



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la  
motricidad gruesa en los niños de II ciclo de una Institución  
Educativa de Agallpampa, 2019**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Alfaro Valdez, Merly Yobany (ORCID: [0000-0002-8870-4357](https://orcid.org/0000-0002-8870-4357))

**ASESOR:**

Mg. Merino Hidalgo, Darwin Richard (ORCID: [0000-0001-9213-475](https://orcid.org/0000-0001-9213-475))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovación Pedagógica

TRUJILLO - PERÚ

2020

## **Dedicatoria**

A nuestros seres queridos:

Nuestra madre, por ser la luz permanente en nuestro camino;  
a nuestros hijos, por ser los pilares fundamentales de la vida y, sobre todo,  
a Dios Todopoderoso, por estar siempre presente y ser la guía principal en  
nuestro camino

Alfaro Valdez, Merly

## **Agradecimiento**

A Dios, ser supremo y fortaleza de todas las maravillas existentes en la tierra, a Él por su infinita bondad, quien desde lo alto nos apoyó en todo momento con su enorme sabiduría para concluir con éxito el presente trabajo de investigación.

En especial, a la universidad cesar vallejo por brindarnos la oportunidad, de estudiar un grado más de mis estudios, por impartir sus conocimientos y afecto, los que permitieron la culminación exitosa del presente estudio.

Alfaro Valdez, Merly

## Índice de contenidos

<b>Carátula</b> .....	i
<b>Dedicatoria</b> .....	ii
<b>Agradecimiento</b> .....	iii
<b>Índice de contenidos</b> .....	iv
<b>Índice de tablas</b> .....	v
<b>Índice de gráficos y figuras</b> .....	vi
<b>Resumen</b> .....	vi
<b>Abstract</b> .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	4
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	17
<b>3.1. Tipo de diseño de investigación</b> .....	17
<b>3.2. Variables y operacionalización</b> .....	17
<b>3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis</b> .....	17
<b>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	18
<b>3.5. Procedimientos</b> .....	18
<b>3.6. Método de análisis de datos</b> .....	18
<b>3.7. Aspectos éticos</b> .....	19
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	20
<b>V. DISCUSIÓN</b> .....	29
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	33
<b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....	34
<b>REFERENCIAS</b> .....	35
<b>ANEXOS</b> .....	38

## Índice de tablas

### Tabla 1

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....20

### Tabla 2

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Equilibrio en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....22

### Tabla 3

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Coordinación motora gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....24

### Tabla 4

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....26

### Tabla 5

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión "Equilibrio" en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....27

### Tabla 6.

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión "Coordinación motora gruesa" en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....28

## Índice de gráficos y figuras

### Gráfico 1

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....21

### Gráfico 2

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Equilibrio en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....23

**Gráfico 3** .....25

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Coordinación motora gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*.....25

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo de determinar la influencia del “Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i e de Agallpampa. 2019”.

Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 20 niños para el grupo de estudio. Se utilizó como instrumento una lista de cotejos para el desarrollo de la motricidad gruesa. La información fue procesada utilizando el software SPSS. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon por considerarse una distribución no normal.

Se encontró que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación de las estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.

**Palabras clave:** Estrategias lúdicas, motricidad gruesa.

## **Abstract**

The objective of the research was to determine the influence of the “Application of playful strategies in the development of gross motor skills in children in the II cycle of an i.e. from Agallpampa. 2019”.

It is a quantitative study, with pre experimental design. The population was 20 children for the study group. A checklist was used as an instrument for the development of gross motor skills. The information was processed using the SPSS software. For the data processing, frequencies and percentages were used, the descriptive statistics were applied and for the verification the Wilcoxon test was used because it was considered a non-normal distribution.

It was found that playful strategies significantly influence the development of gross motor skills in children in the II cycle of an I.E. from Agallpampa. 2019, we can say that, since the value of p (Sig. Asymptot. (Bilateral)) is less than 0.05, then the null hypothesis is rejected and it is concluded that there is sufficient evidence to state that the application of playful strategies influences in the development of gross motor skills in children in the II cycle of an EI from Agallpampa. 2019.

**Keywords:** Playful strategies, gross motor skills



## I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, el desarrollo de habilidades motoras constituye uno de los problemas que identifican nuestra realidad, y ocurren en cualquier entorno social con la que vivimos a diario, no obstante, es imposible obviar la situación económica pues influye de una u otra manera; un factor que sí afecta el lugar donde se evidencia esta problemática (Gutiérrez (2003).

Conocemos que los niños como entidad vulnerable son los afectados y cuyas necesidades deben abordarse como una prioridad. También somos conscientes de las múltiples maneras de enseñanza que nuestros hijos tienen desde que eran niños y cómo aprenden mejor a fin de que tengan un buen desenvolvimiento intelectual y emocional. Desde otro modo, las diferencias individuales cuentan, ya que cada uno de los menores, debido a las dificultades y problemas evolutivos que estas presentan, lo convierten en un hecho claro y presentes, y tiende a diferentes modos de aprendizaje (Gutiérrez, 2003).

A nivel nacional, la calidad educativa carece de una adecuada intervención en su aplicación preventiva para poder brindar a los estudiantes una formación adecuada para el desarrollo motriz. Se encuentran diferentes causas que pueden intervenir en el desenvolvimiento y las etapas iniciales del estudiante y tener un efecto en algún trastorno; preferiblemente en los primeros años de edad. De lo contrario, aplicamos algún tipo de prevención, o si no se detecta a tiempo, encontraríamos como efecto algún tipo de discapacidad cognitiva, física, dificultades de aprendizaje, carencia de interés en actividades lúdicas, ausencia de socialización entre niños de diferentes grupos de edad, etc. Todo esto y más consecuencias que pueden conducir, pero tener en cuenta estos factores, a los que podemos reeducar, prevenir y mejorar el desarrollo total de los niños; aplicando técnicas o programas, porque abre la posibilidad de que, si no se aplica, se puede perder el aprendizaje (Espejo y Salas, 2004).

En el distrito de Agallpampa, la comunidad donde hay contacto directo con uno de los problemas, del cual está implicado un grupo vulnerable, son los niños en las primeras etapas de crecimiento y formación; y dan a conocer ciertas dificultades motoras, que se visualizan y se asocian con el medio familiar, en parte muy favorable porque se presenta un cierto vínculo emocional que

rescata; pero, de otra manera, los padres que en su mayoría no tienen suficiente tiempo para la atención y el cuidado, por lo que sus hijos tienen un desarrollo normal, influyen como un factor de gran responsabilidad. Por lo tanto, las múltiples ocupaciones del periódico diario permiten que el trabajo gane la mayor parte del tiempo. Dado que existe un problema que no solo afecta al niño, sino también a los que hacen su hogar, están expuestos de una manera u otra a ser responsables de lo que sucedería más adelante si no se encuentra algún tipo de dificultad a tiempo. La lateralidad del niño, que se volvería más difícil de reeducar más tarde.

En los últimos años en el i.e. de Agallpampa, se encontró dificultades o trastornos en el aprendizaje que se ha aumentado significativamente. Hoy en día, se presentan dificultades por las que atraviesan estos niños y, a veces, no se vuelven latentes en nuestra actividad pedagógica, esto genera una angustia en el niño por creer que no puede realizar un determinado trabajo o ejercicio en el que está inmerso desarrollo motor

Por lo tanto, este estudio pretende proporcionar un poco más de información sobre las causas de las dificultades en el desenvolvimiento de las habilidades motoras gruesas durante los años más importantes del niño.

A nivel escolar en el i.e. Los maestros de Agallpampa no tienen mucho conocimiento sobre las dificultades generadas por el desarrollo de una lateralidad mal adquirida y se requiere información para un buen diagnóstico, ya que cada año hay un mayor número de niños con este trastorno, por lo que no se requiere que los niños realicen actividades que generen frustración en ellos.

La formulación del problema fue: ¿Cómo influye la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa 2019?

El objetivo general de la investigación fue: Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019

Los objetivos específicos fueron: Determinar la influencia de la aplicación de estrategias lúdicas en el pre test y post test para el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Equilibrio” en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019. Determinar la influencia de la aplicación de estrategias lúdicas en el pre test y post test para el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Coordinación motora gruesa” en los niños del II ciclo de una i.e de Agallpampa. 2019.

La justificación del estudio se presenta de la siguiente manera: Justificación práctica, el propósito de este programa es proponer una alternativa de trabajo a las docentes de educación en nivel inicial respecto al uso de actividades recreativas que permitan favorecer al desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes y que a partir de ello, puedan lograr una integración favorable a su entorno inmediato. Por lo tanto, cuando nos acercamos a la mejora de su desarrollo motor, también buscamos desarrollar las habilidades y competencias del estudiante que le permitan potenciar su desarrollo cognitivo y que a partir de ello, pueda mostrar un mejor desempeño en el aula.

Justificación teórica. Este trabajo de investigación es producto de ‘la revisión de diversas fuentes de información que permiten avalar el aporte científico, tales como trabajos previos realizados en relación a las variables de estudio y los principales referentes teóricos que respaldan el uso de las estrategias lúdicas como herramientas que inciden en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, que termina con la definición de los diferentes términos.

Respecto a la justificación metodológica, la investigación está orientada a demostrar como es que la aplicación de las estrategias lúdicas a través de sesiones de trabajo previamente diseñadas y con fundamento teórico pueden contribuir a que los niños desarrollen significativamente sus habilidades motoras gruesas. La utilidad metodológica radica en la investigación adecuada al demostrar las diferentes alternativas educativas mencionadas anteriormente.

La hipótesis de investigación fue: La aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.

## II. MARCO TEÓRICO

Haciendo las pesquisas referidas a las variables en estudio; se evidencian trabajos de corte internacional, para ello se cita a nivel internacional a Díaz, Flores y Moreno (2015) a través del diseño de estrategias recreativas para poder fortalecer las habilidades motoras gruesas de los niños del nivel inicial. Como población muestral tuvo 18 estudiantes. Se realizó un estudio descriptivo. Se utilizaron dos encuestas como instrumento, una para padres y otra para maestros, además, al aplicar los juegos como herramientas pedagógicas, se encontraron resultados en el 90% del fortalecimiento motor. Mediante la aplicación de múltiples actividades para que los bebés conozcan su cuerpo, además de fortalecer su tono muscular, equilibrio y coordinación y el sistema vestibular. Se concluye que las estrategias lúdicas influyen en el fortalecimiento de la habilidad motriz gruesa en los niños del nivel inicial.

Ardila y Martínez (2014) en Colombia, llevaron a cabo un estudio mediante el desarrollo de estrategias integrales para demostrar su aplicación y efectividad en la estimulación de los procesos psicomotores. Desarrollaron una investigación experimental y la población fue de 22 niños. Como resultado, se propuso un manual de estrategias diseñadas para fortalecer las habilidades motrices en los infantes, además de ello, se logró involucrar y concientizar a los familiares sobre la importancia de las habilidades motoras gruesas en el desarrollo global de sus hijos.

En Riobamba, Alvear (2016) desarrolló un estudio sobre el impacto del juego en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de Ecuador. Aplicó el método científico, deductivo, analítico y descriptivo en una muestra de 55 miembros de la comunidad educativa. Logró determinar que cerca del 85% de los estudiantes habían desarrollado de manera óptima sus habilidades motoras gruesas.

Jaramillo (2012) en Ecuador, llevó a cabo su investigación sobre la influencia de las habilidades motoras gruesas en la expresión corporal de los estudiantes. Desarrolló una investigación descriptiva, cuya muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes. Concluyó que, es importante enfatizar en el desarrollo motriz de los niños durante los primeros años debido a que son las bases del

aprendizaje, además, observó deficiencias en la lateralidad y el equilibrio de los niños, lo cual era el causante de la carencia de la práctica de actividades que estimulen la motricidad de los estudiantes, generando en ellos un desinterés por participar en las actividades.

A nivel nacional, Yarleque (2016) realizó una evaluación sobre el nivel de las habilidades motoras gruesas en un grupo de estudiantes. La muestra fue de 44 estudiantes, se utilizó un diseño descriptivo no experimental. El instrumento elegido fue la Escala motora de Ozer que evalúa las habilidades motoras gruesas. Como resultados obtuvo un 46.5% en niños que permanecen de pie, 45.3% en el nivel medio, 9.10% en el nivel bajo. En el área motora, el 47.5% está en el nivel alto, además, el 43.1% está en el nivel medio y el 14% está en el nivel bajo.

En Piura, Velasco y Eufemia (2015) desarrollaron un estudio con el objetivo de demostrar el impacto de un programa de juego tradicional sobre el desarrollo de las habilidades motrices de tipo gruesas en los estudiantes de pregrado. Llevaron a cabo una investigación cuasi experimental con diseño pre prueba post prueba con una población compuesta por 28 niños. Concluyeron que, la aplicación de los juegos tradiciones representa una influencia significativa para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, ello al evidenciarse mejoras significativas en la comparación del progreso de los estudiantes a inicio y final del programa.

Amasifuen y Utia (2014) buscaron comprobar la efectividad de un programa de juegos para mejorar las habilidades motrices gruesas de estudiantes de inicial 5 años. Se realizó un estudio con un diseño cuasiexperimental. La población era de 90 niños de 5 años y la muestra considerada correspondía a 30 niños en el grupo experimental y la misma cantidad para el grupo control. Se utilizó una hoja de observación evaluada con el programa estadístico SPSS versión 24.0. Los resultados indican que de los 30 niños 19 (63%) están en el nivel inicial, 37% en y del grupo experimental 60% están en el nivel inicial, 40% en proceso) y no El niño alcanzó el logro esperado. Se observa que, en los resultados de la prueba posterior del grupo experimental, se alcanzó el 100% de la muestra de 30 niños. Es evidente que el programa del juego permite la

motivación del desarrollo de los movimientos motores de los niños del nivel inicial.

Gastiaburú (2012) desarrolló un estudio orientado a comprobar la efectividad de la aplicación de un programa basado en el juego, cooperación y aprendizaje para desarrollar la psicomotricidad de los estudiantes de tres años inicial en el Callao. Tuvo un diseño pre experimental, con una muestra de 16 estudiantes. Los hallazgos de su estudio evidenciaron que, después de desarrollar las sesiones del programa, los estudiantes aumentaron sus habilidades motoras, siendo que inicialmente se encontraba un 18% en el nivel normal y al finalizar el programa, el 100%.

En el distrito del Callao – Cercado, Otárola (2012) realizó un estudio comparativo en función del género sobre el desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de edad. Su población consistía en 100 niños (50 niños y 50 niñas). Concluyó que, en relación al desarrollo psicomotriz, las estudiantes de género femenino presentan una mayor ventaja respecto a la coordinación, el lenguaje y las habilidades motoras a comparación de los estudiantes de sexo masculino.

A nivel local, Alarcón, García y Vásquez (2013) buscaron determinar la influencia de la aplicación de un taller en el fortalecimiento de la coordinación motriz gruesa en estudiantes de 3 años inicial - Trujillo. Con una población de 50 niños. El diseño del estudio fue cuasiexperimental y utilizó el instrumento Tepsi-subtest motricidad de Haesussler & Marchant. Obtuvieron resultados significativos en el fortalecimiento de la coordinación motriz gruesa a raíz de la aplicación del taller, denotando así su efectividad, así como la importancia de desarrollar sesiones de aprendizajes que fortalezcan en los estudiantes el área motriz, a través de juegos que cautiven al estudiante y ejerciten su motricidad.

Alvarado (2017) buscó demostrar la efectividad de la aplicación de un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades motoras gruesas en niños de Trujillo, con una muestra de 25 estudiantes, con un diseño cuasiexperimental y una hoja de recolección de datos que evalúa las habilidades motoras, se concluye que a través de la aplicación del programa se

logró que los estudiantes puedan desarrollarse considerablemente, además, debido a la aplicación de las actividades recreativas, también desarrollaron la capacidad para interactuar e integrarse con sus compañeros, teniendo un mayor conocimiento sobre su cuerpo y respetando las diferencias individuales.

Alva (2017) llevó a cabo la aplicación de un programa basado en actividades recreativas para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de tres años. La investigación tuvo un diseño pre experimental. Concluyo que, las actividades recreativas permiten desarrollar en el niño sus habilidades motrices, además de incitarse a participar de las actividades del aula, integrándose e intercambiando experiencias con sus compañeros.

Oblitas y Merino (2018) con el objetivo de desarrollar habilidades motoras gruesas mediante la práctica de actividades física, llevaron a cabo una investigación pre experimental, con una lista de verificación, aplicada a 19 estudiantes. Realizaron el procesamiento de datos mediante SPSS 24, demostrando que, inicialmente los resultados de la prueba arrojaban una puntuación de 13.37 en la prueba previa, en contraste de ello, después de la aplicación se evidencio un puntaje de 24.4, evidenciando así que se lograron mejoras significativas en las habilidades motrices gruesas de los participantes.

Respecto a las bases teóricas de las estrategias lúdicas, desde tiempos antiquísimos se ha destacado la importancia y beneficios del juego durante la etapa infantil. Según Froobel (citado por Linda Volosky; 1990: 70) el juego viene a ser la representación de la inteligencia del ser humano, pues al ser original brinda alegría, satisfacción, experiencias agradables y libertad al individuo. Del mismo modo, destaca que, el juego no debe considerarse como algo frívolo, contrariamente, debe ser una experiencia significativa, de ahí la importancia de la psicología y la higiene en la practica lúdica para encaminar el buen desarrollo de los niños.

Para Hurlock (1988) el juego usualmente es un término en empleado en tantos contextos, que puede llegar incluso, a perder su verdadero significado, en este sentido, el autor propone que, juego viene a ser cualquier actividad que se realiza y produce alegría

El juego es un entrenamiento, pues no requiere de conocimiento o saberes previos, se da manera espontánea y acorde a las necesidades de la dinámica de los niños. Partiendo de esta premisa, es importante recalcar que no existe motivación o causa alguna para el juego, pues al ser espontáneo se va dando de forma libre, siendo muchas veces el reflejo de la persona. En este sentido podemos hacer mención a algunas de las principales causas del juego:

Es considerado una forma de descanso para el organismo, pues requiere invertir la energía que muchas veces la persona acumula y puede direccionar hacia otras actividades. De acuerdo con Piaget (1946) y Dried (1977) puede ser una forma de preservar nuevos hábitos, además de significar una forma para la adquisición del aprendizaje y el crecimiento de manera armoniosa (Spencer, 1987). En este sentido, el juego puede ser considerado una necesidad, tanto biológica como psicológica, pues el juego es la base fundamental para la realización a nivel personal y social de la persona.

Del mismo modo, pensamos que la necesidad de jugar del ser humano le está dando por su realidad de ser lo que es, lo que piensa y actúa. Una necesidad biológica, psicológica y espiritual: cada una de estas dimensiones que el ser humano necesita permanentemente, debe desarrollarse a través de la condición lúdica.

Para Gonzales (2000) las siguientes características son estables en el juego de niños: el juego es agradable, siempre divertido, incluso cuando se viaja acompañado de signos de alegría.

Cabe señalar que, el juego se caracteriza principalmente por ser voluntario y presentarse de manera espontánea, permite que el niño pueda interactuar y experimentar con su entorno, poniendo en práctica sus habilidades y destrezas, significa una descarga de energía que revela una serie de emociones.

De acuerdo a lo referido por Bettlheim (citado por Hurlock, 1985) el juego se divide en dos categorías: activo, caracterizado por ser más dinámico, donde el niño puede realizar actividades como correr o moldear con arcilla o pintura. Mientras que los juegos pasivos suelen caracterizarse por la actividad de los



demás, a menudo es entendido como entretenimiento, pues involucran actividades como ver televisión u otros.

Independientemente de los rasgos etarios, el niño suele participar de ambos tipos de juego, la proporción del tiempo dedicada no se encuentra en función de la edad o salud, sino la alegría a la que conllevan las actividades. Por lo general, los juegos se dan al comienzo de la infancia, mientras que las diversiones suelen darse con mayor fuerza durante el inicio de la pubertad, aunque no necesariamente implique una regla universal.

Según HURLOCK (1985) durante la infancia, el juego favorece a la adaptación personal y social, además también señala algunos de los principales beneficios asociados al juego:

Favorece al desarrollo físico, debido al ejercicio y la puesta en actividad de los músculos y todas las partes del cuerpo, además es un canal para la liberación de energía que, de acumularse puede causar en el niño, tensión, nerviosismo e irritabilidad.

Desarrollo psíquico: La actividad lúdica influye en la formación de procesos psíquicos. A través del juego, el niño desarrolla atención activa y memoria activa; es decir, mientras el niño juega, se concentrará mejor en las condiciones del juego. El juego favorece al desarrollo del lenguaje ya que el niño tiene que expresar sus deseos y comprender otras instrucciones verbales. El juego de roles es importante, pues permite que el niño desarrolle su imaginación y creatividad, a su vez que, aprende a reemplazar un objeto con el otro. El juego forma los cimientos para el desarrollo de la personalidad, porque a través de él, comprende el comportamiento de los adultos, que lo toma como un modelo a seguir, de esta manera adquiere hábitos para comunicarse con los otros niños. El dibujo también se toma como una idea lúdica ya que el niño interpretará un argumento. El niño a través del juego comienza a estudiar, porque para él, el estudio es una especie de juego de roles con ciertas reglas.

Promoción de las comunicaciones, el juego apropiado con otros niños requiere fundamentalmente que puedan aprender de manera sana, el poder

comunicarse con los demás en términos adecuados para su edad y que puedan comprender.

Canal de energía emocional acumulada, pues permite que el niño pueda liberar la tensión que a menudo suele ejercer el entorno sobre la forma de comportarse.

Salida por necesidades y deseos, al no poder alcanzar un rol resaltante en la sociedad, desmotiva e insatisface al niño, no obstante, en un juego de roles puede interpretar un rol de liderazgo u otro rango notable a través de las simulaciones y actividades recreativas, causándole bienestar y satisfacción.

El juego puede significar una fuente primordial para el aprendizaje, ya que a través de la observación, interacción o exploración el niño obtiene información que posteriormente será interiorizada y replicada debido a sus experiencias.

Estimula la creatividad, pues a través del juego el niño experimenta, crea y descubre diversos escenarios que generan cierta satisfacción en él, puede manifestar sus intereses en un mundo imaginativo.

El juego permite al niño socializar, ya que debe interactuar con los demás y adaptarse a las normas sociales para resolver un conflicto.

Forma los estándares de la moral, ya que en el juego suelen aprender nuevas reglas que a menudo pueden ser determinadas como correctas o incorrectas de acuerdo a la norma social, no obstante, debido a la característica principal del juego, dichas normas no suelen ser tan rígidas.

Respecto a las etapas del juego, según HURLOCK (1985:312), nos habla de las siguientes etapas:

Etapas de exploración: En esta etapa, los juegos consisten principalmente en la observación y el intento de interactuar con los elementos que se le presentan al individuo. Se puede apreciar de manera más precisa durante los primeros tres meses de edad, donde el niño explora su cuerpo y posteriormente va adquiriendo mayor control de sus extremidades para poder actuar.

La etapa de juguete, durante el primer año de edad, el niño únicamente explora y juega con sus juguetes, sin embargo a partir de los dos a tres años de edad

comienza a imaginar, atribuyéndoles cualidades a sus juguetes y características imaginarias. En este sentido conforme el niño va desarrollándose intelectualmente, disminuye el deseo de atribuir cualidades de vida a los objetos inanimados, lo que reduce su interés en ellos.

Etapa de los juegos: Luego de ingresar a la escuela, los niños exploran y descubren nuevas formas de juego, al principio continúan usando juguetes, especialmente cuando están solos y también están interesados en juegos, deportes, pasatiempos y otros pasatiempos de juegos más maduros.

La etapa de fantasías, se caracteriza por presentarse en la etapa de la pubertad, donde van perdiendo por las actividades que anteriormente le parecían divertidas y empiezan a fantasear y soñar.

A continuación, se presentan los factores que intervienen en el desarrollo del juego:

Inteligencia, a medida que se van desarrollando, los niños suelen mostrar mayor interés por juegos intelectuales, que impliquen reto, denotando así un equilibrio en el juego, incluidos objetivos claramente físicos e intelectuales.

Sexo, es sabido que durante los primeros años, los niños tienen a mostrar mayor actividad e interés a comparación de las niñas.

Medio ambiente: el tipo de entorno influye mucho, por ejemplo, en las zonas rurales tienen una menor tendencia a jugar que los niños de las zonas urbanas, pues la población es mucho más reducida.

El nivel socioeconómico, este factor influye en los juegos infantiles por las diferentes actividades que realizan, pues muchas veces los juegos están condicionados por el valor económico.

Tiempo libre, la cantidad de tiempo libre también estará determinada por la cantidad de actividades en el hogar, ya que, si se dedican a actividades que requieren de mucho tiempo y esfuerzo, el niño se mostrara agotado para dedicarlo al juego y las actividades que requieren mucho tiempo, a través del juego, el niño descubre las relaciones entre los adultos y también sus Derechos y deberes.

Piaget diferencia tres estructuras que caracterizan al juego infantil:

Juego de ejercicios, el cual se realiza por medio de la ejecución motora, también conocidos como los juegos sensorio motrices, carecen de símbolos y reglas. El símbolo, que viene a ser la representación de algún objeto. Las reglas, desarrolladas en función de las normas sociales y que suelen ser practicadas por un grupo, implican la interrelación de las áreas sensorio motrices, representativas y reflexivas.

El juego de ejercicios, se lleva a cabo desde el nacimiento del niño, mediante la ejecución de movimientos motores placenteros. Siendo uno de los reflejos más representativos el tomar las cosas que se encuentran cercanas a su entorno, además de la interacción social con otros seres humanos. Por otro lado, a partir de los dos años, el niño va desarrollando la capacidad para la representación de objetos, esta etapa se ve reforzada fuertemente por el lenguaje, mediante el cual transmiten sus ideas, deseos o emociones. Pueden llegar a jugar con objetos inanimados que, en su representación simbólica pueden representar un rol totalmente distinto y dinámico tales como, jugar con una escoba y simular que es un caballo. De acuerdo con Piaget, esta es una etapa egocéntrica del niño pues se centra principalmente en sus deseos.

Respecto al juego de las reglas, este suele darse aproximadamente a los siete años de edad, donde el rasgo egocéntrico del niño empieza a disminuir y empieza a tomar mayores conocimientos sobre las reglas, pueden involucrar juegos de mesa o al aire libre, donde el niño va comprendiendo que el desarrollo del juego no va siempre de acuerdo a sus deseos o decisiones, sino que deben partir de un mutuo acuerdo entre los participantes. Además de ello, estos juegos tendrán gran dependencia cultural, pues de acuerdo a las costumbres de la zona, también se practicarán los juegos.

El uso del juego durante la educación inicial, en el jardín de infantes el juego se usa como un estímulo para el desarrollo armonioso del niño, teniendo en cuenta que, el juego viene a ser una necesidad instintiva, ya sea de manera individual o grupal. En esta etapa el juego es fundamental pues permite al niño desarrollar la capacidad de observación, creatividad, disciplina y habilidades sociales.

Respecto a los fundamentos teóricos de la motricidad gruesa, el término psicomotor parte de dos prefijos, psico (mente) y habilidades motoras que implican movimiento, en este sentido se puede interpretar como una interrelación entre la mente y los movimientos corporales. Partiendo de ello, Bolaños (2006) interpreta las habilidades psicomotoras como un conjunto de procesos mentales que dan lugar a la ejecución de movimientos y como estos influyen en la capacidad mental de la persona, durante este proceso se ven involucrados diversos factores tales como los aspectos emocionales, cognitivos, simbólicos y sensorio motrices.

De acuerdo con Berruazo (1995) las habilidades psicomotoras parten del desarrollo de las posibilidades de expresión motriz y creativa del cuerpo, lo que permite que el niño vaya teniendo dominio sobre su cuerpo y orientación en el espacio. Sumado a ello, Bucher (1976) señala que la psicomotricidad es entendida como el procesamiento de datos perceptuales motores, pues parte de la organización esquemática del cuerpo humano y su orientación temporal y espacial.

Por otro lado, de acuerdo con Ardanaz (2009) las habilidades psicomotoras se dividen en dos categorías:

Psicomotricidad fina, caracterizadas por ser una habilidad que requiere de mayor precisión y coordinación entre el ojo y las manos. De acuerdo con Comellas y Pepinya (2003) son movimientos que responden a las demandas de precisión durante su ejecución. En este sentido, las habilidades psicomotoras finas son entendidas como la coordinación entre el movimiento de las manos, mediante la exactitud y la precisión para el posterior desarrollo de la escritura. (Castillo y Pauta, 2011). Las habilidades motoras finas requieren de la ejecución de movimientos controlados y deliberados por parte de la persona, por lo que se llevan a cabo en función del desarrollo muscular y la maduración del sistema nervioso central. Si bien es cierto, los niños durante los primeros meses de nacidos también pueden ejecutar algunos de estos movimientos, es importante resaltar que son producto del reflejo y que no son movimientos controlados de manera consciente. Sumado a ello, es importante señalar que la psicomotricidad fina debe desarrollarse de manera progresiva,

pues permite que el niño experimente y aprenda, factores que serán fundamentales para su desarrollo cognitivo.

Psicomotricidad gruesa, está referida a la ejecución y sincronización de movimientos que implican la intervención de grandes masas musculares. De acuerdo con Ardanaz (2009) entre ellos pueden presentarse actividades como correr, saltar, escalar, arrojar objetos, etc. En base a lo referido por Armijos (2012) la psicomotricidad gruesa es entendida como la habilidad del ser humano para poder hacer cambios en la posición del cuerpo y el mantenimiento del equilibrio. Por tanto, al caracterizarse por ser la ejecución de movimientos grandes, también involucra la participación de grandes movimientos de grupos musculares, tales como las piernas, los brazos, la espalda el abdomen. Esto permitirá que el niño pueda desarrollar sus habilidades motoras para gatear, levantar la cabeza, girar, caminar, levantarse, etc.

Así mismo, Comellas y Perpinya (1996) refieren que, la psicomotricidad gruesa se encuentra subdividida en dos grupos, el dominio dinámico que implica la coordinación corporal general, el mantenimiento del equilibrio y el ritmo; mientras que la coordinación y dominio del cuerpo estático, relacionados a la respiración, tonacidad y autocontrol.

A continuación, se presentan las dimensiones de las habilidades motoras gruesas:

El dominio corporal dinámico, referido por Comellas y Perpinya (2003) como la capacidad de dominio de las diferentes partes corporales del niño, miembros superiores, inferiores, tronco, etc. En este sentido, el niño tiene la capacidad para poder moverse a voluntad, sincronizando sus movimientos y superando los obstáculos en el terreno de manera armoniosa, sin rigidez o brusquedad. En este sentido, se evidencian aspectos como la coordinación general de los movimientos corporales, misma que suele variar de acuerdo al nivel etario.

Cabe mencionar que el dominio corporal dinámico abarca los movimientos parciales del cuerpo, lo que le permite ejecutar movimientos musculares independientes, mediante la agilidad el control y la plena consciencia sobre el manejo de su cuerpo.

La capacidad de sentarse, donde a medida que el campo de visión del niño se va ampliando, crece su interés, lo que lo alienta a expandir su conocimiento, puntos de vista sobre el espacio circundante, al ejecutar exitosamente estos movimientos, darán paso al desarrollo de su autonomía y motivación.

La capacidad de desplazamiento, que implica el poder ir de un lugar a otro, que a su vez, se encuentran condicionadas por otros factores como, la madurez ósea, el peso y el ritmo de la actividad, es importante señalar que dentro del desplazamiento intervienen varios aspectos como la marcha, un factor primordial para el desarrollo de la autonomía del niño para moverse dentro del espacio y lo descubra. La carrera, misma que contribuye a desarrollar la marcha, además de fortalecer la maduración muscular, velocidad y fuerza; a medida que el niño se vaya desarrollando, ira adquiriendo una mayor capacidad para acelerar, cambiar de dirección y detenerse. El salto, que implica impulsarse hacia arriba, es fundamental, pues requiere del desarrollo progresivo y madurez física, así como el incremento de la fuerza muscular para poder sostenerse, impulsarse y caer de pie, manteniendo el equilibrio. El rastreo, que implica apoyarse sobre los codos y arrastrar el cuerpo sobre la superficie. Escalar, implica el uso de todas las extremidades para poder escalar a un determinado lugar, debe realizarse en un lugar seguro que no represente riesgo alguno para el niño; es fundamental motivarlo e incentivarlo a cumplir dichas hazañas. La capacidad de montar en algún vehículo, u objeto, pues requiere de la coordinación de diferentes movimientos simultáneamente.

Por otro lado, encontramos el equilibrio dinámico, es mucho más complejo pues implica un mayor control del movimiento y puede extenderse desde los cinco hasta los 12 o 13 años de edad, durante este periodo el niño desarrolla considerablemente un mayor control sobre las actividades motrices, el desplazamiento corporal, equilibrio y la postura estática.

En tercer lugar, encontramos el dominio del cuerpo estático, parte de la internalización del esquema corporal del niño, considerando sus actividades motrices. Involucra el equilibrio estático, que consiste en la capacidad de mantener una posición de manera inmóvil, suele desarrollarse posterior a los cinco años de edad. El tono muscular, factor fundamental para la ejecución de

los movimientos motores de manera voluntaria, ya que al contraerse y extenderse a voluntad del individuo, le permiten poder tomar toda acción corporal, dando paso al equilibrio estático y el mantenimiento de las posturas. Referente a la relajación respiratoria neuromuscular, destaca la importancia de realizar actividades respiratorias de inspiración y espiración.



### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo de diseño de investigación

Se tiene en cuenta un diseño Pre experimental donde se aplica un solo grupo de evaluación en el cual se busca determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la mejora de la motricidad gruesa.

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

Donde:

O<sub>1</sub>: Pre test

O<sub>2</sub>: Pos test

X : Estrategias lúdicas

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### VI: Estrategias lúdicas

Según Awqad (2006) las estrategias lúdicas implican un espacio de recreación que permite estimular el desarrollo motor, la expresión libre de sentimientos y actividades espontáneas, mismas que contribuyen al desarrollo afectivo, cognitivo y emocional.

##### V2: Motricidad gruesa

Definida como la ejecución de movimientos conscientes donde interactúan el control de grandes grupos musculares de manera independiente y coordinada.

#### 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis

##### Población

Se trabajó con una población de 20 niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa.

##### Muestra

La muestra estará representada por la totalidad de niños representadas en la población que hace un total de 20 niños.

##### Unidad de análisis:

Cada uno de los niños de II ciclo de una E.I. de Agallpampa.

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

En la investigación, la técnica utilizada fue la encuesta. La prueba se eligió como un instrumento para recopilar los datos referentes a la variable esperada. Según el instrumento elegido, el instrumento llamado Ozer Motor Scale (De Oseretzky, 1929-1936) ha sido seleccionado y adaptado para la determinación de la actividad motora de los niños.

Se consideró la siguiente escala de evaluación:

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Bajo	Medio	Alto
Equilibrio	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30
Coordinación motora gruesa	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30

### Confiabilidad / Fiabilidad

La confiabilidad del instrumento se determinó mediante el estadístico alfa de Cronbach:

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nº elementos
Escala motriz de Ozer	0,95	20

En base a lo mencionado por Herrera (1998) el test tiene una confiabilidad mediante alfa de Cronbach = .95 confiable.

### 3.5. Procedimientos

Para llevar a cabo el presente estudio, primero se aplicó el pre test a fin de conocer el nivel en el que se encontraban los estudiantes, posteriormente se llevó a cabo la aplicación del programa para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes, luego de ello se realizó la aplicación del post test para determinar la efectividad de la aplicación del programa

### 3.6. Método de análisis de datos

Los datos serán procesados y analizados utilizando el software estadístico SPSS 23 y fueron presentados en tablas, se utilizó los estadígrafos; media

aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variación. Además, se calculó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, para estimar la distribución de la muestra; y, la  $d$  de Cohen para obtener el tamaño del efecto.

### **3.7. Aspectos éticos**

El desarrollo de la presente investigación, se llevó a cabo bajo el estricto cumplimiento de los principios de la ética profesional de la investigación, siendo el principal factor de su desarrollo la honestidad y veracidad de los datos, los cuales no han sido manipulados para fines de beneficio del autor.

Así mismo, se trabajó mediante el respeto hacia los participantes, independientemente de sus diferencias individuales, además se les informó de los objetivos de la investigación, la libertad de poder ser partícipes de la investigación y el trabajo de sus datos de manera totalmente anónima los cuales serían utilizados únicamente con objetivos de investigación.

#### IV. RESULTADOS

Tabla 1

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

Nivel motricidad gruesa	Pre test		Post test	
	No.	%	No.	%
Bajo (0 – 19)	10	50.0	4	20.0
Medio (20 – 39)	7	35.0	6	30.0
Alto (40 – 60)	3	15.0	10	50.0
TOTAL	20	100.0	20	100.0

Fuente: Ficha de observación del desarrollo de la motricidad gruesa

**Interpretación:** En pre test el nivel de motricidad gruesa de un total de 20 niños de la i.e. de Agallpampa se encontró que de un total de 20 niños el 50% alcanzó el nivel bajo, el 35.0% en el nivel medio y un 15% en el nivel alto. Por otro lado, en el post test se alcanzó el nivel alto en el 50.0%, seguido del nivel medio con 30.0% y para el nivel bajo en el 20.0%

### Gráfico1

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

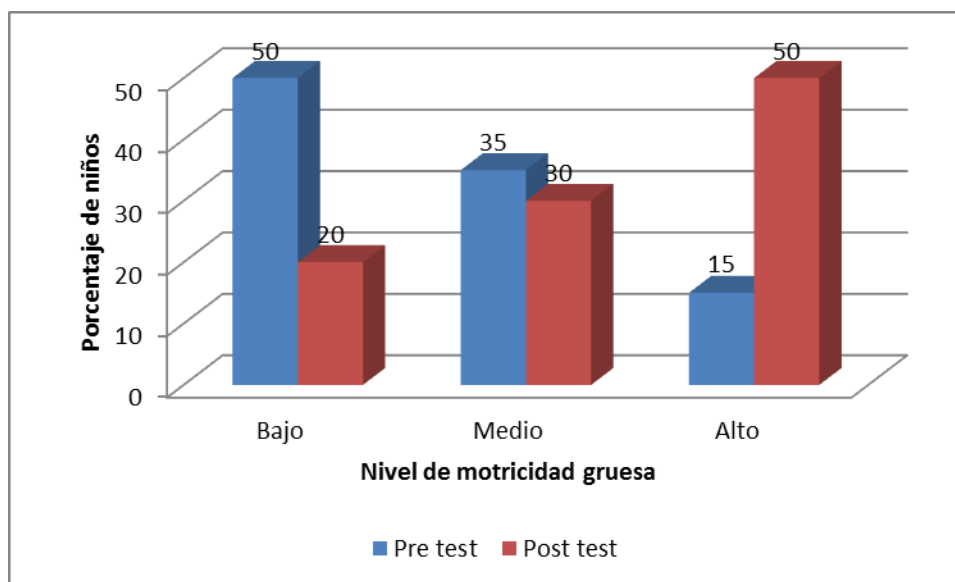


Tabla 2

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Equilibrio en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

Dimensión Equilibrio	Pre test		Post test	
	No.	%	No.	%
Bajo ( 0 – 9)	10	50.0	4	20.0
Medio (10- 19)	7	35.0	5	25.0
Alto (20 – 30)	3	15.0	11	55.0
TOTAL	20	100.0	20	100.0

**Interpretación:** En el nivel de motricidad gruesa en la dimensión equilibrio de un total de 20 niños de la i.e. de Agallpampa se encontró que de un total de 20 niños el 50% alcanzó el nivel bajo, el 35.0% en el nivel medio y un 15% en el nivel alto. Por otro lado, para el post test, en el nivel bajo se encontró un 20% de niños en este nivel, un 25% en el nivel medio y un 55.0% en el nivel alto.

Gráfico 2

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Equilibrio en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

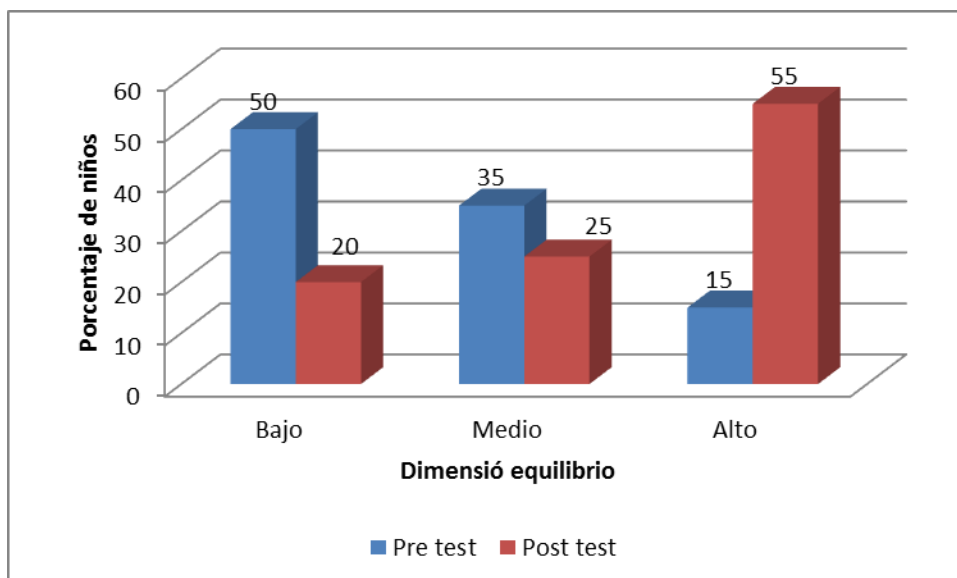


Tabla 3

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Coordinación motora gruesa en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019*

Dimensión coordinación motora gruesa	Pre test		Post test	
	No.	%	No.	%
Bajo ( 0 – 9)	11	55.0	4	20.0
Medio (10- 19)	6	30.0	7	35.0
Alto (20 – 30)	3	15.0	9	45.0
TOTAL	20	100.0	20	100.0

**Interpretación:** En el nivel de motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa de un total de 20 niños de la I.E. de Agaypampa, en el pre test se encontró que de un total de 20 niños el 55% alcanzó el nivel bajo, el 30.0% en el nivel medio y un 15% en el nivel alto. Además, en el post test para el nivel bajo se encontró a un 20.0% de niños en este nivel 35.0% en el nivel medio y un 45.0% en el nivel alto.



Gráfico 3

*Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión Coordinación motora gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

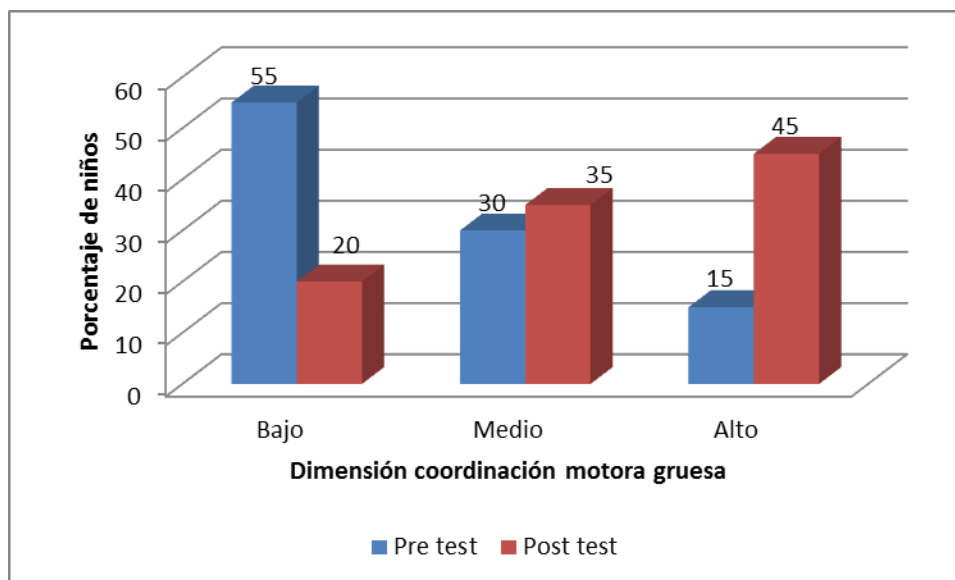


Tabla 4

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019*

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Motricidad_post - Motricidad_pre
Z	3,825 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Conclusión:** En el grupo experimental, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (biateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación de las estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.

Tabla 5

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Equilibrio” en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	equilibrio_post - equilibrio_pre
Z	3,486 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Conclusión:** En el grupo experimental, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (biateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que La aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Equilibrio” en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.

Tabla 6.

*Prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Coordinación motora gruesa” en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	coordina_post - coordina_pre
Z	3,930 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Conclusión:** En el grupo experimental, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (biateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que La aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Coordinación motora gruesa” en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019.

## V. DISCUSIÓN

En el desarrollo del objetivo general, se parte de los fundamentos teóricos de Ardanaz (2009) quien sostiene que la psicomotricidad gruesa, parte de la ejecución de movimientos coordinados, cuya característica fundamental es que intervienen grandes grupos musculares y pueden apreciarse en actividades como bailar, saltar, correr, etc. Es así que, de acuerdo a la escala motriz, se obtuvo en el pre test de los estudiantes de la I.E. de Agallpampa, un 50% en el nivel bajo, 35% en nivel medio y un 15% en nivel alto. Por otro lado, los resultados del post test evidenciaron que el 50% de los estudiantes alcanzo un nivel alto, el 30% un nivel medio y el 20% un nivel bajo. Dichos resultados son contrastados con los hallazgos de Alvear (2013) quien a través de su investigación logro determinar que un 85% de estudiantes presentaba niveles excelentes sobre el desarrollo motor grueso.

En contraste, encontramos los resultados obtenidos por la investigación de Velasco (2015) teniendo que en el pre test el 56.14% de los estudiantes presentaba índice bajo en las actividades motrices, mientras que en el post test, dicho índice disminuyó a un 1.14% y un 56. 2% alcanzó el nivel medio

Además de ello, encontramos la investigación realizada por Otárola (2012) donde obtuvo que en la dimensión de motricidad en comparación según géneros, el 82% de las estudiantes de género femenino se encontraba en un nivel normal, con un 14% en nivel de riesgo y el 4% en retraso; en contraste, en el grupo de género masculino se evidencio un 66% en un nivel de retraso, con un 34% en nivel de riesgo.

La investigación realizada por Gastiaburú (2021) mostro avances positivos respecto al desarrollo psicomotriz de los estudiantes donde, inicialmente se tenía un 56.3% en el nivel normal, viéndose incrementado posteriormente de manera considerable a un 93.8%, siendo también que, la categoría de riesgo disminuyó considerablemente, pues de un 31.5% en riesgo se logró pasar a un 6.2%, del mismo modo en la categoría de retraso donde el 12.5% de los estudiantes que se encontraban inicialmente, disminuyeron a un 0%. Es en este sentido que, para Ugaz (2002) las actividades de movimiento son fundamentales durante la infancia, pues contribuirán al desarrollo integral del

niño, además, de desarrollar su orientación espacial y el trabajo de manera entusiasta, debido a que realizará actividades más vivenciales y que implican mayor movimiento y desgaste físico, mismo que permite liberar la energía acumulada, aliviar el estrés y la tensión.

En cuanto al objetivo específico 1, partiendo de la conceptualización de Comellas y Perpinyá (1996) se define al equilibrio como un aspecto de dominio de la motricidad gruesa, además, es considerado un eje fundamental que dará lugar a la independencia motriz, siendo desarrollada principalmente durante los primeros años de la edad infantil. En este sentido, podemos encontrar dos tipos de equilibrio, el primero, que se encuentra orientado a la capacidad para poder mantener una posición estática y la segunda, la capacidad para equilibrarse durante el desplazamiento. Es así que en el presente estudio se obtuvo como resultados que, los estudiantes de la I.E. de Agallpampa, tenían niveles elevados para mantener el equilibrio, lo cual podía evidenciarse en la ejecución de sus acciones como, mantener una misma postura de manera estática durante un tiempo prolongado, o ejecutar acciones de manera sincronizada con un solo pie. No obstante, los hallazgos difieren de la investigación de Jaramillo (2012) quien evidenció que los estudiantes presentaban dificultades para poder pararse en un solo pie y mantener el equilibrio. En este sentido, desde la perspectiva de Ugaz (2002) el equilibrio viene a ser un factor fundamental dentro del accionar del ser humano, pues le permite adoptar una postura de manera precisa y coordinada.

Así mismo, respecto al control del equilibrio estático, para Comellas y Perpinyá (1996) señalan la importancia dentro de la infancia, pues permite que el niño pueda mantener una postura sin moverse, en este sentido, a medida que se va desarrollando irá teniendo un mayor autocontrol de su equilibrio aproximadamente a los 9 o 10 años de edad.

Es así que, en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa se observó que en la I.E. de Agallpampa, el 50% se encontraba en nivel bajo, en el nivel medio un 15% y un 15% en nivel alto, sin embargo, se pudieron apreciar resultados favorables luego del desarrollo del programa, donde se obtuvo como resultados

en el post test, un 20% en el nivel bajo, en el nivel medio un 25% y un 55% en el nivel alto.

Este resultado para los niveles bajos se debe a que los niños aun presentan dificultades para poder mantener el equilibrio, en ejercicios como levantar un pie y saltar sobre el otro, etc. En este sentido, de acuerdo con Jaramillo (2012) cerca de un 58.3% presentaban dificultades para poder mantener el equilibrio, denotando así la necesidad de estimular la psicomotricidad de los estudiantes, siendo fundamental la práctica de ejercicios de expresión corporal que permitan fortalecer el sistema óseo y los grupos musculares.

Además, cabe mencionar que el bajo nivel de algunos niños en nuestro estudio los estudiantes presentaron dificultades para ejecutar acciones de equilibrio como caminar con los ojos vendados. De acuerdo a los resultados obtenidos por Jaramillo (2012) se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades para saltar sobre un pie o caminar con los ojos cerrados, es por ello que propone que se debe poner más énfasis en la práctica de ejercicios durante los primeros años de edad en los estudiantes, que les permitan ejercitar su psicomotricidad y desarrollar su coordinación, independencia motora y también su autonomía. Así mismo, en base a lo referido por Comellas y Perpinyá (1996) el equilibrio dinámico es fundamental para el desarrollo del niño y suele evidenciarse alrededor de los cinco años de edad, durante esta etapa el niño irá adquiriendo habilidades y destrezas que le permitirán tener una mayor orientación y coordinación entre el espacio y sus movimientos.

En el objetivo 2, sobre la coordinación general, implica un aspecto global sobre la ejecución de los movimientos que efectúa en niño, donde involucran todas las partes del cuerpo de manera sincronizada y a voluntad propia, de acuerdo a lo referido por Comellas y Perpinyá (2003) van desarrollándose de acuerdo a su edad. En el presente estudio los resultados obtenidos, evidenciaron índices elevados respecto al nivel de coordinación motora de los estudiantes, lo cual pudo apreciarse al momento de ejecutar movimientos como saltar, tocarse alguna parte del rostro y trabajar de manera coordinada con un compañero.

De acuerdo con Ugaz (2002) se entiende por coordinación a la capacidad que posee el individuo para ejecutar movimientos donde intervienen grandes grupos musculares en el espacio tiempo, de manera armoniosa, coordinada y eficaz. Es así que en la presente investigación se obtuvo un 35% en el nivel medio de coordinación, lo cual guarda similitud con los resultados obtenidos por Jaramillo (2012) quien hace énfasis en la necesidad de llevar a cabo ejercicios de coordinación en los niños para su desarrollo integral. Sumado a ello, se encuentran los hallazgos de Otárola (2012) donde el 98% de las estudiantes de género femenino presentaban niveles normales respecto a la coordinación motora.

Cabe señalar que el presente estudio se ha podido determinar que el 20% de los estudiantes presentaban un nivel bajo en la coordinación motora, ya que los estudiantes presentaban dificultades para realizar actividades coordinadas entre las manos y pies, de acuerdo a lo referido por Otárola (2012) cerca del 2% de estudiantes de género masculino se encontraba en el nivel riesgo de coordinación motoral, mientras que en el grupo de género masculino, se tenía un 485%; y en los niveles de retraso y normal, ambos presentaban un índice de 26%. Partiendo de lo referido por Ugaz (2002) la coordinación motora se ve influenciada por el tiempo y espacio.

Finalmente, en base a lo referido por Comella y Perpinya (2003) a medida que el niño va ejecutando actividades motoras, haciendo movimientos de manera independiente con sus extremidades, ira tomando mayor conciencia sobre su cuerpo, mayor autonomía y capacidad de control, lo cual le permitirá desplazarse y realizar movimientos con mayor agilidad y seguridad.



## VI. CONCLUSIONES

1. Se encontró que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una I.E. de Agallpampa. 2019, podemos decir que, como el valor de  $p$  (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación de las estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019.
2. La aplicación de estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Equilibrio” en los niños del II ciclo de una i.e. de Agallpampa. 2019 ( $Z = 3,48$ ,  $p < 0.01$ ).
3. La aplicación de estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión “Coordinación motora gruesa” en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019. ( $Z = 3,930$ ,  $p < 0.01$ ).

## VII. RECOMENDACIONES

1. Es importante que los docentes desarrollen actividades de movimiento, que permitan estimular en los estudiantes la psicomotricidad, pues en ocasiones muchos estudiantes carecen de una previa estimulación, lo cual dificulta su adaptación en el entorno escolar.
2. Es importante que los docentes manejen diversas metodologías y estrategias fundamentadas principalmente en el componente lúdico, para que de esta manera pueda desarrollarse la coordinación motora y el equilibrio dinámico y estático de los estudiantes.
3. Es recomendable realizar actividades a campo abierto donde los niños puedan jugar con libertad y desarrollar actividades como correr, saltar, donde se vean evidenciadas la velocidad, fuerza, resistencia y orientación en el espacio tiempo, de modo que el sistema muscular y óseo se irá fortaleciendo.

## REFERENCIAS

- Ajuriaguerra, J. (1974). Manual de Psiquiatría Infantil. Barcelona: Masson.
- Alarcon, M. Garcia, S. Vásquez, S. (2013). Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.
- Alva, D. (2017), "Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña Huanchaco" de Trujillo, Universidad Cesar Vallejo.
- Alvarado, F. (2017). Programa de actividades lúdicas en la mejora las habilidades motoras gruesas de los niños en la I.E.I. N° 81015 "Carlos Emilio Uceda Mesa" de Trujillo. Universidad César Vallejo.
- Alvear, A. (2013). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012. Universidad Nacional de Loja. (Ecuador) Disponible en <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/4405>
- Amasifuen, P. y Utia, C. (2014). Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa n° 657 niños del saber del distrito de punchana. Recuperada de: <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>.
- Ardanaz, T. (2009). "La psicomotricidad en educación infantil". Revista de Innovación y Experiencias Educativas.: Disponible en [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf)
- Ardila, B. C, V. y Martínez, P. (2014). Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar. En la institución educativa a distancia-IDEAD- Ibagüe. Universidad de Tolima. Recuperada de: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1410>.

- Bolaños, D. (2006). Desarrollo motor, movimiento e interacción.. Colombia: Kinesis.
- Bucher, H. (1976). Los trastornos psicomotrices del infante. Práctica de la reeducación psicomotriz. París: Masson.
- Castillo, T., y Pauta, P. (2011). Guía de Estrategias Metodológicas dirigida a docentes para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.Universidad de Cuenca. Facultad de Psicología. Cuenca. Ecuador.: Disponible en <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2255/1/tps757.pdf>
- Comellas, J., y Perpinya, A. (2003). Psicomotricidad en la educación infantil. España.:CEAC Educación infantil.
- Díaz, Á. flores, M. y Moreno, R. (2015). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande-sahagún. Recuperada de: [repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf](http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf)
- Espejo, W. y Salas, S. (2004). Correlación entre el desarrollo psicomotor y el Rendimiento Escolar. La muestra fue de 106 niños de primer año básico. Colegios Municipalizados de la Región Metropolitana.
- Gastiaburú, A. (2012). Programa, juego,coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola(Perú) Disponible en [http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_ProgramaJuego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-)
- Gutiérrez, T. (2003). Actividades sensoriomotrices para la lectoescritura. Barcelona-España. Editorial Inde.
- Jaramillo, M. (2012). La motricidad gruesa de los niños del CECIB “Ernesto Albán Mestanza”del Cantón Cayambe y su incidencia en la expresión corporal durante el período 2010 – 2011.Universidad Técnica del Norte. Ibarra. (Ecuador) Disponible en

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1620/1/FECYT%201484%20TESIS.pdf>

- Oblitas, R. y Merino, M. (2018). Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Facultad de Humanidades. Escuela de Ciencias de la Educación. Carrera Profesional de Educación Inicial.
- Otárola, M. (2012). Desarrollo psicomotor según género en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Cercado. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima (Perú) Disponible en [http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Ot%C3%A1rola\\_Desarrollo](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Ot%C3%A1rola_Desarrollo)
- Pérez, R. (2004). Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor . Ideas propias. España.:Vigo.
- Velasco, E. (2015). Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E 885 del Caserío de Tapal medio del distrito y provincia de Ayabaca, Piura.Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. (Piura)
- Yarlequé, S. G. (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura. Recuperada de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU\\_042.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf).

## ANEXOS

### Anexo 01: Matriz de operacionalización de ariables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente: Programa de estrategias lúdicas	Según Awqad (2006) la recreación puede contribuir primero en la formación motora, dando posibilidades para que el niño pueda, a través de ella, expresar sus sentimientos libres, espontáneos y naturales, desarrollando así, no solamente aspectos motores como también cognitivo y emocional	Se tendrá en cuenta los aspectos de dramatización, actividades gráfico plásticas y expresión corporal.	Dramatización	Establece el inicio para la conversación o juegos con sus compañeros. Juega sin agredir a sus compañeros.	
			Actividades gráfico - plásticas	Participa con entusiasmo en juegos grupales adaptándose con facilidad.	
			Expresión corporal	Mantiene el orden en clase, cumpliendo con las normas establecidas. Mantiene el orden durante el juego.	

<p>Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad</p>	<p>Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos.</p>	<p>Se tiene en cuenta para la evaluación las dimensiones de equilibrio y coordinación motora gruesa</p>	<p>Equilibrio</p>	<p>Pararse sobre un pie (derecho). -Pararse sobre el otro pie (izquierdo). -Golpear con la punta de un pie (derecho) - Golpear con la punta del otro pie (izquierdo). -Saltar sobre el lugar, con un pie (derecho). - Saltar sobre el lugar, con el otro pie (izquierdo). -Pararse poniendo un pie delante de otro. -Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro. Con los ojos abiertos.</p>	<p>Escala ordinal  EQUILIBRIO: PREGUNTAS: 1 al 10.</p>
			<p>Coordinación motora gruesa</p>	<p>Mueve de manera asociada esta mano junto con tu cuerpo  Mueve de manera asociada la otra mano junto con tu cuerpo  Golpea rítmicamente con un pie y un dedo  Golpea rítmicamente con el otro pie y el otro dedo  Tocarse la nariz tres veces  Alternando rápidamente y tocarse las yemas de los dedos de esta mano.  Demuestra el movimiento rápido de la lengua</p>	<p>MOTORA GRUESA: PREGUNTAS: del 11 al 20</p>

Anexo 02: Instrumentos de medición

**ESCALA MOTRIZ DE OZER**

**(Para evaluar el nivel de motricidad gruesa)**

No.	Acciones	Nunca (0)	A veces (1)	De manera regular (2)	Siempre (3)
<b>Equilibrio</b>					
01	Parase sobre el pie derecho ( 5 segundos) HAZ COMO YO HAGO , PÁRATE SOBRE UN PIE				
02	Parase sobre el pie izquierdo ( 5 segundos) AHORA SOBRE EL OTRO				
03	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) HAZ COMO YO SIGUE GOLPEANDO HASTA QUE TE DIGA PARA.				
04	Golpeando con la punta del pie izquierdo ( 5 segundos) GOLPEA CON LA PUNTA DE ESTE PIE				
05	Golpeando con la punta del pie derecho( 5 segundos) AHORA GOLPEA CON LA PUNTA DEL OTRO PIE				
06	Saltando sobre el lugar, pie derecho ( 5 segundos) SALTANDO DENTRO DEL CUADRADO CON ESTE PIE HASTA QUE TE DIGA PARA.				
07	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo ( 5 segundos) AHORA SALTA DENTRO DEL CUADRADO CON EL OTRO PIE HASTA QUE TE DIGA PARA.				
08	Pararse poniendo un pie delante de otro ( 5 segundos) PÁRATE SOBRE ESTA LÍNEA, UN PIE DELANTE DEL OTRO				
09	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos ( 5 segundos) CAMINA SOBRE ESTA LÍNEA PONIENDO UN PIE DELANTE DEL OTRO				
10	Caminar por la línea con los ojos cerrados ( 5 segundos) REGRESA Y HAZ LO MISMO CON LOS OJOS CERRADOS				
<b>Coordinación motora gruesa</b>					
11	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
12	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
13	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. ( 5 segundos)				



14	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho( 5 segundos) GOLPEA CON ESTE DEDO Y ESTE PIE COMO HACIENDO MÚSICA				
15	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo ( 5 segundos) AHORA GOLPEA CON EL OTRO DEDO Y EL OTRO PIE COMO HACIENDO MÚSICA				
16	Tocarse la nariz 3 veces ( dedo derecho) Demostrar tres veces TOCAME ESTE DEDO Y LUEGO TU NARIZ Tocarse la nariz 3 veces (dedo izquierdo) Demostrar 3 veces . AHORA TOCAME EL OTRO DEDO Y LUEGO TU NARIZ				
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos ( derecho) TÓCATE CADA DEDO DE ESTA MANO Y LUEGO REGRESA				
18	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos ( IZQUIERDO) TÓCATE CADA DEDO DE LA OTRA MANO Y LUEGO REGRESA				
19	Movimientos de labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. HAZ ESTO CON TU BOCA				
20	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. AHORA HAZ ESTO				

## FICHA TÉCNICA

### 1. Nombre del instrumento

Escala Motriz de Ozer

### 2. Autora

Adaptado por Gabriela Semino-Yarlequé (2016)

### 3. Objetivo

Dichos instrumentos, otorgan a las conductas manipulativas, posturales y locomotoras su importancia en el campo de la conducta infantil. La batería de Oseretsky de motricidad infantil fue diseñada por su autor para evaluar de forma exhaustiva la aptitud motriz.

Es un instrumento que, a pesar de las dificultades de aplicación, ha sido ampliamente utilizado, con diversas modificaciones, en distintos países europeos, así como en Canadá y en Norteamérica.

### 4. Usuarios

Niños del nivel inicial

### 5. Áreas que mide

Mide la motricidad infantil. La escala consta de 20 ítems o acciones que el niño tiene que ejecutar, previa demostración. El puntaje total se transforma a normas de edad motriz (EM).

## 6. Confiabilidad

Se ha determinado la confiabilidad de los instrumentos a través de su consistencia interna utilizando el alfa de Cronbach. Los coeficientes obtenidos son los siguientes:

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nº elementos
Escala motriz de Ozer	0,95	20

De acuerdo a la tabla, el test tiene un coeficiente de 0,95 que corresponde a un nivel confiable de fiabilidad (Herrera, 1998), lo que da seguridad y confianza para medir el nivel de psicomotricidad gruesa.

## 7. Material

Hojas de lectura y de respuestas, lápiz y borrador.

Tiempo de aplicación

La duración de aplicación del instrumento será de 20 minutos.

## 8. Procedimiento de aplicación

- Se explicó el contenido y objetivos de la Escala Escala Motriz de Ozer a niños del II ciclo de una I.E. de Agallpampa. 2019
- Dar indicaciones de inicio y desarrollo de la Escala del nivel de la escala motriz.
- Fin y entrega del cuestionario.

**9. De la calificación:**

Escala de motricidad gruesa	<input type="checkbox"/>
Bajo (0 – 19)	
Medio (20 – 39)	
Alto (40 – 60)	

Dimensión Equilibrio	<input type="checkbox"/>
Bajo (0 – 9)	
Medio (10- 19)	
Alto (20 – 30)	

Dimensión coordinación motora gruesa	<input type="checkbox"/>
Bajo (0 – 9)	
Medio (10- 19)	
Alto (20 – 30)	

Anexo 03: Prueba de normalidad

**Pruebas de normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
equilibrio_pre	,236	20	,005	,866	20	,010
equilibrio_post	,210	20	,021	,884	20	,021
coordina_pre	,236	20	,005	,834	20	,003
coordina_post	,168	20	,140	,908	20	,058
Motricidad_pre	,240	20	,004	,844	20	,004
Motricidad_post	,157	20	,200 <sup>*</sup>	,909	20	,060

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors