2	2	17	2	3	3	4	3	3	4	3	4	29	12
PART16	2	1	2	3	2	3	2	1	2	18	2	3	3	3	3	4	4	3	3	28	10
PART17	2	3	2	3	2	3	1	2	2	20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	15
PART18	2	2	2	2	3	2	2	2	3	20	2	3	3	3	4	3	3	3	4	28	8
PART19	1	2	2	3	2	2	2	3	1	18	3	2	3	3	3	3	4	3	3	27	9
PART20	1	1	2	1	1	2	1	2	2	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	23
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	<b>43</b>	<b>49</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>33</b>	<b>44</b>	<b>36</b>	<b>364</b>	<b>54</b>	<b>65</b>	<b>66</b>	<b>69</b>	<b>70</b>	<b>69</b>	<b>73</b>	<b>66</b>	<b>70</b>	<b>602</b>	<b>238</b>

*Nota : Encuesta aplicada 2023.*

### 5.3.2. Prueba de entrada y salida de la variable psicomotricidad gruesa

**Tabla 7**

*Prueba de entrada y salida de la variable "Psicomotricidad gruesa"*

	PRUEBA DE ENTRADA											PRUEBA DE SALIDA											DIFERENCIA		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	TOTAL	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10		S11	TOTAL
PART1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31	12
PART2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	18	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	28	10
PART3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	30	8
PART4	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	16	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30	14
PART5	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	17	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	31	14
PART6	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	31	12
PART7	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	18	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31	13
PART8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	28	6
PART9	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	16	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	30	14
PART10	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	17	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30	13
PART11	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	31	12
PART12	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	18	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31	13
PART13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	28	6
PART14	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	16	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	30	14
PART15	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	17	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30	13
PART16	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	31	12
PART17	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	18	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31	13
PART18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	28	6
PART19	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	16	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	30	14
PART20	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	17	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30	13
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>28</b>	<b>36</b>	<b>32</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>32</b>	<b>368</b>	<b>52</b>	<b>60</b>	<b>56</b>	<b>55</b>	<b>52</b>	<b>45</b>	<b>53</b>	<b>52</b>	<b>59</b>	<b>56</b>	<b>60</b>	<b>232</b>	

*Nota: Encuesta aplicada 2023.*

### 5.3.3. Diferencia entre la prueba de entrada y salida

**Tabla 8**

*Diferencias entre la prueba de entrada y salida*

PARTICIPANTE	ACTIVIDADES LÚDICAS			PSICOMOTRICIDAD GRUESA			DIFERENCIA V1
	V1E	V1S	DIFERENCIA	V2E	V2S	DIFERENCIA	
P1	17	27	10	19	31	12	22
P2	18	28	10	18	28	10	20
P3	20	35	15	22	30	8	33
P4	20	28	8	16	30	14	22
P5	18	26	8	17	31	14	22
P6	18	36	18	19	31	12	30
P7	17	28	11	18	31	13	24
P8	18	29	11	22	28	6	27
P9	20	28	8	16	30	14	22
P10	20	35	15	17	30	13	28
P11	18	28	10	19	31	12	22
P12	18	27	9	18	31	13	22
P13	18	36	18	22	28	6	24
P14	18	28	10	16	30	14	24
P15	17	29	12	17	30	13	25
P16	18	28	10	19	31	12	22
P17	20	35	15	18	31	13	28
P18	20	28	8	22	28	6	14
P19	18	27	9	16	30	14	23
P20	13	36	23	17	30	13	26
<b>TOTAL</b>	<b>364</b>	<b>602</b>	<b>238</b>	<b>368</b>	<b>600</b>	<b>232</b>	<b>470</b>

*Nota : Encuesta aplicada 2023.*

### 5.4. Prueba de hipótesis general

Se ha realizado la prueba de “t” Student para una muestra relacionada, debido a que se han tomado dos muestras al mismo grupo en diferentes tiempos (longitudinal). La misma que ha dado los siguientes resultados.

**Tabla 9***Estadísticas de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. promedio	Error
Par 1	PSICOMOTRICIDAD GRUESA-ENTRADA	18,40	20	2,113		,472
	PSICOMOTRICIDAD GRUESA-SALIDA	30,00	20	1,124		,251

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PSICOMOTRICIDAD GRUESA-ENTRADA & PSICOMOTRICIDAD GRUESA-SALIDA	20	-,465	,039

Par		Media	Desv Desviación	Desv Error promedio	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
					95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
1	PSICOMOTRICIDAD GRUESA-ENTRADA - PSICOMOTRICIDAD GRUESA-SALIDA	11,600	2,817	,630	12,919	10,281	18,414	19	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de la psicomotricidad gruesa es de 11,600 lo que explica el incremento de puntuación en la post prueba. De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

(H0) La implementación de actividades lúdicas NO mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

#### 5.4. Prueba de hipótesis específicas 1

##### *Estadística de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv.Error promedio
Par 1	ESTIMULACIÓN – ENTRADA	4,80	20	,768	,172
	ESTIMULACIÓN - SALIDA	8,40	20	,503	,112

		N	Correlación	Sig.
Par 1	ESTIMULACIÓN - ENTRADA & ESTIMULACIÓN - SALIDA	20	-,327	,159

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv.Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	ESTIMULACIÓN - ENTRADA - ESTIMULACION-SALIDA	-3,600	1,046	,234	-4,090	-3,110	-15,387	19	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la estimulación de la psicomotricidad gruesa es de 3,600 lo que explica el incremento de puntuación en la post prueba. De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La implementación de actividades lúdicas mejora en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023.

