

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

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

**TÍTULO DE LA TESIS  
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 220 GUADALUPE-  
CAMPORREDONDO, 2023**

**Autora: Bach. Veronica Vasquez Montano**

**Asesora: Mg. Marlith Danny Llaja Zelada**

**Registro: (.....)**

**CHACHAPOYAS – PERÚ**

**2024**

# Autorización de publicación de la tesis en el Repositorio Institucional de la UNTRM



## ANEXO 3-H

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNTRM

#### 1. Datos de autor 1

Apellidos y nombres (tener en cuenta las tildes): VASQUEZ MONTANO VERONICA  
DNI N°: 41891997  
Correo electrónico: vasquezmontv@mail.com  
Facultad: EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION  
Escuela Profesional: EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE

#### Datos de autor 2

Apellidos y nombres (tener en cuenta las tildes): \_\_\_\_\_  
DNI N°: \_\_\_\_\_  
Correo electrónico: \_\_\_\_\_  
Facultad: \_\_\_\_\_  
Escuela Profesional: \_\_\_\_\_

#### 2. Título de la tesis para obtener el Título Profesional

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD BRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 270 GUADALUPE CAMPORREDONDO 2023

#### 3. Datos de asesor 1

Apellidos y nombres: LLASA ZELADA MARLITH DANNY  
DNI, Pasaporte, C.E N°: 41055496  
Open Research and Contributor-ORCID (<https://orcid.org/0000-0002-9670-0970>): <http://orcid.org/0009-0008-7145-724x>

#### Datos de asesor 2

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_  
DNI, Pasaporte, C.E N°: \_\_\_\_\_  
Open Research and Contributor-ORCID (<https://orcid.org/0000-0002-9670-0970>): \_\_\_\_\_

#### 4. Campo del conocimiento según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos- OCDE (ejemplo: Ciencias médicas, Ciencias de la Salud-Medicina básica-Immunología)

[https://catalogos.concytec.gob.pe/vocabulario/ocde\\_ford.html](https://catalogos.concytec.gob.pe/vocabulario/ocde_ford.html)  
5-00-00 Ciencias Sociales 5-03-00 Ciencias de la Educación 5-03-01 Educación General

#### 5. Originalidad del Trabajo

Con la presentación de esta ficha, el(la) autor(a) o autores(as) señalan expresamente que la obra es original, ya que sus contenidos son producto de su directa contribución intelectual. Se reconoce también que todos los datos y las referencias a materiales ya publicados están debidamente identificados con su respectivo crédito e incluidos en las notas bibliográficas y en las citas que se destacan como tal.

#### 6. Autorización de publicación

El(los) titular(es) de los derechos de autor otorga a la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas (UNTRM), la autorización para la publicación del documento indicado en el punto 2, bajo la *Licencia creative commons* de tipo BY-NC: Licencia que permite distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de su obra de forma no comercial por lo que la Universidad deberá publicar la obra poniéndola en acceso libre en el repositorio institucional de la UNTRM y a su vez en el Registro Nacional de Trabajos de Investigación-RENATI, dejando constancia que el archivo digital que se está entregando, contiene la versión final del documento sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador.

Chachapoyas, 03 / Mayo / 2024

Firma del autor 1

Firma del Asesor 1

Firma del autor 2

Firma del Asesor 2

### **Dedicatoria**

A mis hijos, Alexander, Víctor y Saneli, son una constante fuente de motivación e inspiración. Su presencia en mi vida me impulsa a esforzarme cada día, trabajando incansablemente para construir un futuro mejor para todos nosotros.

A mi amada madre, aunque no está físicamente con nosotros, desde el cielo siempre me cuida y me guía para que salga todo bien y cumpla con mis ideales y lograr que este sueño se haga realidad.

**Verónica**

## **Agradecimiento**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento al Dr. Vicente Marino Castañeda Chávez ex rector póstumo de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas por brindarme la oportunidad de desarrollarme profesionalmente. Esta institución ha sido fundamental en la consecución de mis metas académicas y profesionales, permitiéndome alcanzar logros significativos a lo largo de mi trayectoria.

Agradezco especialmente a mis respetados profesores, cuyos conocimientos y dedicación han sido una fuente inagotable de inspiración y aprendizaje. Cada clase ha sido una oportunidad para ampliar mi perspectiva y fortalecer mis habilidades en mi área de especialización.

Finalmente, quiero expresar mi gratitud a la Mg. Marlith Danny Llaja Zelada, mi asesor de tesis, por su invaluable orientación y apoyo durante todo el proceso de investigación. Su experiencia y compromiso han sido pilares fundamentales para el éxito de este proyecto, guiándome con sabiduría a lo largo de los desafíos académicos.

**Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de  
Amazonas**

**Ph. D. Jorge Luis Maicelo Quintana**

Rector

**Dr. Oscar Andrés Gamarra Torres**

Vicerrector Académico

**Dra. María Nelly Luján Espinoza**

Vicerrectora de Investigación

**Dr. Linder Cruz Rojas Gómez**

Decano de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación

## Visto Bueno del Asesor de la Tesis



**UNTRM**

**REGLAMENTO GENERAL**  
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

### ANEXO 3-L

#### VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ( )/Profesional externo ( X), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA Nº 220 GUADALUPE CAMPORREDONDO 2023 del egresado VERONICA VASQUEZ MONTANO de la Facultad de EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Escuela Profesional de EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE, de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.



Chachapoyas, 10 de Abril de 2024

Firma y nombre completo del Asesor  
Marlith Danny Lloja Zelada

**Jurado Evaluador de la Tesis**



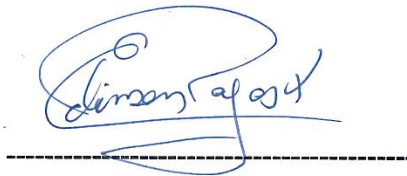
Dra. Waltina Condori Vargas

**PRESIDENTE**



Dra. Hilda Panduro Bazán de Lázaro

**SECRETARIA**



Mg. Edinson Enrique Reyes Alva

**VOCAL**

## Constancia de Originalidad de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL  
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

### ANEXO 3-Q

#### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 220 GUADALUPE-CAMPORREDONDO, 2023

presentada por el estudiante ( )/egresado (X) BACH. VERONICA VASQUEZ MONTANO

de la Escuela Profesional de EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

con correo electrónico institucional vasquezmontv@gmail.com

después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- La citada Tesis tiene 21 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor (X) / igual ( ) al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- La citada Tesis tiene \_\_\_\_\_ % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.



Chachapoyas, 22 de mayo del 2024

SECRETARIO

VOCAL

PRESIDENTE

OBSERVACIONES:

.....  
.....



# Acta de Sustentación de la Tesis



# UNTRM

REGLAMENTO GENERAL  
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

## ANEXO 3-S

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 11 de abril del año 2024, siendo las 16:00 horas, el aspirante: VERONICA VASQUEZ MONTANO, asesorado por Mg. MARLITH DANNY LLAJA ZELADA defiende en sesión pública presencial () / a distancia ( ) la Tesis titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 220 GUADALUPE CAMPORREDONDO, 2023, para obtener el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTER-CULTURAL BILINGÜE, a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Dra. WALTINA CONDORI VARGAS

Secretario: Dra. HILDA PANDURO BAZAN DE LAZARO

Vocal: Mg. EDINSON ENRIQUE REYES ALVA

Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.


Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado () por Unanimidad () / Mayoría ( ) Desaprobado ( )

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 18:00 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

  
SECRETARIO

  
VOCAL

  
PRESIDENTE

OBSERVACIONES:  
.....

## Índice

Autorización de publicación de la tesis en el Repositorio Institucional de la UNTRM...	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas	v
Visto Bueno de la Asesora de la Tesis.....	vi
Jurado Evaluador de la Tesis .....	vi
Constancia de Originalidad de la Tesis.....	viii
Acta de Sustentación de la Tesis.....	ix
Índice .....	x
Índice de Tablas .....	xi
Índice de Figuras.....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
I. INTRODUCCIÓN .....	15
II. MATERIAL Y MÉTODOS .....	24
III. RESULTADOS .....	30
IV. DISCUSIÓN.....	42
V. CONCLUSIONES .....	44
VI. RECOMENDACIONES.....	45
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	46
ANEXOS .....	51

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables.....	25
<b>Tabla 2.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	30
<b>Tabla 3.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	31
<b>Tabla 4.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	32
<b>Tabla 5.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	33
<b>Tabla 6.</b> Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.....	34
<b>Tabla 7.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones antes y después de aplicar en los niños de 05 años. ....	35
<b>Tabla 8.</b> Estadísticos descriptivos .....	36
<b>Tabla 9.</b> Prueba T de muestras pareadas .....	39

## Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	30
<b>Figura 2.</b> Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.	31
<b>Figura 3.</b> Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	32
<b>Figura 4.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	33
<b>Figura 5.</b> Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo. ....	34
<b>Figura 6.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones antes y después de aplicar en los niños de 05 años .....	35
<b>Figura 7.</b> Gráfica de medias de la variable psicomotricidad gruesa del pretest y postest. ....	38
<b>Figura 8.</b> Gráfica de medias por dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa según el pretest y postest. ....	38
<b>Figura 9.</b> Gráfica de distribución de la hipótesis nula $H_0$ .....	41

## **Resumen**

El objetivo principal de la presente tesis fue determinar que la aplicación de estrategias lúdicas contribuye a mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 220 Guadalupe-Camporredondo. La metodología adoptada para alcanzar los objetivos propuestos incluyó un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental pre y post test. La población de estudio consistió en 20 estudiantes de 5 años. Se implementaron estrategias lúdicas específicamente diseñadas para mejorar la psicomotricidad gruesa, y se evaluaron los resultados antes y después de la intervención. Los resultados revelaron un impacto significativo de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños. Antes de la intervención, todos los estudiantes se encontraban en el nivel de "proceso" en la psicomotricidad gruesa. Posterior al trabajo con estrategias lúdicas, el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel de "logro previsto". Este cambio positivo se reflejó en todas las dimensiones evaluadas, incluyendo esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad. La investigación concluye que las estrategias lúdicas implementadas tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. Estos hallazgos respaldan la efectividad de las intervenciones lúdicas como herramienta pedagógica para promover el desarrollo motor en la población estudiada.

***Palabras clave:*** estrategias lúdicas, psicomotricidad gruesa, desarrollo motor, educación preescolar, intervención educativa.

## **Abstract**

The main objective of this thesis was to determine to what extent the application of play strategies contributes to improve the level of gross psychomotor skills in 5-year-old children at the Educational Institution No. 220 Guadalupe-Camporredondo. The methodology adopted to achieve the proposed objectives included a quasi-experimental approach with a pre- and post-test design. The study population consisted of 20 5-year-old students. Play strategies specifically designed to improve gross psychomotor skills were implemented, and the results were evaluated before and after the intervention. The results revealed a significant impact of the play strategies on children's psychomotor development. Before the intervention, all students were at the "process" level in gross psychomotor skills. After the work with play strategies, 100% of the students reached the "expected achievement" level. This positive change was reflected in all the dimensions evaluated, including body schema, motor coordination and laterality. The research concludes that the implemented play strategies have a significant and positive impact on the development of gross psychomotor skills in 5-year-old children. These findings support the effectiveness of play interventions as a pedagogical tool to promote motor development in the population studied.

**Keywords:** play strategies, gross psychomotor skills, motor development, preschool education, educational intervention.

## **I. INTRODUCCIÓN**

La realidad problemática de la investigación abordada se fundamenta en la evidencia de que los niños que no utilizan estrategias lúdicas pueden experimentar serios problemas en su desarrollo psicomotor. Diversas investigaciones respaldan la existencia de estas dificultades, que incluyen el retraso en el desarrollo psicomotor, bajo rendimiento en la motricidad gruesa, problemas de equilibrio y la percepción de incompetencia motora (Bartáková et al., 2022; Mohsen & Hegazy, 2021).

Se ha observado que los niños con trastornos emocionales, de comportamiento o generalizados del desarrollo enfrentan desafíos adicionales, como problemas de equilibrio, habilidades deficientes con el balón y una autopercepción de incompetencia motora (Cairney, 2011; Teodora-Mihaela et al., 2017). Estas dificultades no solo afectan el desarrollo psicomotor de los niños, sino que también pueden restringir su participación en actividades lúdicas y recreativas, lo que lleva a estilos de vida inactivos y perturba su desarrollo psicosocial y físico (Emck et al., 2009).

La literatura científica respalda la relevancia de las estrategias lúdicas para abordar estos problemas. Investigaciones como las de Linares (2022) y Souza et al. (2021) demuestran que las estrategias lúdicas tienen una influencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. Estas estrategias no solo aumentan el interés de los niños por el movimiento, sino que también crean situaciones propicias para la consolidación de los actos motores, lo que se traduce en mejoras en las habilidades psicomotoras (Marin & Constantin, 2022).

