



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 323
AUGUSTO B. LEGUÍA, PUENTE PIEDRA-2017**

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

AUTORA:

LUPUCHE PAIVA, KIMBERLI ELIZABETH

ASESOR:

Mgtr: LLANOS CASTILLA, JOSÉ LUIS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

LIMA-PERÚ

2017

Dra. Juana Cruz Montero
PRESIDENTE

Mgtr. Patricia Cucho Leyva
SECRETARIO

Mgtr. José Llanos Castilla
VOCAL

Dedicatoria

Con mi infinito amor dedico esta investigación a Dios, pues me brinda su amor incondicional en cada paso que doy.

A mi madre, que desde el cielo me ilumina. A mi abuelita, tía, tíos, primo, mi novio y amigos por su apoyo constante; pues en todos estos años entregada a mi carrera han sido mi sustento para mi superación.

Agradecimiento

El presente trabajo de tesis en primer lugar se lo agradezco a Dios, por bendecirme cada día de mi vida.

A mi casa de estudios la “Universidad César Vallejo” por brindarme una buena formación académica.

A todos los docentes por impartir sus conocimientos y aportes para mejorar mis saberes. De igual manera agradecer a mi asesor, Mgtr. José Luis Llanos Castilla por aportar significativamente con sus conocimientos y motivación a realizar la presente investigación.

A mi familia que lejos o cerca me aconsejan y motivan a salir adelante. A mis seres queridos, por mostrarme su apoyo y aliento constante. A todos ellos, infinitas gracias.

Declaración de autenticidad

Yo, Lupuche Paiva Kimberli Elizabeth Con DNI N°48015500, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de grados y títulos de la universidad César Vallejo, facultad de educación, escuela profesional de educación inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto en los documentos como de información aportada por la cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la universidad César Vallejo.

Lima, 20 de Julio del 2017

LUPUCHE PAIVA KIMBERLI ELIZABETH
DNI: 48015500

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante Ustedes la Tesis titulada “Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una I.E.I. Augusto B. Leguía, del distrito de Puente Piedra”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

La Autora

Índice

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	viii
RESÚMEN	11
ABSTRACT	12
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad problemática-----	13
1.2. Trabajos previos-----	15
1.3. Teorías relacionadas al tema -----	21
1.4. Justificación del estudio-----	29
1.5. Hipótesis-----	30
1.6. Objetivos-----	31
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación -----	33
2.2. Variables, operacionalización-----	34
2.3. Población y muestra -----	37
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos-----	38
2.5. Método de análisis de datos-----	41
2.6. Aspectos éticos-----	42
III. RESULTADOS -----	43
IV. DISCUSIÓN -----	59
V. CONCLUSIÓN -----	63
VI. RECOMENDACIONES -----	65

VII. REFERENCIAS	66
VIII. ANEXO	69
Anexo 01: Matriz de Consistencia	
Anexo 02: Nómina de alumnos	
Anexo 03: Validación por Juicio de Experto	
Anexo 04: Ficha técnica del instrumento	
Anexo 05: Instrumento	
Anexo 06: Base de datos SPSS	

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 01	<i>Cuadro de operacionalización de variable de estudio por dimensiones e indicadores</i>	35
Tabla 02	<i>Distribución de la muestra de estudio</i>	37
Tabla 03	<i>Calificación del instrumento de la validez de contenido a través de juicio de expertos</i>	39
Tabla 04	<i>Análisis de fiabilidad de la variable “actividades lúdicas”</i>	40
Tabla 05	<i>Interpretación de la magnitud del coeficiente de confiabilidad de un instrumento</i>	40
Tabla 06	<i>Análisis de fiabilidad de la variable “motricidad gruesa”</i>	41
Tabla 07	<i>Nivel de desarrollo de actividades lúdicas en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017</i>	43
Tabla 08	<i>Niveles en cuanto al juego simbólico en niños de 4 años</i>	44
Tabla 09	<i>Niveles de desempeño frente a los juegos de construcción</i>	45
Tabla 10	<i>Niveles de desarrollo de los juegos de reglas</i>	46
Tabla 11	<i>Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017</i>	47
Tabla 12	<i>Niveles del dominio corporal dinámico en niños de 4 años</i>	48
Tabla 13	<i>Niveles respecto al dominio corporal estático en niños de 4 años</i>	49
Tabla 14	<i>Niveles en cuanto al tono muscular en niños de 4 años</i>	51
Tabla 15	<i>Correlación entre las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa</i>	52
Tabla 16	<i>Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal dinámico</i>	54
Tabla 17	<i>Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal estático</i>	55
Tabla 18	<i>Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión tono muscular</i>	55

Índice de figuras

	Pág.
<i>Figura 01</i>	Nivel de desarrollo de actividades lúdicas en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017 43
<i>Figura 02</i>	Niveles en cuanto al juego simbólico en niños de 4 años 44
<i>Figura 03</i>	Niveles de desempeño frente a los juegos de construcción 45
<i>Figura 04</i>	Niveles de desarrollo de los juegos de reglas 46
<i>Figura 05</i>	Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017 48
<i>Figura 06</i>	Niveles del dominio corporal dinámico en niños de 4 años 49
<i>Figura 07</i>	Niveles respecto al dominio corporal estático en niños de 4 años 50
<i>Figura 08</i>	Niveles en cuanto al tono muscular en niños de 4 años 51
<i>Figura 09</i>	Correlación entre las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa 53
<i>Figura 10</i>	Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal dinámico 54
<i>Figura 11</i>	Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal estático 56
<i>Figura 12</i>	Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión tono muscular 57

RESÚMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra. El estudio fue de tipo descriptivo de nivel correlacional con diseño no experimental. Del mismo modo la población estuvo conformada por 137 niños y niñas de la I.E. La población muestral estuvo constituido por 100 niños. La validez de dicho instrumento se llevó a cabo a través de un juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través del alfa de Cronbach. Al finalizar la investigación en la unidad de análisis de la Institución Educativa 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra se procesaron los datos en el programa SPSS para así poder concluir que la mayoría de niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel de logro y no presenta grandes dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. No obstante, se debe reforzar y trabajar tomando en cuenta al porcentaje de niños en el nivel de inicio, puesto que se debe orientar y mejorar las propuestas de actividades que logren el desarrollo de su motricidad gruesa.

Palabras clave: actividades lúdicas, motricidad gruesa, juego, movimiento.

ABSTRACT

The present investigation had as general objective to determine the relation that exists between the ludic activities and the development of the gross motricity in children of 4 years of the I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra. The study was descriptive of correlational level with non-experimental design. In the same way the population was formed by 137 children of the I.E. The sample population consisted of 100 children. The validity of this instrument was carried out through an expert judgment and reliability was determined through the Cronbach alpha.

At the end of the investigation in the unit of analysis of the Educational Institution 323 Augusto B. Leguía of the Puente Piedra district, the data were processed in the SPSS program in order to be able to conclude that the majority of 4-year-olds are at a level of achievement and does not present great difficulties regarding the positive relation of the ludic activities and the development of gross motor skills. However, it should be reinforced and work taking into account the percentage of children at the start level, since it should guide and improve proposals for activities that achieve the development of gross motor skills.

Keywords: playful activities, gross motricity, game, movement, dynamic domain, static domain

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

A lo largo del tiempo se viene cuestionando la forma de educación que reciben los niños, unos aplauden el hecho de sentarse a un pupitre para observar y aprender, otros señalan importante el mero desarrollo correcto de las hojas de aplicación, restándole importancia al juego y desarrollo de sus habilidades motoras. Como se sabe las instituciones educativas públicas si deben respetar estas pautas pues están constantemente supervisadas, pero qué sucede con las demás instituciones privadas, qué hacer con las I.E. que abogan más por el memorizar y aprender de palabra y no de acciones. Es por ello por lo que se debe tener presente como un aliado para el desarrollo del país a la educación, por lo que al tomar en cuenta sus capacidades motoras, su imaginación, sus creaciones, nos disponemos a tener presente el desarrollo de cada niño y el respeto por sus tiempos y espacios donde se desarrolla.

Las actividades lúdicas han generado desinterés para realizarlas como punto importante en niños de cuatro años; situación que se evidencia en la falta de querer tomar el papel de alguien más o hacer otras acciones en los juegos simbólicos, en los juegos de construcción los cuales son relevante para el desarrollo de habilidades en los niños y en el juego de reglas, donde no son capaces de acatar una pauta para llevar acabo el juego. Una pauta importante para que esta forma de enseñanza genere un aprendizaje significativo, es que, la metodología que se utilice genere experiencias concretas, pero sobre todo vivenciales.

Es por ello por lo que las actividades lúdicas, permiten a los alumnos desarrollar su potencial intelectual y de indagación; su capacidad de análisis, de síntesis; donde genera un ambiente enriquecedor de saberes que al niño y niña explorar genera libertad y autonomía, siendo un factor importante para el desarrollo de la motricidad en los niños. Tomando en cuenta que, la naturaleza de los niños es activa, por ende, necesitan el

juego y el espacio exploratorio para construir su propia identidad y desarrollar su esquema corporal

La motricidad gruesa muestra retraso en su desarrollo en niños de cuatro años, situación que se evidencia en el dominio corporal dinámico, donde hay falta de dominio y sincronización con las partes del cuerpo, en el dominio corporal estático, donde no hay equilibrio e interiorización del esquema corporal y el tono muscular donde hace falta la tensión de los músculos en estado de reposo o movimiento.

Los niños juegan y exploran el medio, los materiales según su interés, donde se desarrolla la motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Mediante el juego y sus espacios, el conocimiento de su cuerpo, y la función de las partes gruesas de su cuerpo, el niño irá descubriendo y comprendiendo el placer de hacer cosas y compartir con otros. Y si la educación que se le brinda a los niños con incluye los componentes claves que fortalezcan su desarrollo, la educación seguirá quedando en los últimos lugares.

En ese ámbito, se aprecia que el sistema educativo en Perú también ha sufrido grandes cambios en la primera década del siglo XXI; en la actualidad la controversia pedagógica de los últimos años sobre los métodos, las técnicas y las estrategias de aprendizaje, resaltan las competencias y relevancia en el juego y libertad de expresión alcanzando la mayor concentración, sobre todo en el ámbito escolar. De este modo, debemos tomar nuevas estrategias que tengan correlación con el juego y lo que conlleva; acordes a nuestro Currículo Nacional, enfocándonos en el respeto al niño y su libertad de aprender a través del juego y expresión de su cuerpo de forma más significativa, situación que no se lleva a cabo en todo el país.

En la Institución Educativa de este sector, se observa una realidad donde los espacios tienen mucha amplitud, donde los niños de 4 años van a tener lugar amplio para la libertad de movimiento y exploración, así como el trabajo con material concreto en las actividades diarias a través del juego y respeto a su desarrollo, de acuerdo al interés del niño y la niña; pero no se otorgan los tiempos suficientes cada día para el desarrollo de sus habilidades motrices o las actividades lúdicas. Esto explicaría las razones por las cuales los niños se vuelven sedentarios y no siendo lo que son, niños libres y espontáneos.

Por lo expuesto en este contexto, se determinará que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa, ya que mediante estas actividades enriquecen el desarrollo de la coordinación global en el infante que integra hábitos, relaciones, emociones, representaciones, lenguaje, costumbres, a través de sus sentidos y por el simple hecho de vivir, explorar y experimentar jugando.

1.2. Trabajos previos

Ante la investigación es importante tener presente investigaciones en las cuales se haya tenido en las actividades lúdicas y la motricidad gruesa como variables de estudio, con la finalidad de contar con elementos, tomando en cuenta las siguientes tesis:

Internacionales

Pacurucu (2002), en su investigación *El juego y la resolución de conflictos a través del MacArthur story stem battery: Estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años* en la Universidad Autónoma de Barcelona, realizó el trabajo de investigación cuyo objetivo general fue conocer y comparar el tipo de resolución y afrontamiento de conflictos morales y familiares en niños normales y con dificultades en el desarrollo de entre 4 y 6 años. La metodología empleada fue de un nivel explicativo, la muestra está formada por 99 niños, 68 niños

entre 4 y 6 años pertenecientes a las escuelas de Cerdanyola y Ripollet y 31 niños de edad que recibirán asistencia psicológica en los centros de Atención Precoz. Como conclusiones señala:

Los niños entre 4 y 6 años muestran formas distintas de afrontar y resolver los conflictos planteados dependiendo del grupo de estudio y de la presencia de uno o varios trastornos psicológicos. La aplicación del MacArthur Story Battery dentro de los centros escolares, ha sido de utilidad ya que es un instrumento que permite conocer la forma en que un niño resuelve un conflicto y que mecanismos utiliza. Además, la utilización de población escolar permite generalizar los resultados, puesto que en esos centros se encuentra una distribución parecida a la población general.

Ilbay (2011), en su tesis de licenciada *La importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as de 3 a 4 años de la Comunidad la Florida en el período noviembre del 2009-abril del 2010* en la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, para optar el título de licenciada en Estimulación Temprana; cuyo objetivo fue determinar la importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de edad. Y como específicos: Identificar el dominio del equilibrio en los niños. Establecer la noción del esquema corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa. Diseñar un programa de técnicas psicomotrices para niños de 3 a 4 años de edad. La metodología empleada fue de un nivel explicativo, con una población de 30 niños de la unidad de atención, La Florida. Como conclusiones señala:

La técnica psicomotriz desarrolla importantes funciones como control tónico, coordinación, lateralidad, orientación espacio-temporal, esquema corporal, etc. Funciones que tardan en adquirir porque sus padres les restan oportunidades. Las promotoras de educación y salud desconocen las técnicas psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que no han aplicado otra metodología de enseñanza.

Varias son las circunstancias, ya que el poco tiempo y la falta de recreación y diversión para los niños-as y dificultan lograr un aprendizaje en cada

experiencia de juego. Puesto que es fundamental desde las etapas iniciales de la infancia para lograr un desarrollo psicomotriz adecuado.

Podemos concluir que las técnicas para desarrollar la motricidad gruesa en el niño son importantes. Pues al otorgarle espacio y libertad de moverse, los niños y niñas podrán realizar de forma autónoma y constante observación movimientos, coordinación y equilibrio que favorecerá su cuerpo.

Montenegro (2012), en su tesis de licenciada *La práctica de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de educación básica "LEMCIS" de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua* en la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, para optar el título de licenciada en Ciencias de la Educación. Cuyo objetivo fue Investigar cómo la Práctica de actividades lúdicas incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de educación Básica "LEMCIS". La metodología utilizada aplicada explicativa, aplicando el instrumento: cuestionario aplicado una solo vez en 66 participantes divididos de la siguiente manera: 20 niños y niñas del Centro de Educación Básica "LEMCIS"; 40 padres de familia, y 6 maestras. Obteniendo como conclusiones:

Que las Actividades lúdicas nos ayudan de una manera óptima a que los niños y niñas desarrollen de una mejor manera su motricidad gruesa. Y se pudo notar que las maestras tienen poco conocimiento sobre lo que es las actividades lúdicas.

Los niños niñas son los protagonistas y no espectadores de las actividades lúdicas para el desarrollo de su motricidad gruesa. La motricidad gruesa nos ayuda a que los niños y niñas tengan un mejor desenvolvimiento para toda su vida.

Por ello podemos concluir que se debe dar conocimiento a toda la comunidad educativa qué son las actividades lúdicas y cómo influyen en el desarrollo del niño con respecto a la motricidad gruesa. El trabajo es de todos, se debe realizar estas actividades en el colegio, así como también

enriquecerlo en casa, como actividades continuas y tomadas en cuenta como ente importante.

Nacionales

Gastiaburú (2012), *Programa 'Juego, coopero y aprendo' para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao* de la Universidad San Ignacio de Loyola, para obtener el grado de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia, cuyo objetivo fue: Constatar la efectividad del Programa "Juego, coopero y aprendo" en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y postest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. Obteniéndose como conclusiones:

La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Claro y Cruzado (2012), Programa 'Estimulando nuestras habilidades y desarrollo psicomotor de los niños entre 2 y 3 años de la comunidad de Huayao – Taurijia en el 2012 en la Universidad Privada César Vallejo, para obtener el grado de magíster en Educación. Utilizando la metodología de

nivel del tipo experimental con un diseño de pretest y post test con un solo grupo de población, la población fueron niños menores de 3 años en un total de 20. La muestra de estudio fue con niño y niñas de 2 a 3 años de edad, haciendo un total de 10, conformada por 6 niñas y 4 niños. Obteniendo como conclusiones:

La aplicación del programa “Estimulando nuestras habilidades” influye en la motricidad de los niños y niñas de 2 a 3 años de la comunidad de Huayao – Taurijia en el 2012. La aplicación del programa “Estimulando nuestras habilidades” influye en la coordinación de los niños y niñas de 2 a 3 años de la comunidad de Huayao – Taurijia en el 2012.

Como señalan las autoras, la psicomotricidad influye significativamente, ya que logra en los niños de 2 a 3 años una adecuada coordinación y orientación en el espacio.

Calderón (2016), *Comparación del programa ‘Jugando aprendo’ entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Carabayllo-2015* de la Universidad César Vallejo, para obtener el grado académico de doctor de Educación; cuyo objetivo fue: determinar la diferencia que existe en la aplicación del programa ‘Jugando aprendo’ entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años. Y como específicos: determinar la diferencia que existe en la aplicación del programa ‘Jugando aprendo’ entre juegos reglados y no reglados en el desarrollo de la coordinación motriz. Determinar la diferencia que existe en la aplicación del programa ‘Jugando aprendo’ entre juegos reglados y no reglados en el desarrollo del lenguaje. Determinar la diferencia que existe en la aplicación del programa ‘Jugando aprendo’ entre juegos reglados y no reglados en el desarrollo de la motricidad. Se empleó el método científico en el enfoque cuantitativo, para ello se realizó un proceso de inducción bajo el diseño cuasi experimental lo que permitió medir la variable dependiente a través de la aplicación de un pretest y un postest denominado test de TEPSI a dos grupo seleccionados de manera intencional, pertenecientes a las dos secciones. Como conclusión:

Las diferencias entre la aplicación de juegos reglados y no reglados, muestran que el 30.7 % de estudiantes superaron el nivel de riesgo y la mayoría el 46 % de estudiantes se ubicaron en el nivel normal del desarrollo psicomotor como efecto del trabajo con el juego reglado, lo que indica que existe diferencia positiva cuando se trabaja con juego reglado.

Boulangger (2012), *Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la institución educativa estatal n° 1617 comprendida en el pueblo joven florida alta del distrito de Chimbote en el año 2012* de la Universidad los Ángeles de Chimbote, tuvo como objetivo general demostrar si la aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de inicial de 5 años de la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012. Esta investigación corresponde a una investigación pre experimental, la cual se realizó con 23 niños y niñas. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se pretende estimar la diferencia significativa entre los promedios del Pretest y Posttest. Se concluye aceptando la hipótesis planteada; la aplicación de juegos motrices con material concreto basados en el enfoque colaborativo, mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa. Obteniendo como conclusiones:

Luego de la aplicación del pretest, se obtuvo que el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años del aula verde se encuentra en un nivel de categoría "B", es decir en proceso de aprendizaje. A través de la aplicación del posttest, se obtuvo una mejoría en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años del aula verde alcanzando un nivel de categoría "A", es decir logro previsto de aprendizaje.

Se acepta la hipótesis de la investigación planteada, que la aplicación de los juegos motrices basados en el aprendizaje colaborativo, utilizando material concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1617 de Chimbote en el año 2012.

1.3. Teorías relacionadas al tema

Ahora bien, se explica de forma minuciosa las bases teóricas importantes con respecto a las actividades lúdicas y motricidad gruesa.

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas permiten conocer y entender la importancia del desarrollo del niño en cuanto a su cuerpo de acuerdo a su edad. El juego toma un papel importante en el desarrollo del infante, favoreciendo su independencia, desarrollo de su motricidad gruesa, tanto en coordinación, equilibrio de su cuerpo.

Por su parte Wallon (2000) señala que:

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.

El juego o actividad lúdica es parte fundamental de la vida del infante, pues ayuda a conocerse y explorar el medio, aprender a interactuar con sus semejantes de manera corporal, gestual y comunicativamente.

Aportando a ello López A. (1977), nos conceptualiza que:

La actividad lúdica es la capacidad de las personas para poder gozar de manera autónoma y momentos propios. El juego es considerado una actividad por la cual el cuerpo se expresa de forma corporal y espiritual,

donde podemos disfrutar, crear y dar otras posibilidades de interactuar con el medio social, haciéndonos parte de la vida y de los demás.

Según Matos (2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran:

Como punto principal tenemos a los juegos de actitudes, los cuales señalan aquellas actividades que realizan las personas a través de ejercicios físicos, siendo comunes durante los primeros años de vida, puesto que son juegos libres. Luego tenemos los juegos de dramatización donde se representa a otros personajes o medios y también se manifiesta la creatividad del niño; existe otro tipo de juego activo que se relaciona, ya que es un juego activo y son los juegos constructivos los cuales se dan a los 5 años y son todas aquellas diversiones del infante y contribuyen al desarrollo intelectual, de capacidades, creatividad y movimiento (p.22).

Por otro lado Piaget divide el juego en juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de construcción y juegos de reglas; tomando en cuenta la edad del niño, dejando claro según su desarrollo; (como se citó en López I. 1989):

Tenemos los juegos de ejercicio que son característicos de 0 a 2 años. Donde el bebé desde los primeros meses repite todo tipo de movimientos, gestos. Al cual le gusta la repetición de estas acciones sensorio motoras donde constituye juegos típicos del niño. Estas actividades conllevan a la satisfacción, el logro de acciones y actúa sobre hechos y objetos por el placer de la persona.

Los juegos de ejercicios como nos plantea Piaget se da de 0 a 2 años, en cuanto a impulsos reflejos para que luego se desarrolle en su máximo esplendor y apreciación la motricidad en cuanto a manipulación de objetos, caminar, correr.

De acorde con la edad que se trabajará para la investigación se toman las actividades lúdicas o juegos según Piaget desde los juegos simbólicos, juegos de construcción y juegos de reglas:

Tenemos también los juegos simbólicos, característicos de 2 a 4 años, donde específicamente significa la representación de un objeto por otro, u otra acción. Características de esta edad es el comienzo del lenguaje la cual ayudará en la capacidad de representación; aparecen los juegos de ficción. Donde los objetos son simbolizados, atribuyendo a los objetos diferentes clases de significados, escenas, acontecimientos, asume roles. Los juegos son utilizados en su máxima expresión como simulación, ficción, representación de acontecimientos pasados con características particulares. Después de los 4 años estos juegos van perdiendo a comparación de los juegos de ficción e imaginación. Las actividades lúdicas implican el interés del niño, manipulación, y conformación de centros de interés. Piaget (como se citó en López I., 1989).

A partir de los 2 años el infante está preparado para asumir funciones de algún personaje (ya sea policía, jardinero, doctor, etc.), mediante el juego; de manera didáctica y divertida aprenderá a ser alguien más, generando importancia y responsabilidad a partir de sus actividades lúdicas.

Los juegos de construcción o también llamados de montaje son la transición entre los diferentes juegos. Puesto que, el conjunto de movimientos, manipulación de objetos o acciones a realizar requieren de la coordinación del niño de forma inmediata. Es por ello que el juego se convierte es un montaje de distintas acciones y elementos de una forma

lúdica, donde el niño va a ser capaz de crear, construir a partir de su creatividad. Piaget (como se citó en López I., 1989).

Es en la etapa de juegos de construcción donde el infante emplea como herramienta todo su cuerpo para interactuar con el medio y los materiales acordes a las actividades lúdicas propuestas, ya sea, jugar que van en un avión o carro, construir un castillo, casa para el fin de su actividad; todo ello recrea su imaginación y conlleva a su desarrollo físico y psicosocial.

Finalmente tenemos los juegos de reglas, los cuales aparecen de manera progresiva entre los 4 y siete años y se aparecen de forma positiva para el crecimiento del niño. Es una actividad lúdica característica para la socialización del niño con los demás y el medio donde se relaciona. Piaget (como se citó en López I., 1989, p.31).

Comienza desde los 4 años, donde el infante juega pero para aquel fin debe acatar reglas y el juego pueda llevarse a cabo cumpliendo aquellos retos propuestos. Cada niño es responsable de cumplir las reglas para favorecer a su grupo. Tenemos por ejemplo, jugar a atrapar, esconderse, ludo; donde necesariamente se cumple por el infante, el cual va creciendo y madurando al entender por qué se deben cumplir las reglas.

Motricidad gruesa

El niño se desarrolla satisfactoriamente a partir de su psicomotricidad y capacidad de moverse, experimentar libremente. La persona es capaz de generar movimientos por sí solos, y mientras más los realiza, más aprende, generando conocimientos a largo plazo, pues a partir de su cuerpo es donde se comunica, es por ello que a partir del juego el niño experimenta y aprende.

En cuanto a la motricidad en el niño, Wallon (1956):

Nos señala como punto principal que el actor motor del niño es su medio social, es decir el ejemplo motor que le dan los adultos, pues es su máxima guía, desde nuestra mirada, la voz, actitudes. Y es por estos factores externos que el niño va evolucionando para internalizar todo ello. Wallon (como se cita en Mesonero, 1994).

Un punto a resaltar al momento de hablar sobre motricidad gruesa es que, las personas diestras controlan y activan estos movimientos a partir del hemisferio derecho.

La motricidad gruesa es el conjunto de acciones que realiza la persona utilizando la totalidad de su cuerpo y donde coordina ya sea desplazamientos o movimientos de sus extremidades, sentidos y el equilibrio. Fernández (2012).

La motricidad gruesa es el control del propio cuerpo, movimientos globales y generales del cuerpo, acciones que implican a todo el cuerpo. Ardanaz, (2009). Es por ello que el niño desde edad temprana comienza a desarrollar tanto su motricidad fina y gruesa, al principio a través de ejercicios y después movimientos y actividades más complejas para su desarrollo motor.

Según Latorre y López, (2009), “las habilidades motrices básicas: evolucionan a partir de los patrones motrices (genéticas muy importantes entre los 4-7 años” (p.207). Donde estas habilidades se dan a notar en cuanto a desplazamientos, giros, equilibrio, lanzamiento; puesto que mejoran las capacidades perceptivas motrices.

Dominios de la motricidad gruesa

Según Comellas y Perpinyá (2003) dividen a la motricidad gruesa en dos dominios: “Dominio corporal dinámico (coordinación general, equilibrio dinámico, coordinación visomotriz). Dominio corporal estático (equilibrio estático, respiración y relajación)” (p.11).

Dominio corporal dinámico: es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, sincronización de movimientos, contribuyendo al niño con

seguridad y confianza. Según Medrano (como se cita en Mesonero, 1994, p.131), señala que “el concepto de sí mismo tiene una gran importancia en el desarrollo de la personalidad, puesto que condiciona la interpretación de la realidad circundante y de las experiencias vitales”.

Tomando en cuenta a Comellas & Perpinyá (2003) nos señalan sobre el dominio corporal dinámico:

Un dominio segmentario del cuerpo. No tener temor o inhibición. Madurez neurológica, que sólo conseguirá con la edad. Estimulación y ambiente propicio. Atención en el movimiento y representación mental del mismo. Integración progresiva del esquema corporal

Dentro del dominio dinámico se encuentra la Coordinación general que “es el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo” (Mesonero, 1994, p.133). Dentro de la coordinación encontramos actos como: rastrear, gatear, andar, correr, saltar, trepar y realizar movimientos simultáneos.

El equilibrio dinámico que consiste en vencer a la gravedad, donde el cuerpo mantiene la forma que se desea, “implica la interiorización de su eje corporal, su dominio, personalidad, movimientos de acuerdo a su postura” Ardanaz (2009). Es aquí donde se toma en cuenta el equilibrio de plano horizontal, plano inclinado y plano móvil.

Y por último la coordinación visomotriz, donde son importantes tres puntos elementales: el cuerpo, los sentidos y el objeto; es por ello que la educación de coordinación visomotriz, “son ejercicios donde el cuerpo se adapta al movimiento de objetos acorde a su cuerpo, acorde al espacio y se requiere precisión para poder direccionar estos objetos” Ardanaz (2009). Se emplean actividades lúdicas y nuevos retos a través de herramientas, como pueden ser pelotas, cuerdas, aros para cumplir con nuestro fin de coordinación.

Dominio Corporal estático: Son aquellas actividades donde el niño va a interiorizar su esquema corporal. Por ello Mesonero (1987) nos afirma que:

El niño vivencia todo un conjunto de movimientos segmentados, uniéndose armoniosamente y al mismo tiempo con la adquisición de la madurez del sistema nervioso consigue llevar a cabo una acción previamente representada, mentalmente (coordinación general). Ahora bien, el niño con la práctica de estos movimientos ya mencionados anteriormente, irá forjando y profundizando poco a poco la imagen y utilización de su cuerpo, llegando a organizarse su esquema corporal (p.143).

Dentro del dominio corporal estático tenemos al equilibrio estático donde es importante la tonicidad que “es la tensión de los músculo en un grado de acuerdo a las actividades. Se regula por el sistema nervioso y así llega al equilibrio, por ello es necesario experimenta sensaciones en diversas actitudes dinámicas” Ardanaz (2009); y el autocontrol que “es la capacidad de dominar la energía para así realizar movimiento. Se requiere tener un buen tono muscular para que así conlleve el control del cuerpo” Ardanaz (2009).

Luego tenemos la respiración, que es una técnica de prioridad utilizada desde el nacimiento. Según Mesonero (1994) nos dice que “la respiración está presente en todos nuestros actos, pensamientos y sentimientos. Cuando estamos tranquilos o enojados, tristes o alegres, [...]. Una respiración controlada puede repercutir sobre el cuerpo, mente y el alma” (p.143). La respiración la podrá controlar a los 4 años con ejercicios torácicos y abdominales.

Y por último tenemos la relajación, que “es la reducción voluntaria del tono muscular. Según Dupré, es la otra vertiente de la motricidad en que la inmovilidad y la distensión muscular se utiliza como terapéutica” (como se cita en Mesonero, 1987, p.153) Es necesaria para interiorizar lo realizado por su cuerpo y emitir opiniones, emociones de cómo se siente a partir de

las actividades realizadas; puede darse la relajación segmentaria o de forma global, de acuerdo a lo experimentado con su cuerpo.

El tono muscular para Ramos, (1979), (como se citó en Latorre y López, 2009), “la finalidad de esta contracción sostenida, es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales. Es necesario que los músculos tengan un determinado grado de tensión para mantener una postura [...] o realizar movimientos” (pp.161-162).

La tonicidad. Se debe tener en cuenta para el desarrollo de la motricidad gruesa, según García Núñez y Martínez López (como lo señala Ercannació Surgrañes, p.2007) otro dominio el cual es el tono muscular, que es “la tensión ligera a la que se encuentra normalmente sometida la musculatura en el estado de reposo [...] el estado de tensión no sólo se manifiesta en el estado de reposo, sino que acompaña toda la actividad cinética o postural” (p.113).

El tono muscular subyace en una leve tensión del cuerpo en movimiento o reposo como consecuencia de las actividades a ser partícipe el cuerpo, por ende nuestro cuerpo y especialmente los niños deben movilizarse y saber el momento en que su cuerpo necesita descanso, reposo.

Según Castañer y Camerino, (1991), (como se citó en Latorre y López, 2009), la actividad tónico postural, “reúne los elementos de tonicidad y postura adecuados al equilibrio corporal (estático) propio del ser humano, el ortoestático (mantenimiento del cuerpo sobre el eje vertical, con base de sustentación en el polígono que forman los pies)” (p.161).

Según Le Boulch (1982), (como se citó en Latorre y López, 2009), “la postura, las reacciones equilibradoras y el acompañamiento tónico, son elementos que hacen posible el buen desenvolvimiento del niño en el mundo” (p.161).

Para la edad de 4 años las actividades lúdicas se tornan parte de su vida diaria, tomándose en cuenta los juegos simbólicos, juegos de construcción

y de reglas acordes a su edad; en donde ellos van a mejorar de forma significativa los dominios corporales dinámicos como estáticos; fortaleciendo el desarrollo de la motricidad gruesa. Según Castañer y Camerino, (1991), (como se citó en Latorre y López, 2009) hay tres tipos de tono: de reposo, donde el cuerpo está relajado: postural, contracción tónica donde las articulaciones pueden estar de pie, sentados y de acción, el tono se prepara para la acción a realizar donde las articulaciones ya están en movimiento.

Las actividades lúdicas y la motricidad gruesa tienen una clara relación e importancia para el desarrollo de las habilidades motrices del niño, puesto que aprende jugando. Según Latorre y López, (2009), nos señalan que:

[...] el hombre y los animales en sus primeros años se introducen en la motricidad a través del juego; es por tanto, una actividad instintiva tanto humana como animal que no responde a una necesidad aparente, en la que no importa la técnica y el sentido lúdico es primordial. [...] Es también una actividad libre que solo atiende a las reglas del juego, pero que no coinciden con las de la vida real. El juego es siempre acción, actividad motriz que forma parte del repertorio de comportamientos del ser humano. (p.257).

1.4. Formulación del problema

Problema General

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía-Puente Piedra?

Preguntas específicas:

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra?

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía de Puente Piedra?

¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la tonicidad en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía de Puente Piedra?

1.5. Justificación

El presente trabajo de investigación es importante porque a través de la investigación de las actividades lúdicas como estrategias metodológicas se pretende desarrollar habilidades motrices como herramienta para el desarrollo integral del infante. Por ende, la investigación de estas actividades genera en el niño el movimiento, destrezas motrices a partir de sus intereses y respetando reglas, de acorde a su edad y ámbito en el que se desarrolla, entonces la correlación de estas dos variables dan un giro positivo a la motricidad gruesa de los niños. La intención de este trabajo de investigación será brindar aportes para toda la comunidad educativa. Para los docentes, en el sentido de poder conocer acerca de la importancia que tiene la realización de las actividades lúdicas en el ámbito educativo y con ello buscar las estrategias adecuadas para un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y el conocer y reconocer que los niños son seres capaces de explorar y aprender mediante su cuerpo de forma satisfactoria; y para la institución educativa (sea colegios, universidades) tomar en cuenta en su plan educativo de enseñanza, los horarios de psicomotricidad, la integridad del niño y derecho a aprender y desarrollarse libremente conectando los dos factores claves, a través del conocimiento de su persona mediante la exploración de su cuerpo, donde se toma en cuenta el juego como herramienta fundamental.

1.6. Hipótesis

Según Bisquerra (2009) nos dice que “las hipótesis son proposiciones generalizadas o afirmaciones comprobables que se formulan como posibles soluciones al problema planteado: su función es ofrecer una explicación posible o provisional que tiene en cuenta los factores, sucesos o condiciones que el investigador procura comprender” (p.128).

El presente estudio de investigación tiene como Hipótesis General:

H_i: Existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H_o: No existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Así mismo presenta tres Hipótesis Específicas:

Hipótesis específicas 1

H_i: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H_o: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Hipótesis específicas 2

H_i: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H_o: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Hipótesis específicas 3

H₁: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

1.7. Objetivos

1.7.1. General

Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra

1.7.2. Específicos.

Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

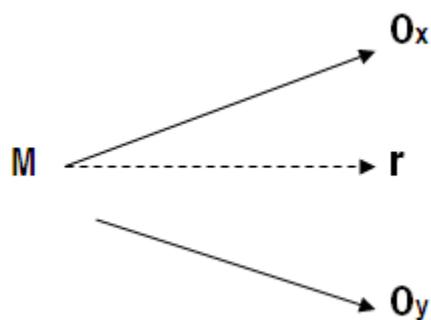
II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Su diseño es no experimental, según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) “son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p.152). Es por ello, que se trata de observar fenómenos en su contexto natural sin alterar las variables.

La presente investigación es de corte transversal, según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) “Los diseños transaccionales (transversales) [son] investigaciones que recopilan datos en momento único” (p.154). En el diseño transversal correlacional causal, ya que recolecta datos en un momento dado, donde describe y analiza la interrelación de las variables.

Es de nivel Correlacional, según Hidalgo (2008) los estudios correlacionales “[...] tienen el propósito de responder a interrogantes de la investigación” (p.34), teniendo en cuenta la relación de las variables mediante un patrón.



M = Muestra

Ox = Objetivo de la variable 1

Oy = Objetivo de la variable 2

r = relación

2.2. Variables, operacionalización

Según Wallon (2000) nos dice que:

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades (p.5).

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo [...] (Ardanaz, 2009).

2.2.1. Variable

Operacionalización de la variable:

Tabla 1

Cuadro de operacionalización de variable de estudio por dimensiones e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías del instrumento	Niveles
ACTIVIDADES LÚDICAS	Cuando la naturaleza del objeto del juego es la suma de los logros de los objetivos individuales de cada integrante del juego, el éxito es de todos. (Matos, 2002)	Las actividades lúdicas son los juegos objetos a un fin lúdico.	- Juegos simbólicos	- Del 1 al 6	Ordinal	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre	Inicio Proceso logrado
			- Juegos de construcción	- Del 7 al 12			
		- Juego de roles	- Del 13 al 18				
MOTRICIDA	La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el	La motricidad gruesa se refiere al movimiento y desarrollo de	- Dominio corporal dinámico - Dominio corporal	- Del 1 al 6	Ordinal	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre	

D GRUESA	propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo (Ardanaz, 2009)	las partes gruesas de la persona.	- estático Tono muscular	- Del 7 al 12 Del 13 al 18
-----------------	---	-----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------

2.3. Población y muestra

La población es aquel conjunto de personas los cuales se van a investigar. Según Bussot (1999), define a la población como: "un conjunto de elementos o eventos afines con una o con más características tomadas como una totalidad y sobre la cual se generalizan las conclusiones de la población [...]" (p.114). La población es aquel conjunto de personas los cuales se van a investigar. Son los 144 alumnos matriculados de 4 años de las 5 aulas correspondientes al turno mañana y tarde.

Según Ary, Cheser, & Razavieh (1999) definen la muestra como: "[...] una parte de la población, donde se hacen observaciones sobre un pequeño grupo y luego los resultados se generalizan a la población total [...]" (p.135). Es el subgrupo tomado de la muestra la investigación, por ello el investigador ha tomado 20 alumnos de cada aula de 4 años como muestra.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio

TURNO	AULA	NIÑOS
MAÑANA	Responsables	20
	Honestos	20
TARDE	Responsables	20
	Honestos	20
	Respetuosos	20
TOTAL		100

Nota: Los niños de 4 años matriculados en la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, se encuentran distribuidos por turnos y por denominación de las aulas.

Fuente: Elaboración propia – Nómina de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) señala que el Marco muestral, "es un marco de referencia que nos permite identificar físicamente los elementos de la población, así como la posibilidad de enumerarlos y seleccionar las unidades muestrales" (p.185). Es la

referencia tomada para identificar a los participantes de la investigación. El marco de referencia que permitió identificar a los individuos de la población; conformado por estudiantes de cuatro años; fue a través de la nómina de matrícula de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía.

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) señala que la unidad de análisis, “se centra en qué o quiénes, es decir, en los participantes, objetos, sucesos o colectividades de estudio, lo cual depende del planteamiento y los alcances de la investigación” (p.172). La unidad de análisis de estudio estará constituida por cada niño y niña perteneciente a las aulas de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía.

El tipo de muestra es no probabilístico, pues dependerá de las características de la presente investigación. Según Arista, op,cit, 140, (como se citó en Ñaupás, 2009) nos señala que la muestra no probabilística “son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades y por tanto las muestras que se obtienen son sesgadas y no se puede saber cuál es el nivel de confiabilidad, de los resultados de la investigación” (p.176). Por ende este tipo de muestra dependerá del investigador.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Según Carrasco (2006) señala que la observación, “es un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (p.282).

La técnica seleccionada para el presente estudio corresponde a la técnica de observación, ya que permite recoger información precisa sobre la conducta de la unidad de análisis, es decir de los niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía. Instrumento

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) señala que la Escala de Likert, “es un Conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías” (p.238).

Por ende, se utilizará como instrumento la Escala de Likert.

La Escala de Likert, se coteja con tres categorías de evaluación: No (1), Probablemente no (2), Indeciso (3), Probablemente si (4) y Si (5), los cuales, se debe tener en cuenta los Niveles de Logro para poner la puntuación correcta.

Validez

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) menciona que la validez, “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.200).

La validación del instrumento tiene un nivel de validez de contenido, ya que la medición está definida a los conceptos o definiciones de las variables de estudio, en este sentido la validación se llevó a cabo mediante el criterio de juicio de expertos, donde se seleccionó a 3 expertos especialistas en el tema para que validen el instrumento. A cada experto se le otorgó un expediente de validación tomando en cuenta la claridad y pertinencia del instrumento.

Tabla 3

Calificación del instrumento de la validez de contenido a través de juicio de expertos

N°	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Calificación instrumento
01	Lic. Rosario Díaz León	SI	SI	SI	Aplicable
02	Mgtr. Mirella Villena Guerrero	SI	SI	SI	Aplicable
03	Dra. Juana Cruz Montero	SI	SI	SI	Aplicable

Fuente: Ficha de validación del instrumento

Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p.200).

El análisis de confiabilidad del instrumento se llevó a cabo mediante la aplicación de una prueba piloto de 25 niños de 4 años del aula Responsables de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, para ello se utilizó el método estadístico Alfa de Cronbach, se empleó como instrumento de recolección una ficha de observación por cada variable de tipo politómica, el cual el Alfa de Cronbach tiene un valor entre 0 y 1 donde 0 significa nula y 1 confiabilidad total.

Tabla 4

Interpretación de la magnitud del Coeficiente de Confiabilidad de un instrumento.

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Nota: Tomado de Ruíz Bolívar (2002) y Pallella y Martins (2003) – citado por Corral.

Fuente: Yadira Corral (2009) – Revista Ciencias de la educación.

Los resultados de la aplicación del análisis de confiabilidad del Alfa de Cronbach dio como resultado :

Variable “ACTIVIDADES LÚDICAS”

Tabla 5

Análisis de fiabilidad de la variable “actividades lúdicas”

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	18

Interpretación:

La presente tabla nos da como resultado 0. 80 del cuadro extraído del SPSS. El resultado se interpreta que el instrumento tiene un nivel de confiabilidad Alta según Ruíz Bolívar (2002) y Pallella y Martins (2003) (citado por Corral, 2009).

Variable “MOTRICIDAD GRUESA”

Tabla 6

*Análisis de fiabilidad de la variable
“motricidad gruesa”*

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,818	18

Fuente: Elaboración propia-Base de Datos de Spss

Interpretación:

La presente tabla nos da como resultado 0. 81 del cuadro extraído del SPSS. El resultado se interpreta que el instrumento tiene un nivel de confiabilidad Muy Alta según Ruíz Bolívar (2002) y Pallella y Martins (2003) (citado por Corral, 2009), comparado con el cuadro con la tabla de categorías y valores.

2.5. Método de análisis de datos

Se empleó el programa IBM SPSS Statistics Base 21.0 para hallar los resultados de la investigación y se realizó las interpretaciones del caso teniendo en cuenta los objetivos e hipótesis del estudio. Según Bisquerra (2009) señala que “[...] la estadística es la técnica de análisis de datos cuantitativa que ha jugado un papel preponderante, por no decir exclusivo” (p.259).

Análisis descriptivo, es “describir los datos, los valores o las puntuaciones obtenidas para cada variable”, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p.282). Se aplicará el análisis descriptivo calculando básicamente la frecuencia, el porcentaje, la media y la desviación estándar. Finalmente, se establecerá la información a través de Tablas de frecuencia y gráficos de barra.

Análisis inferencial, según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es una “Estadística para probar hipótesis y estimar parámetros” (p.299).

Por ello, para la contratación de las hipótesis, en un primer momento se aplicará la prueba de normalidad Kolmogorov - Smirnov en función al tamaño de la muestra de la investigación, puesto que mi muestra es mayor que 50 personas; dependiendo de los resultados obtenidos se determina si existe en la variable una distribución Normal o No Normal, para precisar el método, puede ser Paramétrico o No Paramétrico.

2.6.Aspectos éticos

Objetividad, la información obtenida es objetiva, clara y puntual, abordando los temas elementales a estudiar e investigar.

Confidencialidad, donde la información obtenida en la presente investigación referente a los resultados a partir del instrumento se mantendrá en absoluta reserva el nombre de los participantes, solo se difunde los resultados.

Propiedad intelectual, mediante el siguiente trabajo de investigación se reserva los derechos de autor como creación intelectual de la minuciosa investigación.

Veracidad de resultados, todos los resultados obtenidos son veraces y legales.

III. RESULTADOS

3.1. Estadísticos descriptivos

Tabla 7

Nivel de desarrollo de actividades lúdicas en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017

ACTIVIDADES LÚDICAS			
		Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	15	15,0
Actividades lúdicas	Proceso	59	59,0
	Logrado	26	26,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Recuperado de software SPSS.

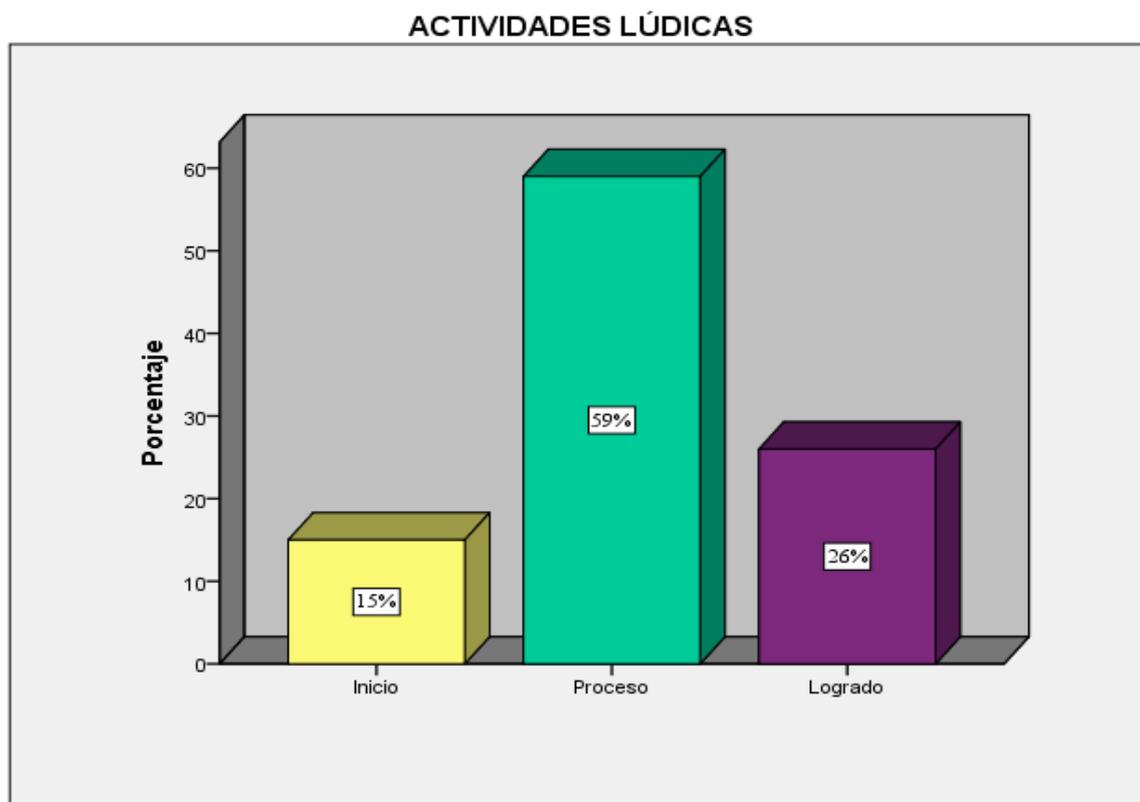


Figura 1. Nivel de desarrollo de actividades lúdicas en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017.

Interpretación

Fundamentalmente los niños con respecto a las actividades lúdicas se encuentran en proceso con un 59 % sobrepasando el 50 % de los estudiantes observados y con un 26 % de acuerdo al nivel logrado, donde se obtiene un porcentaje medio en cuanto a las actividades lúdicas a desarrollarse en el niño de 4 años de la I.E.I. evaluada.

Tabla 8
Niveles en cuanto al juego simbólico en niños de 4 años

Juego simbólico		Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	12	12,0
Juegos simbólicos	Proceso	18	18,0
	Logrado	70	70,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

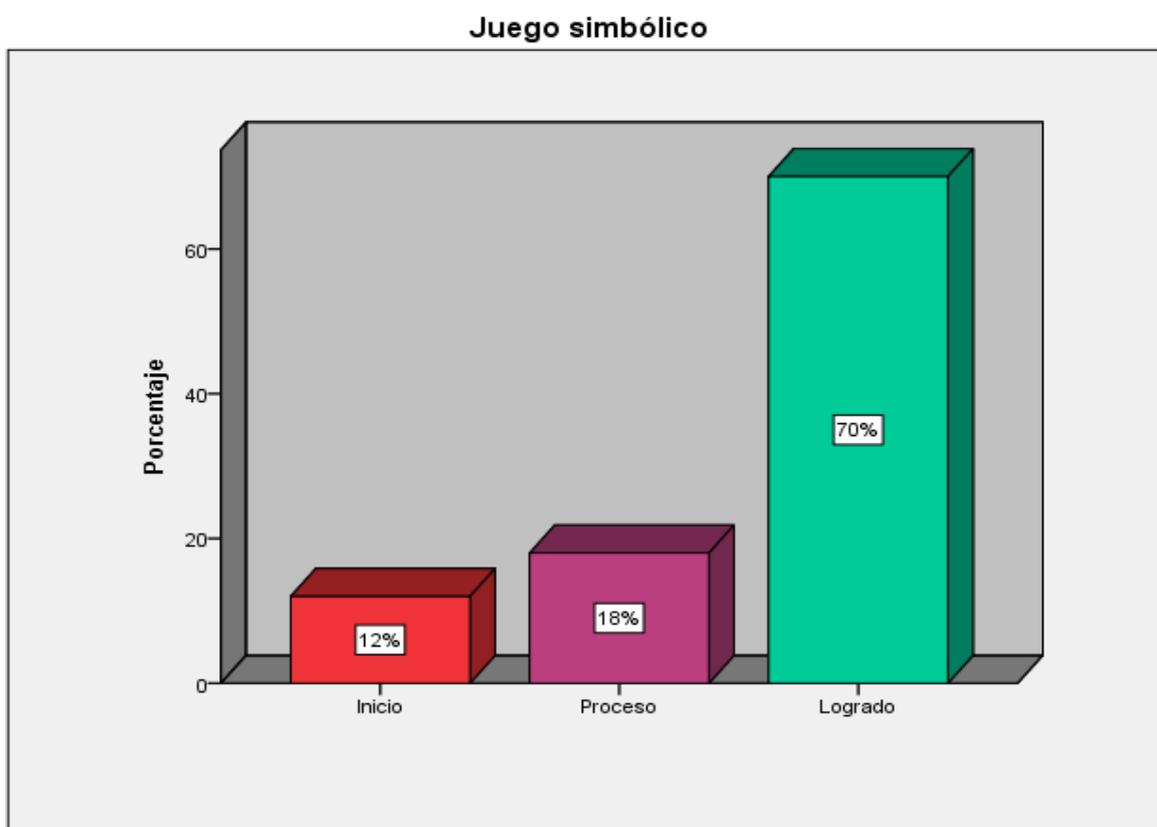


Figura 2. Niveles en cuanto al juego simbólico en niños de 4 años

Interpretación

Los niños referente a la realización de juegos simbólico presentan un alto puntaje con un 70 % en el nivel logrado y un 18 % de los niños de esta institución se encuentran en proceso. Por lo tanto hay una incidencia y desarrollo positivo en cuanto a los juegos lúdicos, puesto que la mayoría de los niños de 4 años lo está realizando.

Tabla 9.
Niveles de desempeño frente a los juegos de construcción

Juego de construcción			
		Frecuencia	Porcentaje
Juegos de construcción	Inicio	14	14,0
	Proceso	32	32,0
	Logrado	54	54,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

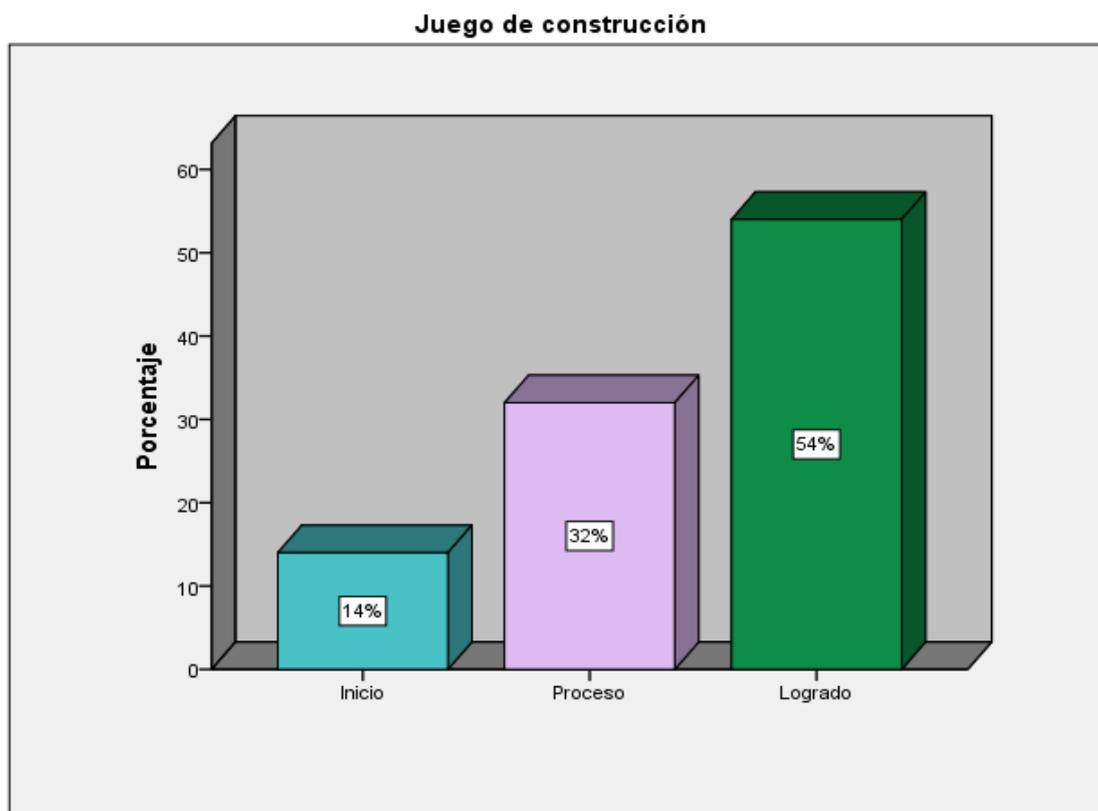


Figura 3. Niveles de desempeño frente a los juegos de construcción

Interpretación

Los niños frente a desarrollar habilidades mediante los juegos de construcción presentan un nivel logrado con un 54 % por lo cual la mayor parte de los niños de la edad observada realizan este tipo de juegos y un 32 % se encuentran en proceso por lo tanto los niveles en cuanto a juegos de construcción son positivos.

Tabla 10.
Niveles de desarrollo de los juegos de reglas

Juego de reglas		Frecuencia	Porcentaje
Juego de reglas	Inicio	17	17,0
	Proceso	22	22,0
	Logrado	61	61,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

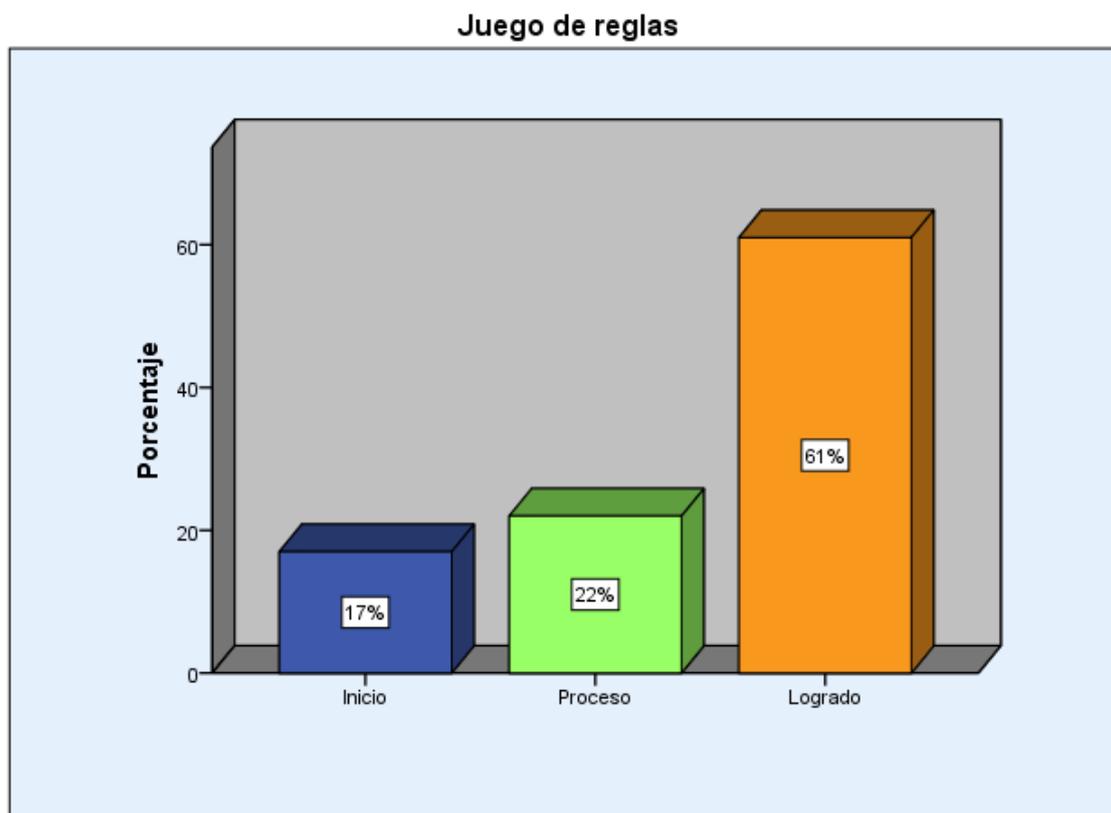


Figura 4. Niveles de desarrollo de los juegos de reglas

Interpretación

Como se observa en la figura 4, los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía respecto al desarrollo de juegos reglados se encuentran en 61 % que representa el nivel de logrado, y en un 22 % de los niños observados se encuentran en proceso. Por ende, el desarrollo de estos juegos lúdicos llevados a cabo a partir de reglas están incidiendo significativamente en el desarrollo de los niños.

Tabla 11.
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra 2017

MOTRICIDAD GRUESA			
		Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	23	23,0
Motricidad	Proceso	52	52,0
gruesa	Logrado	25	25,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

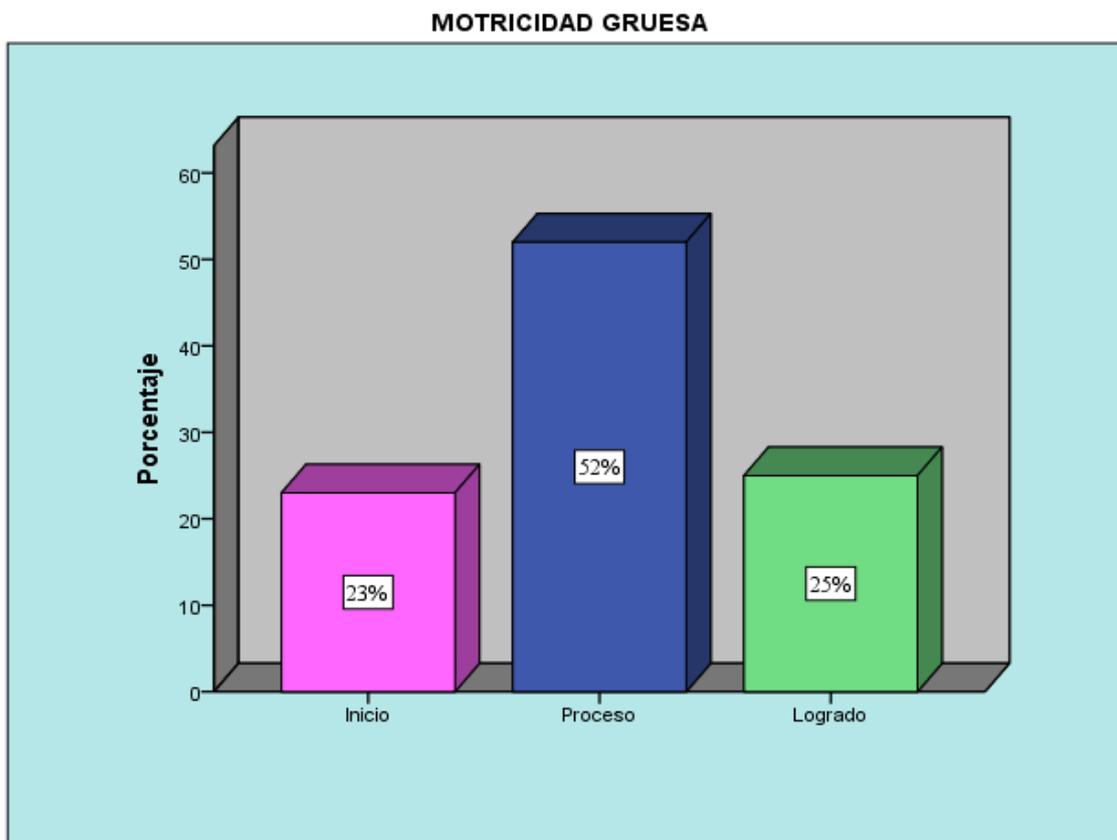


Figura 5. Distribución de la variable motricidad gruesa

Interpretación

De acuerdo a la figura 5, se observa que los niños de 4 años en cuanto al desarrollo de su motricidad gruesa un mayor porcentaje se encuentran en proceso con un 52 % y en el nivel lograda un 25 %. Cabe señalar que el porcentaje entre inicio y logro se asemejan, por lo que se debe dar relevancia a desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de dicha institución.

Tabla 12.

Niveles del dominio corporal dinámico en niños de 4 años

Dominio corporal dinámico			
		Frecuencia	Porcentaje
Dominio corporal dinámico	Inicio	14	14,0
	Proceso	25	25,0
	Logrado	61	61,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

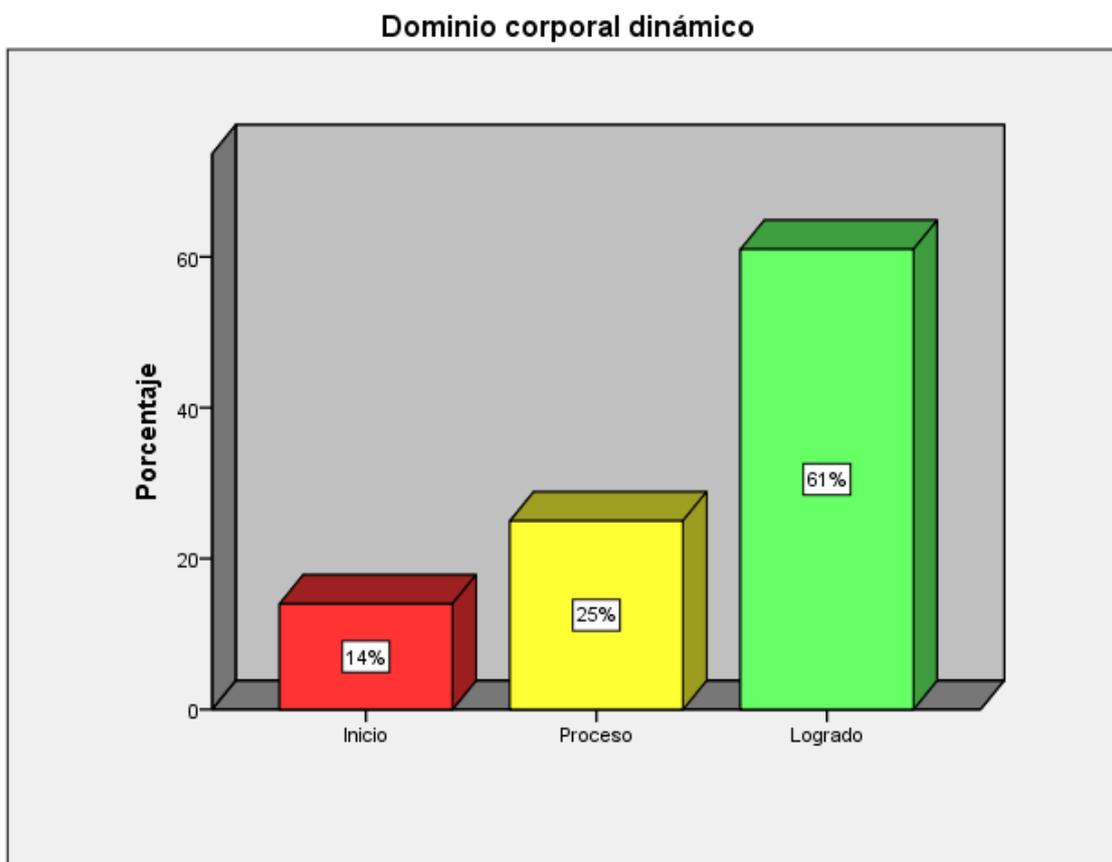


Figura 6. Niveles del dominio corporal dinámico en niños de 4 años.

Interpretación

Frente a la figura 6, cabe señalar un alto porcentaje en el nivel de logro en los niños en cuanto al dominio corporal dinámico en un 61 %, seguido de un proceso en un 25 %, por lo que hay un alto nivel de niños que se mueven y expresan corporalmente.

Tabla 13.

Niveles respecto al dominio corporal estático en niños de 4 años

Dominio corporal estático			
		Frecuencia	Porcentaje
Dominio corporal estático	Inicio	6	6,0
	Proceso	26	26,0
	Logrado	68	68,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

Dominio corporal estático

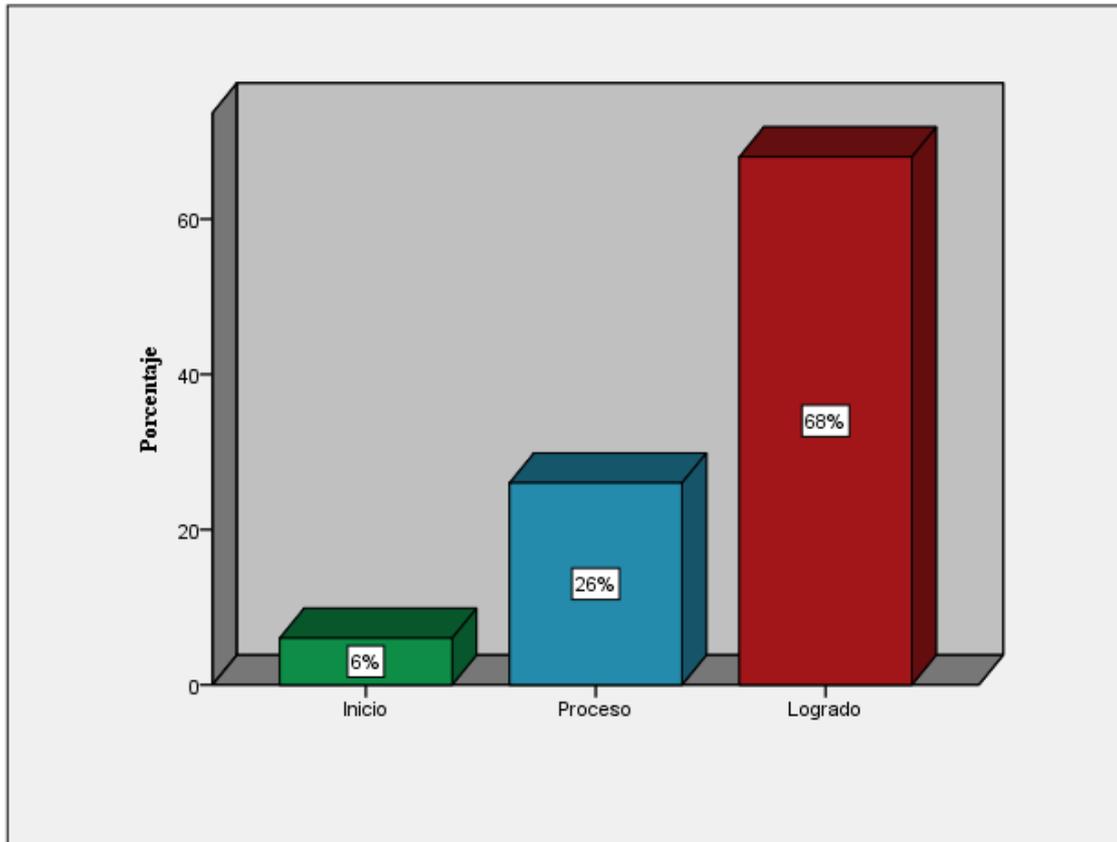


Figura 7. Niveles respecto al dominio corporal estático en niños de 4 años

Interpretación

Fundamentalmente los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía frente al desarrollo del dominio corporal estático se encuentran en un nivel logrado con un 68 %, seguido de un proceso en un 26 % dejando de lado al nivel de inicio con un 6 %, quiere decir que este dominio representa un alto porcentaje desarrollado por los niños de 4 años.

Tabla 14.
Niveles en cuanto al tono muscular en niños de 4 años

Tono muscular			
		Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	14	14,0
Tono	Proceso	26	26,0
muscular	Logrado	60	60,0
	Total	100	100,0

Nota: El porcentaje máximo es 100 %

Fuente: Elaboración propia- Instrumento de recolección de datos

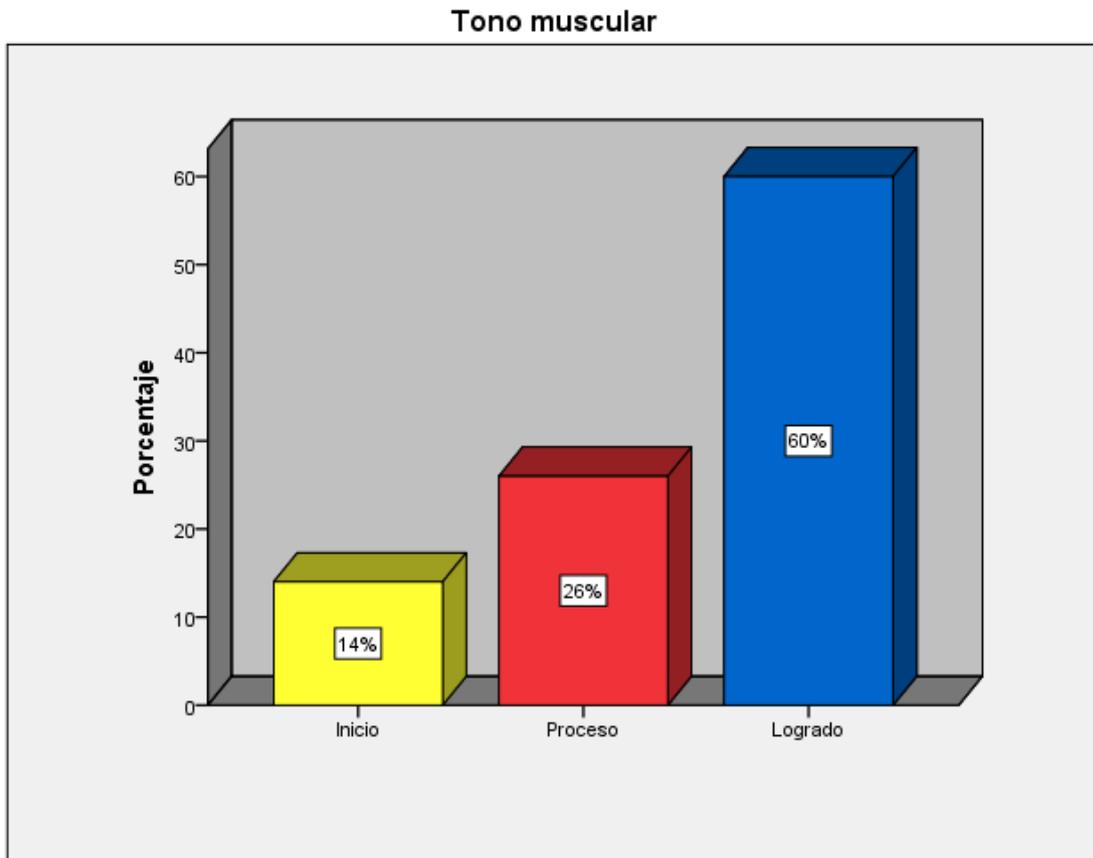


Figura 8. Niveles en cuanto al tono muscular en niños de 4 años

Interpretación

Tal y como se muestra en la figura 8, los niños de 4 años presentan en cuanto al tono muscular un 60 % en el nivel de logro, seguido de un proceso con un 26 %. Por lo que actividades que incluya el tono muscular sería bueno para desplazar al porcentaje de inicio y llegar a a valla alta.

3.2. Estadística inferencial

VARIABLES

H_i: Existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H₀: No existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Tabla 15.

Correlación entre las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa

		ACTIVIDA DES_LÚDI CAS	MOTRICID AD_GRUES A
ACTIVIDADES_LÚ DICAS	Correlación de Pearson	1	,237*
	Sig. (bilateral)		,018
	N	100	100
MOTRICIDAD_GR UESA	Correlación de Pearson	,237*	1
	Sig. (bilateral)	,018	
	N	100	100

Fuente: Elaboración propia- Base de datos de ambas variables

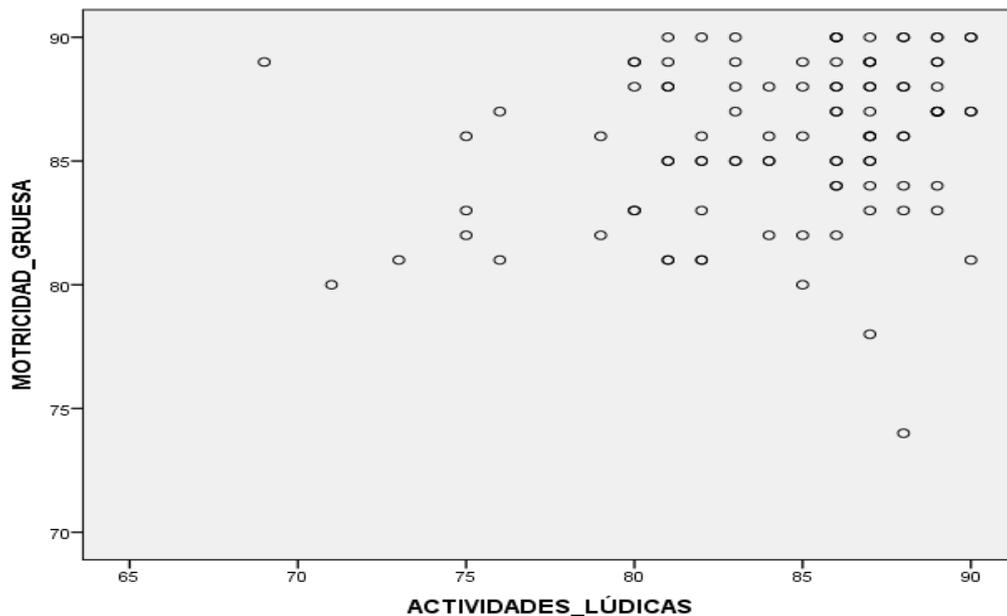


Figura 9. Correlación entre las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa

INTERPRETACIÓN

Tal y como se muestra en la tabla 14 existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, según el valor obtenido $p = 0.01$ ($p < 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.2$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Por lo tanto se afirma que existe relación entre ambas variables. Finalmente, cabe mencionar que el coeficiente de relación es de una magnitud positiva débil. Esta relación se puede apreciar en el diagrama de dispersión de puntos.

DIMENSIÓN 1

H_i: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Tabla 16.

Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal dinámico

		ACTIVIDADES_LÚDICAS	Dominio_Corporal_DINÁMICO
ACTIVIDADES_LÚDICAS	Correlación de Pearson	1	,236*
	Sig. (bilateral)		,018
	N	100	100
Dominio_Corporal_DINÁMICO	Correlación de Pearson	,236*	1
	Sig. (bilateral)	,018	
	N	100	100

Fuente: Elaboración propia- Base de datos de variable y dimensión 1

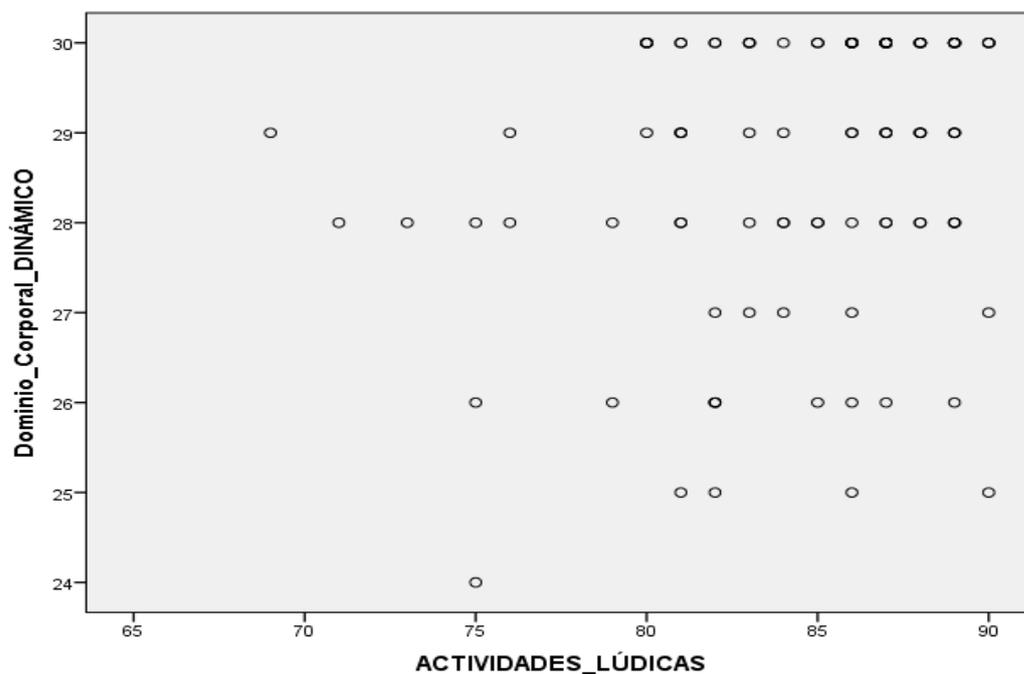


Figura 10. Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal dinámico

INTERPRETACIÓN

Como se muestra en la tabla 15 existe correlación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, según el valor obtenido $p = 0.01$ ($p < 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.2$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Por lo tanto se afirma que existe relación entre ambas variables. Finalmente, cabe mencionar que el coeficiente de relación es de una magnitud positiva débil. Esta relación se puede apreciar en el diagrama de dispersión de puntos.

DIMENSIÓN 2

H_i: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H_o: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Tabla 17.

Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal estático

		ACTIVIDADES _LÚDICAS	Dominio_Corpo ral_ESTÁTICO
ACTIVIDADES_LÚDICAS	Correlación de Pearson	1	,076
	Sig. (bilateral)		,451
	N	100	100
Dominio_Corporal_ESTÁTICO	Correlación de Pearson	,076	1
	Sig. (bilateral)	,451	
	N	100	100

Fuente: Elaboración propia- Base de datos de variable y dimensión 2

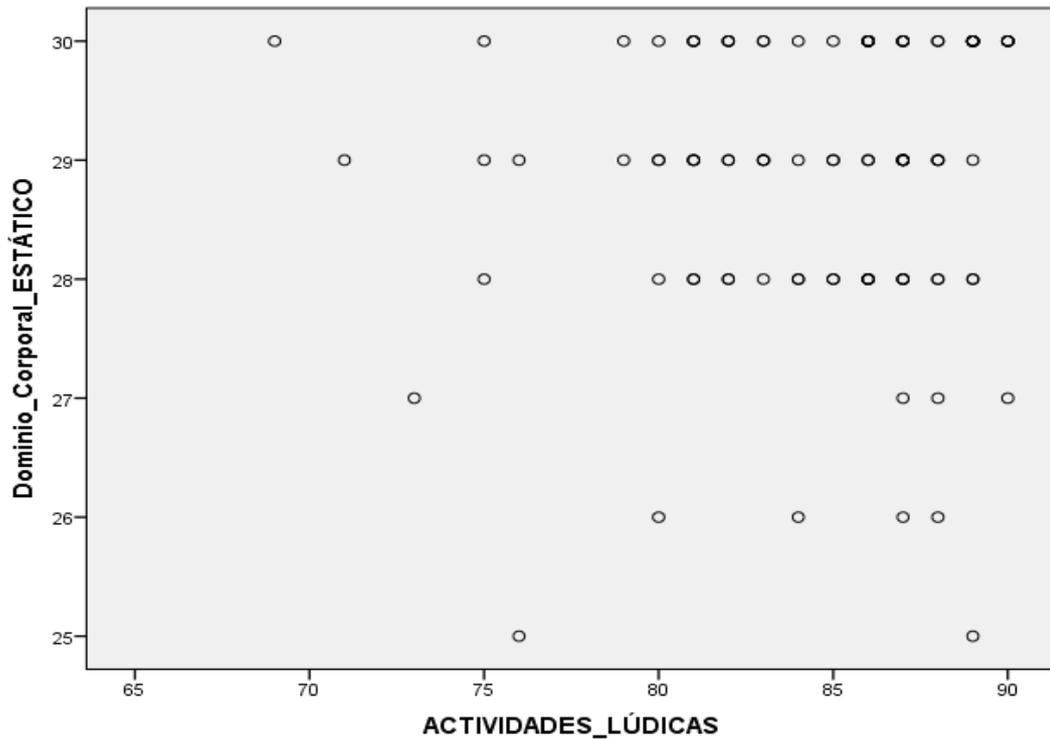


Figura 11. Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión dominio corporal estático

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla 16 no existe correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión del dominio corporal estático en los niños de 4 años, según el valor obtenido $p = 0.45$ ($p > 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.0$, por lo cual se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación. Por lo tanto se afirma que no existe relación entre ambas variables. Finalmente, cabe mencionar que el coeficiente de relación No existe. Se puede apreciar en el diagrama de dispersión de puntos.

DIMENSIÓN 3

H₁: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra.

Tabla 18.

Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión tono muscular

		ACTIVIDADES_ LÚDICAS	Tono_Muscular
ACTIVIDADES_LÚDICAS	Correlación de Pearson	1	,143
	Sig. (bilateral)		,155
	N	100	100
Tono_Muscular	Correlación de Pearson	,143	1
	Sig. (bilateral)	,155	
	N	100	100

Fuente: Elaboración propia- Base de datos de variable y dimensión 3

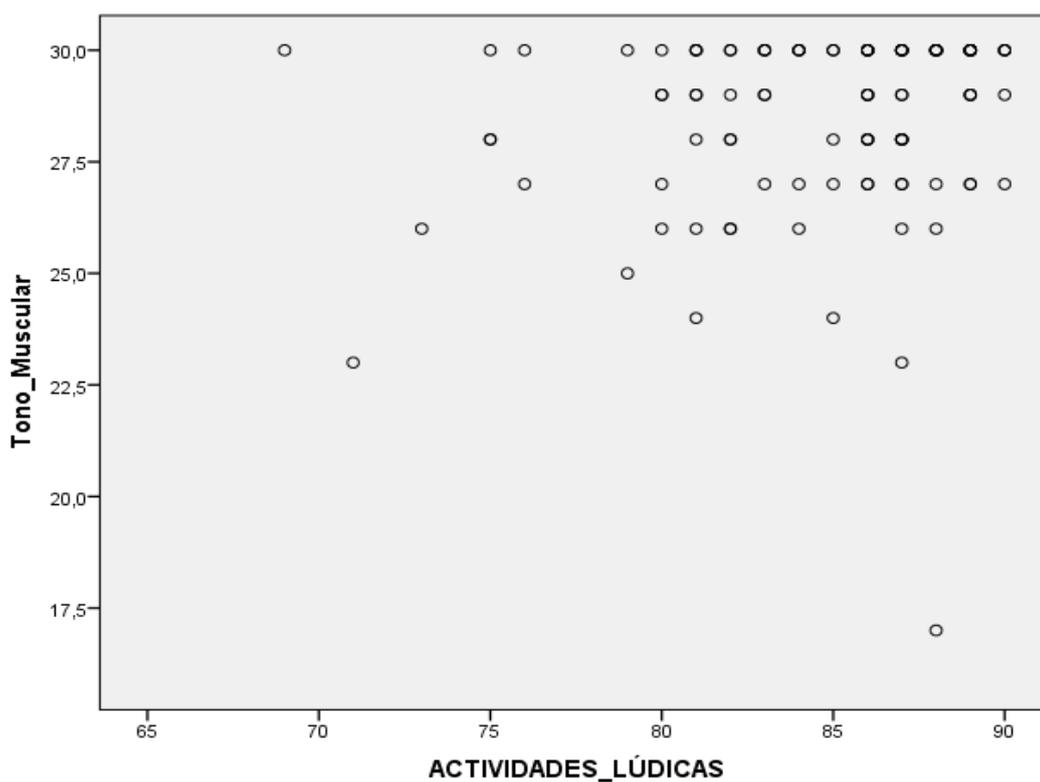


Figura 12. Correlación entre la variable actividades lúdicas y la dimensión tono muscular

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla 17 no existe correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión tono muscular en los niños de 4 años, según el valor obtenido $p = 0.15$ ($p > 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.1$, por lo cual se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación. Por lo tanto se afirma que no existe relación entre ambas variables. Finalmente, cabe mencionar que el coeficiente de relación es de magnitud positiva débil. Se puede apreciar en el diagrama de dispersión de puntos.

IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación se ha demostrado que las actividades lúdicas y la motricidad gruesas tienen relación en los niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra. Antes de aplicar el instrumento de recolección de datos, se realizó una prueba piloto a 25 niños de 4 años. Es por ello que para determinar cómo favorecen las actividades lúdicas en los niños se observó su desenvolvimiento en los juegos simbólicos, juegos de construcción, juegos de reglas según Piaget, (como se citó en López I. 1989:p.21). Respecto a la motricidad gruesa los niños tienen que desarrollar sus habilidades respecto al dominio corporal dinámico, dominio corporal estático, tono muscular según Comellas y Perpinyá (2003:p.25). Estas relaciones significativas están plasmadas en el análisis descriptivo (con gráficos y tablas) y en el análisis inferencial (prueba de Pearson) para el nivel correlacional. Los resultados muestran que las actividades lúdicas realizadas por los niños de 4 años tienen relación con respecto a la motricidad gruesa, se evidencia por ello en las actividades lúdicas que los niños de 4 años se encuentran en un nivel de proceso con 59 % y logrado con 26 %, siendo mínimo el porcentaje que se encuentra en inicio y con el que se debe trabajar: por ende existe una correlación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa según el valor obtenido $p = 0.01$ ($p < 0.05$), con un coeficiente de relación de 0.2, por lo cual se acepta la hipótesis de investigación con un coeficiente de relación positiva débil. Estos resultados se fundamentan según lo planteado por Montenegro (2012), quien tuvo como objetivo general investigar cómo la práctica de actividades lúdicas incide en el desarrollo de la motricidad gruesa; donde señala que, la práctica de actividades lúdicas sí inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que realizó su investigación para constatar la relación e incidencia de ambas variables. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas realizadas de una manera óptima genera buenos resultados en cuanto al desenvolvimiento del niño y su corporeidad, ello implica a toda la comunidad educativa para poder llegar a cumplir esta relación positiva. Del mismo modo se fundamenta en lo señalado por Wallon (2000:p.21) que la actividad lúdica infantil es una ocupación que no

tiene otra finalidad que promover momentos de alegría y le permite al niño divertirse, moverse en el espacio según sus necesidades.

Los resultados obtenidos respecto a las actividades lúdicas se refieren a los juegos que tienen una intención pedagógica que implican el desarrollo de sus capacidades globales y su relación con el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía Puente Piedra, correlacionándolo con el dominio corporal dinámico el cual se tiene en cuenta la coordinación general, el equilibrio dinámico y la coordinación visomotriz según Comellas y Perpinyá (2003), teniendo como resultados respecto al dominio corporal dinámico un nivel logrado con un porcentaje elevado 61 % y en proceso un 25 %, donde se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula con un coeficiente de correlación de $(r) = 0.2$, por lo tanto, existe relación entre ambas variables. Finalmente, cabe mencionar que el coeficiente de relación es de una magnitud positiva débil. Estos resultados se fundamentan según lo planteado por Gastiaburuú (2012), pues mediante la observación y realización de: Juego, coopero y aprendo desarrollo sus habilidades motoras en los niños de 4 años, tuvo como objetivo general constatar la efectividad del programa juego, coopero y aprendo en el desarrollo psicomotor, dando como resultado un porcentaje mayor cuando se aplican juegos inciden significativamente para incrementar el dominio corporal dinámico, coordinación visomotora, para reducir los riesgos de sedentarismo en los niños. Resultados que se fundamentan con el de Medrano (como se cita en Mesonero, 1994:p.25), pues señala que este dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, sincronizar movimientos, contribuyendo a la seguridad y confianza lo que le otorgará realizarlos de manera lúdica.

Así mismo de acuerdo a la hipótesis: las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra, donde el dominio corporal estático comprende la interiorización de su esquema corporal tomando en cuenta el equilibrio estático, la respiración y relajación; se aplicó la prueba de Pearson por dimensión. Se tiene como resultados que en el nivel que se encuentran los niños de 4 años respecto a dominar e interiorizar su esquema corporal es en un 68 % en el nivel logrado y en un 26 % se encuentran en el

nivel proceso, en cuanto a la estadística inferencial no existe una correlación entre ambas: variable y dimensión, puesto que el valor obtenido es $p = 0.45$ ($p > 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.0$, por ello se acepta la hipótesis nula: no existe relación significativa entre las actividades lúdicas y el dominio corporal estático. Ya que, las actividades lúdicas implican, juegos, movimientos, destrezas motoras y el dominio corporal estático muestra actividades del cuerpo en reposo, por ello no existe correlación con respecto a las pruebas realizadas. Estos resultados distan con lo planteado con Pacurucu (2002), pues en su investigación El juego y la resolución de conflictos (actividad- reposo), donde tuvo como objetivo conocer el tipo de resolución de conflictos ante los juegos para observar las dificultades, pero llega a la conclusión que los niños son capaces de resolver conflictos de distintas maneras para llegar a un acuerdo, siendo una herramienta importante que relaciona juegos y ejercicios de conllevan a la calma. Así como Calderón (2016) en su tesis titulada Comparación del programa 'Jugando aprendo' entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años, tuvo como objetivo determinar la diferencia que existe en la aplicación del programa 'Jugando aprendo' entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor; como resultados obtuvo que las diferencias entre la aplicación de juegos reglados y no reglados muestran que el 30.7 % de estudiantes superaron el nivel de riesgo y la mayoría el 46 % se ubicaron en el nivel normal del desarrollo psicomotor como efecto del trabajo con el juego reglado, por lo tanto existe diferencia positiva cuando se trabaja con juegos reglados.

Mediante la presente investigación se ha demostrado que las actividades lúdicas no se correlaciona con el tono muscular en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Agosto B. Leguía frente a la hipótesis. Los niños en esta edad deben desarrollar su esquema corporal y tomar en cuenta el tono muscular que implica la tensión ligera a la que se somete la musculatura en estado de reposo o de actividades cinéticas o postural. Con respecto a los resultados obtenidos frente a las actividades lúdicas y su relación con el tono muscular en los niños de 4 años nos muestra según el tono muscular que los niños de esta edad en un nivel logrado con un 60 % y en nivel de proceso con un 26 %, con respecto

a la estadística inferencial señala que no existe relación entre ambas variable y dimensión ya que según el valor obtenido $p = 0.15$ ($p > 0.05$), con un coeficiente de relación de $(r) = 0.1$, por lo cual se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación: las actividades lúdicas no influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra. Estos resultados difieren con lo planteado por Ilbay (2011) mediante su investigación La importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as de 3 a 4 años, cuyo objetivo fue determinar la importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa, donde el tono muscular es una dimensión importante para poder observar, desarrollar conforme el niño realiza sus actividades. La técnica psicomotriz desarrolla importantes funciones como control tónico, coordinación, lateralidad, orientación espacio-temporal, esquema corporal, etc., y si su niño no desarrolla estas funciones que tardan en adquirir es porque sus padres les restan oportunidades para desenvolverse y desarrollarse, por ende, como se fundamenta en lo señalado por Ramos (1979:p.27) donde dice que la finalidad del tono muscular es de servir de telón de actividades motrices y porsturales, por lo que los musculos tendrán un grado de tensión para realizar movimientos; los cuales son necesarios en los momentos de jugar, correr, saltar, actuar.

V. CONCLUSIÓN

El propósito de la investigación fue determinar la relación que existe entre las variables: actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra 2017, por lo cual se establecen las siguientes conclusiones:

Las actividades lúdicas tienen relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra, con un coeficiente de relación de $(r) = 0.2$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Donde las actividades lúdicas se encuentran un 59 % en proceso y en cuanto a la motricidad gruesa, un 52 % en proceso.

Se concluye que existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación de $(r) = 0.2$. puesto que un 61 % de los niños de 4 años han desarrollado el dominio corporal dinámico de manera satisfactoria respecto a las actividades lúdicas.

En cuanto al primer objetivo específico, mencionar que no existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra $(r) = 0.0$ no hay un coeficiente de relación entre ambas: variable: actividades lúdicas y dimensión, tono muscular, pues el coeficiente de relación es de magnitud positiva débil.

Se determina que las actividades lúdicas no se relaciona con el tono muscular en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación $(r) = 0.0$ por lo cual se acepta la hipótesis nula de la presente investigación.

Se concluye el mayor porcentaje de los niños logró el objetivo general con respecto a las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, pues ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para poder realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria.

VI. RECOMENDACIONES

A modo de recomendación de acuerdo al los resultados obtenidos en la presente investigación:

Adecuar espacios favorables para el desarrollo de la motricidad gruesa, tomando en cuenta los materiales adecuados, actividades pertinentes tomando en cuenta las edades de los niños, ya que cada edad tiene sus propias necesidades e intereses.

Las maestras que se desenvuelven en la enseñanza del nivel inicial deblen tomar en cuenta el horario planificado para el juego libre, desarrollo de la motricidad, generando una rutina positiva en el desarrollo del infante. El Diseño Curricular ya ha implementado como curso a la Psicomotricidad, por ende las planeaciones hechas deben llevarse a cabo.

Tanto a la Institución educativa, padres de familia y comunidad escuchar e informarse de acuerdo a los juegos y actividades a realizar para el bien común del niño de acuerdo a sus necesidades, que el trabajo no solo quede en la escuela, sino que se tome en cuenta y lleve a cabo en el hogar.

Los maestros deben seguir capacitándose en cuanto a las mejoras en las estrategias en el ámbito psicomotor, como desarrollar las actividades lúdicas en la vida diaria.

VII. REFERENCIAS

- Ardanaz, T. (2009). *Academia*. Recuperado el 2016, de http://www.academia.edu/2466532/Psicomotricidad_y_educaci%C3%B3n_infantil
- Ary, D., Cheser, J., & Razavieh, A. (1999). *Introducción a la investigación pedagógica* (Segunda ed.). México: Mc Graw Hill.
- Bisquerra, R. A. (2009). *Metodología de la investigación educativa* (segunda ed.). Madrid: LA MURALLA, S.A.
- Boulangger, P. (2012). *Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años de la I.E. N°1617 en el pueblo joven de Florida Alta. Chimbote*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2013/01/07/015723/20140515122759.pdf>
- Bussot, A. (1999). *Investigación Educativa* (Segunda ed.). Venezuela: Universidad de Zulia.
- Calderón, C. (2015). *Comparación del programa jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de carabaylo-2015*. Tesis para obtener el grado de Doctor. Lima.
- Claro, & Cruzado. (2012). *Programa 'Estimulando nuestras habilidades y desarrollo psicomotor de los niños entre 2 y 3 años de la comunidad de Huayao -Taurija'* (Tesis de Magister). Huancayo.
- Comellas, M., & Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: Ceac.
- Corral, Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. Revista Ciencias de la educación, 229-247.

- Ercannació Surgrañes, M. Á. (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años)*. Barcelona: Editorial Graó.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao* (Tesis en Maestría). Lima. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México: McGraw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hidalgo, J. O. (2008). *La tesis*. Lima: Editora FECAT E.I.R.L.
- Ilbay, M. (Abril de 2011). *La importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años de la comunidad de Florida. Universidad de Ambato, Ecuador*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/976>
- López, A. (1977). *Estética de la creatividad; Juego, arte, literatura*. Madrid: Cátedra.
- López, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la educación en extremadura, 19-37. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Matos, R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el preescolar* (segunda ed.). Caracas: Universidad Pedagógica experimental Libertador.
- Mesonero, A. (1987). *La Educación Psicomotriz, Necesidad de Base en El Desarrollo Personal Del Niño*. Ovideo: Universidad de Ovideo.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Ovideo: Universidad de Ovideo.
- Montenegro, G. (2012). *La práctica de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de*

educación básica “LEMCIS” de la ciudad de ambato provincia de tungurahua. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/4115>

Ñaupas, H. P. (2009). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de la tesis*. Lima: Gráfica Retai S.A.C.

Otárola, M. (2012). *Desarrollo psicomotor según género en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao* (Tesis de Maestría). Lima, Perú.

Pacurucu, A. (2002). *El juego y la resolución de conflictos a través del Macarthur Story Stem Battery: estudio comparativo entre niños normales y con dificultades en el desarrollo de 4 a 6 años*. Barcelona.

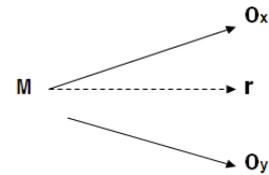
Posada, R. G. (2014). *La lúdica como herramienta didáctica. Tesis para obtener el título de Magister en Educación*. Bogotá, Colombia: Universidad nacional de Colombia.

Wallon. (2000). *Revista Internacional de la Infancia del Preescolar Como la Inducción del Acto por un Modelo Exterior*.

VIII. ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía-Puente Piedra, 2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1: Actividades lúdicas	Tipo de investigación: Básica
¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I?E.I 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra?	Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017.	H_i: Existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra H₀: No existe una correlación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una I.E.I 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra	Dimensiones: 1.Juego simbólico 2.Juegos de construcción 3.Juego de reglas	Nivel de investigación: Correlacional
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Escala de medición 1= No 2= Probablemente no 3= Indeciso 4=Probablemente si 5=Si	Diseño: No Experimental
1. ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I? E.I 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra?	1. Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra	1. Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra	Rangos y niveles por variable y dimensiones 18-83 Inicio 84-88 Proceso 89-90 Logrado	Esquema de investigación:
2. ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I?E.I 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra?	2. Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra	2. Las actividades lúdicas influyen significativamente en el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra	6-27 Inicio 28-29 Proceso 30 Logrado	 <p>Donde: M = Muestra Ox = Objetivo de la variable 1 Oy = Objetivo de la variable 2 r = relación</p>
			6-27 Inicio	Población: 144 niños de 4 años. Muestra: 100 niños de 4 años.