(H0) La implementación de actividades lúdicas NO mejora en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca Tupac Amaru – Canas - Cusco, 2023.

#### 4.4. Prueba de hipótesis específica 2

		Media	N	Desv. Desviación	Desv.Error promedio
Par 1	EQUILIBRIO -ENTRADA	6,60	20	,821	,184
	EQUILIBRIO – SALIDA	10,25	20	,786	,176

		N	Correlación	Sig.
Par 1	EQUILIBRIO - ENTRADA & EQUILIBRIO – SALIDA	20	-,571	,009

Diferencias emparejadas						
Media	Desv. Desviación	Desv.Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia	t	G I	Sig. (bilateral)



					Inferior	Superior			
Par 1	EQUILIBRIO - ENTRADA	- 3,650	1,424	,319	-4,317	-2,983	-	19	,000
	EQUILIBRIO - SALIDA						11,460		

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media del equilibrio de la psicomotricidad gruesa es de 3,650 lo que explica el incremento de puntuación en la post prueba. De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La implementación de actividades lúdicas mejora el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

(H0) La implementación de actividades lúdicas no mejora el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

#### 4.5. Prueba de hipótesis específica 3

		Media	N	Desv. Desviación	Desv.Error promedio
Par 1	COORDINACIÓN - ENTRADA	7,00	20	,918	,205
	COORDINACIÓN - SALIDA	11,35	20	,813	,182

	N	Correlación	Sig.
--	---	-------------	------

Par 1	COORDINACIÓN - ENTRADA & COORDINACIÓN - SALIDA	20	,282	,228
-------	---	----	------	------

Diferencias emparejadas

Par	M edia	D esv. D	D esv. Error prom edio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	G l	Sig. (bilateral)	
				Inferior	Superior				
Par 1	COORDINACIÓN - ENTRADA COORDINACIÓN - SALIDA	- 4,350	1,040	,233	-4,837	-3,863	- 19	18,706	,000

De acuerdo a la tabla de estadísticas de muestras emparejadas resultados de prueba de entrada a la de salida la diferencia de la media de la coordinación de la psicomotricidad gruesa es de 4,450 lo que explica el incremento de puntuación en la post prueba. Entonces, la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

(H1) La implementación de actividades lúdicas mejora la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas- Cusco, 2023.

(H0) La implementación de actividades lúdicas no mejora la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.

## 5.1. Discusión de resultados

Según la hipótesis general, La implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca Tupac Amaru- Cusco, 2023. De acuerdo a la correlación de muestras emparejadas de nuestro estudio, el P valor es de ,000 que es menor a 0,05. De acuerdo a la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. Los resultados obtenidos coinciden con el estudio de (Rodriguez, 2019) llevó a cabo una investigación titulada "Estrategias didácticas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años", quien concluyó que el programa implementado tuvo un impacto no solo en el área motriz, sino también en las áreas cognitiva, del lenguaje y socioemocional, por lo que se considera un programa integral para los niños. Además, destacó que la mejora en la motricidad gruesa contribuye a potenciar las destrezas y habilidades de los niños, permitiéndoles participar activamente en entornos sociales para explorarlos y comprenderse mejor, lo cual concuerda con nuestro trabajo. Asimismo, (Caicedo & Narváez, 2021) en su trabajo "Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad", demuestra que las actividades lúdicas tradicionales contribuyen al progreso de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Igualmente, (Carhuallanqui, 2020) llevó a cabo una investigación titulada "Actividades lúdicas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo, 2020", el mismo que determinó el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial. El presente estudio proporciona evidencia sólida que respalda la hipótesis de que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N°

506 de Tungasuca. Los resultados obtenidos subrayan la eficacia de estas actividades en mejorar habilidades motoras clave y sugieren que la implementación de intervenciones lúdicas puede ser una estrategia efectiva para el desarrollo motor en contextos educativos similares. Por lo que destacamos la relevancia, desde la perspectiva del niño, enriqueciendo, desarrollando y estimulando con el propósito de potenciar el progreso de la motricidad y facilitar aprendizajes armónicos en el futuro.

Con respecto a la primera hipótesis específica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. (H1) La implementación de actividades lúdicas mejora en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca-Tupac Amaru- Cusco, 2023. Cuyo resultado coincide con el de (Arias, 2024) realizó la investigación titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa N° 465 La Perla de Yarinacocha – Ucayali, 2023” En conclusión, se determinó que la práctica de actividades lúdicas contribuye de manera significativa al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Asimismo, Campaña (2020) realizó la investigación titulada "Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa centrada en el equilibrio en niños menores de cuatro años del C.D.I. 'Bosque Encantado Dos' en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo". Este estudio buscó aplicar técnicas recreativas para fortalecer la motricidad gruesa en niños preescolares. Los resultados mostraron que las técnicas recreativas adecuadas para la primera infancia son efectivas para mejorar el equilibrio físico y fortalecer la motricidad gruesa en este grupo de edad. Entonces, se afirma que la psicomotricidad gruesa se refiere al control de movimientos amplios del cuerpo, como correr, saltar, y trepar, que son fundamentales para el desarrollo físico y la autonomía de los niños. Según diversos estudios, las actividades lúdicas, que incluyen juegos y ejercicios diseñados para

involucrar estos grandes grupos musculares, son esenciales para el desarrollo óptimo de estas habilidades.

De igual forma, la segunda hipótesis específica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. La implementación de actividades lúdicas mejorará el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Cusco, 2023. De la misma forma . Igualmente, (Huanca, 2023) llevó a cabo la investigación titulada "El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de la I E I N° 56106 Altiya Canas - Cusco 2021", la autora propuso destacar la importancia del ámbito escolar en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años, especialmente en relación con las actividades lúdicas. Asimismo, (Roldán, 2023) elaboró la investigación titulada “La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”. El objetivo principal del trabajo de investigación fue demostrar el impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años en la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay. Los resultados indicaron que la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas permitió a los estudiantes desarrollar gradualmente la coordinación motora fina y gruesa, así como la conciencia de los esquemas corporales.

Con respecto a la tercera hipótesis específica Debido a que el P valor es 0,000 se acepta la hipótesis de trabajo que es La implementación de actividades lúdicas mejorará la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Cusco, 2023. El trabajo de (Vásquez, 2022) "Actividades lúdicas para fomentar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria

de una institución educativa en Chiclayo", es análogo en resultados a nuestro estudio, ya que su objetivo principal de esta investigación fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado en una institución educativa de Chiclayo. A pesar de que los niños son de primer grado de primaria, son casi coetáneos de la muestra de nuestro estudio. Los resultados indicaron una relación significativa entre ambas variables, con una correlación positiva, demostrando que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños. Asimismo (Sullón, 2019) llevó a cabo la investigación titulada "Actividades lúdicas para fomentar la inteligencia corporal-kinestésica en niños del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 14342-Geraldo-Frías-Ayabaca-2018". El objetivo principal de la investigación fue desarrollar la inteligencia corporal-kinestésica mediante actividades lúdicas en niño, los resultados obtenidos revelaron que los niños lograron desarrollar la inteligencia corporal kinestésica a través de actividades lúdicas. Entonces podemos afirmar que los movimientos corporales como principal medio de expresión han mejorado, igual que en nuestro estudio, el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas, la coordinación motora fina, el disfrute durante la realización de las actividades, la destreza para llevar a cabo trabajos manuales, una buena coordinación y el desarrollo del equilibrio. A manera de conclusión se puede afirmar que la conclusión más destacada fue que las actividades lúdicas se posicionan como una estrategia significativa para fomentar la inteligencia corporal – Kinestésica. El cual resalta el uso de la motivación en el desarrollo de las actividades y obtener mejores logros, el mismo que utilizamos en nuestro estudio, pues sin motivación constante los estudiantes pueden dificultar en la realización de su trabajo.

## CONCLUSIONES

**Primera:** La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023. Esta conclusión sugiere que hay una fuerte evidencia estadística para afirmar que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo significativo en la psicomotricidad gruesa de los niños en el contexto estudiado. El hecho de que el P valor sea mucho menor que 0,05 confirma la eficacia de estas actividades.

**Segunda:** La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023. Aquí se refuerza la idea de que las actividades lúdicas no solo mejoran la psicomotricidad gruesa en general, sino que también son efectivas específicamente para estimular esta habilidad. La significancia estadística reafirma la relevancia de estas actividades en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en los niños.

**Tercera:** La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023. El equilibrio, una componente crucial de la psicomotricidad gruesa, se ve significativamente mejorado por las actividades lúdicas. La baja P valor respalda fuertemente la conclusión de que estas actividades son efectivas para mejorar el equilibrio en los niños, lo cual es vital para su desarrollo físico.

**Cuarta:** La significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023. La mejora en la coordinación de la psicomotricidad gruesa es otra área donde las actividades lúdicas muestran un impacto positivo significativo. La evidencia estadística robusta, reflejada en el bajo P valor, indica que estas actividades son muy efectivas para mejorar la coordinación motora en los niños de la institución estudiada.



## SUGERENCIAS

**Primera:** Se sugiere al director de la institución educativa establecer y regular acciones de coordinación entre los maestros de educación inicial y los maestros de los primeros grados de primaria. Esto permitirá planificar y ejecutar acciones conjuntas para apoyar el desarrollo de actividades psicomotoras en los niños y niñas de inicial, asegurando una transición fluida y continua en su desarrollo motriz.

**Segunda:** Se sugiere a la comunidad educativa encabezada por la dirección que puedan organizar talleres de información y acción con los padres de familia para que puedan apoyar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de sus menores hijos. Ciertamente que los padres apoyan las actividades del docente, pero si se involucran en la ejecución de algunas actividades es mucho mejor.

**Tercera:** Se recomienda a las docentes incorporar de manera constante y sistemática estrategias lúdico-recreativas en el desarrollo de las sesiones de clase. Dado que las actividades lúdicas han demostrado tener una influencia significativa en la mejora de las capacidades psicomotoras de los estudiantes, su uso regular potenciará el desarrollo integral de los niños.

**Cuarta:** Se aconseja a los padres de familia realizar actividades que promuevan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el hogar. Al complementar el trabajo realizado en la institución educativa, estas actividades contribuirán significativamente al desarrollo integral de los niños y niñas, potenciando sus habilidades motoras y su bienestar general.

## BIBLIOGRAFÍA

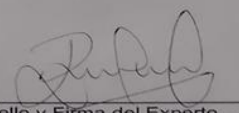
- Aguedo, L. A., & Hurtado, J. M. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre. *Licenciatura en Educación Inicial*. Universidad San Agustín de Arequipa, Arequipa.
- Aguilar, G. Y. (2020). *Nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 209*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Amaya, Y. C. (2021). *Estrategias para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de preescolar del colegio alegría del niño Riohacha – Guajira*. Riohacha:
- Caicedo, J. P., & Narváez, J. C. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- 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”*. Pasto: Universidad Santo Tomás.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación educativa*. Lima: UNMSM.
- Estela, J. S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo .
- Fernandez, N. (2021). *Juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 212 Cumba Bagua Grande 2021*. Trujillo: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.
- Gallardo, J. L. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Inovagogia*, 1-12. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardoVzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, E. L. (2018). *“Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la i.e. de aplicación IESPP “AMM”- Celendín”*. Trujillo: Universidad San Pedro.
- Hernández Sampieri, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, C. (2006). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw Hill.
- Higueras, L., & Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado*, 24(1), 266-283. Obtenido de file:///C:/Users/unsaac/Downloads/8677-Texto%20del%20art%C3%ADculo-38608-2-1020200302%20(2).pdf
- Huamán, E. D., & Valencia, M. M. (2017). *El juego para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa “Divino mor” de Santiago-Cusco*. Arequipa: Universidad San Agustín de Arequipa.

- Merino, B. M. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Minedu.
- Mineduación. (2014). *El juego en el nivel inicial*. Bogotá: Panamericana Forma.
- Ministerio de Educación. (2013). *Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad. Propuesta Pedagógica*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- Ministerio de Educación, R. d. (2014). *Marco del Sistema Curricular Nacional. Tercera versión para*
- Montero, B. (2017). Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento, desarrollan su creatividad.  
Apren. *Experiencias docentes*, 7(1), 75-92. Obtenido de Downloads/Dialnet- AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(1).pdf
- Peña, L. N. (2019). *La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa*. Sullana: San Pedro.
- Plazolles, K. C., & Cana, S. (2019). *Actividades gráfico-plástico "los grandes artistas", para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa particular Virgen del Rosario, Arequipa*. Arequipa: Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco.
- Arias, S. (2024). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023*. UDALECH.
- Bécquer, G. (1999). Desarrollo de la motricidad en la actividad programada de Educación Física en la educación preescolar. *Título académico de Doctor en Ciencias Pedagógicas*. I. S P Enrique José Varona., La Habana.
- Cañade, M. D. (2009). *La expresión corporal en la etapa infantil*. Barcelona: Grafos.
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Condori, P. (2022). *La motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Barrio Rinconada del distrito de Huancané, de la provincia de Huancané, región Puno, Año 2020*. ULADECH.
- Francisco, D. (2023). *Las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N° 943 Panga - Satipo 2023*. ULADECH.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Trillas.
- MINEDU. (2003). *Ley General de Educación*. Congreso de la república.

- Ramírez, G. A., Olivo, J. E., & Cetre, R. P. (2021). Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física. *Polo del Conocimiento*, 6(08), 1049-1061.
- Ramón, A. (2022). *Actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la institución educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022*. ULADECH.
- Roldán, N. (2023). *La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institucion Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay -Apurímac, 2019*. Universidad Tecnológica de los Andes.
- Rodriguez, P. S. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Quito: Universidad Pontifica del Ecuador.
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Editorial Universitaria URP.
- Sandoval, V. (2021). *ESTUDIO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR*. Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogroviejo.
- Santizo, V. C. (2018). *Manual de psicomotricidad fina y gruesa "ver, tocar y aprender" para la fundación amigos de San Nicolás*. Asunción: Universidad Rafael Landivar.
- Soriano, E. &. (2011). Presente y futuro de la educación intercultural en la formación inicial de los profesionales de educación . *Aula abierta*, 117-131.
- Tamay, M. O. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 y 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela*
- Unesco. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris:

**ANEXOS**

## ANEXO 01: FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS							
<b>I. DATOS GENERALES</b>							
1.1. Título del trabajo de investigación	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE TUNGASUCA – TUPAC AMARU – CANAS- CUSCO, 2023						
1.2. Nombre del instrumento de validación	FICHA DE OBSERVACIÓN						
1.3. Investigadoras	Br. Choquemamani Tunque, Liset Br. Quispe Huaranca, Maria Isabel						
1.4. Lugar y Fecha	31/07/2024						
<b>I. DATOS DEL JUEZ EXPERTO</b>							
Nombres y Apellidos del Experto	Formación Académica	Cargo actual	Institución	Número móvil			
Lic. Ronald Banda Choquenaira	Licenciado	Docente	UNSAAC	954 060878			
<b>II. ASPECTOS DE VALIDACION</b>							
<b>COMPONENTES FORMA</b>							
INDICADORES	CRITERIOS	0,53 a menos Validez nula	0,54 a 0,59 Validez baja	0,60 a 0,65 Válida	0,66 a 0,71 Muy válida	0,72 a 0,99 Excelente validez	1.0 Valid ez perfecta
REDACCIÓN	Los descriptores están redactados considerando los elementos necesarios.			X			
OBJETIVIDAD	Los descriptores están expresados en conducta observables.			X			
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.			X			
ADECUACION DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple, directo y libre de ambigüedades.			X			
<b>CONTENIDO</b>							
RELEVANCIA	El desempeño a evaluar es fundamental para ser incluido en este instrumento.			X			
INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.			X			
SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente la sub variable 1 de la investigación.			X			
PERTINENCIA	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.			X			
<b>ESTRUCTURA</b>							
ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.			X			
CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X			
COHERENCIA	Existe coherencia entre los descriptores.			X			
<b>PROMEDIO DE VALORACIÓN</b>				0.625			
<b>I. OPINION DE VALIDEZ:</b>							
.....							
.....							
<b>II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Instrumento posee la aceptación <input type="checkbox"/> Debe corregirse.							
 Sello y Firma del Experto DNI: 44261117 Ronald Banda Choquenaira							

**FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES	
1.1. Título del trabajo de investigación	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE TUNGASUCA – TUPAC AMARU – CANAS- CUSCO, 2023
1.2. Nombre del instrumento de validación	FICHA DE OBSERVACIÓN
1.3. Investigadoras	Br. Choquemamani Tunque, Liset Br. Quispe Huarancca, Maria Isabel
1.4. Lugar y Fecha	31/07/2024

I. DATOS DEL JUEZ EXPERTO				
Nombres y Apellidos del Experto	Formación Académica	Cargo actual	Institución	Número móvil
Mg. Isidora Masias Quisiyupanqui	Magister	Docente	UNSAAC	940 570793


II. ASPECTOS DE VALIDACION							
COMPONENTES FORMA							
INDICADORES	CRITERIOS	0,53 a menos Validez nula	0,54 a 0,59 Validez baja	0,60 a 0,65 Válida	0,66 a 0,71 Muy válida	0,72 a 0,99 Excelente validez	1,0 Valid ez perfecta
REDACCIÓN	Los descriptores están redactados considerando los elementos necesarios.			X			
OBJETIVIDAD	Los descriptores están expresados en conducta observables.			X			
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.			X			
ADECUACION DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple, directo y libre de ambigüedades.			X			
<b>CONTENIDO</b>							
RELEVANCIA	El desempeño a evaluar es fundamental para ser incluido en este instrumento.			X			
INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.			X			
SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente la sub variable 1 de la investigación.			X			
PERTINENCIA	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.			X			
<b>ESTRUCTURA</b>							
ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.			X			
CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X			
COHERENCIA	Existe coherencia entre los descriptores.			X			
<b>PROMEDIO DE VALORACIÓN</b>				0,625			

**I. OPINION DE VALIDEZ:**

.....  
 .....

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

- Instrumento posee la aceptación  
 Debe corregirse.

  
 Sello y Firma del Experto  
 DNE: 23015237  
 Isidora Masias Quisiyupanqui

## ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA

### Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca – Túpac Amaru – Canas – Cusco, 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES		METODOLOGÍA
			VARIABLES	DIMENSIONES	
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Cusco, 2023?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Cusco, 2023.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>La implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Cusco, 2023.</p>	Actividades lúdicas	Camina	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b> Aplicado</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Pre experimental</p> <p><b>ESQUEMA:</b> G1 0-----X-----01</p> <p><b>DONDE:</b> G1: Grupo de estudio 0: Prueba de entrada psicomotricidad gruesa X: actividades lúdicas 01: Prueba de salida psicomotricidad gruesa</p> <p><b>POBLACIÓN-2023:</b> 25 Estudiantes de inicial N° 506 de Tungasuca</p> <p><b>MUESTRA:</b> 20 estudiantes de 4 y años</p> <p><b>TIPO:</b> No probabilístico intencional</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Ficha de observación</p>
				Traslada	
				Lanza	
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la estimulación de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023?</p> <p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran en el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023?</p> <p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p> <p>Establecer la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p> <p>Comprobar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>La implementación de actividades lúdicas mejora en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p> <p>La implementación de actividades lúdicas mejora el equilibrio de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p> <p>La implementación de actividades lúdicas mejora la coordinación de la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca- Tupac Amaru- Canas - Cusco, 2023.</p>	Psicomotricidad gruesa	Estimulación	
				Equilibrio	
				Coordinación	



### ANEXO 03: MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

#### Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca – Túpac Amaru – Canas – Cusco, 2023

<p><b>VARIABLE 01: Actividades lúdicas</b></p> <p><b>Definición conceptual</b> El juego es un medio crucial para el aprendizaje y la adquisición de habilidades, ya que permite a los niños experimentar y practicar habilidades motoras, como la coordinación, el equilibrio y la fuerza, de manera natural y significativa (Piaget, 1951).</p> <p><b>Definición operacional</b> Ejercicios y juegos estructurados que facilitan el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas en los niños a través de la experiencia directa y el juego, promoviendo la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la movilidad.</p>	<p><b>Caminar</b> capacidad de desplazarse de manera autónoma y coordinada sobre una superficie mediante el movimiento alternado de los pies. No solo requiere el uso equilibrado de la musculatura de las piernas, sino también la coordinación con el tronco y los brazos para <u>mantener la estabilidad y el equilibrio durante el desplazamiento.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra interés en las actividades</li> <li>• Participa en las tareas indicadas</li> <li>• Disfruta de los ejercicios realizados</li> </ul>
	<p><b>Trasladarse</b> habilidad motriz gruesa que implica el movimiento controlado del cuerpo de un punto a otro en el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta las actividades que se le indica</li> <li>• Se esfuerza por hacer bien el trabajo</li> <li>• Se divierte realizando la actividad</li> </ul>
	<p><b>Lanzar</b> habilidad motriz gruesa que consiste en proyectar un objeto con una fuerza dirigida desde el cuerpo hacia un punto en el espacio, utilizando principalmente los brazos y manos. Este movimiento requiere la coordinación de múltiples grupos musculares, incluyendo los músculos del brazo, hombro, tronco, y piernas, así como el control del equilibrio y la precisión en la dirección y fuerza aplicadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza las actividades con interés</li> <li>• Se animan entre ellos</li> <li>• Sabe que está jugando</li> </ul>
<p><b>VARIABLE 2: Psicomotricidad gruesa</b></p> <p>La psicomotricidad gruesa se refiere al desarrollo y la coordinación de grandes grupos musculares que permiten realizar movimientos amplios y fundamentales, tales como caminar, correr, saltar y lanzar (Le Boulch, 1995).</p> <p><b>Definición operacional</b> En esta investigación, psicomotricidad gruesa se define como el conjunto de habilidades motoras que involucran el uso coordinado de grandes grupos musculares para ejecutar movimientos amplios y fundamentales, como correr, saltar y lanzar, que son esenciales para el desarrollo físico y motor integral de los niños.</p>	<p><b>Estimulación</b> Proceso de promover el desarrollo de habilidades motoras gruesas a través de actividades diseñadas para activar y reforzar los sistemas musculoesqueléticos y neuromusculares de los niños. Esto implica darles experiencias físicas que incentiven el uso de grandes grupos musculares y la coordinación motora..</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camina en puntillas para pasar la soga en forma de Zigzag</li> <li>• Pasa un circuito caminando, gateando y/o saltando</li> <li>• Utiliza sus manos y sus pies para atrapar la luz dentro de la oscuridad</li> </ul>
	<p><b>Equilibrio</b> Capacidad de mantener una postura estable y controlada durante la realización de diferentes movimientos y actividades. Este concepto abarca tanto el equilibrio estático, que implica la habilidad para permanecer en una posición fija sin caerse, como el equilibrio dinámico, que se refiere a la habilidad para mantener la estabilidad mientras se está en movimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para apilar los cubos</li> <li>• Levanta ambos pies del piso al saltar para pasar por la colchoneta y aros</li> <li>• Levanta ambos pies del piso al saltar y atrapar del globo</li> <li>• Lanza la pelota con ambas manos hacia el aro</li> </ul>
	<p><b>Coordinación</b> Capacidad de integrar y sincronizar movimientos de diferentes partes del cuerpo para ejecutar acciones motoras de manera efectiva y fluida. Este concepto abarca la habilidad para combinar movimientos de los brazos, piernas, y tronco de manera que se logre una acción coordinada y eficiente durante las actividades físicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mueve y utiliza su cuerpo para jugar “Mata gente”</li> <li>• Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al ratón y al gato</li> <li>• Logra caminar con obstáculos</li> <li>• Imita movimientos que un guía realiza.</li> </ul>

### ANEXO 04: MATRIZ DE RECOJO DE DATOS

#### Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca – Túpac Amaru – Canas – Cusco, 2023

Variables	Dimensiones	Indicadores	Peso (%)	N° de Ítems	Ítems	Valoración
<b>VARIABLE I: Actividades lúdicas</b>	Caminar	Participa	33.3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra interés en las actividades</li> <li>• Participa en las tareas indicadas</li> <li>• Disfruta de los ejercicios realizados</li> </ul>	No realiza (1) A veces (2) Realiza (3)
	Trasladarse	Se esfuerza	33.3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta las actividades que se le indica</li> <li>• Se esfuerza por hacer bien el trabajo</li> <li>• Se divierte realizando la actividad</li> </ul>	
	Lanzar	Dinamiza	33.3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza las actividades con interés</li> <li>• Se animan entre ellos</li> <li>• Sabe que está jugando</li> </ul>	
TOTAL			100%	9		
<b>VARIABLE D: Psicomotricidad gruesa</b>	Estimulación	Realiza movimientos generales grandes	27.4	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camina en puntillas para pasar la soga en forma de Zigzag</li> <li>• Pasa un circuito caminando, gateando y/o saltando</li> <li>• Utiliza sus manos y sus pies para atrapar la luz dentro de la oscuridad</li> </ul>	
	Equilibrio	Mantiene el equilibrio en movimiento	36.3	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para apilar los cubos</li> <li>• Levanta ambos pies del piso al saltar para pasar por la colchoneta y aros</li> <li>• Levanta ambos pies del piso al saltar y atrapar del globo</li> <li>• Lanza la pelota con ambas manos hacia el aro</li> </ul>	
	Coordinación	Mueve su cuerpo coordinadamente	36.3	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mueve y utiliza su cuerpo para jugar “Mata gente”</li> <li>• Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al ratón y al gato</li> <li>• Logra caminar con obstáculos</li> <li>• Imita movimientos que un guía realiza.</li> </ul>	
TOTAL			100%	11		







## ANEXO 06: EVIDENCIA DE TALLER

<u>DATOS PERSONALES</u>		<b>TALLER PSICOMOTRIZ</b>	
TEMA: "Carreras De Obstáculos"			
DOCENTE DE AULA: Honorata Choquehuanca Huancachoque			
INSTITUCION EDUCATIVA: Inicial N° 506			
DIRECTORA: Marcelina Olmedo Llalla			
EDAD: 5 años			
NIVEL: Inicial			
AÑO: 2023			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS		
Inicio	<p>❖ <b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparamos los materiales que van utilizar con los niños para el desarrollo del taller, delimitamos el espacio en donde trabajaremos y establecemos las normas para el desarrollo del juego.</li> <li>- La maestra hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material con que realizaran el taller, preguntando: ¿para qué sirve?, ¿qué actividad podemos realizar con este carrera de obstáculos?.</li> </ul>		
	<p>❖ <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos la carrera de obstáculos con cintas de colores, pelotas, cajas, etc.</li> <li>- Los niños manipulan explorando los materiales, color, tamaño, etc.</li> </ul>		
Desarrollo	<p>❖ <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <p>Para el calentamiento ponemos música con la que los niños se moverán esta música será de diferentes géneros, de manera que los niños puedan expresar emociones (alegría, miedo, sorpresa, etc.)</p> <p>Luego formamos la asamblea sentados en el piso e indicamos la reglas y normas para comenzar con la carrera de obstáculos.</p> <p>Para comenzar con el taller primero lanzamos la pelota hasta que se enceste en la caja luego corremos en zig zag seguido realizamos el salto alto y para finalizar buscamos la pelota adecuada para insertar, quien logre la carrera gana</p>		
	<p><b>RELAJACIÓN</b></p> <p>Para la relajación formamos un circulo donde iniciamos con la inhalación y exhalación para que puedan calmarse y relajarse.</p>		
Cierre	<p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <p>Guardamos los materiales.</p> <p>Verbalizamos lo realizado sobre el circuito de cómo se sintieron al momento de realizarlo</p>		

# TALLER PSICOMOTRIZ

## DATOS PERSONALES

TEMA: "Carreras De Obstáculos"  
 DOCENTE DE AULA: Honorata Choquehuanca Huancachoque  
 INSTITUCION EDUCATIVA: Inicial N° 506  
 DIRECTORA: Marcelina Olmedo Llalla  
 EDAD: 5 años  
 NIVEL: Inicial  
 AÑO: 2023

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS		
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>ASAMBLEA</b></li> <li>- Preparamos los materiales que van utilizar con los niños para el desarrollo del taller, delimitamos el espacio en donde trabajaremos y establecemos las normas para el desarrollo del juego.</li> <li>- La maestra hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material con que realizaran el taller, preguntando: ¿para qué sirve?, ¿qué actividad podemos realizar con este carrera de obstáculos?</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b></li> <li>- Realizamos la carrera de obstáculos con cintas de colores, pelotas, cajas, etc.</li> <li>- Los niños manipulan explorando los materiales, color, tamaño, etc.</li> </ul>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></li> <li>Para el calentamiento ponemos música con la que los niños se moverán esta música será de diferentes géneros, de manera que los niños puedan expresar emociones (alegría, miedo, sorpresa, etc.)</li> <li>Luego formamos la asamblea sentados en el piso e indicamos la reglas y normas para comenzar con la carrera de obstáculos.</li> <li>Para comenzar con el taller primero lanzamos la pelota hasta que se enceste en la caja luego corremos en zig zag seguido realizamos el salto alto y para finalizar buscamos la pelota adecuada para insertar, quien logre la carrera gana</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>RELAJACIÓN</b></li> <li>Para la relajación formamos un circulo donde iniciamos con la inhalación y exhalación para que puedan calmarse y relajarse.</li> </ul>		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>VERBALIZACIÓN</b></li> <li>Guardamos los materiales.</li> <li>Verbalizamos lo realizado sobre el circuito de cómo se sintieron al momento de realizarlo</li> </ul>		

## TALLER PSICOMOTRIZ

### DATOS PERSONALES

TEMA: "Reto Extremo"  
 DOCENTE DE AULA: Honorata Choquehuanca Huancachoque  
 INSTITUCION EDUCATIVA: Inicial N° 506  
 DIRECTORA: Marcelina Olmedo Llalla  
 EDAD: 4 años  
 NIVEL: Inicial  
 AÑO: 2023

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS		
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>ASAMBLEA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo del taller, delimitamos el espacio en donde trabajaremos y establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</li> <li>- La maestra hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material con que realizaran el taller, preguntando: ¿Qué creen que haremos?, ¿Cómo se realizaría este taller?</li> </ul> </li> <li>❖ <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos el reto extremo con: Cintas de colores, pelota, lata, cajón, etc.</li> <li>- Observan y se relacionan con el material.</li> </ul> </li> </ul>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b> <p>Para el calentamiento ponemos música variada con la que los niños se moverán. Esta música será de diferentes géneros, de manera que los niños puedan expresar emociones (alegría, miedo, sorpresa, etc.)</p> <p>Luego la docente indica las normas y los pasos que deben de seguir los niños para ello hacemos que los niños se sienten en media luna. Seguido de las normas la docente realiza una muestra de como deben hacer el taller "reto extremo" donde comenzamos corriendo luego arma una torre con latas seguido encestamos la pelota en la caja y para finalizar los niños deben de tratar de atrapar los globos y pegar en las cintas, quien logre pegar el globo gana el reto extremo.</p> <p>Terminando el reto extremo jugamos el juego de "el rey manda" el cual los niños ya tenían noción del juego.</p> </li> <li><b>RELAJACIÓN</b> <p>Para la relajación formamos un círculo donde iniciamos con la inhalación y exhalación para que puedan calmarse y relajarse.</p> </li> </ul>		
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>VERBALIZACIÓN</b> <p>Guardamos los materiales.</p> <p>Verbalizamos lo realizado sobre el taller de cómo se sintieron al momento de realizarlo si tuvieron dificultades o no tuvieron.</p> </li> </ul>		



## TALLER PSICOMOTRIZ

### DATOS PERSONALES

TEMA: "Circuito Extremo"  
 DOCENTE DE AULA: Graciela Condori Yana  
 INSTITUCION EDUCATIVA: Inicial N° 506  
 DIRECTORA: Marcelina Olmedo Llalla  
 EDAD: 4 años  
 NIVEL: Inicial  
 AÑO: 2023

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
------------------------	-------------

Inicio	<p>❖ <b>ASAMBLEA</b></p> <p>- La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo del taller, delimitamos el espacio en donde trabajaremos. y establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</p> <p>- La maestra hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material con que realizaran el taller, preguntando: ¿para qué sirve?, ¿qué actividad podemos realizar con este circuito?.</p>
	<p>❖ <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b></p> <p>- Realizamos el circuito con: Cintas de colores, pelota, lata etc.</p> <p>❖ Los niños manipulan explorando los materiales, color, tamaño, etc.</p>

Desarrollo	<p>❖ <b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <p>Para el calentamiento ponemos música variada, con la que los niños se moverán. Esta música será de diferentes géneros, de manera que los niños puedan expresar emociones (alegría, miedo, sorpresa, etc.)</p> <p>Comentamos algunas situaciones en las que se sienten felices, tristes, enojados, sorprendidos, etc. Luego formamos la asamblea sentados en el piso e indicamos la reglas y normas para comenzar con el circuito.</p> <p>Mostramos una pelota e indicamos que realizaremos todo el circuito con la pelota sin soltar ni hacer salir de la línea la pelota, el reto es tener que llevar la pelota al otro extremo sin que se caiga y el que lo haga llevar primero gana y para finalizar lanza la pelota al otro niño para que puedan continuar con el circuito.</p> <p>Terminando el circuito jugamos el juego de "Mata Gente" el cual los niños ya tenían noción del juego.</p>
	<p><b>RELAJACIÓN</b></p> <p>Para la relajación formamos un círculo donde iniciamos con la inhalación y exhalación para que puedan calmarse y relajarse.</p>

Cierre	<p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <p>Guardamos los materiales.</p> <p>Verbalizamos lo realizado sobre el circuito de cómo se sintieron al momento de realizarlo</p>
--------	---

*Graciela Condori Yana*  
 DNI N° 40519487

**ANEXO 07**  
**CONSTANCIA DE APLICACIÓN**



**GOBIERNO REGIONAL CUSCO**  
**DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO**  
**UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL - CANAS**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 506 - TUNGASUCA**



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

## **CONSTANCIA**

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 506 DE TUNGASUCA, CON CÓDIGO MODULAR N° 0511444, DISTRITO TÚPAC AMARU, PROVINCIA DE CANAS.

**HACE CONSTAR:**

Que, las señoritas: LISET CHOQUEMAMANI TUNQUE identificada con DNI N° 62102230 y MARIA ISABEL QUISPE HUARANCCA Identificada con DNI N° 60614586, estudiantes de pregrado de la escuela profesional de educación, de la especialidad de educación inicial, de la Universidad San Antonio Abad del Cusco, filial Canas, han aplicado instrumentos de investigación Titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE TUNGASUCA-TÚPAC AMARU-CANAS-CUSCO, 2023”, que realizaron durante los días 13, 14, 15 y 16 de noviembre, del año en curso.

La presente constancia se expide a petición de las interesadas, para los fines pertinentes.

Tungasuca, 17 de noviembre del 2023,

  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CANAS  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 506 - TUNGASUCA  
*Marcellina Olmedo Lialla*  
Ww. Marcelina Olmedo Lialla  
DIRECTORA(a)

**ANEXO 08**  
**FOTOS EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DEL TALLER**



Las tesisas aplicando las actividades lúdicas





Las tesisas aplicando las actividades lúdicas



Las tesisas con la docente de aula y los estudiantes



Las testistas aplicando las actividades lúdicas