La inclusión de actividades lúdicas durante las clases de educación física, como se sugiere en la investigación de (Bernate, 2021), se ha asociado positivamente con el desarrollo psicomotor. Además, el juego se percibe como una herramienta necesaria y esencial para fomentar estas habilidades en los niños (Ponciano et al., 2020). En última instancia, la introducción de estrategias lúdicas en el entorno educativo puede ser crucial para beneficiar significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

En tal sentido, según Mohsen y Hegazy (2021) el déficit en estrategias lúdicas se traduce en una restricción en la participación de los niños en juegos y esparcimientos, lo que puede conducir a estilos de vida inactivos y perturbar su desarrollo psicosocial y físico.

La falta de integración de estas estrategias en el entorno de aprendizaje puede tener consecuencias a largo plazo en la salud y el bienestar de los niños. Por ello, se desarrolló una investigación bajo el siguiente problema: ¿En qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe del distrito de Camporredondo, 2023?

En consecuencia, como objetivo general se propuso determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023, y como objetivos específicos se planteó: 1. Diagnosticar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años, 2. Analizar las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, 3. Desarrollar las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

Como antecedentes de la investigación, en el contexto mundial se citó a Tamay (2022) estudió las estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz. Ecuador. El objetivo fue esbozar una propuesta metodológica con estrategias lúdica para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas. Se utilizó la metodología cualitativa y cuantitativa, asimismo para la recolección de la información se hizo mediante la técnica de la encuesta y fichas de observaciones. En la cual se determina que los niños y niñas poseen dificultades en su desarrollo motriz. Llegando a la conclusión que es importante implantar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo psicomotriz del infante.

Aguayza (2021) investigó estrategias lúdicas que emplean recursos didácticos innovadores para mejorar la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años en Cuenca, Ecuador. El objetivo principal del estudio fue diseñar 12 estrategias lúdicas para lograr este propósito. El enfoque metodológico utilizado fue de tipo descriptivo y mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas, como la observación, la encuesta y fichas de observación. El estudio concluyó que la psicomotricidad de los niños se puede fortalecer mediante actividades lúdicas y con el apoyo de recursos didácticos innovadores, y que la educación debe ser clara y significativa en la enseñanza-aprendizaje.



Campos (2020) se centró en la lúdica como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de preescolar en Bogotá. El propósito central de la investigación se centró en potenciar la coordinación motora gruesa mediante la aplicación de estrategias lúdicas. El enfoque buscaba realzar la percepción corporal en relación con el entorno circundante, con el fin de fomentar un desarrollo motor apropiado. La investigación utilizó un enfoque cualitativo y las técnicas de notas de campo y observación para recopilar información, incluyendo grabaciones de audio y video, registros escritos, fotografías y películas, entre otros. La conclusión del estudio fue que la lúdica es un elemento fundamental e innato en los niños y niñas, y que sus actividades agradables despiertan su interés. Utilizando el aprendizaje cooperativo, se busca crear espacios lúdicos específicos para el desarrollo del niño, fortaleciendo su ser, saber y saber hacer en el contexto correspondiente.

Ramírez y Rodríguez (2019) al realizar la indagación de las acciones locomotoras para para cambiar de posición a unos más fuertes en preescolares de 4 a 5 años en Ecuador notaron que el aporte de las actividades motoras influyen en los cambios de posición en el movimiento que hacen los estudiantes, la indagación fue de tipo narrativo y gráfico, como técnica de recolección de datos, lo hicieron a través del examen de ítems esenciales y optativos lo que permitió recoger lo indagado respecto a la mejora de la psicomotricidad, así indicaron que actividades lúdicas ayudan al perfeccionamiento de los movimientos, de tal manera que el método inductivo y deductivo ayudaron a tomar decisiones para elegir la actividad y con la estrategia lógica se obtuvo la opción de mostrar que los ejercicios que se habían decidido para los movimientos coordinados de realización compleja eran competentes para mejorar el desarrollo de los movimientos fuertes en los niños en edad preescolar.

Álvarez (2020) cuando realizaba el estudio del desarrollo psicomotor y la adquisición de conocimientos a través de las actividades lúdicas en el nivel inicial en Guayas, se planteó determinar la conexión que hay entre desarrollo psicomotor y el aprendizaje relativo al juego, así tomó una población de 110 alumnos con un subconjunto poblacional de 90 niños de 4 años, para este fin se trazó un plan correlacional con una guía de percepción, llega a las conclusiones: Que en la dimensión motriz instrumental y la adquisición del conocimiento a través del juego funcional tuvo una relación baja con un  $R_s=0.43$ ; en la dimensión del aprendizaje a través de las reglas en el juego tuvo una conexión baja y excepcionalmente crítica con una  $R_s=0.335$ , en la dimensión relacionado a las emociones

afectivas y la adquisición del conocimiento a través del juego simbólico asumió una conexión baja y demostrativa con una  $R_s=0.268$ , informa también que es destacable las conexiones moderadas y excepcionalmente críticas entre los componentes de mejora de las capacidades cognitivas para mejorar las habilidades y destrezas a través del juego funcional obteniendo una  $R_s=0.393$ . Por último, mencionó que coexiste la conexión entre estas cualidades con una  $R_s=0.393$ ;  $p < 0,01$ ; así admitió la conjetura de investigación indicando que las acciones utilizadas a través de las estrategias diversas dieron efectos prósperos en los movimientos complicados de los escolares.

A nivel nacional se citó a Ríos (2019), quien al realizar el estudio de metodologías lúdicas en el desarrollo psicomotor en infantes de 3 años, en Ica, en la institución educativa inicial N° 22460, se planteó determinar cómo la aplicación de técnicas de juegos educativos para observar optimización del desarrollo corporal a través de movimientos complejos, así participaron 25 discentes siendo estos la población y la muestra, a través de una investigación tipo aplicada, pre experimental y una agenda de control tuvo óptimos resultados, pues los estudiantes que intervinieron en el estudio lograron optimizar sus niveles de conexión entre sí y entre sus pares, ya que antes tuvo el resultado de 4,88 puntos y después (post test) 12,24 y en la discrepancia de medias fue 7,36; en en grados de desarrollo de la corporeidad antes obtuvo 1,44 y el posteriormente 3,56 y en contraste de puntos medios fue 2,12 puntos; de manera que en las actividades presenciales en una evaluación anterior consiguieron 1,84 y en una post evaluación 4,32 existiendo una variación de 2,52 puntos; así en intervención competitiva para el deporte antes tuvieron 1,6 y luego 4,32 y la distinción de puntos medios fue 2,72 puntos; con estas derivaciones demostró que los sistemas lúdicos utilizados lograron resultados buenos en los movimientos complicados que realizaba el escolar.

Jiménez (2019) al realizar el estudio de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas para la optimización psicomotriz de los discentes de 5 años en Comas en el ambiente escolar de Johannes Gutenberg, se planteó demostrar si una presentación de situaciones motrices mejora las actividades débiles y fuertes de los discentes, así utilizando el ciclo inducción-deducción-inducción, con explicaciones a través del diseño cuasiexperimental procedió a trabajar con una población de 23 estudiantes logrando observar y recolectar con el test de TEPSI los resultados del programa juegos motrices, indicando que anteriormente tuvo una media de 39,826 siendo un peligro para los

alumnos, pero posteriormente de la aplicación del programa tuvo una media de 58,913, mostrando que en los elementos de lenguaje, de combinación y de habilidades coordinadas existe un  $p = 0,000 < 0,05$ ; con una *t* student de 15,659, aprobando la hipótesis de indagación.

A nivel local citamos a López y Tuesta (2019) quienes investigaron la optimización de los movimientos complejos en estudiantes de tres años de la instancia educativa N° 334 en Rodríguez de Mendoza, Amazonas, a través de actividades infantiles. El objetivo del estudio fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de los movimientos complejos. Utilizando una investigación cuasiexperimental de pre y post test con una muestra de 20 estudiantes y la prueba TEPSI, los resultados mostraron que antes de la intervención, el 65% de los estudiantes tenían una coordinación normal, el 70% una motricidad normal y el 60% un nivel normal en el lenguaje. Después de la intervención, el 95% de los alumnos alcanzaron niveles normales en las tres áreas. Los autores concluyeron que los juegos infantiles son efectivos para mejorar los movimientos complejos en los estudiantes y que se requieren diversas habilidades y destrezas para lograr el objetivo propuesto.

Weepiu y Sanchuim (2019) al realizar el estudio de las actividades lúdicas en los movimientos frágiles de los alumnos de 5 años en el ambiente escolar de Imaza-Amazonas, se plantearon analizar la conexión entre las cualidades de indagación, así la indagación fue pre experimental con pre y post test, la población que participó fue de 15 estudiantes y a través de la ficha de percepción tuvieron los efectos siguientes: en el elemento corporal el nivel malo con 60%, luego las actividades lúdicas realizadas a través de un taller optimizaron los movimientos y llegó a regular (40%) y bueno (46,67%); en la coherencia de las acciones fuertes antes del taller que realizaban tuvieron un nivel malo de 46,67% y posteriormente fue regular (53,33%) y bueno (40%), teniendo como efecto que el taller de actividades lúdicas tienen efectos óptimos para los movimientos frágiles de los escolares.

Entre los fundamentos científicos que sustentan el estudio, de las estrategias lúdicas tenemos desde la Teoría sociocultural sostenida por Vygostky, quien refiere que el proceso de socialización ayuda al proceso del aprendizaje del individuo, ante ello, se tiene a las estrategias lúdicas dadas por juegos educativos, dinámicas y otros que apoyan a la

motricidad gruesa de los discentes en edad escolar (Reymundo, 2018), las estrategias lúdicas son indispensables para que el docente los utilice dentro y fuera del aula para que al trabajar en equipo ayude a su socialización entre pares y al aprendizaje de algunas reglas que deben hacerlo (Vigotsky, 1995), para motivarse a realizar la motricidad gruesa (Como se citó en Ríos, 2019).

Por otro lado, se tiene la Teoría de Piaget, quien sostiene que el juego como metodología lúdica es una especie de ósmosis, razón por la cual el niño involucra el juego para ajustar las realidades actuales del contexto a los planes que ya tiene (Piaget, 1961 citado por Ríos, 2019). Por lo tanto, los niños poseen el don de probar cosas inéditas y lo hacen por el juego, por lo que el niño que no tiene ni idea del juego lo atañe con juegos definitivamente distinguidos y esto le admite comprender el contexto real con mayor precisión (Ríos, 2019).

De lo expuesto, se tiene en cuenta otras determinaciones de estrategias lúdicas, así tenemos según Lachapell (2019) que los sistemas animados son una forma de pensar de la pantalla, que aplica metodologías viables donde se utiliza la mente creativa, entregando un aprendizaje extraordinario en el estudiante, relacionando así la información de los ejercicios a completar con la nueva información que se presenta en las clases, esto se mostrará en el juego que necesita hacer.

Asimismo, Bermejo y Blázquez (2016) advierten que este modelo se plantea como una estrategia de intervención formativa ya que admite al niño avanzar jugando y con la fusión de diversas actividades lúdicas seductoras, se pueden sumar a la disposición del aprendizaje de niño. También, Valverde (2018) muestra que las técnicas lúdicas son entes de asociación para dar contestación a un problema, el juego es una respuesta de aprendizaje para el avance de desarrollos complicados y otros. Luego, el docente incluye una metodología para avanzar en el aprendizaje y comprensión de los ejercicios, posteriormente se selecciona los que deben completarse para ser utilizados de manera sólida y mejorar el trabajo de los alumnos trabajando juntos.

Por otro lado, Campaña (2020) refiere que es una técnica de espectáculo dinámico y natural donde se utiliza la mente creativa instructiva y la ayuda del juego con su metodología ayuda a trabajar los aprendizajes básicos.

Las estrategias lúdicas se fundamentan en la teoría del aprendizaje experiencial, que sostiene que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa de los individuos en situaciones reales o simuladas (Kolb, 1984). Además, estas estrategias se basan en la teoría del juego, que propone que los juegos son una forma natural de aprendizaje para los seres humanos, ya que involucran la exploración, el descubrimiento y el error como parte del proceso de aprendizaje (Gee, 2003).

Por otro lado, referente al juego motor, Condemarín (1998) hace referencia a que el juego motor produce mejoras y su desarrollo tiene una opción en los progresos que el alumno realizará según las indicaciones que le dé el educador. Esto contribuye a las siguientes dimensiones:

- 1. Dimensión Física:** para hacer el juego es importante prepararse de verdad, es ser cauteloso para tener la opción de completar el juego sin dañar a ningún compañero, independientemente de que trabajemos juntos (Oqueso, 2019).
- 2. Dimensión Intelectual:** el juego demanda que el estudiante organice las indicaciones que se le proporcionó; con las indicaciones realizadas es necesario que ayude a sus compañeros a establecer los principios para el juego y que todos busquen la opción más ideal para alcanzar lo planificado (Tuni y Ccaayahualpa, 2017).
- 3. Dimensión Afectiva:** el juego es energizante cuando se alcanzan las finalidades; el alumno comienza a confiar en él y en los demás, la alegría es para todos. Se saludan y proponen opciones para trabajar en diferentes juegos (Cayatopa, 2022).
- 4. Dimensión Social:** según Olivares (2015) demuestra que para hacer el juego es fundamental que el alumno se conecte con sus pares, ya que cuando no ha percibido las indicaciones consulta a su acompañante y juega, por lo que la cooperación de todos en el juego ayuda a realizar los juegos difíciles y así realmente lo harán simultáneamente todos para avanzar en sus estímulos.

Por otra parte, las estrategias lúdicas se apoyan en la teoría de la motivación intrínseca, que señala que los individuos están más motivados cuando realizan actividades que les resultan interesantes y desafiantes por sí mismas, sin necesidad de recompensas externas (Deci & Ryan, 1985). Finalmente, las estrategias lúdicas también se basan en la teoría de

la inteligencia emocional, que reconoce la importancia de las emociones en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales (Goleman, 2006)

Cabe recordar que las metodologías alegres son significativas en la formación de los estudiantes en las organizaciones educativas, no obstante, como lo demuestra Guamán (2021) vienen dadas por los juegos educativos, por las vibraciones colectivas, por la utilización de espectáculos, por los juegos de mesa y otros que puede ser realizada por el educador, con esto demuestra que el aspecto es el motor del juego.

### **Psicomotricidad gruesa**

Los movimientos del cuerpo sirven para potenciar las fuerzas que posee el individuo, para ello utiliza la experimentación y el movimiento mental, así el discente debe proponerse a desarrollar movimientos complejos con las actividades lúdicas con la finalidad de aprender (Vilches y Olivera, 2018). Díaz (2018) hace referencia a que la psicomotricidad es el avance progresivo de los estudiantes o niños y el juego es la ayuda fundamental que facilita sus movimientos, de esta manera, las habilidades planificadas tienden hacia el mejoramiento real de las actividades de los discentes.

La psicomotricidad gruesa, se define como las habilidades que generalmente se adquieren durante la infancia como parte del aprendizaje motor de un niño. Cuando alcanza los años de edad, casi todos los niños pueden ponerse de pie, caminar y correr, y subir escaleras etc. (Díaz, 2018).

La psicomotricidad gruesa se fundamenta en la teoría del desarrollo motor, que sostiene que los niños pasan por una serie de etapas en su desarrollo físico y motor que afectan su capacidad para interactuar con el entorno (Gesell & Thompson, 1999). Además, esta disciplina se basa en la teoría del esquema corporal, que se refiere a la imagen mental que tiene una persona de su propio cuerpo y que influye en su capacidad para moverse y actuar de manera efectiva (Ajuriaguerra, 1963).

En tal sentido, según Vilches y Olivera (2018), las dimensiones de la psicomotricidad gruesa que deben desarrollarse en la primera infancia, son las siguientes:

- 1. Dimensión esquema corporal:** se observa el ritmo en los ejercicios que hace, se observa su reubicación y se puede percibir el desarrollo del movimiento y mirar

qué parte del cuerpo usó más, ya sea desconcertante o simple, se observa su habilidad al realizar la acción dentro de los ambientes de la instancia o fuera de ellas (Vilches y Olivera, 2018). El Ministerio de Educación (2015) precisa que en la trama corporal se capta la imagen del cuerpo, ya sea en reposo o en su desplazamiento, consecuentemente el juego ayuda a los movimiento difíciles o simples que tendrá que realizar el discente.

2. **Dimensión coordinación motriz:** aquí el niño puede moverse, controlar, viajar y comunicarse con diferentes elementos, poniéndose a prueba física y mentalmente, así la cantidad de tendencias desconcertantes que ejecuta el alumno vienen dados por la rapidez, el desplazamiento, la obstrucción y la impulso mientras ejecuta el juego u otra acción para obtener logros que se planteó tanto de manera exclusiva como colectiva (Díaz, 2018).
3. **Dimensión lateralidad:** El Ministerio de Educación (2015) especifica que la lateralidad sugiere las indicaciones de los diversos componentes del cuerpo para ejecutar las tareas encomendadas por el docente en cuanto a sus ejercicios, un niño que ha avanzado adecuadamente la posibilidad de lateralidad no necesita de alguien para concluir la actividad.

Por otra parte, la psicomotricidad gruesa se apoya en la teoría del aprendizaje motor, que señala que el aprendizaje de habilidades motoras implica un proceso de adquisición y mejora a través de la práctica y la retroalimentación (Schmidt & Lee, 2005). Finalmente, esta disciplina también se basa en la teoría de la integración sensorial, que sostiene que el procesamiento adecuado de la información sensorial es fundamental para el desarrollo motor y cognitivo (Ayres, 1972). Asimismo, Díaz (2018) muestra que con el juego motor el estudiante debe percibir la posición derecha y posición izquierda de él y de sus amigos, debe ejecutar ubicaciones con las posiciones establecidas y cuando lo logra ve que su par lo hace realidad.

Finalmente, en cuanto a la hipótesis, quedó determinada que: Si aplicamos las estrategias lúdicas entonces mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe del distrito de Camporredondo, 2023.

## II. MATERIAL Y MÉTODOS

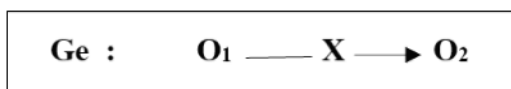
### 2.1. Población, muestra y muestreo

**Muestral censal:** La conformaron 20 discentes de 5 años (11 niñas y 9 niños) del plantel escolar inicial N° 220 Guadalupe del distrito de Camporredondo, provincia de Luya.

**Muestreo:** se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador, por lo que se trabajó con los 20 discentes de 5 años.

#### Diseño de investigación

Se usó el diseño preexperimental de un solo grupo. Este diseño permitió observar la evolución de la variable independiente en relación con la dependiente, con el fin de determinar si hay una optimización o no entre ambas variables (Hernández *et al.*, 2014). Este diseño implicó un esquema específico:



Donde:

Ge: Grupo experimental

O<sub>1</sub>: Pre - observación.

O<sub>2</sub>: Post - observación.

X: Estímulo

### 2.2. Variable de estudio

**Variable independiente:** Estrategias lúdicas

**Variable dependiente:** Psicomotricidad gruesa



**Tabla 1.** Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento
<b>Variable Independiente</b>  <b>Estrategias lúdicas</b>	Son estrategias pedagógicas que fomentan la creatividad y aprendizajes significativos mediante métodos, ejercicios y juegos didácticos, promoviendo la participación activa del estudiante (Ríos, 2019).	Se utilizan procedimientos divertidos a través del juego motor que se estimará con una ficha de observación pensando en las reuniones de aprendizaje.	Física	Muestra coordinación en sus movimientos manejando los tiempos para no desperdiciar energía.	1-4	Observación  Ficha de observación
			Intelectual	Toma decisiones con sus compañeros para logra el objetivo del juego	5 - 8	
			Afectiva	Ayuda a sus compañeros a confiar en sí mismos demostrando empatía.	9 - 12	
			Social	Es sociable para trabajar en equipo considerando las condiciones de cada miembro del equipo.	13-16	
<b>Variable Dependiente</b>  <b>Psicomotricidad gruesa</b>	Es la habilidad motriz e implica ejecutar movimientos extensos, como deslizarse o brincar, siendo vital para el desarrollo de habilidades coordinadas en el juego (Atuncar y Gonzáles, 2017).	Será medido a través de una ficha de observación que se utilizará al estimar los aspectos para conocer sus habilidades coordinadas.	Esquema corporal	Desarrolla su cuerpo realizando movimientos complejos y simples	18-20	Observación  /  Ficha de observación
			Coordinación motriz	Desarrolla su cuerpo mediante actividades de equilibrio y coordinación.	21-24	
			Lateralidad	Desarrolla su lateralidad mediante actividades de desplazamientos.	25-28	

### 2.3. Métodos

Dentro de la investigación se utilizó los siguientes métodos:

**Método deductivo:** Este método se aplicó posterior a la formulación del problema de investigación, con el propósito de descomponer dicho problema en sus elementos constitutivos y estructurar objetivos, preguntas, temas y subtemas correspondientes. En nuestro estudio, seguimos el enfoque metodológico propuesto por Arias (2017), que establece el uso del método deductivo-inductivo.

La aplicación del método inductivo en nuestra investigación se centró en la recopilación de información relevante desde la formulación del problema. Este proceso permitió reunir datos significativos que, a su vez, sirvieron como base para llegar a conclusiones sólidas respaldadas por los hallazgos obtenidos durante el estudio.

**Método sintético:** En el estudio, se implementó el método sintético, según la descripción proporcionada por Arias en 2017. Este enfoque se define como un proceso mental destinado a lograr una comprensión completa de la información disponible. En el marco de la investigación, se utilizó este método con el propósito de desarrollar un resumen sistemático de la información analizada.

La aplicación del método sintético tuvo como objetivo principal la creación de un resumen que facilitó la posterior formulación de discusiones, la elaboración de conclusiones y la emisión de recomendaciones. Fundamentalmente, este método implica la reconstrucción integral de la información previamente analizada, con el fin de obtener una comprensión completa de la esencia del conocimiento en todas sus partes y particularidades.

#### **Técnicas**

**Observación:** Los datos obtenidos fueron por esta técnica, y nos ayudó a confirmar los objetivos establecidos según lo procedimiento de Hernández et al., (2018).

#### **Instrumento**

En el estudio previo, se empleó la ficha de observación como instrumento clave. Este método facilitó la realización de una preobservación antes de la aplicación del

estímulo y una postobservación posterior a dicha aplicación. El uso de este registro resultó fundamental para realizar un conteo preciso de la información, evitando posibles errores en el proceso. La recopilación de datos se llevó a cabo de manera meticulosa, centrándose en la psicomotricidad de los estudiantes del plantel escolar.

Para garantizar una recopilación precisa y sin errores, se introdujo la información de manera detallada, abordando cada aspecto punto por punto. La necesidad de obtener datos relevantes para distinguir los distintos niveles de psicomotricidad fue la motivación principal detrás de este enfoque metodológico.

Este enfoque, descrito por Hernández et al. (2018), aseguró la rigurosidad en la investigación, independientemente de la naturaleza de los resultados obtenidos, ya sean ideales o no. La atención cautelosa a cada detalle proporcionó una base sólida para analizar y comprender el grado de psicomotricidad presente en los estudiantes del plantel escolar.

### **Validez y confiabilidad**

**Validez:** Los ajustes necesarios al instrumento, evidenciados en la segunda aplicación tras analizar los resultados del piloto, respaldaron la calidad de las preguntas en el cuestionario. Estas preguntas fueron cuidadosamente elaboradas y demostraron su utilidad en nuestra investigación. Se tomó la decisión informada de retener únicamente los ítems con un valor de índice superior a 0.80. Posteriormente, se realizaron ajustes tanto en la redacción como en el orden de los ítems, culminando en la presentación final de la escala con 28 ítems.

**Confiabilidad:** La composición del instrumento con 28 ítems se reflejó en una Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados del 0.964, indicando un nivel de confiabilidad excelente. La alta consistencia interna entre las preguntas sugiere que el instrumento es confiable y que las preguntas están interrelacionadas. Por ende, podemos explayarse en la obtención de datos confiables en cada aplicación del instrumento para futuras investigaciones.

## **Procedimientos**

En el desarrollo de la investigación, se implementaron procedimientos alineados con el método científico. Estos pasos fueron diseñados para la recopilación de datos. Posteriormente, se aplicaron técnicas de estadística descriptiva e inferencial con el objetivo de proporcionar una descripción objetiva e interpretación de los valores obtenidos. Este enfoque permitió no solo analizar los datos existentes sino también descubrir nuevos hechos relevantes, aplicando principios científicos.

En términos generales, la estadística se convirtió en una herramienta clave para realizar estimaciones y predicciones basadas en datos confiables obtenidos durante el proceso de investigación (Arias, 2017). Estas estimaciones y predicciones, a su vez, desempeñaron un papel crucial en la formulación de conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación.

### **2.4. Análisis de datos**

El análisis de datos se llevó a cabo utilizando el software estadístico SPSS versión 25.0. Los datos fueron recopilados mediante instrumentos específicos, procesados y tabulados para proporcionar una comprensión profunda de la relación entre la implementación de estrategias lúdicas y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años.

Se aplicaron técnicas de estadística descriptiva para resumir y organizar los datos recopilados. Los estadísticos descriptivos, como la media aritmética, se calcularon para proporcionar un resumen numérico de las medidas de tendencia central. Estos valores se presentaron en tablas y figuras estadísticas para visualizar de manera efectiva las tendencias y patrones en los datos.

Por ejemplo, se calculó la media aritmética de las puntuaciones obtenidas por los niños en pruebas específicas de psicomotricidad gruesa antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas. Esto permitió evaluar la eficacia de las intervenciones en términos de mejora del rendimiento motor.

Antes de la aplicación de la prueba paramétrica t de Student, se aplicó las pruebas de normalidad de datos con el estadístico de Shapiro-Wilk, puesto que la muestra fue inferior a 50 estudiantes. Tales resultados determinaron que los datos provienen de

una distribución normal (*Ver anexo 1*), por lo que se usó la t de Student para la contrastación de la hipótesis.

La estadística inferencial se utilizó para realizar inferencias sobre la población a partir de una muestra. En este caso, se empleó la prueba t de Student para comparar las medias de dos grupos pareados. Según Córdova (2009), la prueba t es adecuada para evaluar diferencias significativas entre dos grupos. Por ejemplo, se aplicó la prueba t para comparar las puntuaciones de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas. La significancia estadística de las diferencias se estableció, proporcionando evidencia sobre la eficacia de las estrategias lúdicas.

### III. RESULTADOS

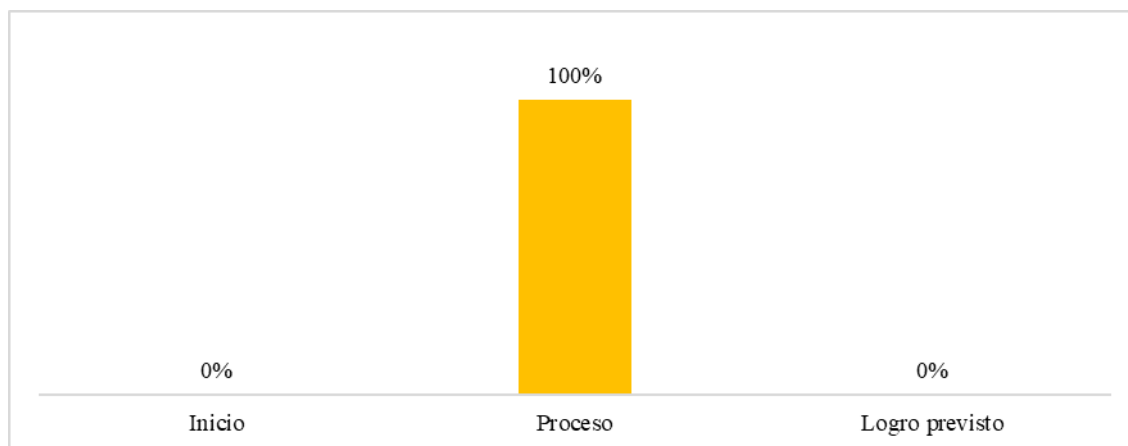
#### Objetivo específico 1

Diagnosticar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

**Tabla 2.** Nivel de psicomotricidad gruesa (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Psicomotricidad Gruesa	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	20	100%
Logro previsto	0	0%
Total	20	100%

**Figura 1.** Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

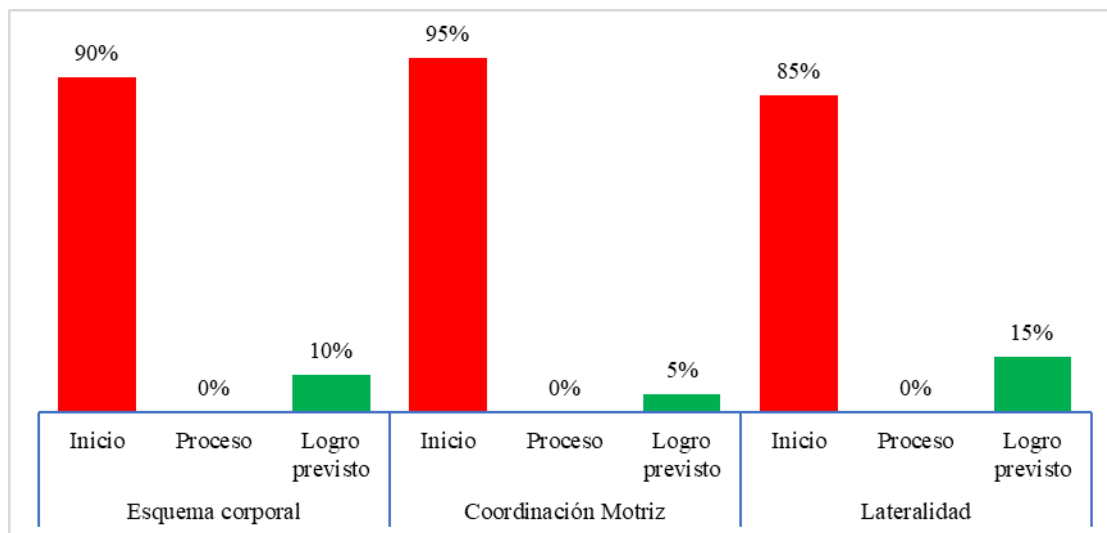


En la Tabla 2 y Figura 1 se observa que antes de aplicar las actividades lúdicas, la psicomotricidad Gruesa en los 20 estudiantes (100%) está en nivel proceso.

**Tabla 3.** Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Dimensión	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Esquema corporal	Inicio	18	90%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	2	10%
Coordinación Motriz	Inicio	19	95%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	1	5%
Lateralidad	Inicio	17	85%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	3	15%
Total		20	100%

**Figura 2.** Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (pretest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.



En la Tabla 3 y Figura 2 se observa que antes de aplicar las actividades lúdicas, la psicomotricidad Gruesa en las 3 dimensiones para esquema corporal (90% inicio, 10% logro previsto), coordinación motriz (95% inicio, 5% logro previsto) y lateralidad (85% inicio y 15% logro previsto) en los 20 estudiantes.

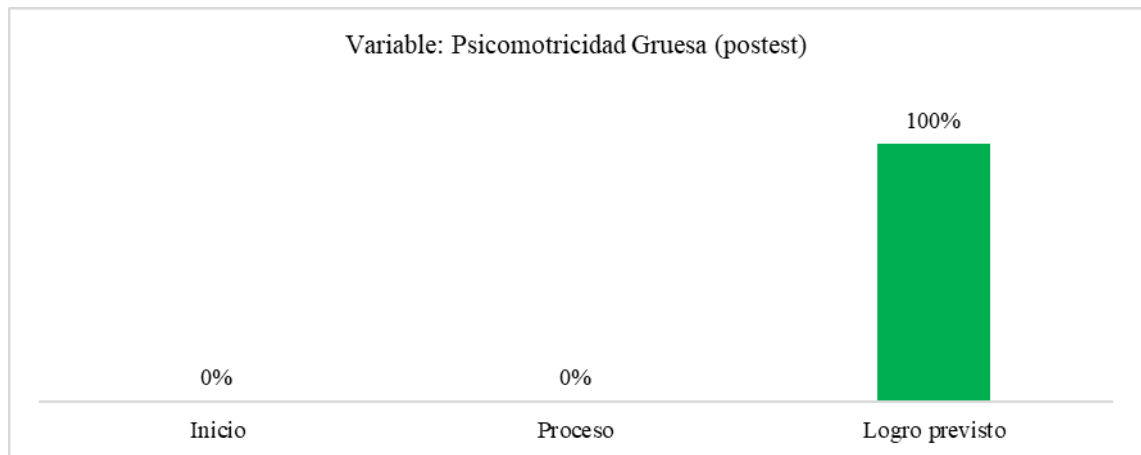
### Objetivo específico 2

Diagnosticar el nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

**Tabla 4.** Nivel de psicomotricidad gruesa (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Psicomotricidad Gruesa	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	0	0%
Logro previsto	20	100%
Total	20	100%

**Figura 3.** Distribución del nivel de psicomotricidad gruesa (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.



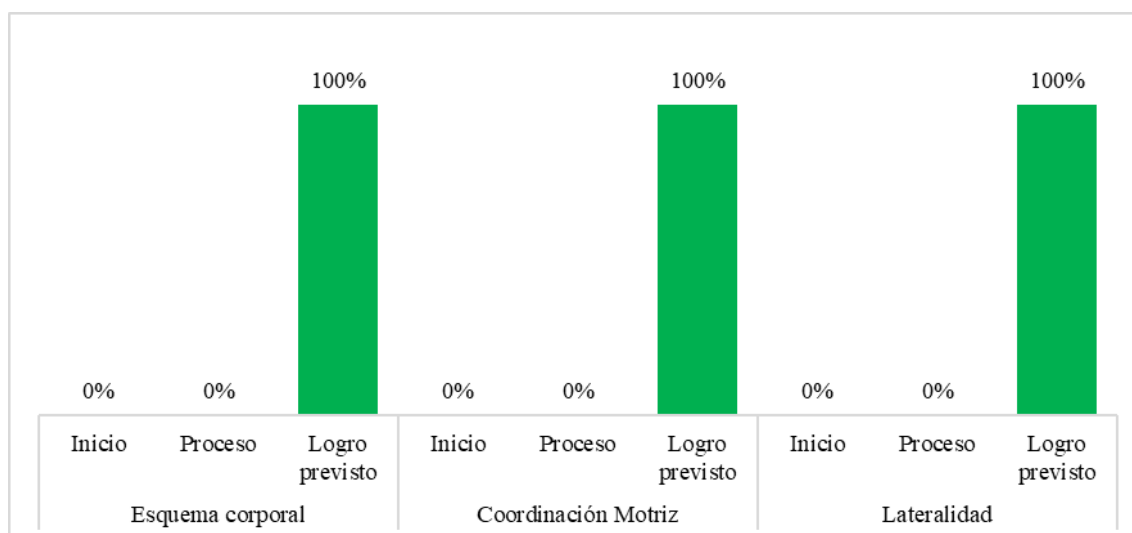
En la Tabla 4 y Figura 3 se observa que después de aplicar las actividades lúdicas, la psicomotricidad gruesa en los 20 estudiantes (100%) está en nivel logro previsto.



**Tabla 5.** Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Dimensión	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Esquema corporal	Inicio	0	0%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	20	100%
Coordinación Motriz	Inicio	0	0%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	20	100%
Lateralidad	Inicio	0	0%
	Proceso	0	0%
	Logro previsto	20	100%
Total		20	100%

**Figura 4.** Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones (postest) en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.



En la Tabla 5 y Figura 4 se observa que después de aplicar las actividades lúdicas, la psicomotricidad Gruesa en las 3 dimensiones para esquema corporal (100% logro previsto), coordinación motriz (100% logro previsto) y lateralidad (100% logro previsto) en los 20 estudiantes. Con ello, queda demostrado que después de aplicar las estrategias lúdicas sí se mejoró la psicomotricidad gruesa de los niños.

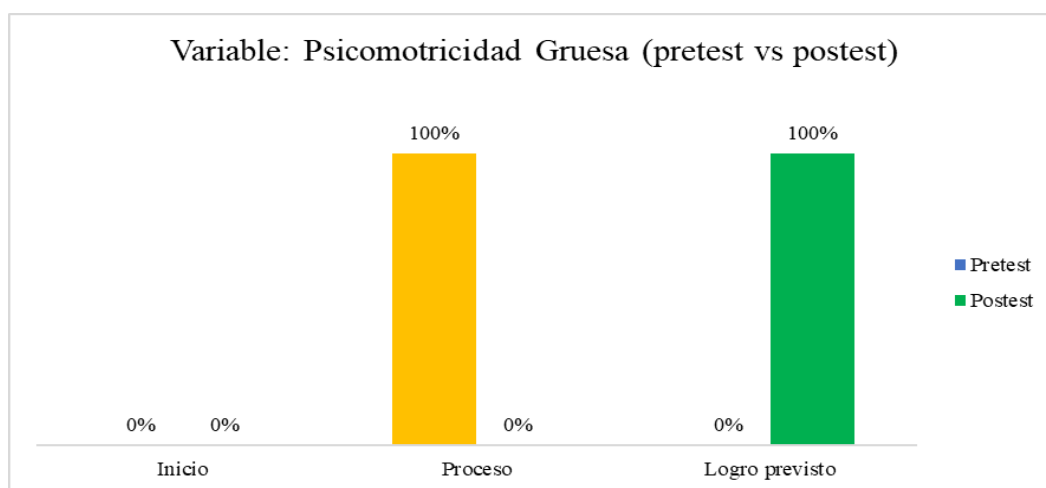
### Objetivo específico 3

Determinar la diferencia del nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

**Tabla 6.** Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Psicomotricidad Gruesa	Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	20	100%	0	0%
Logro previsto	0	0%	20	100%
Total	20	100%	20	100%

**Figura 5.** Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

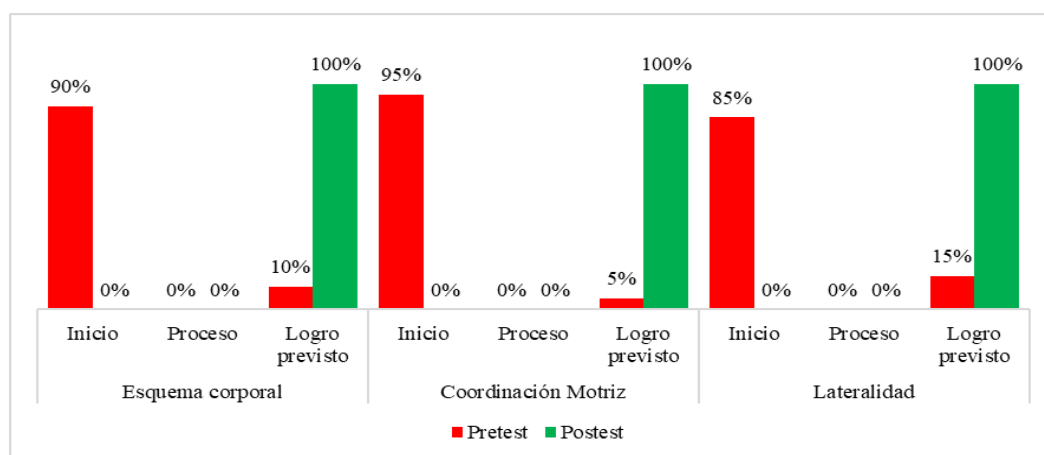


En la tabla 6 y figura 5 se observa que existe una diferencia antes y después de aplicar las actividades lúdicas, en la psicomotricidad Gruesa en los 20 estudiantes (100%), ya que antes de aplicar las estrategias lúdicas el nivel de motricidad gruesa estaba en proceso (100%) y después de aplicar las estrategias lúdicas ahora están en nivel logro previsto (100%).

**Tabla 7.** Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones antes y después de aplicar en los niños de 05 años.

Dimensión	Nivel	Pretest		Postest	
		f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
Esquema corporal	Inicio	18	90%	0	0%
	Proceso	0	0%	0	0%
	Logro previsto	2	10%	20	100%
Coordinación Motriz	Inicio	19	95%	0	0%
	Proceso	0	0%	0	0%
	Logro previsto	1	5%	20	100%
Lateralidad	Inicio	17	85%	0	0%
	Proceso	0	0%	0	0%
	Logro previsto	3	15%	20	100%
Total		20	100%	20	100%

**Figura 6.** Nivel de psicomotricidad gruesa por dimensiones antes y después de aplicar en los niños de 05 años



En la Tabla 7 y Figura 6 se observa que existe una diferencia antes y después de aplicar las actividades lúdicas, en las tres dimensiones de la psicomotricidad Gruesa en los 20 estudiantes (100%), ya que antes de aplicar las estrategias para la dimensión esquema corporal (90% inicio, 10% logro previsto) y después de aplicar las estrategia lúdicas (100% logro previsto), para la dimensión coordinación motriz antes (95% inicio y 5%

logro previsto) y después (100% logro previsto) y para la dimensión lateralidad antes (85% inicio y 15% logro previsto) y después (100% logro previsto). Lo que se evidencia una mejora para las 3 dimensiones se logró al 100%.

### Objetivo general

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023.

**Tabla 8.** Estadísticos descriptivos

Estadísticas de muestras pareadas					
	Pretest y Postest	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Variable	Psicomotricidad_gruesa_pretest	26.8	20	0.894	0.200
	Psicomotricidad_gruesa_postest	36.0	20	0.000	0.000
Dimensión 1	Esquema_corporal_pretest	8.9	20	0.587	0.131
	Esquema_corporal_postest	12.0	20	0.000	0.000
Dimensión 2	Coordinacion_motriz_pretest	8.9	20	0.489	0.109
	Coordinacion_motriz_postest	12.0	20	0.000	0.000
Dimensión 3	Lateralidad_pretest	9.1	20	0.447	0.100
	Lateralidad_postest	12.0	20	0.000	0.000

La Tabla 8 presenta estadísticos descriptivos de las variables psicomotricidad gruesa y sus dimensiones esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad en dos momentos distintos: Pretest y Postest. A continuación, se realiza una interpretación de los resultados:

- En el Pretest, la media fue de 26.8, con una desviación estándar de 0.894 y un error estándar de 0.200.
- En el Postest, la media aumentó a 36.0, con una desviación estándar y error estándar ambos iguales a 0.000.

**Interpretación:** Se observa un cambio significativo en la variable Psicomotricidad Gruesa entre el Pretest y el Postest, indicando un aumento sustancial en la media después de la intervención.

En el esquema corporal: en el pretest, la media fue de 8.9, con una desviación estándar de 0.587 y un error estándar de 0.131, y en el posttest, la media se incrementó a 12.0, con una desviación estándar y error estándar ambos iguales a 0.000.

Por lo tanto, la variable esquema corporal muestra un cambio positivo entre el pretest y el posttest, indicando un aumento en la media después de la intervención.

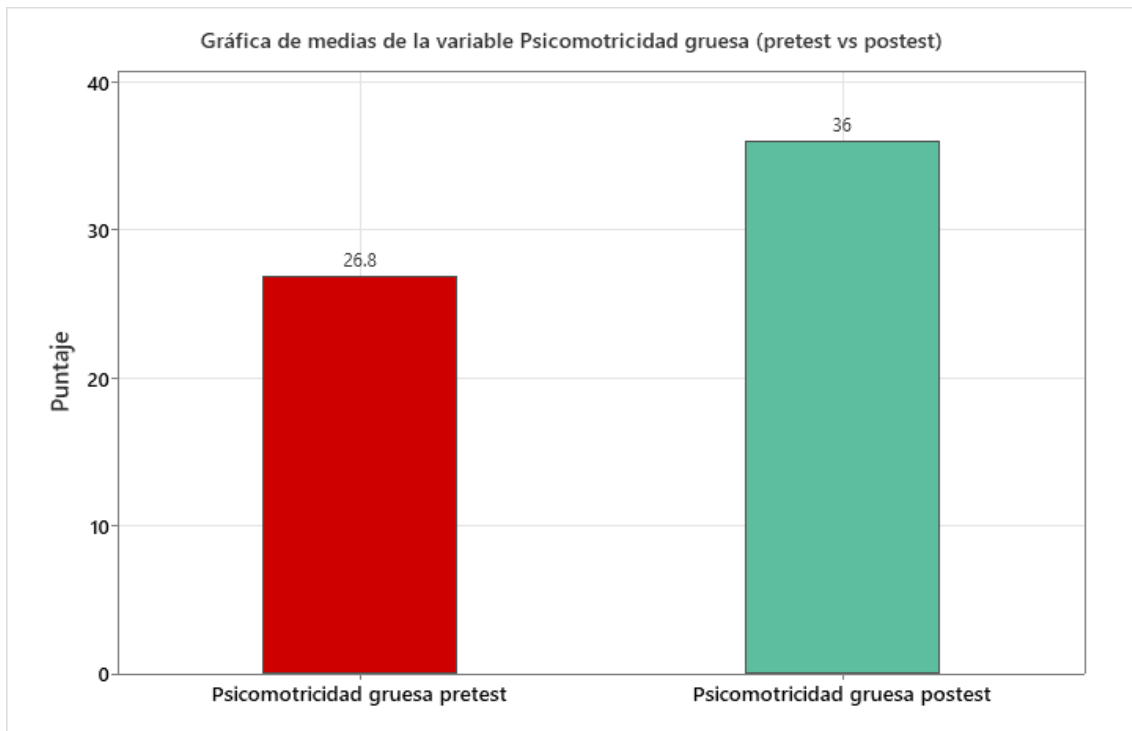
Con respecto a la coordinación motriz, en el pretest, la media fue de 8.9, con una desviación estándar de 0.489 y un error estándar de 0.109. En el posttest, la media aumentó a 12.0, con una desviación estándar y error estándar ambos iguales a 0.000.

Por lo tanto, la coordinación motriz experimentó un cambio positivo, reflejado en el aumento de la media entre el pretest y el posttest.

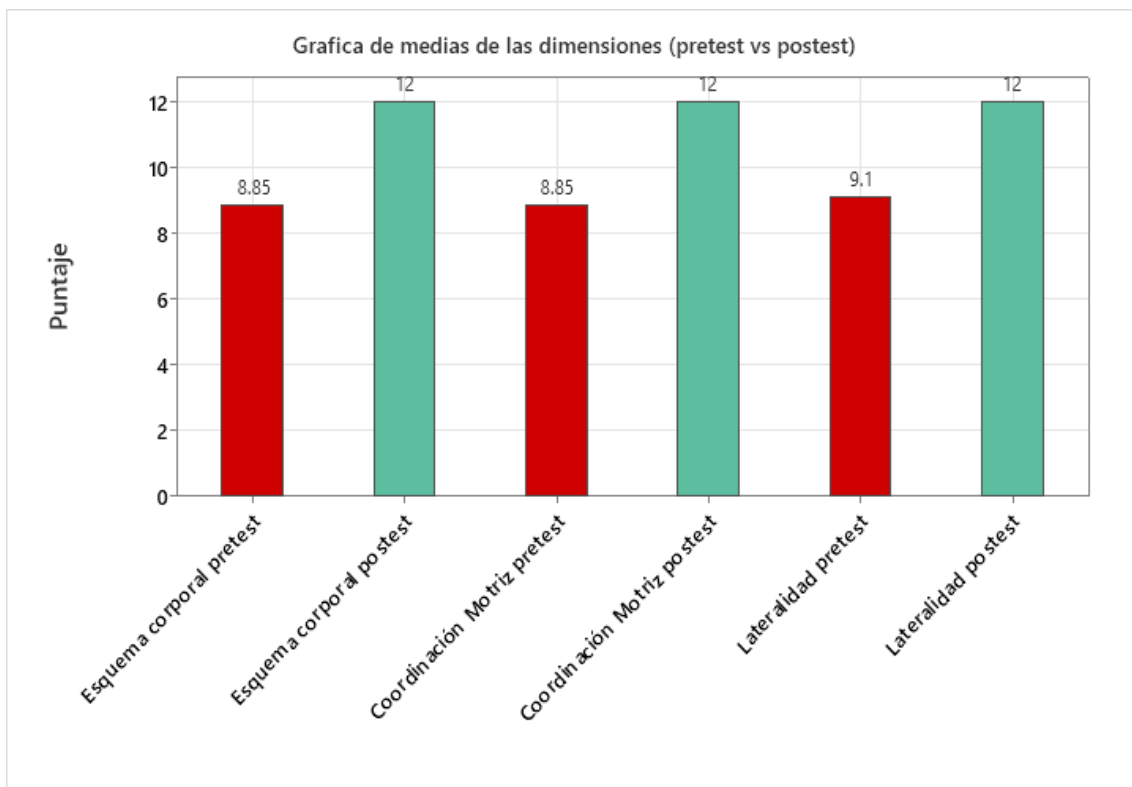
Con la lateralidad, en el pretest, la media fue de 9.1, con una desviación estándar de 0.447 y un error estándar de 0.100. En el posttest, la media alcanzó 12.0, con una desviación estándar y error estándar ambos iguales a 0.000. por lo tanto, la variable lateralidad muestra un cambio positivo, indicando un aumento en la media después de la intervención.

En síntesis, los resultados sugieren mejoras sustanciales en todas las dimensiones evaluadas, reflejadas en aumentos significativos en las medias después de la intervención, tal como se observa en la Figura 8. Además, se observa que la desviación estándar y el error estándar son mínimos en el Posttest, indicando una mayor consistencia en las respuestas después de la intervención.

**Figura 7.** Gráfica de medias de la variable psicomotricidad gruesa del pretest y postest.



**Figura 8.** Gráfica de medias por dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa según el pretest y postest.



### Hipótesis estadística

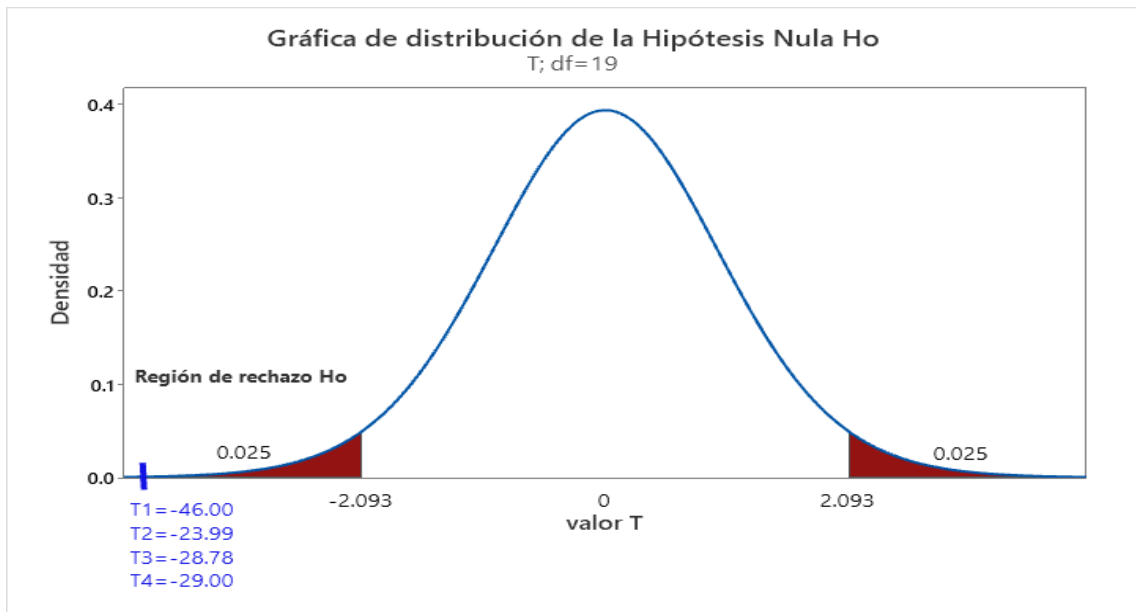
**Hipótesis Nula Ho:** No existe efecto significativo de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa, **Hipótesis Alterna H1:** Existe efecto significativo de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa.

**Tabla 9.** Prueba T de muestras pareadas

Pretest - Postest		Diferencias de grupos					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de IC de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Variable	Psicomotricidad_gruesa_pretest - Psicomotricidad_gruesa_postest	-9.200	0.894	0.200	-9.619	-8.781	-46.000	19	0.000
Dimensión 1	Esquema_corporal_pretest - Esquema_corporal_postest	-3.150	0.587	0.131	-3.425	-2.875	-23.993	19	0.000
Dimensión 2	Coordinacion_motriz_pretest - Coordinacion_motriz_postest	-3.150	0.489	0.109	-3.379	-2.921	-28.787	19	0.000
Dimensión 3	Lateralidad_pretest - Lateralidad_postest	-2.900	0.447	0.100	-3.109	-2.691	-29.000	19	0.000

Podemos observar que para la variable psicomotricidad gruesa y las dimensiones esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad, existe una diferencia significativa en el pretest y postest en los puntajes promedios, es decir existe un efecto significativo estadísticamente ( $p < 0.05$ ) de las actividades lúdicas en la psicomotricidad Gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023.

**Figura 9.** *Gráfica de distribución de la hipótesis nula  $H_0$*



La gráfica de distribución de la hipótesis nula (Figura 9) muestra claramente que las diferencias observadas son estadísticamente significativas, respaldando la hipótesis alternativa.



#### **IV. DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos revelan datos sustanciales sobre el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños. A continuación, se discuten los resultados en función de los objetivos específicos establecidos. Así, por ejemplo, antes de la intervención, se identificó que el 100% de los 20 estudiantes se encontraban en el nivel de "proceso" en la psicomotricidad gruesa. Este hallazgo es consistente con la literatura que destaca la importancia de evaluar el punto de partida antes de implementar intervenciones (Tamay 2022). El desglose por dimensiones reveló que la mayoría de los niños mostraban un inicio en las dimensiones de esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad, lo que coincide con los estudios previos de Aguayza (2021).

De igual manera, después de la intervención; es decir después de aplicar las estrategias lúdicas, los resultados indican que el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "logro previsto". Este cambio positivo respalda la eficacia de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños. La mejora se refleja en todas las dimensiones evaluadas, lo cual es consistente con los estudios de Weepiu y Sanchuim (2019), quienes sugieren que las intervenciones lúdicas tienen un impacto holístico en el desarrollo psicomotor.

La notable mejora del 100% en la psicomotricidad gruesa después de la aplicación de estrategias lúdicas confirma la eficacia de estas intervenciones. Este resultado concuerda con la investigación de Ríos (2019), quien encontró mejoras significativas en la coordinación motriz y lateralidad después de intervenciones similares. La comparación por dimensiones respalda estos hallazgos, destacando mejoras específicas en esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad, resultados que coinciden con López y Tuesta (2019) quienes, investigaron la optimización de los movimientos complejos en estudiantes de tres años a través de actividades infantiles.

Estos estudios abordan diversas dimensiones de la psicomotricidad y sugieren que las actividades lúdicas son una herramienta efectiva en el desarrollo motor de los niños (Mohsen & Hegazy, 2021). La presente investigación refuerza estas perspectivas al demostrar mejoras notables en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.

Finalmente, los estadísticos descriptivos respaldan la mejora general en la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones. El aumento significativo en la media de las puntuaciones indica un progreso sustancial después de la intervención, respaldando la investigación de Campos (2020) y Jiménez (2019). La prueba T de muestras pareadas confirma la significancia estadística de la mejora, respaldando la hipótesis alternativa. Campos (2020) centró su estudio en Bogotá, utilizando la lúdica para fortalecer la motricidad gruesa. Estos estudios, aunque en contextos geográficos diferentes, comparten la premisa de que las actividades lúdicas pueden mejorar la motricidad gruesa en la población infantil. La investigación actual respalda estas perspectivas, ya que la aplicación de estrategias lúdicas en la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo demostró mejoras significativas en el desarrollo psicomotor de los niños.

Además, la investigación actual también concuerda con la idea de Álvarez (2020) en Guayas, que destacó la conexión entre el desarrollo psicomotor y el aprendizaje a través del juego. Los resultados obtenidos respaldan la noción de que las actividades lúdicas no solo mejoran la psicomotricidad, sino que también tienen un impacto positivo en la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas en los niños de 5 años.

Por último, los resultados sugieren que las estrategias lúdicas son una herramienta efectiva para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. Estos hallazgos tienen implicaciones prácticas para los educadores y profesionales de la salud, destacando la importancia de integrar enfoques lúdicos en programas educativos. Sin embargo, se sugiere la necesidad de investigaciones adicionales para explorar a fondo la durabilidad de estos efectos a largo plazo y considerar posibles variaciones en contextos educativos diversos. De igual modo, las implicaciones de este estudio son significativas para la práctica educativa, destacando la importancia de integrar estrategias lúdicas en el currículo para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños. La evidencia respalda la necesidad de diseñar programas educativos que incorporen de manera efectiva actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños. Así también, se podría investigar cómo factores contextuales, como el entorno socioeconómico y cultural, afectan la efectividad de las estrategias lúdicas en diferentes poblaciones infantiles.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Las estrategias lúdicas implementadas demostraron una mejora significativa de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, durante el año 2023.
2. Antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, se observó que la psicomotricidad gruesa se encontraba en proceso, mientras que las dimensiones de esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad estaban en nivel de inicio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.
3. Después de la implementación de las estrategias lúdicas, se evidenció un avance en la psicomotricidad gruesa, alcanzando un nivel de logro previsto. Asimismo, las dimensiones de esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad también alcanzaron un nivel de logro previsto en los niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo.
4. El estudio resalta una diferencia considerable entre el nivel inicial de psicomotricidad gruesa (en proceso) y el nivel alcanzado posteriormente a la aplicación de estrategias lúdicas. De manera análoga, se identifica un cambio significativo en las dimensiones de esquema corporal, coordinación motriz y lateralidad, evidenciando una mejora del nivel inicial al nivel proyectado tras la implementación de estrategias lúdicas.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. Basándonos en los resultados obtenidos en el estudio sobre las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo en el año 2023, se sugiere a la Directora de la I.E. implementar de manera continua y estructurada las estrategias lúdicas en el currículo educativo de este grupo etario.
2. La evidencia significativa de mejora en la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones asociadas después de la aplicación de estas estrategias respalda la eficacia de este enfoque. Por lo tanto, se recomienda a las docentes que la Institución Educativa N. ° 220 Guadalupe-Camporredondo considere integrar las estrategias lúdicas de forma regular en sus actividades pedagógicas.
3. Además, se recomienda al director de la UGEL de Luya, gestionar para que los materiales de juegos lúdicos se distribuyan en su debido tiempo; es decir, que los niños puedan utilizarlos desde los primeros días de clase y puedan lograr mejoras significativas en su desarrollo psicomotriz.
4. Asimismo, se recomienda a las profesoras, realizar un seguimiento periódico y evaluar de manera sistemática el progreso de los niños en términos de psicomotricidad gruesa. Esto permitirá ajustar las estrategias lúdicas según las necesidades específicas de los estudiantes y garantizar una adaptación constante a los objetivos pedagógicos.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguayza, J. (2021). Estrategias lúdicas con recursos didácticos innovadores para el fortalecimiento de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años en Cuenca, Ecuador. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 14(1), 25-36. <https://doi.org/10.21500/20215733.6060>
- Ajuriaguerra, J. (1963). *El niño y su cuerpo. La psicomotricidad*. Paidós.
- Álvarez, F. E. (2020). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/Hu6THa>
- Arias, F. G. (2017). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- Atuncar, D. A., y Gonzales, C. R. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi"*. [Tesis de Segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://acortar.link/rNDbxw>
- Ayres, A. J. (1972). *Sensory integration and learning disorders*. Western Psychological Services.
- Bartáková, V., Barátová, B., Chalásová, K., Janků, P., & Kaňková, K. (2022). Morbidity and psychomotor development of offspring of women with gestational diabetes: a 5-year follow-up. *BMC Pediatrics*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/S12887-022-03543-4>
- Bermejo, R., y Blázquez, T (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis S.A.
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198. <https://doi.org/10.17979/SPORTIS.2021.7.1.6758>
- Cairney, J. (2011). Gross motor problems and psychiatric disorders in children. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 53(2), 104–105. <https://doi.org/10.1111/J.1469-8749.2010.03808.X>
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosques Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. [Tesis de licenciado, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020>

- Campos, C. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de preescolar en Bogotá. *Revista Educativa Digital*, 4(1), 45-59. <https://doi.org/10.29394/red.2020.4.1.3.45-59>
- Cayatopa, S. S. (2022). *Juegos motores en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 211, Cocochó, 2021*. [Tesis de licenciado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. <https://n9.cl/ri3cc>
- Condemarín, M. (1998). *Madurez escolar: Manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje*. Andrés Bello. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=224180>
- Córdova, I. (2009). *Estadística aplicada a la investigación*. San Marcos.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Díaz, M. Y. (2018). *La psicomotricidad y el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de la institución educativa Casa Abierta de Nazareth – Villa El Salvador, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/2rxfs>
- Emck, C., Bosscher, R., Beek, P., & Doreleijers, T. (2009). Gross motor performance and self-perceived motor competence in children with emotional, behavioural, and pervasive developmental disorders: A review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 51(7), 501–517. <https://doi.org/10.1111/J.1469-8749.2009.03337.X/FULL>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gesell, A., & Thompson, H. (1999). *Infant behavior: Its genesis and growth*. McGraw-Hill.
- Goleman, D. (2006). *Inteligencia social. La nueva ciencia de las relaciones*. Editorial Kairós.
- Guamán, P. E. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa particular Carlos Crespi II, año Lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciado, Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca]. <https://n9.cl/ytsic>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. del P. (2018). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.

- Jiménez, C. P. (2019). *Programa de “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas*. [Tesis de maestría, Universidad César vallejo]. <https://n9.cl/urnav>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lachapell, L. M. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicus”- Piura*. [Tesis de licenciado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23162?show=full>
- Linares, W. (2022). Playful strategies for critical-creative thinking in five-year-old children. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168–184. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.03.011.EN>
- López, M. M., y Tuesta, S. M. (2019). *Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334, Rodríguez de Mendoza, Amazonas*. [Tesis de licenciado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. <https://acortar.link/Z9CLfw>
- Marin, C., & Constantin, I. L. (2022). Sport. Olimpism. Sănătate: Congresul Științific Internațional. *Sport. Olimpism. Sănătate: Congresul Științific Internațional*, 30(12), 47–54. <https://doi.org/10.52449/soh22.07>
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Metrocolor S.A.
- Mohsen, E., & Hegazy, E. (2021). Psychomotor Problems in Children: Early Detection of Sensory Disorders and Treatment. *Journal Wetenskap Health*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.48173/JWH.V2I1.69>
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos-Piura*. [Tesis de licenciado, Universidad de Piura]. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf)
- Oqueso, N. (2019). *Los juegos corporales y su incidencia en el desarrollo de las nociones espaciales y temporales en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 571 Pumaorcco del Distrito de Sicuani Provincia de Canchis Región Cusco-2017*. [Tesis de licenciado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1830/1/T026\\_25617892\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1830/1/T026_25617892_T.pdf)

- Ponciano, D., Fernanda Klinger, E., Victor Ponciano, J., Reis Amorim, T., Noletto Soares, D., & La Bella, V. (2020). Playing and Its Importance in the Child Psychoanalytic Therapeutic Process. *International Neuropsychiatric Disease Journal*, 14(2), 12–16. <https://doi.org/10.9734/INDJ/2020/V14I230124>
- Ramírez, M., y Rodríguez, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años*. [Trabajo de titulación, Universidad Estatal de Milagro]. <https://n9.cl/nnqrv>
- Reymundo, L. E. C. (2018). *El juego de los niños de educación inicial*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://acortar.link/euhM85>
- Ríos, T. J. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial- Pisco- Ica*. [Tesis de doctor, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/5wb9Vj>
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2005). *Motor control and learning: A behavioral emphasis* (4th ed.). Human Kinetics.
- Souza, M. S., Araújo, D. L., Machado, B. A. da S., Alves, E. B. M., Mendonça, I. M., Souza, C. S., Júnior, J. E., Mascarenhas, J. M. F., Pereira, K. D., Melo, G. A. de, Oliveira, M. C. S., Ferreira, C. M. S., Araujo, D. dos S., Loures, L. L. da S., Neto, M. F. de S., Nunes, G. F., Gondim, J. B., Carvalho, M. R. M. de A., Páiva, M. V. B. do N., & Meneses, L. N. C. de. (2021). Playful strategies in the pediatric hospitalization scenario. *Research, Society and Development*, 10(5), e6210514652–e6210514652. <https://doi.org/10.33448/RSD-V10I5.14652>
- Tamay, P. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020*. (Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Teodora-Mihaela, I., Veronica, M., & Laurentiu-Gabriel, T. (2017). La importancia de los juegos de movimiento en el desarrollo psicomotor de los preescolares durante la clase de educación física. *SHS Web of Conferences*, 37, 01070. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20173701070>
- Tuni, L., Ccaayahualpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://n9.cl/0w7fo>



- Valverde, H. I. (2018). *Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la institución educativa “EMANUEL” de los niveles inicial, primaria y secundaria del distrito de Iquitos provincia Maynas-región Loreto, 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://n9.cl/3an0k>
- Vigotsky, L. S. (1995). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Grijalbo.
- Vilches, L., y Olivera, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, Distrito de Ocongate, Quispicanchi-Cusco*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín]. <https://n9.cl/pp12b>
- Weepiu, R. F., y Sanchuim, J. (2019). *Jugando me divierto, mientras mi cuerpo aprende nuevos movimientos y la motricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 323 comunidad: Centro Wawik-Imaza-Amazonas*. [Tesis de licenciado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/2152>

# ANEXOS

## Anexo 1. Pruebas de normalidad y baremación de datos

### Prueba de normalidad

Variable y dimensiones	Shapiro-Wilk			Normalidad
	Estadístico	gl	Sig.	
Psicomotricidad_gruesa_pretest	2.860	20	0.148	Si
Psicomotricidad_gruesa_postest	12.547	20	1.000	Si
Esquema_corporal_pretest	2.754	20	0.135	Si
Esquema_corporal_postest	7.465	20	1.000	Si
Coordinacion_motriz_pretest	2.660	20	0.117	Si
Coordinacion_motriz_postest	8.547	20	1.000	Si
Lateralidad_pretest	2.611	20	0.103	Si
Lateralidad_postest	7.568	20	1.000	Si

### Baremo para las 3 dimensiones

Nº items	4
Máximo	12
Mínimo	4
Rango	8
Niveles	3
Amplitud	3

### Baremo para la variable

Nº items	12
Máximo	36
Mínimo	12
Rango	24
Niveles	3
Amplitud	8

Nivel	Puntaje
Inicio	4-6
Proceso	7-9
Logro previsto	10-12

Nivel	Puntaje
Inicio	12-20
Proceso	21-28
Logro previsto	29-36





## Puntajes de la variable y dimensiones

N°	Grupo	Género	D1. Esquema corpora	D2. Coordinación motriz	D3. Lateralida	Psicomotricidad gruesa
1	Pretest	Hombre	9	9	9	27
2	Pretest	Hombre	9	10	9	28
3	Pretest	Hombre	9	9	9	27
4	Pretest	Hombre	9	9	9	27
5	Pretest	Mujer	9	9	9	27
6	Pretest	Hombre	9	9	9	27
7	Pretest	Mujer	9	9	10	28
8	Pretest	Hombre	9	9	9	27
9	Pretest	Mujer	9	9	10	28
10	Pretest	Mujer	9	9	9	27
11	Pretest	Mujer	10	9	9	28
12	Pretest	Hombre	9	9	9	27
13	Pretest	Mujer	9	9	9	27
14	Pretest	Hombre	8	9	9	26
15	Pretest	Mujer	8	9	9	26
16	Pretest	Mujer	8	9	10	27
17	Pretest	Mujer	9	8	9	26
18	Pretest	Mujer	8	8	9	25
19	Pretest	Mujer	8	8	9	25
20	Pretest	Hombre	10	8	8	26
1	Postest	Hombre	12	12	12	36
2	Postest	Hombre	12	12	12	36
3	Postest	Hombre	12	12	12	36
4	Postest	Hombre	12	12	12	36
5	Postest	Mujer	12	12	12	36
6	Postest	Hombre	12	12	12	36
7	Postest	Mujer	12	12	12	36
8	Postest	Hombre	12	12	12	36
9	Postest	Mujer	12	12	12	36
10	Postest	Mujer	12	12	12	36
11	Postest	Mujer	12	12	12	36
12	Postest	Hombre	12	12	12	36
13	Postest	Mujer	12	12	12	36
14	Postest	Hombre	12	12	12	36
15	Postest	Mujer	12	12	12	36
16	Postest	Mujer	12	12	12	36
17	Postest	Mujer	12	12	12	36
18	Postest	Mujer	12	12	12	36
19	Postest	Mujer	12	12	12	36
20	Postest	Hombre	12	12	12	36

## Niveles de la variable y dimensiones

N°	Grupo	Género	D1. Esquema corporal	D2. Coordinación motriz	D3. Lateralidad	Psicomotricidad gruesa
1	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
2	Pretest	Hombre	Inicio	Logro previsto	Inicio	Proceso
3	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
4	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
5	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
6	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
7	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Logro previsto	Proceso
8	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
9	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Logro previsto	Proceso
10	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
11	Pretest	Mujer	Logro previsto	Inicio	Inicio	Proceso
12	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
13	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
14	Pretest	Hombre	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
15	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
16	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Logro previsto	Proceso
17	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
18	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
19	Pretest	Mujer	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
20	Pretest	Hombre	Logro previsto	Inicio	Inicio	Proceso
1	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
2	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
3	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
4	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
5	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
6	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
7	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
8	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
9	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
10	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
11	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
12	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
13	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
14	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
15	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
16	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
17	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
18	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
19	Postest	Mujer	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto
20	Postest	Hombre	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto	Logro previsto

## Anexo 4. Ficha de observación

### FINALIDAD

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 220 Guadalupe del distrito de Camporredondo, de manera individual, para determinar la mejora o no de la psicomotricidad gruesa a través de las estrategias lúdicas.

### ESCALA VALORATIVA

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

### VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÚDICAS

N°	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Física</b>				
1	Realiza calentamientos antes de jugar.			
2	Supera las dificultades u obstáculos que se presentan en el juego.			
3	Muestra coordinación en sus movimientos finos y complejos			
4	Maneja los tiempos en el juego para no desperdiciar su energía.			
<b>DIMENSIÓN: Intelectual</b>				
5	Identifica la información para realizar el juego			
6	Recuerda a sus compañeros sobre las reglas del juego			
7	Toma decisiones para lograr el objetivo del juego			
8	Plantea alternativas para realizar el juego			
<b>DIMENSIÓN: Afectiva</b>				
9	Se tiene confianza en sí mismo para realizar el juego			
10	Ayuda a sus compañeros a confiar en sí mismos para logra el objetivo del juego			
11	Felicita a sus compañeros por lograr el cumplimiento del juego			
12	Demuestra empatía ante sus compañeros			
<b>DIMENSIÓN: Social</b>				
13	Se asocia con sus compañeros para realizar el juego			
14	Trabaja en equipo para lograr realizar el juego			
15	Pregunta a sus compañeros lo que debe realizar cuando no entiende las indicaciones del juego			
16	Reclama cuando son formados de manera desigual y dan sus opiniones para agruparse.			

Fuente: Cayatopa (2022).

### VARIABLE DEPENDIENTE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N°	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Esquema corporal</b>				
17	Identifica las partes de su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.			
18	Realiza movimientos con las manos y brazos			
19	Realiza movimientos con los pies			
20	Controla sus movimientos corporales			
<b>DIMENSIÓN: Coordinación motriz</b>				



21	Camina en situaciones de equilibrio sobre una línea o cuerda, etc.			
22	Coordina sus movimientos saltando y manteniéndose en un pie por vez			
23	Coordina su caminata, su salto, su rapidez en situaciones adversas y favorables manteniendo las reglas dadas			
24	Coordina sus movimientos para realizar el traspaso de objetos y bordearlos, y otros.			
<b>DIMENSIÓN: Lateralidad</b>				
25	Realiza desplazamientos diversos			
26	Lleva objetos considerando su lateralidad			
27	Golpea objetos con la pierna derecha e izquierda			
28	Realiza correctamente su lateralidad para realizar los movimientos complejos			

Fuente. Vilches y Olivera (2018).  
Adecuado por: Verónica Vásquez Montano

## Anexo 5. Aplicando la ficha de observación: prueba piloto para la validez y confiabilidad

### ANEXO 01

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

**FINALIDAD.**

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 203 de Camporredondo, de manera individual, para determinar la mejora o no de la psicomotricidad gruesa a través de las estrategias lúdicas.

**ESCALA VALORATIVA.**

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

**VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÚDICAS**

N°	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Física</b>				
1	Realiza calentamientos antes de jugar.			X
2	Supera las dificultades u obstáculos que se presentan en el juego.			X
3	Muestra coordinación en sus movimientos finos y complejos		X	
4	Maneja los tiempos en el juego para no desperdiciar su energía.			X
<b>DIMENSIÓN: Intelectual</b>				
5	Identifica la información para realizar el juego			X
6	Recuerda a sus compañeros sobre las reglas del juego			X
7	Toma decisiones para lograr el objetivo del juego			X
8	Plantea alternativas para realizar el juego		X	
<b>DIMENSIÓN: Afectiva</b>				
9	Se tiene confianza en sí mismo para realizar el juego			X
10	Ayuda a sus compañeros a confiar en sí mismos para logra el objetivo del juego			X
11	Felicita a sus compañeros por lograr el cumplimiento del juego		X	
12	Demuestra empatía ante sus compañeros			X
<b>DIMENSIÓN: Social</b>				
13	Se asocia con sus compañeros para realizar el juego			X
14	Trabaja en equipo para lograr realizar el juego			X
15	Pregunta a sus compañeros lo que debe realizar cuando no entiende las indicaciones del juego		X	
16	Reclama cuando son formados de manera desigual y dan sus opiniones para agruparse.			X

Fuente. Cayatopa (2022).

**VARIABLE DEPENDIENTE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA**

Nº	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Esquema corporal</b>				
17	Identifica las partes de su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.		X	
18	Realiza movimientos con las manos y brazos			X
19	Realiza movimientos con los pies			X
20	Controla sus movimientos corporales			X
<b>DIMENSIÓN: Coordinación motriz</b>				
21	Camina en situaciones de equilibrio sobre una línea o cuerda, etc.			X
22	Coordina sus movimientos saltando y manteniéndose en un pie por vez		X	
23	Coordina su caminata, su salto, su rapidez en situaciones adversas y favorables manteniendo las reglas dadas			X
24	Coordina sus movimientos para realizar el traspaso de objetos y bordearlos, y otros.			X
<b>DIMENSIÓN: Lateralidad</b>				
25	Realiza desplazamientos diversos			X
26	Lleva objetos considerando su lateralidad			X
27	Golpea objetos con la pierna derecha e izquierda			X
28	Realiza correctamente su lateralidad para realizar los movimientos complejos			X

Fuente. Vilches y Olivera (2018).

Adecuado por: Verónica Vásquez Montano

## ANEXO 01

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**FINALIDAD.**

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 203 de Camporredondo, de manera individual, para determinar la mejora o no de la psicomotricidad gruesa a través de las estrategias lúdicas.

**ESCALA VALORATIVA.**

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

**VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÚDICAS**

N°	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Física</b>				
1	Realiza calentamientos antes de jugar.			X
2	Supera las dificultades u obstáculos que se presentan en el juego.		X	
3	Muestra coordinación en sus movimientos finos y complejos			X
4	Maneja los tiempos en el juego para no desperdiciar su energía.			X
<b>DIMENSIÓN: Intelectual</b>				
5	Identifica la información para realizar el juego		X	
6	Recuerda a sus compañeros sobre las reglas del juego			X
7	Toma decisiones para lograr el objetivo del juego			X
8	Plantea alternativas para realizar el juego			X
<b>DIMENSIÓN: Afectiva</b>				
9	Se tiene confianza en sí mismo para realizar el juego			X
10	Ayuda a sus compañeros a confiar en sí mismos para logra el objetivo del juego		X	
11	Felicita a sus compañeros por lograr el cumplimiento del juego			X
12	Demuestra empatía ante sus compañeros			X
<b>DIMENSIÓN: Social</b>				
13	Se asocia con sus compañeros para realizar el juego			X
14	Trabaja en equipo para lograr realizar el juego		X	
15	Pregunta a sus compañeros lo que debe realizar cuando no entiende las indicaciones del juego			X
16	Reclama cuando son formados de manera desigual y dan sus opiniones para agruparse.			X

Fuente. Cayatopa (2022).

**VARIABLE DEPENDIENTE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA**

Nº	ÍTEMS	C	B	A
<b>DIMENSIÓN: Esquema corporal</b>				
17	Identifica las partes de su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.			X
18	Realiza movimientos con las manos y brazos			X
19	Realiza movimientos con los pies		X	
20	Controla sus movimientos corporales			X
<b>DIMENSIÓN: Coordinación motriz</b>				
21	Camina en situaciones de equilibrio sobre una línea o cuerda, etc.			X
22	Coordina sus movimientos saltando y manteniéndose en un pie por vez			X
23	Coordina su caminata, su salto, su rapidez en situaciones adversas y favorables manteniendo las reglas dadas			X
24	Coordina sus movimientos para realizar el traspaso de objetos y bordearlos, y otros.			X
<b>DIMENSIÓN: Lateralidad</b>				
25	Realiza desplazamientos diversos			X
26	Lleva objetos considerando su lateralidad		X	
27	Golpea objetos con la pierna derecha e izquierda			X
28	Realiza correctamente su lateralidad para realizar los movimientos complejos			X

Fuente. Vilches y Olivera (2018).

Adecuado por: Verónica Vásquez Montano

## Anexo 6. Resultados de la prueba piloto



### Interpretación:

Los resultados del piloto permitieron hacer los ajustes necesarios al instrumento, tal como se aprecia en la segunda aplicación del instrumento. Por lo tanto, las preguntas de este cuestionario, están bien elaboradas y son útiles para aplicarlas en nuestra investigación.

## Anexo 7. Ficha de validación por juicio de expertos

### FICHA VALIDADA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA  
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN  
DEL INSTRUMENTO

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : Leyber VELA VERGARA  
 1.2 Cargo e institución donde labora : I.E. N° 18084 "La Villa"  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación  
 1.4 Autor del instrumento : Juan Carlos Zapata Ancajima

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

- Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
- Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
- Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del Instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)			6	21	
		C	B	A	Total

Elaboración: Juan Carlos Zapata Ancajima

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 0,9$

#### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

MAGISTER EN EDUCACIÓN CON ACCIÓN EN  
 SOCIEDAD Y GESTIÓN EJECUTIVA

## FICHA VALIDADA POR JUCIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA  
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN  
DEL INSTRUMENTO

### I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : María Clorito Vargas Ramírez  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de Aula I.E. N° 18084-LV  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de Observación  
 1.4 Autor del instrumento : Juan Carlos Zapata Ancajima

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del Instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>			<b>6</b>	<b>21</b>	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>

Fotografía: Juan Carlos Zapata Ancajima

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 0,9$

Intervalos	Resultado
0,00 - 0,49	• Validez nula
0,50 - 0,59	• Validez muy baja
0,60 - 0,69	• Validez baja
0,70 - 0,79	• Validez aceptable
0,80 - 0,89	• Validez buena
0,90 - 1,00	• Validez muy buena

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena.

Maestría en Psicología Educativa



## FICHA VALIDADA POR JUCIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA  
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN  
DEL INSTRUMENTO

### I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : Aydee Chavez Chuchobof  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente Aylla I.E. 18084  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de Observación  
 1.4 Autor del instrumento : Juan Carlos Zapata Ancajima

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>			<b>6</b>	<b>21</b>	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Fotografía: Juan Carlos Zapata Ancajima

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = 0,9$

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy buena.

P.L.  
Marina ex Poe. Educativa.

## Anexo 8. Resultados de la validez y confiabilidad por Juicio de Expertos

### *Análisis de ítems por criterio de jueces*

<b>Ítems</b>	<b>Validez de Aiken</b>
01	1*
02	0.625
03	0.875*
04	0.875*
05	1*
06	0.875*
07	1*
08	1*
09	0.75
10	0.875*
11	1*
12	0.875*
13	1*
14	0.875*
15	1*
16	0.875*
17	1*
18	1*
19	1*
20	1*
21	0.875*
22	0.5
23	0.75
24	0.875*
25	1*
26	0.875*
27	1*
28	1*

\*p < .05

Con estos resultados se mantuvieron los ítems que obtuvieron un valor de índice mayor a 0.80, posteriormente se realizaron algunos arreglos tanto en la redacción como en el orden de los ítems, quedando así la presentación definitiva de la escala en 28 ítems. (Cartagena, M. 2015)

## La confiabilidad

**Tabla 2**

*Estadísticos de fiabilidad del cuestionario de psicomotricidad gruesa*

<b>Estadísticos de fiabilidad</b>		
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados</b>	<b>N de elementos</b>
,964	,964	28

*Fuente: Valores determinados por el software SPSS versión 26.*

En la tabla 2 se aprecia que el instrumento está compuesto por 28 ítems y que su Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados, reporta el 96.4% como nivel de confiabilidad; lo que indica que, se encuentra en un nivel de confiabilidad de excelente; por lo tanto, las preguntas elaboradas de este instrumento tienen una alta consistencia interna y se relacionan entre ellas, lo que nos puede conducir a obtener datos confiables cada vez que utilicemos el instrumento para investigar.

**Tabla 3**

*Resumen del procesamiento de los casos de estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa*

<b>Ítems</b>	<b>Correlación elemento-total</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>
VAR00001	,694	,962
VAR00002	,574	,964
VAR00003	,684	,962
VAR00004	,748	,962
VAR00005	,815	,961
VAR00006	,783	,961
VAR00007	,694	,962
VAR00008	,581	,964
VAR00009	,751	,962
VAR00010	,798	,961
VAR00011	,711	,962
VAR00012	,782	,961
VAR00013	,774	,961

VAR00014	,778	,961
VAR00015	,874	,960
VAR00016	,835	,960
VAR00017	,872	,960
VAR00018	,766	,961
VAR00019	,782	,961
VAR00020	,774	,961
VAR00021	,778	,960
VAR00022	,874	,960
VAR00023	,835	,960
VAR00024	,872	,961
VAR00025	,764	961
VAR00026	,764	961
VAR00027	,835	,960
VAR00028	,774	,961

---

*Fuente:* Valores determinados por el software SPSS versión 26.

El cuestionario de *estrategias lúdicas y la psicomotricidad gruesa* es válido, dado que el valor de las correlaciones ítem total es mayor a 0.30 ( $r > 0.30$ ).

En la tabla 3, se aprecia que el instrumento está compuesto por 28 ítems y que elemento - total, reporta resultados mayores a 0.30 ( $r > 0.30$ ), lo que le da validez al instrumento; por lo tanto, las preguntas de este cuestionario, están bien elaboradas y son útiles para aplicarlas en nuestra investigación.

## Anexo 9. Evidencias

**Foto 1 y 2.** Reunión con los padres de familia para solicitar la autorización de la ejecución de la investigación con los niños. Además, se informó los objetivos de la investigación:



Fotos 3, 4 y 5. Desarrollando las actividades académicas de experimentación de la investigación con los niños.



**Panel fotográfico** de niños junto a la investigadora participando activamente en las actividades experimentación de la investigación.



**Anexo 10. Carta de aceptación de la Institución Educativa para la ejecución del proyecto**

 **PERÚ** Ministerio de Educación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO".

**CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO DE TESIS**  
LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 220 GUADALUPE DISTRITO DE CAMPORREDONDO PROVINCIA DE LUYA.

**HACE CONSTAR:**

Que, VERONICA VASQUEZ MONTANO, identificada con DNI N° 41891997, egresada de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, ha ejecutado el proyecto de tesis titulado: ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 220 GUADALUPE- CAMPORREDONDO, 2023, desde el 16 hasta el 25 de octubre del presente año en la institución que actualmente dirijo; de tal manera que tanto como Directora de la Institución Educativa y padres de familia quedamos muy agradecidos por su valioso desempeño en favor de nuestros niños de inicial.

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

Guadalupe 25 de octubre 2023.

   
Cecilia Julia Saavedra Fariñas  
DIRECTORA  
DNI 46825996





PERÚ

Ministerio  
de Educación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO".

## CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE, PRESIDENTE DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA  
ASOCIACION DE PADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA  
INICIAL N° 220 GUADALUPE DISTRITO DE CAMPORREDONDO PROVINCIA  
DE LUYA.

### HACE CONSTAR:

Que, VERONICA VASQUEZ MONTANO, identificada con DNI N° 41891997, egresada de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, ha ejecutado el proyecto de tesis titulado: ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 220 GUADALUPE- CAMPORREDONDO, 2023, desde el 16 hasta el 25 de octubre del presente año escolar 2023, con estudiantes de nuestra Institución Educativa N° 220.

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

Guadalupe 16 de octubre 2023



*[Handwritten signature]*  
46344715

## Anexo 11. Modelo de consentimiento informado



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
RESOLUCIÓN DE CONSEJO ACADÉMICO N° 056-2022-UNTRM-FECICO/CA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Después de haber sido informado por la investigadora sobre la investigación cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023**, desarrollada por la egresada Bach. Verónica Vásquez Montano, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solo con fines de investigación.

Yo, *Mestanza Altamirano, Lady*.... con DNI N. °: *46021995*..., padre o madre del menor *Cabrera Mestanza, Josías*..., domiciliado en: *CC.PP. Guadalupe*.....

..... **consiento que mi menor hijo participe de dicha investigación.**

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Los instrumentos serán aplicados en el aula de la Institución Educativa, en las horas pedagógicas de clase y, durante el proceso se mantendrá los principios éticos y de rigor científico.

Para alguna consulta llamar al número telefónico **917 104 243**

Chachapoyas, *16* de *octubre*..... de 2023

  
Firma





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
RESOLUCIÓN DE CONSEJO ACADÉMICO N° 056-2022-UNTRM-FECICO/CA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Después de haber sido informado por la investigadora sobre la investigación cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023**, desarrollada por la egresada Bach. Verónica Vásquez Montano, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solo con fines de investigación.

Yo, Roz. Rafael, Dilmer..... con DNI N. °: 48847033....., padre o madre del menor Roz. Boca, Any Rosalia....., domiciliado en: CC: P.P. Guadalupe.....  
..... **consiento que mi menor hijo participe de dicha investigación.**

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Los instrumentos serán aplicados en el aula de la Institución Educativa, en las horas pedagógicas de clase y, durante el proceso se mantendrá los principios éticos y de rigor científico.

Para alguna consulta llamar al número telefónico **917 104 243**

Chachapoyas, 16 de octubre de 2023

Dilmer Roz  
Firma





**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**RESOLUCIÓN DE CONSEJO ACADÉMICO N° 056-2022-UNTRM-FECICO/CA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Después de haber sido informado por la investigadora sobre la investigación cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023**, desarrollada por la egresada Bach. Verónica Vásquez Montano, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solo con fines de investigación.

Yo, Llanos León, Rosa Claribel, con DNI N.º: 48738995, padre o madre del menor Fonseca Llanos, Dianita Gisel domiciliado en: C.C.P.P. Guadalupe....

..... **consiento que mi menor hijo participe de dicha investigación.**

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Los instrumentos serán aplicados en el aula de la Institución Educativa, en las horas pedagógicas de clase y, durante el proceso se mantendrá los principios éticos y de rigor científico.

Para alguna consulta llamar al número telefónico **917 104 243**

Chachapoyas, 16 de octubre de 2023

  
Firma





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
RESOLUCIÓN DE CONSEJO ACADÉMICO N° 056-2022-UNTRM-FECICO/CA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Después de haber sido informado por la investigadora sobre la investigación cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023**, desarrollada por la egresada Bach. Verónica Vásquez Montano, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solo con fines de investigación.

Yo, Vera Vargas, Sunelith..... con DNI N. °: 75512147, padre o madre del menor Fonseca Vera, Axel Dalico, domiciliado en: CC.PP. Guadalupe.....  
..... **consiento que mi menor hijo participe de dicha investigación.**

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Los instrumentos serán aplicados en el aula de la Institución Educativa, en las horas pedagógicas de clase y, durante el proceso se mantendrá los principios éticos y de rigor científico.

Para alguna consulta llamar al número telefónico **917 104 243**

Chachapoyas, 16 de octubre..... de 2023

  
Firma

  
Huella digital



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
RESOLUCIÓN DE CONSEJO ACADÉMICO N° 056-2022-UNTRM-FECICO/CA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Después de haber sido informado por la investigadora sobre la investigación cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 220 Guadalupe, distrito de Camporredondo, 2023**, desarrollada por la egresada Bach. Verónica Vásquez Montano, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, solo con fines de investigación.

Yo, García Chugden, Camila..... con DNI N. °: 44.64.60.05..., padre o madre del menor García Vasquez, Camila E......, domiciliado en: C.C.P.P. Guadalupe.....

..... **consiento que mi menor hijo participe de dicha investigación.**

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Los instrumentos serán aplicados en el aula de la Institución Educativa, en las horas pedagógicas de clase y, durante el proceso se mantendrá los principios éticos y de rigor científico.

Para alguna consulta llamar al número telefónico **917 104 243**

Chachapoyas, 16 de octubre.... de 2023

Camila

Firma



Huella digital