<p>3. ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la tonicidad en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra?</p>	<p>3. Describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y la tonicidad en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra</p>	<p>3. Las actividades lúdicas influyen significativamente en la tonicidad en los niños de 4 años de la I.E.I 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra</p>	<p>28-29 Proceso 30 Logrado</p> <p>6-26 Inicio 27-29 Proceso 30 Logrado</p> <p>Variable 2: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: 1. Dominio corporal dinámico 2. Dominio corporal estático 3. Tono muscular</p> <p>Escala de medición</p> <p>1= No 2= Probablemente no 3= Indeciso 4= Probablemente si 5= Si</p> <p>Rangos y niveles por variable y dimensiones</p> <p>18-83 Inicio 84-88 Proceso 89-90 Logrado</p> <p>6-27 Inicio 28-29 Proceso 30 Logrado</p> <p>6-27 Inicio 28-29 Proceso 30 Logrado</p> <p>6-26 Inicio 27-29 Proceso 30 Logrado</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento de recolección de datos: Escala de Likert</p>
--	---	---	---	--

Anexo 02: Nóminas de alumnos de 4 años



PROFESORA: LUISA ESCUDERO TANGA - RESPONSABLES

EDAD: 4 AÑOS

TURNO MAÑANA

2017

Nº	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA
01	ALVARADO AYALA, KAREN YIDA	
02	ASCASIBAR LOPEZ, LIONEL ALESSANDRO	
03	CALIXTO CARDENAS, EMANUEL	
04	CERRATE URIBARRI PABLO	
05	CUADROS CURIÑAUPA, MELODY NAOMI	
06	ESQUIRVA MENDEZ, EHYMI YACEL	
07	GONZALES FERNANDEZ, LIZ SARAI	
08	GUIMAREY FIORENTINI, FERNANDA VALENTINA	
09	GUTIERREZ RUIZ, KEISY MARUJA	
10	LUCUMBER PEÑA, AKEMI LUANA	
11	LUJAN AGUILAR, DANNA LETICIA	
12	MALPASO MORALES, SNEIDER	
13	MAMANI POMA, LEONARDO JOAQUIN	
14	MEJIA RIVAS JOHAN	
15	MELGAREJO LEON, CAMYLL NICOLE ESTHER	
16	MENDIZABAL HUERTA, CORINA MERCEDES	
17	NAMUCHE MAGNO, GINO ALEXANDER	
18	OTALORA POLICARPO DARIO	
19	ROMAN OLIVERA, FRANCO DEREK	
20	ROMERO CANELO MARIANA NICOLLE	
21	SALAS HUAMANTINCO, YASSELI	
22	OSALAZAR AGUIRRE SAMANTHA	
23	TACO GASPAS VANIA KARLA	
24	TERRONES BAUTISTA, DAVID FERNANDO	
25	VASQUEZ APONTE, DAYS FABIANA	
26	VASQUEZ SURCO, ALISSON VALESHKA	
27	VELASQUEZ PISCOCHE, FABIAN LUCIO	
28	VILLANUEVA CALDERON, JESUS EDUARDO	
29	VILLANUEVA TAPIA, SHIRLEY ANDREA	
30	YARASCA PANTOJA, JIANDI ALEXANDRA ABIGAIL	



PROFESORA: YONIS MENA RAMIREZ - HONESTOS

EDAD: 4 AÑOS

TURNO TARDE

2017

Nº	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA
01	ABAL FLORES LUIS	
02	CESPEDES FERNANDEZ ANDRE	
03	DE LA CRUZ TEQUEN WILSON	
04	GARCIA VILLAFUERTE MARIA	
05	GIRON MAZA JHONATAN	
06	HUANAQUIRI YZQUIERDO HADASA	
07	INGA VARGAS PABLO	
08	IZQUIERDO OLORTEGUI GUSTAVO	
09	JARA RODRIGUEZ GAEL	
10	JERONIMO MARCOS KLIDER	
11	LLANCA VARGAS XIMENA	
12	MARTINEZ CABANILLAS NICOLAY	
13	NUÑEZ REYNOSO JOSUE	
14	ORDOÑEZ ESQUEN ALEXANDRA	
15	OSORIO MENDOZA JAKI	
16	OSTOS PUCUTAY NICOLAS	
17	PASAPERA LAZO JOSE	
18	POMA ARROYO CARLOS ESTEBAN	
19	RAMIREZ MATOS TOMAS	
20	RAMOS CHAVEZ DIANA	
21	SALINAS HERRERA RUTH	
22	SILVA REYES LUANA	
23	SOTO CONTRERAS DAVID	
24	VALDELOMAR LOPEZ AKEMY	
25	VARGAS LOPEZ CRISTOPHER VALENTIN	
26	VILCA ORTEGA EMELYN	
27	VILLAVICENCIO AVILA AKEMY NOEMY	
28	ZUÑE REYNOSO MARTIN	



PROFESORA: CRUZ RAMOS ROJAS - RESPONSABLES

EDAD: 4 AÑOS

TURNO TARDE

2017

Nº	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA
01	AYUQUE HUIÑAPE AKEMI	
02	BOCANEGRA GUIMARAY NICOLAS	
03	CALLO CONDORI DAJIRO	
04	CARAQUATAY AYAYPOMA STALYN	
05	CARCAMO CULQUICONDOR SHAHID	
06	CHAUCA VILLARREAL ANTONIO	
07	CLAROS RODRIGUEZ SULLY	
08	DOMINGUEZ PALMA BRAJHAN	
09	ESPINOZA CAJALEON BRIANA CELESTE	
10	GONZALES CORPA KIMBERLYN	
11	GUILLEN QUISPE ISABELLA	
12	HEREDIA CHORRES DARIANA	
13	LLERENA ESPINOZA JUAN	
14	MENDEZ VASQUEZ LEONARDO	
15	ORTIZ SALINAS SUHANA	
16	OSORIO SILVA ERICCSO	
17	PANDURO PISCOYA ERICK	
18	QUIROZ VIDAL MATHIAS	
19	QUISPE IPANAQUE NIDIA	
20	QUISPE TUESTA FERNANDA	
21	REYES GUITIERREZ MIA	
22	REYES VASQUEZ ANDRE	
23	SAAVEDRA PACHECO BRISHELL	
24	SANCHEZ TARAZONA SEBASTIAN	
25	SOTELO CHAVARRIA YASMINA	
26	TENA SANTOS MARCOS	
27	TIPIANI MARTINEZ BRIYITH	
28	TORRES QUISPE RENATA	
29	YOVERA GARAY SHANTAL	



PROFESORA: GLORIA HU RIVAS -RESPETUOSOS

EDAD: 4 AÑOS

TURNO TARDE

2017

Nº	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA
01	ACUÑA ALVAREZ MARIA	
02	AGUILAR ARZAPALO JESUS ADRIAN	
03	ARENAS DURAN ANGEL	
04	CAPCHA RUA YAZUMI	
05	CHUMPATE DIAZ JUAN	
06	CHUPILLON LOZANO GUSTAVO	
07	CUMBIA CRUZDO PALMIRA	
08	DIAZ TAPULLIMA CORY	
09	DURAN SANTOS ALED	
10	GUTIERREZ CARRILLO YESSICA	
11	HUARACA OVIEDO MAIRE	
12	LOPEZ VALENZUELA SOFIA	
13	MAMANI QUISPE MIRELLA	
14	MARTINEZ GUEVARA BRENDA	
15	MEZA ESPINOZA JHONATAN	
16	MORALES MORENO CESAR	
17	PEREZ SANTILLAN DARLYN	
18	RAMOS ALBINO ARIANA	
19	RAMOS ALBINO LUANA	
20	REGALADO CHAVEZ ASHLEY	
21	SAAVEDRA ARENA GABRIEL	
22	SANGAMA CHUNQUI FRANSUA	
23	SEGUIL BARBOZA CARMEN IRENE	
24	SOLANO SOBERON KEREN	
25	VALLADOLID ENRIQUEZ ERICKSON	
26	VASQUEZ FLORES JOSUE	
27	VASQUEZ VARGAS JANI	
28	VILLANUEVA TRIVEÑO YASURI	



PROFESORA: **CORALI BRIONES** -HONESTOS

EDAD: 4 AÑOS

TURNO MAÑANA: 2017

N°	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA
01	ARANDA ENCISO, KATALEYA SOLANGE	
02	ASENCIO LA TORRE, YLLARI ZOE	
03	CACHO UNTOL, MARIA GEORGINA MILAGROS	
04	CALDERON MAMANI, MICAELA AYLEN	
05	CONTRERAS ROJAS, YANINA SHEYLIN	
06	CORONADO CAÑARI, EDISON FABIANO	
07	CUADROS GARAY, MANUEL EDUARDO	
08	CUEVA TAMAYO, JOSE FABRIZIO	
09	CUEVA TAMAYO, JOSE FERNANDO	
10	CUTI SORIA, DANAÉ ELIZABETH	
11	CUYUBAMBA HUAMAN, MATIAS JHOSIMAR	
12	ESQUIRVA GAVIDIA, LISARY YAMILE	
13	GAMBOA BRIONES, CRISTOFER FRANCO	
14	GIRALDO MACEDO, DYLAN JECOK	
15	GUTIERREZ BOCANEGRA, MASSIEL BALESKA	
16	VICTOR	
17	LEON ALTAMIRANO, VALERIA JASMIN	
18	MONTOYA YARLEQUE, NAOMI YAXIRA	
19	MUÑOZ COCHACHIN, ANHELI INES	
20	IRENE	
21	QUISPE YARLEQUE, KASUMY YAMIRE	
22	REYNOSO BLANCO, LUCERO ALEJANDRA	
23	RODAS GALINDO, JHOSMEL ANDRES	
24	TACURE GARCIA, MESSI LEONEL	
25	TUME PEREZ DIEGO	
26	URTIAGA JULIAN, FLAVIA KARINA	
27	VARGAS ROJAS, STIFER ALFREDO	
28	VELAZCO LLOCLLA, ABIGAIL NICOL	
29	VIDAL SANGAMA ENGELS	

Anexo 03: Validación por Juicio de Experto



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Representa un personaje a partir de su interés	✓		✓		✓		
2	Simula los movimientos de una pelota	✓		✓		✓		
3	Camina como un elefante dando diez pasos, moviendo la cintura y los brazos colgando delante	✓		✓		✓		
4	Asume el rol de un personaje	✓		✓		✓		
5	Se desplaza saltando por el espacio cuando imita un animal	✓		✓		✓		
6	Hace diez saltos de rana sin parar ni caerse	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2								
7	Utiliza una cuerda para crear un juego con su compañero	✓		✓		✓		
8	Arma creativamente con materiales reciclados	✓		✓		✓		
9	Realiza el camino horizontal simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
10	Crea un circuito con diversos materiales	✓		✓		✓		
11	Construye un camino con una cinta gruesa de dos metros de largo	✓		✓		✓		
12	Lleva una pelota en una cuchara sin que se le caiga una distancia de un metro	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3								
13	Corre una carrera de un metro y medio	✓		✓		✓		
14	Sube las escaleras alternando los pies en cada escalón	✓		✓		✓		
15	Cumple las indicaciones dadas para ser partícipe de diferentes actividades	✓		✓		✓		
16	Propone nuevos juegos motores	✓		✓		✓		
17	Juega con su compañero con la pelota	✓		✓		✓		
18	Lanza la pelota a través de un arco, respetando su turno en la fila	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Díaz León, Rosario Adela DNI: 01968190

Especialidad del validador: licenciada en educación inicial

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

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

04 de 11 del 2016

Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1								
1	Representa un personaje a partir de su interés	✓		✓		✓		
2	Simula los movimientos de una pelota	✓		✓		✓		
3	Camina como un elefante dando diez pasos, moviendo la cintura y los brazos colgando delante	✓		✓		✓		
4	Asume el rol de un personaje	✓		✓		✓		
5	Se desplaza saltando por el espacio cuando imita un animal	✓		✓		✓		
6	Hace diez saltos de rana sin parar ni caerse	✓		✓		✓		
DIMENSION 2								
7	Utiliza una cuerda para crear un juego con su compañero	✓		✓		✓		
8	Arma creativamente con materiales reciclados	✓		✓		✓		
9	Realiza el camino horizontal simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
10	Crea un circuito con diversos materiales	✓		✓		✓		
11	Construye un camino con una cinta gruesa de dos metros de largo	✓		✓		✓		
12	Lleva una pelota en una cuchara sin que se le caiga una distancia de un metro	✓		✓		✓		
DIMENSION 3								
13	Corre una carrera de un metro y medio	✓		✓		✓		
14	Sube las escaleras alternando los pies en cada escalón	✓		✓		✓		
15	Cumple las indicaciones dadas para ser participe de diferentes actividades	✓		✓		✓		
16	Propone nuevos juegos motores	✓		✓		✓		
17	Juega con su compañero con la pelota	✓		✓		✓		
18	Lanza la pelota a través de un aro, respetando su turno en la fila	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es confiable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Dra. Juana M. Cruz Montero DNI: 07545873

Especialidad del validador: Educación Inicial

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

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

31 de 10 del 20 16

 Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Representa un personaje a partir de su interés	✓		✓		✓		
2	Simula los movimientos de una pelota	✓		✓		✓		
3	Camina como un elefante dando diez pasos, moviendo la cintura y los brazos colgando delante	✓		✓		✓		
4	Asume el rol de un personaje	✓		✓		✓		
5	Se desplaza saltando por el espacio cuando imita un animal	✓		✓		✓		
6	Hace diez saltos de rana sin parar ni caerse	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2								
7	Utiliza una cuerda para crear un juego con su compañero	✓		✓		✓		
8	Arma creativamente con materiales reciclados	✓		✓		✓		
9	Realiza el camino horizontal simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
10	Crea un circuito con diversos materiales	✓		✓		✓		
11	Construye un camino con una cinta gruesa de dos metros de largo	✓		✓		✓		
12	Lleva una pelota en una cuchara sin que se le caiga una distancia de un metro	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3								
13	Corre una carrera de un metro y medio	✓		✓		✓		
14	Sube las escaleras alternando los pies en cada escalón	✓		✓		✓		
15	Cumple las indicaciones dadas para ser participe de diferentes actividades	✓		✓		✓		
16	Propone nuevos juegos motores	✓		✓		✓		
17	Juega con su compañero con la pelota	✓		✓		✓		
18	Lanza la pelota a través de un aro, respetando su turno en la fila	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dni Mg: Vilena Guerrero Mirilla Patricia DNI: 10676038

Especialidad del validador: Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

04 de 11 del 2016

Firma del Experto Informante.

Variable: Motricidad Gruesa


UCV
 UNIVERSIDAD
 CARRUPURO
 ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1								
1	Camina a la velocidad del sonido de las palmadas.	✓		✓		✓		
2	Realiza con habilidad un circuito de cinco dificultades	✓		✓		✓		
3	Salta con dos pies juntos	✓		✓		✓		
4	Corre cinco metros ida y vuelta	✓		✓		✓		
5	Emboca las pelotas en la caja	✓		✓		✓		
6	Patea la pelota hacia el arco	✓		✓		✓		
DIMENSION 2		Si	No	Si	No	Si	No	
7	Se mantiene en un pie por treinta segundos	✓		✓		✓		
8	Sigue el camino vertical simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
9	Hace pompas de jabón soplando con su cañita	✓		✓		✓		
10	Toma aire y lo expulsa haciendo el sonido de la serpiente	✓		✓		✓		
11	Respira hondo simulando que inflará un globo muy grande, y así va expulsando el aire y creciendo el globo	✓		✓		✓		
12	Se acuesta encima de una cobija y descansa después de una actividad	✓		✓		✓		
DIMENSION 3		Si	No	Si	No	Si	No	
13	Toca sus pies sin flexionar las rodillas	✓		✓		✓		
14	Se acuesta boca arriba e imagina manejar bicicleta	✓		✓		✓		
15	Juega a atrapar la pelota, frente a frente con su compañero	✓		✓		✓		
16	Realiza con su compañero el juego de la carretilla.	✓		✓		✓		
17	Alza una pelota por encima de su cabeza e intenta que llegue lo más alto posible.	✓		✓		✓		
18	Camina como una gigante e imagina empujar una pared	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Rosario Díaz León DNI: 07968870

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

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

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

04 de 11 del 2016

 Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1								
1	Camina a la velocidad del sonido de las palmadas.	✓		✓		✓		
2	Realiza con habilidad un circuito de cinco dificultades	✓		✓		✓		
3	Salta con dos pies juntos	✓		✓		✓		
4	Corre cinco metros ida y vuelta	✓		✓		✓		
5	Emboca las pelotas en la caja	✓		✓		✓		
6	Patea la pelota hacia el arco	✓		✓		✓		
DIMENSION 2								
7	Se mantiene en un pie por treinta segundos	✓		✓		✓		
8	Sigue el camino vertical simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
9	Hace pompas de jabón soplando con su cañita	✓		✓		✓		
10	Toma aire y lo expulsa haciendo el sonido de la serpiente	✓		✓		✓		
11	Respira hondo simulando que inflará un globo muy grande, y así va expulsando el aire y creciendo el globo	✓		✓		✓		
12	Se acuesta encima de una cobija y descansa después de una actividad	✓		✓		✓		
DIMENSION 3								
13	Toca sus pies sin flexionar las rodillas	✓		✓		✓		
14	Se acuesta boca arriba e imagina manejar bicicleta	✓		✓		✓		
15	Juega a atrapar la pelota, frente a frente con su compañero	✓		✓		✓		
16	Realiza con su compañero el juego de la carretilla.	✓		✓		✓		
17	Alza una pelota por encima de su cabeza e intenta que llegue lo más alto posible.	✓		✓		✓		
18	Camina como una gigante e imagina empujar una pared	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Nilena Buenro Mirale DNI: 10676038

Especialidad del validador: Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

04 de 11 del 2016

Firma del Experto Informante.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Camina a la velocidad del sonido de las palmadas.	✓		✓		✓		
2	Realiza con habilidad un circuito de cinco dificultades	✓		✓		✓		
3	Salta con dos pies juntos	✓		✓		✓		
4	Corre cinco metros ida y vuelta	✓		✓		✓		
5	Emboca las pelotas en la caja	✓		✓		✓		
6	Patea la pelota hacia el arco	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2								
7	Se mantiene en un pie por treinta segundos	✓		✓		✓		
8	Sigue el camino vertical simulando que pasa el puente	✓		✓		✓		
9	Hace pompas de jabón soplando con su cañita	✓		✓		✓		
10	Toma aire y lo expulsa haciendo el sonido de la serpiente	✓		✓		✓		
11	Respira hondo simulando que inflará un globo muy grande, y así va expulsando el aire y creciendo el globo	✓		✓		✓		
12	Se acuesta encima de una cobija y descansa después de una actividad	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3								
13	Toca sus pies sin flexionar las rodillas	✓		✓		✓		
14	Se acuesta boca arriba e imagina manejar bicicleta	✓		✓		✓		
15	Juega a atrapar la pelota, frente a frente con su compañero	✓		✓		✓		
16	Realiza con su compañero el juego de la carretilla.	✓		✓		✓		
17	Alza una pelota por encima de su cabeza e intenta que llegue lo más alto posible.	✓		✓		✓		
18	Camina como una gigante e imagina empujar una pared	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es confiable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Doña Juana M. Cruz Montano DNI: 07545873

Especialidad del validador: Educación Inicial

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

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

31 de 10 del 2016

Firma del Experto Informante.

Ficha Técnica del instrumento

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende evaluar cómo se desarrollan respecto actividades lúdicas y la motricidad gruesa, teniendo en cuenta el espacio psicomotor como área de trabajo.

Nombre del instrumento:

El instrumento de recolección de datos, se encargará de recoger información a partir de ítems claves utilizando la observación para poder dar así aportes a la investigación.

Objetivo

El siguiente instrumento tiene como objetivo evaluar las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 4 años, para luego procesar los datos y poder llegar a inferir la relación de las variables.

Autor(a)

Lupuche Paiva, Kimberli Elizabeth. Estudiante de X ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial-Universidad César Vallejo

Administración

El instrumento es aplicable de manera colectiva, observando por grupos pequeños, utilizando el espacio de psicomotricidad, el patio y el aula de la I.E.I.

Duración

30 minutos

Sujetos de aplicación

Cada niño y niña de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía con características de libertad, movimiento y autonomía, así como también un niño de esta edad que participe por iniciativa propia las actividades alcanzadas.

Categorías y puntuaciones de evaluación

Los sujetos a quienes se aplicará el instrumento serán a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía.

Categorías	Valor	Descripción
▪ Si	5	Cuando el niño realiza completamente la acción dada.
▪ Probablemente si	4	Cuando el niño realiza la acción dada pero no lo logra por completo.
▪ Indeciso	3	Cuando el niño desea realizar la acción aportando un poco pero no se decide.

▪ Probablemente no	2	Cuando el niño solo aporta un poco para realizar la acción.
▪ No	1	Cuando el niño no realiza ningún aporte a la indicación dada.

Descripción de los niveles de representación estadística

DIMENSIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS

Descripción de la variable actividades lúdicas, cuya información obtenida fue a partir de la aplicación del instrumento de recolección de datos, por resultados generales y específicos.

Niveles	Valor	Descripción
▪ Logro	3	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre 61% al 100% demuestran un buen desempeño satisfactorio de las actividades lúdicas.
▪ Proceso	2	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre 31% a 60% se encuentran en la capacidad de resolver algunas de las actividades lúdicas.
▪ Inicio	1	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre este intervalo 0% al 30% carecen del ejercicio de las actividades lúdicas.

	CRITERIOS	LOGRO	PROCESO	INICIO
Juegos Simbólicos	Representa	Representa todos los movimientos del personaje que escogió	Representa al menos una acción del personaje que escogió	No representa ninguna acción del personaje que escogió
	Simula	Simula los movimientos que hace la pelota	Simula al menos un movimiento que hace la pelota	No simula ningún movimiento de la pelota
	Camina	Camina como un elefante dando varios pasos y con las manos delante	Camina como un elefante dando al menos algunos pasos	No camina como un elefante ni mueve los brazos
	Asume	Asume el rol de un personaje con sus gestos, voz y movimiento	Asume algunas acciones de un personaje como su voz	No asume ninguna acción del personaje
	Se desplaza	Se desplaza saltando por el espacio imitando a los animales que saltan	Se desplaza saltando al menos un espacio corto como los animales saltarines	No se desplaza saltando
	Hace	Hace diez saltos de rana sin dejar el	Hace al menos cinco saltos de	No hace ni dos saltos de rana sin

		ritmo, ni caerse	rana sin caerse	parar ni caerse
Juegos De Construcción	Utiliza	Utiliza una cuerda y crea un juego con su compañero	Utiliza una cuerda y al menos coordina un juego con su compañero	No utiliza la cuerda para crear un juego con su compañero
	Arma	Arma de forma creativa, utilizando materiales reciclados	Arma al menos algo pequeño con materiales reciclados	No arma nada con los materiales reciclados que se le proporcionó
	Realiza	Realiza el camino horizontal imaginando que pasa por un puente	Realiza al menos la mitad del camino horizontal simulando que pasa un puente	No realiza el camino horizontal simulando que pasa el puente
	Crea	Crea un circuito utilizando diversos materiales	Crea un circuito utilizando al menos pocos materiales	No crea ningún circuito
	Construye	Construye un camino con una cinta gruesa	Construye al menos una parte del camino con una cinta gruesa	No construye ningún camino con la cinta otorgada
	Lleva	Lleva una pelota en una cuchara sin que se le caiga, una distancia de un metro	Lleva una pelota en la cuchara sin que se le caiga, al menos una distancia de medio metro	Lleva una pelota en una cuchara pero no la mantiene ni 20centímetros
Juegos De Reglas	Corre	Corre un metro y medio sin parar	Corre un metro y medio pero para a mitad de camino	No corre el metro y medio propuesto
	Sube	Sube las escaleras alternando los pies	Sube las escaleras pero no alterna los pies en alguno escalones	No sube las escaleras alternando los pies, sino de otra forma
	Cumple	Cumple las indicaciones dadas	Cumple algunas de las indicaciones dadas	No cumple ninguna indicación dada
	Propone	Propones nuevos juegos motores	Propone al menos un juego motor	No propone ningún juego motor
	Juega	Juega con su compañero utilizando la pelota	Juega con su compañero	No juega con su compañero ni utiliza ningún material
	Lanza	Lanza la pelota a	Lanza la pelota	No lanza la pelota

		través de una aro y respeta su lugar en la fila	intentando al menos de pasarla por el aro, respetando la fila	través del aro
--	--	---	---	----------------

Baremo de las puntuaciones generales

Categoría	Intervalos
Logrado	88-90
Proceso	81-87
Inicio	18-80

Baremos de las puntuaciones específicas

Específico 1 JS	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	26-28
Inicio	6--25

Específico 2 JC	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	27-28
Inicio	6--26

Específico 3 JR	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	26-28
Inicio	6--25

DIMENSIÓN: MOTRICIDAD GRUESA

Descripción de la variable motricidad gruesa, cuya información obtenida fue a partir de la aplicación del instrumento de recolección de datos, por resultados generales y específicos.

Niveles	Valor	Descripción
▪ Logro	3	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre 61% al 100%

		demuestran un buen desempeño en el desarrollo de la motricidad gruesa.
▪ Proceso	2	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre 31% a 60% se encuentran en la capacidad de resolver algunas de las actividades motrices gruesas.
▪ Inicio	1	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre este intervalo 0% al 30% carecen del ejercicio para desarrollar la motricidad gruesa.

	CRITERIOS	LOGRO	PROCESO	INICIO
Dominio corporal dinámico	Camina	Camina a la velocidad de las palmadas discriminando lento y rápido	Camina a la velocidad de las palmadas, respetando al menos la mayoría de sonidos	No camina a la velocidad de las palmadas
	Ejecuta	Ejecuta con habilidad un circuito de 5 dificultades	Ejecuta con habilidad al menos un circuito de 3 dificultades	No ejecuta un circuito de 5 dificultades
	Salta	Salta con los dos pies juntos sin perder el equilibrio	Salta con dos pies juntos pero no mantiene el equilibrio	No salta con los dos pies juntos
	Corre	Corre cinco metros ida y vuelta sin parar	Corre cinco metros ida y vuelta pero se detiene	No corre los cinco metros ida y vuelta
	Emboca	Emboca las pelotas en la caja	Emboca al menos una pelota en la caja	No emboca ni una pelota en la caja
	Patea	Patea la pelota hacia el arco	Patea la pelota al menos intentando llegar al arco	No patea la pelota hacia el arco
Dominio corporal estático	Se mantiene	Se mantiene en un pie por treinta segundos	Se mantiene en un pie al menos por 15 segundos	No se mantiene en un pie por más de cinco segundos
	Sigue	Sigue el camino vertical y logra pasar el puente	Sigue el camino vertical y al menos logra pasar la mitad del puente	No sigue el camino vertical
	Hace	Hace pompas de jabón soplando con la cañita	Hace un poco de pompas de jabón	No hace pompas de jabón

	Toma	Toma aire y lo expulsa simulando el sonido de la serpiente	Toma aire y lo expulsa al menos intentando hacer como la serpiente	No simula el sonido de la serpiente
	Respira	Respira hondo e imita inflar un globo grande	Respira hondo e infla un globo	No respira hondo ni simula inflar un globo
	Se coloca	Se coloca encima de una cobija y descansa	Solo se coloca encima de una cobija	No se coloca encima de una cobija y no descansa
Tono muscular	Toca	Toca sus pies sin flexionar las rodillas	Toca sus pies pero flexiona a veces las rodillas	No logra tocar sus pies
	Se acuesta	Se acuesta boca arriba e imita manejar una bicicleta	Se acuesta boca arriba pero no maneja la bicicleta	No se acuesta boca arriba ni imita manejar bicicleta
	Juega	Juega a atrapar la pelota, frente a su compañero	Juega a atrapar la pelota algunas veces	No juega a atrapar la pelota
	Realiza	Realiza con su compañero el juego de la carretilla	Realiza con su compañero el juego de la carretilla a medias	No realiza con su compañero el juego de la carretilla
	Alza	Alza una pelota por encima de su cabeza y lo lanza lo más lejos	Alza una pelota por encima de su cabeza y lo lanza cerca	Alza la pelota por encima de su cabeza pero no lo lanza
	Se desplaza	Se desplaza como un gigante e imagina empujar la pared	Se desplaza como un gigante	No se desplaza como un gigante

Baremo de las puntuaciones generales

Categoría	Intervalos
Logrado	89-90
Proceso	84-88
Inicio	18-83

Baremos de las puntuaciones específicas

Específico 1 DCD	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	27-28
Inicio	6--26

Específico 2 DCE	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	27-28
Inicio	6--26

Específico 3 TM	
Categoría	Intervalos
Logrado	29-30
Proceso	27-28
Inicio	6--26

Anexo 05: Instrumento

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FINALIDAD: El siguiente instrumento tiene como objetivo evaluar la influencia de las actividades lúdicas en los niños de 4 años.

DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos: _____ Edad: 4 años

Sexo: Femenino () Masculino () Sección: _____ Turno: (M) (T)

Institución Educativa Inicial 323 Augusto B. Leguía – Puente Piedra

INDICACIONES: Marca con X según las categorías

1	2	3	4	5
NO	PROBABLEMENTE NO	INDECISO	PROBABLEMENTE SI	SI

N°	Items -ACTIVIDADES LÚDICAS	1	2	3	4	5
Juego simbólico						
1	Representa un personaje a partir de su interés					
2	Simula los movimientos de una pelota					
3	Camina como un elefante dando diez pasos, moviendo la cintura y los brazos colgando delante					
4	Asume el rol de un personaje asignado					
5	Se desplaza saltando cuando imita a un animal					
6	Hace diez saltos, imitando los saltos de rana					
Juego de construcción						
7	Utiliza una cuerda para crear un juego con su compañero					
8	Arma creativamente con materiales reciclados					
9	Realiza el camino horizontal simulando que pasa el puente					
10	Crea un circuito con diversos materiales					
11	Construye un camino con una cinta gruesa de dos metros de largo					
12	Lleva una pelota en una cuchara sin que se le caiga una distancia de un metro					
Juego de reglas						
13	Corre una carrera de un metro y medio					
14	Sube las escaleras alternando los pies en cada escalón					
15	Cumple las indicaciones dadas para ser partícipe de diferentes actividades					
16	Propone nuevos juegos motores					
17	Juega con su compañero con la pelota					
18	Lanza la pelota a través de un aro, respetando su turno en la fila					

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FINALIDAD: El siguiente instrumento tiene como objetivo evaluar la influencia de la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos: _____ Edad: 4 años

Sexo: Femenino () Masculino () Sección: _____ Turno: (M) (T)

Institución Educativa Inicial 323 Augusto B. Leguía – Puente Piedra

INDICACIONES: Marca con X según las categorías

1	2	3	4	5
NO	PROBABLEMENTE NO	INDECISO	PROBABLEMENTE SI	SI

N°	Items –MOTRICIDAD GRUESA	1	2	3	4	5
Dominio corporal dinámico						
1	Camina a la velocidad del sonido de las palmadas.					
2	Realiza con habilidad un circuito de cinco dificultades					
3	Salta con dos pies juntos					
4	Corre cinco metros ida y vuelta					
5	Emboca las pelotas en la caja					
6	Patea la pelota hacia el arco					
Dominio corporal estático						
7	Se mantiene en un pie por treinta segundos					
8	Sigue el camino vertical simulando que pasa el puente					
9	Hace pompas de jabón soplando con su cañita					
10	Toma aire y lo expulsa haciendo el sonido de la serpiente					
11	Respira hondo simulando que inflará un globo muy grande, y así va expulsando el aire y creciendo el globo					
12	Se acuesta encima de una cobija y descansa después de una actividad					
Tono muscular						
13	Toca sus pies sin flexionar las rodillas					
14	Se acuesta boca arriba e imagina manejar bicicleta					
15	Juega a atrapar la pelota, frente a frente con su compañero					
16	Realiza con su compañero el juego de la carretilla.					
17	Alza una pelota por encima de su cabeza e intenta que llegue lo más alto posible					
18	Camina como una gigante e imagina empujar una pared					

Anexo 06: Bases de datos de SPSS

8.DATOSSPSS 1.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	id	G	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16
1	1	Femenino	Sí	Sí	Sí	Proba...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Sí
2	2	Femenino	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí	Sí
3	3	Femenino	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
4	4	Femenino	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...
5	5	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí	Sí
6	6	Masculino	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Probabl...	Sí
7	7	Masculino	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí	Sí
8	8	Masculino	Probabl...	Sí	Sí	Proba...	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
9	9	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
10	10	Femenino	No	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
11	11	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
12	12	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...
13	13	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
14	14	Masculino	Indeciso	Sí	Sí	Proba...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
15	15	Femenino	Sí	Sí	Sí	Proba...	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
16	16	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí
17	17	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí
18	18	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
19	19	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí	Sí
20	20	Masculino	Sí	Probabl...	Probabl...	Proba...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí
21	21	Masculino	Probabl...	Probabl...	Indeciso	Proba...	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Indeciso	Sí	Probabl...	Probabl...	Probable...
22	22	Masculino	Probabl...	Sí	Sí	Proba...	Sí	Sí	Probabl...	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí
23	23	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Sí
24	24	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí
25	25	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
26	26	Masculino	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Sí	Probable...
27	27	Femenino	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Probabl...	Sí
28	28	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí
29	29	Masculino	Indeciso	Probabl...	Probabl...	Proba...	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
30	30	Femenino	No	Probabl...	Indeciso	Proba...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...
31	31	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
32	32	Femenino	Probabl...	Sí	Sí	No	Probabl...	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probable...	Sí	Probabl...	Sí
33	33	Femenino	Sí	Probabl...	Sí	Proba...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí
34	34	Femenino	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probable...	Sí	Sí	Probabl...	Sí
35	35	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí

Vista de datos Vista de variables

8.DATOS SPSS 2.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	G	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	
1	Femenino	Sí	Sí																	
2	Femenino	Sí	Sí																	
3	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí							
4	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	
5	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Probabl...	Sí	Sí								
6	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	
7	Masculino	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí											
8	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	
9	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
10	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Sí	No	Sí	Sí								
11	Masculino	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Pro											
12	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí									
13	Femenino	Sí	Indeciso	Sí	Sí															
14	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí									
15	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	
16	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
17	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
18	Femenino	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí									
19	Masculino	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí														
20	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	
21	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Probabl...	No	Sí	Sí	
22	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	No	Sí	Sí	
23	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí							
24	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí										
25	Femenino	Sí	Probabl...	Sí	Sí															
26	Masculino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
27	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Indeciso	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
28	Masculino	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	
29	Masculino	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Pro											
30	Femenino	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Probabl...	Sí	
31	Femenino	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	
32	Femenino	Indeciso	Probabl...	Sí	Sí	Indeciso	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí										
33	Femenino	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Indeciso	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	
34	Femenino	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	
35	Masculino	Sí	Probabl...	Sí	Probabl...	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Probabl...	Sí	Sí							

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON