

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en
estudiantes, IEI N° 304, Chota**

Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en
Educación

Autora:

Tantalean Segura, Linda Concepción

Asesor(a):

Salas Berrospi, Ronald Jesús

Código ORCID:

0000-0002-6467-7913

CAJAMARCA – PERÚ

2021

Palabras clave:

Tema:	Actividades lúdicas, psicomotricidad
Especialidad	Educación

Key words:

Theme:	Recreational activities, psychomotricity
Specialty	Education.

Línea de investigación

Tabla 1

Línea de investigación.

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

**Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en
estudiantes, IEI N° 304, Chota**

Resumen

El presente proyecto de investigación titulado Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes, IEI N° 304, Chota; tiene el propósito de establecer en qué medida, las actividades lúdicas, favorecen el nivel de psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota; cuya hipótesis fue contrastada con la prueba estadística t de Student en una investigación de cohorte longitudinal. La investigación, correspondió a un nivel aplicativo explicativo, y diseño pre-experimental en su modalidad de pretest y postest, con uso de un solo grupo muestra conformado por 16 niños de 5 años. Los resultados indicaron que la aplicación de las actividades lúdicas, en calidad de estrategia didáctica, favorecen el nivel de psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

Abstract

This research project entitled Play activities to develop psychomotricity in students, IEI N° 304, Chota; has the purpose of establishing to what extent playful activities favor the level of psychomotricity in 5-year-old students, IEI N° 304, Chota; whose hypothesis was contrasted with the Student's t-statistic test in a longitudinal cohort study. The research corresponded to an explanatory application level, and pre-experimental design in its pre-test and post-test modality, with the use of a single sample group made up of 16 5-year-old children. The results indicated that the application of recreational activities, as a didactic strategy, favors the level of psychomotricity, in 5-year-old students, IEI N° 304, Chota.

Índice de Contenidos

1. Antecedentes y fundamentación científica	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Fundamentación científica	5
1.2.1. Actividades lúdicas.....	5
1.2.2. Psicomotricidad	14
2. Justificación de la investigación	19
3. Problema	19
4. Conceptuación y operacionalización de variables	20
4.1. Definición conceptual	20
4.2. Definición operacional.....	20
5. Hipótesis	24
6. Objetivos	24
6.1. Objetivo general.....	24
6.2. Objetivos específicos	24
7. Tipo de investigación.....	25
8. Instrumentos.....	25
9. Fuentes de información.....	25
10. Procedimiento y análisis de la información	25
11. Diseño muestral	25
12. Prueba estadística inferencial.....	26
12.1. Variable: Juego didácticos	27
12.2. Variable: Psicomotricidad.....	27
13. Prueba de hipótesis	31

13.1. Planteamiento de hipótesis.....	31
13.2. Nivel de significancia	31
13.3. Prueba estadística.....	31
13.4. Cálculo del p valor y toma de decisión.....	32
14. Análisis	33
15. Discusión	34
16. Conclusiones.....	35
17. Recomendaciones	36
18. Referencias Bibliográficos.....	37

Lista de Tablas

Tabla 1 Línea de investigación.	i
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	22
Tabla 3 Estudiantes matriculados en la IEI N° 304, Chota.....	26
Tabla 4 Muestra de estudio. IEI N° 304, Chota.....	26
Tabla 5 Nivel de resultados en el Pre Test.....	28
Tabla 6 Nivel de resultados en el Post Test.	29
Tabla 7 Tabla Cruzada Pre Test - Pos Test.....	30
Tabla 8 Prueba de normalidad	31
Tabla 9 Prueba t de Student para muestras relacionadas	32
Tabla 10 Variable independiente: Actividades lúdicas.....	46
Tabla 11 Pre Test - Variable: Psicomotricidad	47
Tabla 12 Pos Test - Variable: Psicomotricidad.....	48

Lista de Figuras

Figura 1 Actividades lúdicas en 10 sesiones de aprendizaje	27
Figura 2 Nivel de resultados en el Pre Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.....	28
Figura 3 Nivel de resultados en el Pos Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.....	29

Introducción

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes

A nivel internacional

El objetivo principal de Morante y Vargas (2019) en su investigación fue determinar cómo las actividades lúdicas relacionadas con la motricidad gruesa contribuyen al desarrollo de las mismas, mejorando así el proceso de aprendizaje en escolares de 5 años de edad de primaria. El método de investigación es documental y descriptivo ya que detalla claramente las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso de los niños, corresponde a un trabajo cualitativo, y la técnica de recolección de información es el análisis de contenido, buscando información primaria y secundaria de las fuentes. Conclusiones: a) las actividades lúdicas dirigidas al desarrollo motor grueso en los estudiantes de primaria son factibles; b) las rutinas innovadoras en el aula son una estrategia didáctica que favorece el desarrollo motor y físico, c) la aplicación y ejecución de actividades lúdicas ayuda en el proceso de enseñanza.

Morán (2017) El objetivo principal de este estudio fue determinar el efecto de las actividades recreativas en el desarrollo psicomotor de escolares de 6 años con discapacidad intelectual. Los métodos de investigación son cualitativos y cuantitativos, empleando enfoques lógicos analítico-sintético e inductivo-deductivo, así como enfoques descriptivos e interpretativos como áreas de estudio. Las técnicas utilizadas fueron observaciones, entrevistas a docentes y padres de familia, y pruebas de habilidades básicas para niños con discapacidad. La población general incluyó 12 niños de primer grado y 6 niños con discapacidad intelectual. Para dar solución a este problema se propone la “Guía de Desarrollo Psicomotricidad y Actividades Recreativas de los Estudiantes de la EGB Primera Edición”. Los niños no recibieron terapia adicional basada en la experiencia y estrategias de juego no guiadas, lo que significó falta de refuerzo y falta de

psicomotricidad en las actividades escolares. Sin embargo, los padres están dispuestos a cooperar y trabajar con sus hijos desde casa.

González, Rodríguez y Rojas (2018) proponen como objetivo principal desarrollar estrategias instruccionales a través del juego para fortalecer la psicomotricidad en niños en transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas. La implementación de esta estrategia en el quehacer pedagógico pedagógico se realiza a través de actividades teóricas y prácticas convincentes, que permitan evidenciar la importancia del juego en la etapa inicial, destacando sus aspectos psicomotores, sociales y afectivos así como intelectuales en beneficio de su contexto. . La intervención tiene como objetivo integrar a las familias en el proceso educativo de los estudiantes y trabajar en conjunto en beneficio del desarrollo integral de los niños en las instituciones educativas. Finalmente, en el proyecto de investigación llegaron a las siguientes conclusiones: a) el proyecto de intervención permite una colaboración conjunta con toda la comunidad educativa, la Universidad del Tolima y grupos de investigación para resolver problemas e implementar acciones instruccionales que conduzcan a mejorar la calidad de educación, b) la tutoría y los docentes participaron en talleres didácticos sobre la importancia de desarrollar integralmente la psicomotricidad, buscando en ellos el desarrollo integral de los niños y niñas y reconociendo su responsabilidad como agentes formadores de esta labor, y, finalmente, c) dotar a los niños de experiencias útiles. importante explorar posibilidades y desarrollar habilidades motrices básicas que los hagan más adaptables a los cambios de la sociedad y sus demandas.

A nivel nacional

En su proyecto de investigación, Ríos (2019) se planteó como objetivo determinar cómo la aplicación de estrategias de juego puede mejorar el desarrollo psicomotriz en niños de 3 años. El estudio ha aplicado y realizado un diseño preexperimental utilizando una muestra de 25 niños de 3 años. La recolección de datos se llevó a cabo con aplicación de listas de cotejo, orientadas a evaluar el desarrollo psicomotor. Los resultados sugieren que la aplicación de estrategias basadas en el

juego puede mejorar el desarrollo psicomotor de los niños. Como resultado, el desarrollo psicomotor de los niños de la muestra refleja mejoró en 7,36 puntos. De acuerdo con la prueba de Shapiro-Wilk, la cual mostró datos no paramétricos, por lo que se utilizó Wilcoxon para la prueba de hipótesis. Finalmente, en el trabajo de investigación los autores indican como conclusiones lo siguiente: Los resultados de la encuesta pudo determinar que la aplicación de estrategias de basadas en el juego resulta beneficiosa para el desarrollo de los niños en su psicomotricidad. Estos resultados reflejan una mejora de 7,36 puntos en las habilidades interpersonales de los niños de la muestra. Los resultados obtenidos permitieron determinar que la aplicación de estrategias de juego mejora la condición física de los niños de 3. Estos resultados reflejan una mejora de 2,12 puntos en la composición corporal de los niños de la muestra. Así mismo, se pudo determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejoró la práctica de actividad física en los niños de 3 años. Estos resultados mostraron que los ejercicios psicomotores de los niños de la muestra mejoraron su actividad física en 2,52 puntos. También se pudo determinar que la aplicación de estrategias de juego incrementó la participación en la actividad física entre los niños de 3 años. Estos resultados reflejan una mejora de 2,72 puntos en las actividades físicas desarrolladas por los niños.

En su trabajo científico, Guzmán (2016) se planteó como objetivo determinar el impacto de un programa de preparación para el desarrollo de habilidades de motricidad fina en niños y niñas de cuatro años en el aula. Este estudio corresponde a un estudio explicativo con un diseño preexperimental, donde el pretest y el postest son en un solo grupo. Diez niños correspondientes a un aula de cuatro años de educación inicial, conformaron la muestra de estudio. En este grupo, de acuerdo con el diseño del estudio, se aplicó una evaluación diagnóstica (pre-test), seguida de un experimento enfocado en estrategias de juego que promuevan las habilidades motoras y finalmente una prueba de salida (post-test). En sus resultados (pre-test), la mayoría de los niños y niñas mostraron diferencias de aprendizaje antes de aplicar el procedimiento preexperimental de la estrategia del juego. Como resultado, casi todos los niños no son reconocidos en los

indicadores desarrollados para medir el bajo desempeño en el campo psicomotor. Esto significa que tienen problemas para controlar los ojos de su hijo. Los resultados también mostraron problemas con las estrategias de juego de los niños. Finalmente, en el trabajo de investigación se encontró las siguientes conclusiones: a) La aplicación de un programa enfocado en la aplicación de actividades play-ready tuvo un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad fina en la etapa primaria de los niños de 4 años. y niñas b) Uso de actividades recreativas por parte de los niños Inadecuados niveles de motricidad fina demostrados previamente, ya que la mayoría logró puntajes correspondientes a la escala inicial, c) Los niños demostraron niveles sobresalientes de motricidad fina luego de aplicar estrategias de juego, en ambos casos los puntajes fueron considerado cuanto mayor sea el número de niños, d) los resultados obtenidos en el pre-test y post-test demostraron que hubo una diferencia significativa en el nivel de motricidad fina entre las condiciones inicial y final por parte de los niños.

Aguedo y Hurtado (2019) propusieron en su estudio el propósito de determinar el efecto de las estrategias de juego en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 4 años. El estudio es una aplicación pre-experimental, que presenta una pauta sugerida, así como una serie de divertidas actividades diseñadas por los autores. Las pruebas previas y posteriores se evaluaron mediante fichas de observación y se validaron mediante juicio de expertos. El estadístico aplicado es la t de Student porque los datos responden a una distribución normal. En el trabajo de investigación, los autores concluyeron lo siguiente: Primero, el efecto que se logra con la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa es brindar una variedad de actividades motrices que ayuden al niño a alcanzar logros significativos que aparecerán en su vida escolar. para asegurar caminos evolutivos de vida exitosos como dominar los movimientos físicos que son importantes para el manejo de la lectura, escritura y aritmética, también se mejoran la memoria, la concentración, la creatividad y el dominio. En segundo lugar, los niños exhibieron torpeza, habilidades motoras deficientes y dificultad para realizar las diferentes actividades propuestas antes de la aplicación del protocolo experimental, lo que dificultó sus logros notables, como la falta de concentración y creatividad,

imaginación y autocontrol. En tercer lugar, las características de los niños después de aplicar el procedimiento experimental, sus dominios de movimiento físico, equilibrio, lateralidad, coordinación y agilidad, así como su orientación espacial para desarrollar la iniciativa propia, el juego de roles y el disfrute del juego. Un grupo que se expresa libremente.

A nivel local

En el ámbito local, no se evidenciaron trabajos similares.

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. Actividades lúdicas

Método lúdico

Nuestro primer aprendizaje o lo que llamamos pensamientos (representar cosas en la cabeza), o mejor aún, toda la información primaria y fundamental que tenemos los humanos en relación a los sentidos, comienza con el juego, que también puede ser Pensar arte (tocar un musical). instrumento, pintura...), estos son los cimientos de nuestra enseñanza, pero estos cimientos se están perdiendo por la creencia de que la vida no puede ser un juego. De esta manera, terminamos reprimiendo lo que llevamos de niños (Echeverri, 2009).

La alegría es una actitud, una disposición que existe en la vida cotidiana. Es una forma de ser y relacionarse con la vida cotidiana en estos espacios cotidianos donde el disfrute, el disfrute, el relax van acompañados de actividades simbólicas e imaginativas como el juego. Chistes, humor, arte, etc. La gratitud que surge de interactuar con los demás representa la gran gratitud que generan estas actividades (Jiménez, 2006).

Características del juego

- a) Como afirma Jiménez (2006), el juego se caracteriza por:
- b) Esta es una actividad libre y espontánea.
- c) Alterar la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- d) El juego es una forma de expresión. Le permite articular sus intereses, motivaciones, tendencias y actitudes más claramente que en otras situaciones.
- e) El juego es un comportamiento intrínsecamente motivado que produce placer. En los juegos, eso significa que la victoria ha terminado. Esta es una actividad experiencial y el tema está completamente enfocado. Desde un punto de vista educativo, esta es probablemente una de las características más interesantes. El niño es un ser único en el que conviven de manera integrada actitudes, aspiraciones, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, emocional, cognitivo, etc. Pues todos estos componentes entran en juego en una divertida actividad.
 - f) El juego requiere cierta actitud y escena. Los niños encuentran rápidamente las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar juegos.
 - g) El juego mantiene una cierta relación de sistema con cosas ajenas al juego. No es sorprendente que los juegos estén asociados con la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de idiomas y el desarrollo de roles sociales.
 - h) Restricciones de tiempo y espacio.
 - i) Crear una orden.
 - j) Luchar por algo
 - k) Una representación de algo.
 - l) Las capacidades del niño están amenazadas.
 - m) Adquirir experiencia.
 - n) Construir conexiones sociales.
 - o) Se comunica con los demás, lo que conduce a la integración de su personalidad.

Clasificación del juego

Quizás lo más interesante de la actividad profesional sea considerar las funciones educativas de los diferentes tipos de juegos y sus posibles contribuciones al desarrollo y aprendizaje de los niños. Hay muchos autores que categorizan los juegos, y el que voy a desarrollar a continuación es uno de ellos.

Según Ortega (2005), podemos considerar cinco tipos de juegos:

a) Juegos de contacto físico

Son juegos de correr, perseguir, atacar y controlar el cuerpo. Se originó en el juego sensoriomotor, pero pronto incluyó la presencia de un compañero de juegos que interactuaba con él imitando una agresión hipotética con placer y entusiasmo. Los componentes principales son la simulación y el contacto físico. Son comunes entre las edades de tres y ocho años.

b) Juegos de construcción-representación

- Son una forma evolucionada de juego sensoriomotor, ya que contienen símbolos para las acciones realizadas. Contiene una parte separada, la otra es externa y social. Ocurre principalmente en el ambiente doméstico. Podemos distinguir tres tipos:
- Juego expresivo temprano: El niño comienza a utilizar el lenguaje como elemento de juego y poco a poco va incorporando símbolos cada vez más diversos y complejos.
- Juegos de reproducción alternativos: los niños replican roles sociales y desarrollan guiones para actividades humanas, a veces en forma de muñecos o animales simulados. Pueden asumir diferentes roles, dando a toda una voz. Sus elementos son: escena, acción y personaje.
- RPG o juego de drama social.

c) Juegos socio-dramáticos

Estos juegos son prototipos para niños de 4 a 8 años. En él, los niños juegan roles sociales a través de actividades simbólicas y recrean

experiencias sociales tal como las conocen. Su importancia radica en que los niños pongan en práctica sus ideas y conocimientos y aprendan de los demás en la nueva versión que experimentan, actualizando sus conocimientos previos, añadiendo detalles y eliminando errores.

d) Juegos de mesa

Ayudan a desarrollar el pensamiento lógico e interpretar la realidad de manera ordenada. Estos juegos cuentan con un conjunto de reglas o reglas que, en caso de ser adecuadas a la edad del jugador, pueden vincularse a las necesidades de conocimiento de los niños. Estimulan el aprendizaje que puede adquirirse espontáneamente y la posibilidad de establecer la construcción de estrategias mentales transferibles a otras tareas: ejemplos de estos juegos son el póquer, el ajedrez.

e) Juegos de patio

Son en gran parte un patrimonio cultural, transmitido de generación en generación jugando el juego más pequeño con los mayores. Es beneficioso para los niños pequeños compartir áreas de juego con niños mayores, ya que esto permite elegir compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimiento.

Decroly (1986) tomó sus puntos de vista sobre la globalización e incorporó el juego a sus propuestas sobre la globalización como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje. Casi desde el momento del nacimiento, los bebés pueden disfrutar del juego estirando los brazos y las piernas, y estos movimientos se amplían y perfeccionan a medida que el niño crece. Así que con la edad, el juego de controlar el cuerpo decrece y la mente se va apoderando del cuerpo. Esta transición del cuerpo al espíritu se refleja en el juego de equilibrio y expresión física (ciclismo). A lo largo de la educación infantil y primaria, el juego aparece como una herramienta

natural para la maduración motriz, siempre muy asociada a la actividad cognitiva.

b. El juego como potenciador de la actividad cognitiva:

En una extensa investigación sobre este tema, Piaget reveló la estrecha relación entre la estructura cognitivomental y la actividad lúdica, como lo demuestra la evolución del juego individual, desde el juego sensoriomotor más básico hasta un conjunto complejo de reglas, que contiene muchos aspectos sociales y culturales. La ética en la sociedad adulta. De las funciones iniciales de asimilación y adaptación se derivan estructuras cognitivas cada vez más complejas y poderosas. A través del juego, los objetos se enfrentan a nuevos problemas, intentan resolverlos, intentan encontrar un nuevo equilibrio entre ellos y el mundo que les rodea.

c. El juego como facilitador del desarrollo afectivo

En los primeros años, los juegos se desarrollaban en compañía de los adultos, construyendo relaciones con ellos y formando así vínculos afectivos.

d. El juego y la socialización

Los juegos son sociales en origen y vocabulario, contexto, presentación e impacto. El contenido de los juegos infantiles está relacionado con la vida, el trabajo y las actividades de los miembros adultos de la sociedad. El juego simbólico a menudo coloca a los niños en roles sociales. Otros autores señalaron que el juego en grupo se usa a menudo para promover el desarrollo cognitivo, social y moral de los niños y es adecuado para buscar cooperación. El juego de reglas requiere más descentralización y coordinación, ya que inspira a los niños a descubrir cómo jugar correctamente. Imitaciones simples, rituales o juegos competitivos que promuevan la interacción social (p. 37).

Los juegos educativos

Según Decroly (1986) y Ortega (2005), el juego educativo se caracteriza por ser solo una de las muchas formas que puede adoptar el material lúdico, pero su objetivo principal es proporcionar a los niños elementos lúdicos. La estimulación de la recuperación, la iniciación de ciertos conocimientos y las repeticiones frecuentes relacionadas con la capacidad de los niños para concentrarse, recordar y comprender suelen realizarse de forma individual, pero algunas son adecuadas, compactas y sencillas. Idealmente, sus opciones de diseño y color deberían ser atractivas y no deberían ser costosas para que pueda actualizarse sin arruinarse.

Los juegos educativos varían según el destino, principalmente:

1. Por sus funciones y conocimientos relacionados.
2. Según la edad del niño.
3. Ocupaciones individuales, en pequeño o gran grupo según su destino.
4. Para realizar y corregir técnicas.

De Crowley lo repite a menudo: el juego que propone no es más que una secuencia de percepciones verdaderas, una verificación de su precisión, un medio de combinar estas percepciones para hacerlas útiles para pensar. Los juegos educativos no representan un momento de aprendizaje, sin embargo, cuando se utilizan adecuadamente, pueden ser un momento de importancia.

Requisitos que debe cumplir un juego para que podamos considerarlo como actividad enseñanza, generadora de aprendizajes

De acuerdo con Barrantes (2017) los requisitos son:

- Requiere la participación activa del jugador.
- Combinar una variedad de habilidades, destrezas y conocimientos.
- Tiene un propósito que el niño entiende y puede tratar de lograr.

- Estimular la capacidad de razonamiento de los niños. Jugarás mejor si "piensas" qué hacer.
- Ayuda a establecer relaciones entre los elementos.
- Fomentar la comunicación entre iguales.
- Probablemente mejorará en eso y jugará cada vez mejor.
- Puede jugar de forma autónoma.
- Su enfoque hace felices a los jugadores. Los niños se lo pasaron genial.

Objetivos del Método Lúdico

Según Tello (2004), los principales objetivos son:

1. Modificación de las tradiciones, teorías y aprendizaje de memoria de las ciencias para un aprendizaje activo, agradable y productivo.
2. Guiar a los estudiantes para que tengan un fuerte interés en el desarrollo específico de temas y ejercicios de ciencias.
3. Llevar a cabo el proceso de enseñanza de manera agradable, divertida y productiva desde el principio hasta el final de cada lección y durante todo el año escolar.
4. Promover la enseñanza agradable y de moda y cultivar profesionales en este campo.
5. Demostrar la eficiencia y eficacia de varios juegos educativos en el proceso de impartición de conocimientos sobre las ciencias, y conectarse con otros campos.

Ventajas del Método Lúdico

Respecto a las ventajas del método lúdico, Tello (2004), plantea:

- a. Elaborar y elaborar recursos lúdicos utilizando materiales reciclables y de bajo costo.
- b. Fomentar el desarrollo de la creatividad y el trabajo colaborativo.

- c. Promueve el desarrollo de tipos psicosociales, capacitándolos para adquirir conocimientos y moldear su personalidad.

La lúdica y el aprendizaje

A lo largo de los años, la investigación en educación científica ha encontrado que existen muchas dificultades cognitivas en el proceso de aprendizaje científico, incluyendo la estructura lógica del contenido conceptual, la influencia del conocimiento previo, las nociones preconcebidas, los conceptos epistemológicos de los estudiantes. Las palabras tienen temperamento, intención y poder.

En conclusión, en el proceso de aprendizaje, tanto los factores cognitivos como los emocionales pueden afectar el aprovechamiento académico de los estudiantes. En este contexto, el trabajo de los profesores de ciencias parece utópico, con enfoques tradicionales que no tienen en cuenta las interacciones cognitivo-emocionales que se dan en el proceso de enseñanza, sino que se basan únicamente en la orientación. Si un material didáctico quiere estimular el interés de los estudiantes por aprender, debe planificar sistemáticamente la situación de enseñanza de acuerdo con diferentes métodos metodológicos como la naturaleza del contenido, los conocimientos iniciales y los juegos, y hacerlo posible. Ambiente de aprendizaje de una manera agradable.

Metodológicamente, por la naturaleza y dinámica de los juegos, los juegos. A través de los juegos podemos poner en acción reglas de conducta, concretando conceptos aislados y valoraciones morales (Barrantes, 2017).

El juego desde el punto de vista de Vigotsky

En cierto sentido, constituye la principal fuente de desarrollo intelectual. Para Vygotsky los niños son ante todo animales intelectuales que pasan de un nivel a otro según sus intereses y según su nivel de desarrollo. Muchas de las actividades del niño que no pueden considerarse juegos, en realidad

pueden llamarse conductas exploratorias. A través de este mecanismo, el niño trae a su corazón experiencias placenteras, desagradables, curiosas, amenazantes, desafiantes o misteriosas. Frente a ellos, el niño necesita saber de qué se trata, un proceso de elaboración emocional, intelectual y social de la información recibida. Así, esta intrigante escena, paso a paso, introduce armoniosamente su comprensión del mundo en la compleja red de significado cultural y las obligaciones morales implícitas en la interacción social humana. Según Vygotsky, "Si no hay deseos incumplidos en esta etapa, entonces el juego infantil no existe." Según sus experimentos, los niños que jugaban poco o nada se desarrollaban severamente mental y/o emocionalmente.

Para Vygotsky (citado por Arredondo (2006)), el juego infantil es "una fuente de desarrollo que crea la zona de desarrollo", ya que permite que la prueba motriz, ahora transitando hacia el ámbito imaginario, pruebe las diferentes formas en que la voluntad se pueden lograr las intenciones. Podemos estar seguros de que, a primera vista, los juegos no explican cómo son la fuente de importantes procesos mentales como la atención, la memoria y el razonamiento lógico. Solo cuando estudiamos sus propiedades tan profundamente como lo hizo Vygotsky, comprendemos su importancia para el desarrollo de los niños en edad preescolar (García, 2006).

El desarrollo de un niño depende principalmente de dos factores, por un lado su estructura biológica lo dota de un conjunto de capacidades potenciales e innatas para absorber nuevas habilidades e ideas, y por otro lado su propio bagaje cultural lo nutre. Todas las contribuciones de las interacciones sociales de una persona. Esto es muy importante para entender la propuesta de Vygotsky, es por ello que cuando hablamos de la importancia de las influencias culturales en los niños, según el enfoque constructivista propuesto por Vygotsky, no solo entendemos la cultura como parte del entorno del niño, sino que también contribuimos a su

desarrollo. En este caso, el concepto de influencia cultural es más complejo y el concepto en la psicología tradicional va más allá. El enfoque constructivista entiende las influencias culturales no solo como factores ambientales, sino también como condiciones y patrones en varias etapas del desarrollo psicológico de un niño.

Según las propuestas constructivistas, la tarea fundamental de la educación, especialmente en la etapa preescolar, es promover la cultura en el desarrollo. Estas son solo algunas de las funciones o, si se quiere, el equipo mental que tenemos desde el nacimiento, y una vez que un niño comienza a desarrollarse, se necesitan influencias sociales y culturales para funcionar plenamente. Las áreas centrales del desarrollo son: percepción, memoria, atención y abstracción. Estas áreas se desarrollan en la mayor medida a través de la acción educativa. En cuanto a las estrategias de enseñanza, podemos decir que estas áreas funcionan a través de espacios de potencial educativo conocidos como zonas de desarrollo próximo (García, 2006) (p. 44).

1.2.2. Psicomotricidad

Concepto de psicomotricidad

Según Comellas y Perpinyá (2006), la psicomotricidad se entiende como “la actuación del niño frente a sugerencias que sugieran el dominio de su propio cuerpo, así como la capacidad de interiorizar el espacio en el que se producen estos movimientos y cualquier abstracción del mismo”. proceso...” (p. 1).

Así, la psicomotricidad es un proceso complejo que implica el desarrollo de la cognición, la sensación y la estructura corporal. Asimismo, Bucher (2006) menciona que cuando se trata de la actividad psicomotriz se involucran 4 áreas:

- a) Rango de movimiento
- b) Dominio Espacial
- c) dominio del tiempo

d) Organización y lateralización del plan corporal.

Parafraseando a Ochoa y Orellana (2012) (p. 15), el niño presenta desde temprana edad la relación mente - cuerpo, es decir, la dualidad de movimiento y pensamiento y la motricidad hace que cada persona deba ejercitarse porque se involucra con el organismo cuerpo, pero este comienza con la reproducción de movimientos, en los cuales la principal expresión de la motricidad se da a través del juego, para luego desarrollar, gradualmente, movimientos más refinados y ordenados.

Castañer y Camerino (2006) definen la motricidad como: “el desempeño de propiedades cinestésicas, simbólicas y cognitivas de cualquier dimensión humana” (p. 17).

Según Rigal (2006) en su libro *Motility and Psychomotority in Preschool and Elementary Education*, señala los signos de Piaget y Valonia: el desarrollo temprano de la motricidad está íntimamente relacionado con la psicología, pues para ellos la introducción de la “motricidad” en juego tiene implicaciones importantes para el desarrollo de las funciones intelectuales y cognitivas y las relaciones que mantienen en el entorno.

Áreas de la psicomotricidad

Mafla (2013) afirma: La psicomotricidad permite la integración de pensamientos, emociones y su socialización (...). Además, cubre áreas como el esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio, el espacio, el tiempo, el ritmo y la motricidad (p.12).

A continuación se muestra una lista general de las diferentes áreas que componen el desarrollo psicomotor:

- a) Esquema corporal. - La relación intelectual y psicológica del hombre con su propio cuerpo.
- b) Horizontalidad. - Determinado por la dominación sobre el hemisferio cerebral que afecta la dominancia funcional de un lado del cuerpo.

- c) Equilibrio. - Capaz de mantener la estabilidad mientras participa en diversas actividades físicas.
- d) Estructura espacial. Esta área incluye la capacidad del niño para mantener su propia postura corporal, así como la capacidad para organizar y disponer los elementos del espacio en un momento dado.
- e) Tiempo y ritmo. - Su presentación implica cierta secuencia de movimientos temporales, permitiendo el desarrollo de conceptos de tiempo, tales como: rápido, lento; dirección del tiempo, tales como: adelante hacia atrás y estructuras temporales relacionadas espacialmente.
- f) Motricidad gruesa. - Se refiere a la coordinación de grandes movimientos, como: caminar, saltar, correr, bailar.
- g) Motricidad fina. - Se ven afectadas por movimientos controlados. intencionalmente que requieren desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central.

Desarrollo Psicomotriz

El campo del desarrollo motor se centra en los movimientos coordinados de músculos grandes y pequeños del cuerpo. Movimientos de músculos grandes del cuerpo generalmente son considerados habilidades motoras gruesas como: gatear, caminar, correr, lanzar (Morán, 2017).

Por el contrario, movimientos motores denominados finos son más finos que los movimientos gruesos. Por ejemplo, el manejo casual de objetos pequeños por parte de un niño se convierte gradualmente en un movimiento coordinado de todo el dedo hacia el objeto y, finalmente, en un agarre preciso del pulgar y el índice (p. 15).

Finalmente, Mafla (2013) explica: “La motricidad es la capacidad de ejercer control sobre el propio cuerpo, que poseen los niños (p. 13). De igual forma, otros autores han mencionado que la motricidad fina y gruesa puede incluir rasgos como la lateralidad isométrica elementos y contornos corporales.

Elementos de la psicomotricidad

a. Movimiento grueso: se refiere al control que tenemos sobre nuestro propio cuerpo, con sincronización y coordinación entre ellos al realizar movimientos holísticos y extensos, como correr, girar, caminar, saltar, gatear, etc.

b. Control corporal dinámico: Es la capacidad de controlar nuestro cuerpo durante el movimiento, superar la dificultad de la meta sin ser rígidos y hacer que el niño se sienta seguro en cada movimiento.

c. Dominio corporal estático: Es un movimiento que guía a los niños a interiorizar el plan corporal, el cual se divide en: tensión, autocontrol, respiración y relajación.

d. Esquema Corporal: Cuando un niño aprende de forma evolutiva a comprender la relación entre las partes de su cuerpo y la existencia.

e. Motricidad fina: se refiere a los movimientos estrechos de una o más partes del cuerpo que enfatizan la coordinación mano-ojo precisa.

f. Necesidades educativas motrices En un nivel superior, la lectura y la escritura tienen muchos problemas de aprendizaje porque no se presta mucha atención a las actividades psicomotrices, además de los llamados problemas de aprendizaje que dificultan el aprendizaje y uso de ciertas habilidades.

Motricidad Fina

Los desarrollistas han ideado algunas actividades de movimiento que parecen ser de particular importancia. Tanto el equilibrio como la postura brindan a los niños la base para moverse y comprender su entorno. Sin estabilidad y sin forma de mantenerlo en ciertas posiciones, es difícil que un niño aprenda nuevos movimientos (Morán, 2017).

Sin embargo, algunas habilidades motoras finas presuponen algunas habilidades motoras gruesas, y muchos de estos dos grupos se desarrollan simultáneamente. Ambas son tareas críticas que requieren diversos grados de control muscular y coordinación mano-ojo para ayudar a los niños a desarrollar y planificar sus movimientos, lo que les permite moverse de manera más independiente y libre

sin guía ni supervisión. Esta libertad de movimiento, ya sea corriendo o dibujando, es esencial para el desarrollo de un niño (p. 17).

Los factores de coordinación motora también están involucrados en el desarrollo de habilidades motoras finas, como los procedimientos de coordinación. La muñeca, la palma, el pulgar y el índice son esenciales para todos los movimientos, mientras que los otros dedos, también juegan un importante papel de apoyo, porque sin la coordinación muscular de estos dedos, una mayor parte de la mano se apoya en una llave, el control gráfico se vuelve difícil (p. 18).

Motricidad Gruesa

De esta forma, todos utilizan actividades de psicomotricidad en su vida diaria, especialmente los niños con edades entre 4 y 5 años, como correr, escalar, saltar y diversos juegos que orientan el desarrollo de la motricidad gruesa. Requiere acción, manipulación, comprensión, modificación, etc. Todos ellos incluyen la actividad motriz (Herrera, 2016).

No cabe duda que el movimiento mental basado en el movimiento y el pensamiento es utilizado como una forma de que el ser humano se exprese, se comunique y construya relaciones con quienes lo rodean para que el niño no solo pueda desarrollar su motricidad sino que le permita incorporarla a su vida.

Según Baques (2001), “Las habilidades más comúnmente afectadas son: leer, escribir, dibujar, deletrear, escuchar, hablar, razonar y obviamente las matemáticas” (p. 15).

2. Justificación de la investigación

Desde el punto de vista teórico y científico, las conclusiones a las que se abordarán en la presente investigación corroborarán o no, el cumplimiento de las teorías conocidas referidas a la psicomotricidad. El aspecto metodológico y práctico, y su aporte respectivo, se centrará en el análisis de la metodología empleada para este caso concreto, con los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 304, Chota, la misma que presenta ciertas particularidades debido al empleo de actividades lúdicas tradicionales de la zona. El valor social de la presente investigación de basa en la importancia que en sí misma posee la psicomotricidad, para el estudiante, futuro ciudadano con capacidades de movimiento corporal, mejora de memoria, concentración, creatividad, interrelación, autoestima, etc.

3. Problema

Comprender la psicomotricidad brinda importantes beneficios, incluido el dominio del movimiento físico, la mejora de la memoria, concentración, y creatividad de un niño, así como la posibilidad de conocer e interactuar con otros niños y enfrentar sus miedos; sin embargo, a pesar de esta enorme importancia, los problemas psicomotrices existentes son generalizados en el mundo. Sánchez (2005), en uno de sus trabajos realizados en ciudad de México, ya nos mencionaba que, los problemas psicomotrices, entre los niños son muy comunes en alumnos de preescolar, pues de un grupo de 25 alumnos, 4 a 5 de ellos pueden tener falta de coordinación de sus extremidades. En ese mismo contexto, Gibson (2020), desarrollando su investigación en la provincia constitucional del Callao, resaltó la falta de destreza psicomotriz en niños de 4 años; llegando a raíz de ello, a establecer estrategias de estimulación temprana como parte de la solución. Es importante mencionar, que en las instituciones en las que de alguna manera se presta atención al desarrollo psicomotriz, el problema es menor e incluso hasta ausente, como se indica en el trabajo descriptivo de Chipana y Ordoñez (2018) realizado en una Institución Educativa Inicial de la ciudad de Pasco. Fruto, que no existe un programa específico de actividades orientadas a mejorar la psicomotricidad, en la Institución Educativa. En ese contexto se plantea el

presente trabajo de investigación que busca de alguna manera mitigar la problemática relacionada con la variable psicomotricidad, enfocado a estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

Para efectos de la presente investigación nos formulamos el presente problema:
¿En qué medida las actividades recreativas mejoran los niveles psicomotores en escolares de 5 años, IEI N° 304, Chota?

4. Conceptuación y operacionalización de variables

4.1. Definición conceptual

Variable independiente: Actividades lúdicas.

Juegos educativos que permiten el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, despertando la curiosidad de los niños sobre el mundo que les rodea ya que aprenden de una mejor manera y su aprendizaje importa, lo que lleva a un mejor desarrollo humano (Moyolema, 2015).

Variable dependiente: Psicomotricidad

Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea (Berruezo, 2000).

4.2. Definición operacional

Variable independiente: Actividades lúdicas

Variable cualitativa, cuyo cumplimiento de aplicación en cada sesión de aprendizaje por parte de la docente investigadora, será evaluada de manera externa a través de una lista de cotejo, considerando las dimensiones: planificación, organización, ejecución.

Variable dependiente: Psicomotricidad

Variable cualitativa que será valorada por medio de una lista de cotejo aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: Planificación, conducción del discurso, producción y negociación del significado, lenguaje no verbal; con sus respectivos valores finales: Nivel bajo (0-5), nivel medio (6-10) y nivel alto (11-15).

Tabla 2*Matriz de operacionalización de variables.*

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión adecuada con la institución para la implementación de la propuesta de actividades lúdicas con fines de investigación. - Existencia de planificación de la propuesta de actividades lúdicas. - Planificación de la participación de los niños en la propuesta de actividades lúdicas. - Participación de otros profesionales para planificar la propuesta de actividades lúdicas. - Contextualización de la propuesta de actividades lúdicas.
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> - Elección adecuada de espacios a utilizar para la propuesta de actividades lúdicas. - Distribución adecuada de tiempos a utilizar en la propuesta de actividades lúdicas. - Organización de insumos requeridos para la propuesta de actividades lúdicas. - Logística completa para la propuesta de actividades lúdicas. - Participación de otros profesionales para organizar la propuesta de actividades lúdicas.
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - La ejecución de las actividades lúdicas se desarrolló en un número necesario de sesiones de clase. - Cumplimiento de tiempos estipulados durante el desarrollo de actividades lúdicas. - Uso de espacio apropiado para la ejecución de la propuesta de actividades lúdicas. - Número idóneo de niños participantes en la ejecución de la propuesta de actividades lúdicas. - Participación activa de niños y docente.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
Psicomotricidad	Construcción de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones motrices variadas con autonomía - Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. - Manifiesta sus emociones a través de gestos. - Manifiesta sus emociones a través de sus movimientos. - Manifiesta sus sentimientos a través de gestos.
	Práctica de actividades físicas	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. - Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas. - Adopta posturas corporales adecuadas cuando desarrolla actividades físicas variadas. - Adquiere hábitos alimenticios saludables. - Cuida su cuerpo.
	Participación en actividades deportivas	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas individuales. - Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades deportivas. - Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros. - Demuestra habilidades en diversas actividades o ejercicios físicos sujetos a determinadas normas. - Demuestra fuerza física en actividades competitivas.

5. Hipótesis

La aplicación de actividades lúdicas, mejoran de manera significativa el nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

6. Objetivos

6.1. Objetivo general

Determinar en qué medida, las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, mejoran el nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

6.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas.
- Caracterizar la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.
- Determinar el nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas.
- Comparar los niveles de psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota, antes y después de la aplicación de actividades lúdicas.

Metodología

7. Tipo de investigación

Atendiendo al propósito o finalidad del trabajo, la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato.

8. Instrumentos

Lista de cotejo

Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente y dependiente, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Gómez y Salas, 2013).

9. Fuentes de información

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de la lista de cotejo sobre el nivel de preparación que desarrolló la investigadora respecto a la variable independiente juego; y la aplicación de lista de cotejo aplicada a cada estudiante referido al cumplimiento de la variable dependiente psicomotricidad.

10. Procedimiento y análisis de la información

El procesamiento de datos a partir de la información obtenida de la muestra, se realizó por medio de estadísticos descriptivos (frecuencias, medidas descriptivas de posición), para caracterizar la variable dependiente; y la prueba de t de Student (por tratarse de datos paramétricos), para la comparación entre la pre prueba y pos prueba. La herramienta tecnológica estadística utilizada fue el SPSS v24.

11. Diseño muestral

En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 16 estudiantes a partir de una

población de 54 estudiantes pertenecientes a Institución Educativa N° 304, Chota, representadas en las Tablas 3 y 4:

Tabla 3

Estudiantes matriculados en la IEI N° 304, Chota.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	11	09	20
4 años	08	10	18
5 años	07	09	16
	26	28	54

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

Tabla 4

Muestra de estudio. IEI N° 304, Chota.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	07	09	16

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

12. Prueba estadística inferencial

Para la contrastación de la hipótesis estadística se utilizó la prueba t de Student para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente psicomotricidad.

Resultados

12.1. Variable: Juego didácticos

En relación con el segundo objetivo específico:

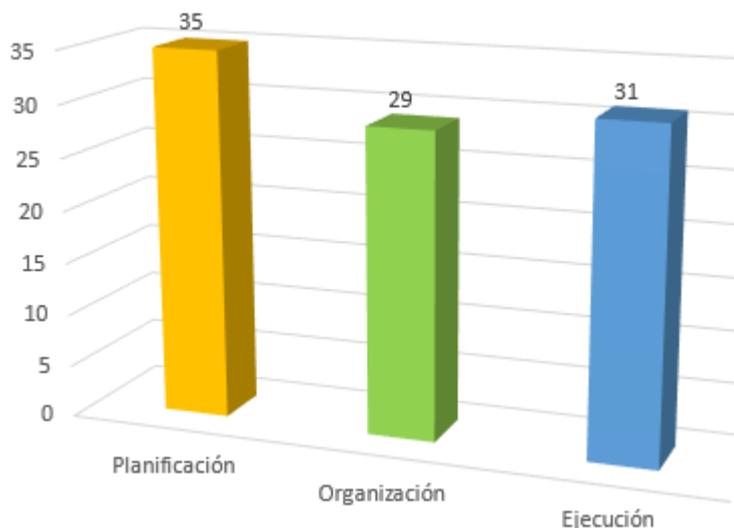


Figura 1 Actividades lúdicas en 10 sesiones de aprendizaje

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones consideradas para la variable independiente actividades lúdicas: Planificación 35 (70%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%) en una escala de 0 a 50 puntos posibles. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “organización”, la menor, en diez sesiones de aprendizaje.

12.2. Variable: Psicomotricidad

En relación con el primer objetivo específico.

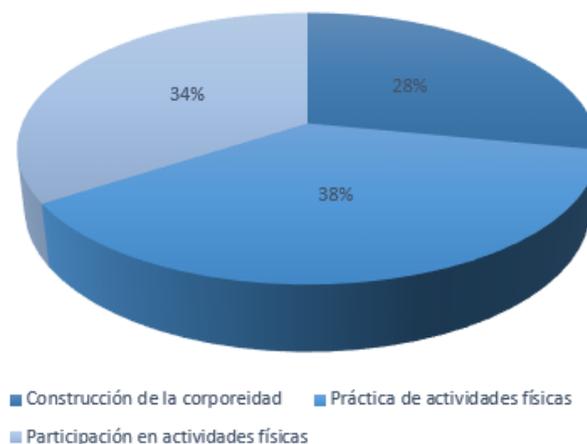


Figura 2 Nivel de resultados en el Pre Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.

La Figura 2 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pre Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, es la predominante con el 38%, seguida de Participación en actividades físicas con el 34% y Construcción de la corporeidad con el 28%.

Tabla 5

Nivel de resultados en el Pre Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel Medio	5	31,3	31,3	31,3
Nivel Alto	11	68,8	68,8	100,0
Total	16	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 11

El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se muestra en la Tabla 5 (Pre Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 31.3% de estudiantes se encuentran inicialmente en el nivel medio, y el 68% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.

En relación con el tercer objetivo específico.



Figura 3 Nivel de resultados en el Pos Test, a partir de las dimensiones de la variable psicomotricidad.

La Figura 3 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pos Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, al igual que en el Pos Test, también es la predominante con una puntuación de 86.25% (69 puntos de 80), seguida de Participación en actividades físicas con el 81.25% (65 puntos de 80) y Construcción de la corporeidad con el 63.75% (51 puntos de 80).

Tabla 6

Nivel de resultados en el Post Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel Medio	3	18,8	18,8	18,8
Nivel Alto	13	81,3	81,3	100,0

Total	16	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Fuente: Tabla 12 de base de datos

El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se muestra en la Tabla 6 (Pos Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 18.8% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 81.3% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.

En relación con el cuarto objetivo específico

Tabla 7

Tabla Cruzada Pre Test - Pos Test

		PosTest_		Total
		Nivel Medio	Nivel Alto	
PreTest_ Nivel Medio	Recuento	3	2	5
	% dentro de PosTest_	100,0%	15,4%	31,3%
Nivel Alto	Recuento	0	11	11
	% dentro de PosTest_	0,0%	84,6%	68,8%
Total	Recuento	3	13	16
	% dentro de PosTest_	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Tabla 11, Tabla 12

La tabla cruzada indicada en la Tabla 7 permite comparar los niveles de psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. En ella, se visualiza una equivalencia de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden).

13. Prueba de hipótesis

13.1. Planteamiento de hipótesis

H0: Hipótesis nula

El uso de las actividades lúdicas, no influye en el nivel de logro de la psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

H1: Hipótesis alterna

El uso de actividades lúdicas, influye en el nivel de logro de la psicomotricidad en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

13.2. Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: $\text{Alpha} = 5\% = 0.05$

13.3. Prueba estadística

Normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,158	16	,200*	,939	16	,338
Pos Test	,189	16	,132	,927	16	,215

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la Tabla 8, para la prueba de Shapiro – Wilk, los valores en el pre test y pos test son equivalentes a una distribución normal, por lo que, se elige la prueba estadística t de Student para la comparación estadística respectiva.

13.4. Cálculo del p valor y toma de decisión

Para calcular el p value se utilizó el software estadístico SPSS v. 24, a través de la secuencia: analizar, comparar medias, pruebas T para muestras relacionadas.

Tabla 9

Prueba t de Student para muestras relacionadas

		Diferencias emparejadas							
		Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
Media	Inferior			Superior					
Pre Test - Pos Test	-,438	,512	,128	-,711	-,164	-3,416	15	,004	

Fuente: Tabla 11, Tabla 12 de base de datos.

La Tabla 9, con $p = 0.004 < 0.05$ para la prueba paramétrica t de Student, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: Psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

Por lo tanto, se acepta la Hipótesis alterna o hipótesis del investigador.

Análisis y discusión

14. Análisis

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones consideradas para la variable independiente actividades lúdicas didácticos: Planificación 35 (70%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%) en una escala de 0 a 50 puntos posibles. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “organización”, la menor, en diez sesiones de aprendizaje. Los resultados, básicamente se sustentan en la existencia de una planificación previa, bien elaborada por parte de la investigadora, que buscó la participación activa de los estudiantes, además de ser contextualizada e incluso apoyada en los puntos de vista de profesionales invitados. La Figura 2 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pre Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, es la predominante con el 38%, seguida de Participación en actividades físicas con el 34% y Construcción de la corporeidad con el 28%. En este caso, los estudiantes demostraron practicar habitualmente actividades físicas con miras a sentirse bien; también demostraron adoptar posturas corporales adecuadas en la mayoría de ellos. El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se muestra en la Tabla 5 (Pre Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 31.3% de estudiantes se encuentran inicialmente en el nivel medio, y el 68% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo. Este resultado, pone de manifiesto, que para la evaluación de entrada los estudiantes demostraron poseer un nivel de regular a alto en lo referente a psicomotricidad. Lo cual, en cierto modo, significa que en la muestra de estudio no está presente el problema de la psicomotricidad, al menos en los niveles detectados en la institución y que se puso de manifiesto en el planteamiento del problema. La Figura 3 nos evidencia los niveles de las dimensiones de la variable psicomotricidad a nivel del Pos Test. En ella, la dimensión: Práctica de actividades físicas, al igual que en el Pos Test, también es la predominante con una puntuación

de 86.25% (69 puntos de 80), seguida de Participación en actividades físicas con el 81.25% (65 puntos de 80) y Construcción de la corporeidad con el 63.75% (51 puntos de 80). De este modo, la variación relativa de puntaje y/o porcentaje entre las dimensiones se mantiene tanto en el pre test así como en el pos test. El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se muestra en la Tabla 6 (Pos Test). En ella, de acuerdo a la baremación definida en la definición operacional, sólo el 18.8% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 81.3% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.

Al igual que en el caso del pre test, aquí también el nivel alto se presenta en la mayor cantidad de estudiantes participantes. La tabla cruzada indicada en la Tabla 7 permite comparar los niveles de psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. En ella, se visualiza una equivalencia de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden). La Tabla 9, con $p = 0.004 < 0.05$ para la prueba paramétrica t de Student, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: Psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

15. Discusión

Planteándose el objetivo de aplicar estrategias de carácter lúdico con fines de mejorar los niveles de psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial y básico, investigadores como Morangte y Vargas (2019), Morán (2017), Gonzáles, Rodríguez y Rojas (2018), entre otros de la palestra nacional e internacional, desarrollando metodologías diversas, que van desde las simplemente descriptivas correlacionales hasta las aplicativas en marcadas en diseños pre experimentales,

dan cuenta de conclusiones también diversas e interesantes coincidentes en ciertos aspectos con las obtenidas en la presente investigación, en la que el trabajo estratégico desplegado o desarrollado sobre la variable independiente estrategias lúdicas, logra cierta influencia estadística sobre la variable dependiente psicomotricidad; siendo las conclusiones más coincidentes entre todas las alcanzadas, las siguientes: a) Las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo psicomotor de los niños, incluso pueden servir como estímulo del desarrollo posterior en situaciones como la discapacidad intelectual, b) Los padres no estimulan adecuadamente a sus hijos porque simplemente emplean estrategias de juego basadas en la experiencia y sin orientación, c) El niño no recibió tratamiento adicional, lo que se tradujo en falta de refuerzo de las actividades escolares y falta de psicomotricidad. Cabe destacar que, a pesar de estas conclusiones, la encuesta muestra que los padres están dispuestos a cooperar y trabajar con sus hijos en casa.

Conclusiones y recomendaciones

16. Conclusiones

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

- Para $p = 0.004 < 0.05$, la prueba paramétrica t de Student, indica que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable dependiente: Psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

- El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, indica que el 31.3% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 68% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo
- El nivel de aplicación de actividades lúdicas, durante las sesiones de aprendizaje con estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota, mostró: Planificación 35 (70%), organización 29 (58%), ejecución 31 (62%) en una escala de 0 a 50 puntos posibles.
- El nivel de psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, luego de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, fue: 18.8% de estudiantes se encuentran en el nivel medio, y el 81.3% de los mismos, en el nivel alto, quedando vacío el número de estudiantes del nivel bajo.
- Los niveles de psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 304, Chota, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas, presentan una equivalencia de proporciones en los niveles medio y alto respectivamente, del pre test y pos test (en ambos casos el nivel alto presentó mayor porcentaje de estudiantes respecto al nivel medio y bajo, en ese orden).

17. Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Desarrollar investigaciones complementarias en la IEI N° 304, Chota, con la misma variable independiente: Estrategias lúdicas; y variable dependiente: psicomotricidad, considerando muestras de estudio con niveles bajo a regular en el Pre Test.
- Implementar investigaciones similares, considerando la dimensión de evaluación respecto al cumplimiento de la variable independiente; para efectos de existencia de mayor control de desempeño de los estudiantes participantes.

- Como un complemento a la presente investigación, verificar de qué modo se podría lograr que estudiantes del nivel bajo en el pre test pasen al nivel medio y/o alto en el pos test.

18. Referencias Bibliográficos

Aguedo, A., & Hurtado, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en niños*. Arequipa - Perú: Universidad nacional San Agustín de Arequipa.

- Arredondo, M. (2006). *Habilidades básicas para aprender a pensar*. México: Trillas.
- Baques, M. (2001). *Proyecto de activación de la inteligencia 2*. Madrid: Ediciones S. M.
- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente*. Lima: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.
- Berruezo, P. (2008). El contenido de la psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico-práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19-34.
- Bolívar, C. (1998). *La lúdica como actitud docente*. Bogotá: Magisterio.
- Bucher, H. (2006). *Transtornos psicomotores en el niño. Práctica en la reeducación psicomotriz*. Barcelona: Toray-Mason.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones Básicas de la motricidad*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Comellas, M., & Perpinyá, A. (2006). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona: Ediciones CEAC S.A.
- Decroly, O. (1986). *El juego educativo*. Madrid: Morata 2a ed.
- Echeverri, J. (2009). *La dimensión lúdica del maestro en formación*. Lima.
- García, E. (2006). *La Psicología de Vigotski en la enseñanza preescolar*. México: Editorial Trillas.
- González, P., Rodríguez, K., & Rojas, J. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad*. Honda - Tolima : Universidad del Tolima.
- Guzmán, G. (2016). *Aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad*. Piura - Perú: Universidad Católica los Angeles de Chimbote .

- Herrera, A. (2016). *Motricidad fina en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de la Unidad Educativa Matovelle*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Hervás, E. (2006). La importancia del juego en la infancia. *Revista digital I+E Investigación y Educación*, 2.
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital I+E Investigación y Educación*, 2-8, 11.
- López, A. (2006). *Estética y creatividad*. Aula abierta.
- Mafla, M. (2013). *Influencia del desarrollo de la motricidad fina en la preescritura en niños y niñas de 3 a 5 años en las escuelas*. Napo: Repositorio Universidad Técnica del Norte.
- Morán, A. (2017). *Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes con discapacidad intelectual*. Guayaquil - Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Morán, A. (2017). *Influencia de actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz*. Guayaquil - Ecuador: Universidad Laica.
- Morante M, & Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad*. Ecuador: Universidad estatal de Milagro.
- Motta, J. (2008). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Moyolema, C. (2015). *Actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de niños*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Ochoa, M., & Orellana, C. (2012). *Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotriz mediante la aplicación de juegos en los prescolares de 4 a 5 años*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Ortega, R. (2005). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y psicomotriz en preescolar y primaria, acciones motrices y primeros aprendizajes*. INO reproducciones, S.A.
- Rios, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños* . Perú: Universidad César Vallejo .
- Sefchovich, G. (1996). *Expresión corporal y creatividad*. México: Trillas.
- Tello, A. (2004). *Química Recreativa*. Lima: JF Ediciones.

Anexos

Anexo 1

Lista de cotejo – variable: Actividades lúdicas

Implementación de la estrategia de actividades lúdicas en sesiones de aprendizaje en estudiantes de 5 años, IEI N° 304, Chota.

Docente evaluador:.....

No cumple = 0, Si cumple = 1

N°	Variable: Actividades lúdicas	No	Si
Dimensión 1: Planificación			
1	- Gestión adecuada con la institución para la implementación de la propuesta de actividades lúdicas con fines de investigación.		
2	- Existencia de planificación de la propuesta de actividades lúdicas.		
3	- Planificación de la participación de los niños en la propuesta de actividades lúdicas.		
4	- Participación de otros profesionales para planificar la propuesta de actividades lúdicas.		
5	- Contextualización de la propuesta de actividades lúdicas.		
Dimensión 2: Organización			
6	- Elección adecuada de espacios a utilizar para la propuesta de actividades lúdicas.		
7	- Distribución adecuada de tiempos a utilizar en la propuesta de actividades lúdicas.		
8	- Organización de insumos requeridos para la propuesta de actividades lúdicas.		
9	- Logística completa para la propuesta de actividades lúdicas.		
10	- Participación de otros profesionales para organizar la propuesta de actividades lúdicas.		

Dimensión 3: Ejecución			
11	- La ejecución de las actividades lúdicas se desarrolló en un número necesario de sesiones de clase.		
12	- Cumplimiento de tiempos estipulados durante el desarrollo de actividades lúdicas.		
13	- Uso de espacio apropiado para la ejecución de la propuesta de actividades lúdicas.		
14	- Número idóneo de niños participantes en la ejecución de la propuesta de actividades lúdicas.		
15	- Participación activa de niños y docente		

Escala de valores	
Nivel bajo	0 – 5
Nivel medio	6 – 10
Nivel alto	11 – 15

Anexo 2

Lista de cotejo – variable: Psicomotricidad

Institución Educativa : N° 304, Chota
Sección :
Temática : Psicomotricidad
Docente responsable :
Fecha :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

No cumple = 0, Si cumple = 1

N°	Ítem	SI	NO
	Construcción de la Corporeidad		
1	Realiza acciones motrices variadas con autonomía		
2	Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y		
3	Manifiesta sus emociones a través de gestos.		
4	Manifiesta sus emociones a través de sus movimientos.		
5	Manifiesta sus sentimientos a través de gestos.		
	Práctica de actividades físicas		
6	Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.		
7	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas.		
8	Adopta posturas corporales adecuadas cuando desarrolla		
9	Adquiere hábitos alimenticios saludables.		
10	Cuida su cuerpo.		
	Participación en actividades físicas		

11	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas individuales.		
12	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades deportivas.		
13	Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros.		
14	Demuestra habilidades en diversas actividades o ejercicios		
15	Demuestra fuerza física en actividades competitivas.		

Escala de valoración	
Nivel Bajo	0 – 5
Nivel Medio	6 – 10
Nivel Alto	11 - 15

Anexo 3

Tabla 10
Variable independiente: Actividades lúdicas

Sesión	Planificación	Organización	Ejecución	Total general
1	1 1 1 1 1	5 1 1 1 0 1	4 1 0 1 1 1	4 13
2	1 1 1 1 0	4 0 1 0 1 1	3 1 1 1 0 1	4 11
3	1 1 0 1 1	4 1 1 0 1 0	3 1 1 1 0 0	3 10
4	1 1 0 0 1	3 0 0 1 1 0	2 1 1 0 1 0	3 8
5	1 0 1 1 0	3 0 1 1 0 1	3 1 0 1 0 1	3 9
6	1 1 0 0 1	3 1 0 1 1 0	3 1 1 1 1 0	4 10
7	0 1 1 1 1	4 1 0 1 1 0	3 0 0 0 1 1	2 9
8	1 1 1 1 0	4 0 1 1 0 1	3 0 0 1 1 0	2 9
9	1 0 0 1 1	3 1 0 1 1 0	3 1 0 1 0 1	3 9
10	0 1 1 0 0	2 1 1 0 0 0	2 1 1 1 0 0	3 7
		<u>35</u>	<u>29</u>	<u>31</u> 95

Anexo 4

Tabla 11

Pre Test - Variable: Psicomotricidad

	Construcción de la corporeidad					Práctica de actividades físicas						Participación en actividades físicas					Total				
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14		It 15	S3		
1	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	13		
2	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11		
3	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	3	11		
4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	12		
5	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	9		
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	14		
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	10		
8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	9		
9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13		
10	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	3	10		
11	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	1	2	9		
12	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	11		
13	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	12		
14	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	11		
15	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	11		
16	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12		
						<u>50</u>							<u>67</u>							<u>61</u>	<u>178</u>

Anexo 5

Tabla 12

Pos Test - Variable: Psicomotricidad

	Construcción de la corporeidad					Práctica de actividades físicas						Participación en actividades físicas					Total		
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	It 11	It 12	It 13	It 14		It 15	S3
1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14
2	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11
3	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	3	11
4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	13
5	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	9
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
7	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11
8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	9
9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13
10	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	1	1	1	4	11
11	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	1	2	9
12	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	11
13	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	13
14	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	11
15	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12
16	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	12
						<u>51</u>						<u>69</u>						<u>65</u>	<u>185</u>