

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES

Escuela Profesional de Educación



TESIS

“La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”.

Presentado por:

BACH: NOEMÍ ROLDÁN CERÓN

Para optar el título profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN - NIVEL INICIAL

Abancay- Apurímac – Perú

2023

Tesis

“La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac, 2019”.

Línea de Investigación:

Innovación Pedagógica e Interculturalidad

Asesor:

Dr. Antonio Coronel Molina



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 118 JOHN KENNEDY DE
CURAHUASI ABANCAY – APURÍMAC, 2019”.**

Presentado por la Bach. **NOEMÍ ROLDÁN CERÓN**, para optar el título
profesional de: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN - NIVEL INICIAL**

Sustentado y aprobado el 25 de mayo de 2023 ante el jurado:

Presidente : Dr. Cirilo Huamán Albites
Primer miembro : Mag. Carmen Yurissa Vivar Bravo
Segundo miembro : Lic. Yony Farfán Robles
Asesor : Dr. Antonio Coronel Molina

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 118 JOHN KENNEDY DE CURAHUASI ABANCAY –APURÍMAC, 201

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	1%

repositorio.upla.edu.pe

DEDICATORIA

Con cariño y gratitud a mis padres, quienes me brindaron su apoyo incondicional, a mis hijos Sebastián y Yeicob quienes son la razón de mí superación.

Noemí

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la oportunidad que me ha brindado para llegar hasta este momento de mí Formación Profesional.

La Escuela de Pregrado de la Universidad Tecnológica de los Andes me ha brindado la oportunidad de cumplir mi sueño y graduarme como Licenciada en Educación en la etapa inicial.

A los niños, niñas y plana docente de la Institución Educativa Inicial N° 118 “John Kennedy” por haberme permitido desarrollar el proyecto de investigación que lleva por título: “la actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños de tres años de la institución educativa inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay –Apurímac 2019.”

Al Dr. Antonio Coronel Molina, por su esfuerzo y dedicación durante el desarrollo del trabajo de investigación, quien con su profesionalismo hizo que se haga realidad el trabajo de investigación.

Finalmente quiero agradecer a mi familia quien en cada momento me brindó su apoyo incondicional.

Noemí

ÍNDICE

PORTADA	i
POS PORTADA	ii
PÁGINA DE JURADOS	iii
REPORTE DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ACRÓNIMOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Identificación y formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. Justificación de la Investigación	4
1.4. Objetivo de la investigación.....	6
1.4.1. Objetivo general.....	6
1.4.2. Objetivos específicos	6
1.5. Delimitación de la investigación	6
1.5.1. Delimitación temporal.....	6
1.5.2. Delimitación espacial	7
1.5.3. Delimitación social	7
1.6. Viabilidad de la investigación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación	8
2.1.1. Antecedentes internacionales	8
2.1.2. Antecedentes nacionales	10
2.1.3. Antecedentes Locales	13
2.2. Bases teóricas	15
2.2.1. Actividad lúdica	15
2.2.2. El juego	17
2.2.2.1. Tipos de juego	18
2.2.2.1. El valor del juego para el desarrollo del niño	22
2.2.3. Características del juego en educación inicial	23
2.2.4. Métodos lúdicos	24
2.3. La psicomotricidad	26
2.3.1. Desarrollo psicomotor	28
2.3.2. Áreas de la psicomotricidad	29
2.3.3. Dimensiones de la motricidad gruesa	31
A. Motricidad fina	34
2.4. Marco conceptual	36
2.4.1. Actividad lúdica	36
2.4.2. Psicomotricidad	36

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis	37
3.1.1. Hipótesis General	37
3.1.2. Hipótesis específicas	37
3.2. Método	38
3.2.1. Tipo y nivel de la investigación	38
3.3. Diseño de investigación	38
3.4. Operacionalización de variables e indicadores	39
3.5. Población y muestra	40
3.5.1. Población	40
3.5.2. Muestra	41
3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos	41

3.6.1. Descripción de instrumentos	41
3.7. Validación de instrumento	42
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procesamiento de datos: Resultados.....	44
4.1.1. Descripción de resultados del desarrollo de la motricidad fina	44
4.2. Decisión.....	52
4.3. Discusión de resultados.....	59
CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES	66
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS.....	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables e indicadores	39
Tabla 2 Población.....	40
Tabla 3 Muestra	41
Tabla 4 Prueba de confiabilidad de Cronbach	42
Tabla 5 Estadístico total - elemento.....	43
Tabla 6 Nivel de logro del desarrollo de la motricidad fina	44
Tabla 7 Nivel de logro del desarrollo de la motricidad gruesa	46
Tabla 8 Nivel de logro del desarrollo del esquema corporal.....	47
Tabla 9 Nivel de logro del desarrollo de la psicomotricidad	49
Tabla 10 Estadística de muestras relacionadas	51
Tabla 11 Prueba de muestras relacionadas	51
Tabla 12 Estadísticas de muestras relacionadas.....	53
Tabla 13 Prueba de muestras relacionadas	53
Tabla 14 Estadística de muestras relacionadas	55
Tabla 15 Prueba de muestra relacionada	56
Tabla 16 Estadísticas de muestras relacionadas.....	58
Tabla 17 Prueba de muestras relacionadas	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de logro de la motricidad fina	45
Figura 2 Nivel de logro de la motricidad gruesa	46
Figura 3 Nivel del esquema corporal	48
Figura 4 Nivel del logro del desarrollo de la psicomotricidad.....	49

ACRÓNIMOS

OMS : Organización Mundial de la Salud

EEDP : Escala de Evaluación del desarrollo psicomotor.

MIDIS : Ministerio de Desarrollo e Integración Social.

INEI : Instituto Nacional de Estadística e Informática.

MINEDU: Ministerio de Educación

EBR : Educación Básica Regular

CN : Currículo Nacional

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo demostrar el nivel de influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay. La metodología fue enmarcada dentro del enfoque cuantitativo de corte experimental, orientado a determinar las relaciones de causa y efecto de las variables. El diseño es el pre experimental con pre y post prueba con un solo grupo; la población estuvo conformado por 64 estudiantes y la muestra de estudio estuvo constituida por 17 estudiantes de tres años del centro escolar inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi – Abancay. El instrumento que se ha utilizado fue la observación y se aplicó con la lista de cotejo. El proceso de análisis de datos se realizó mediante el programa SPSS. Arribando a los resultados que, las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad, alcanzando la mayoría de los estudiantes (94,12%) el nivel alcanzado en las variables de estudio. Y en promedio, la prueba de salida obtuvo mejores resultados que la de entrada, con una diferencia de 27,11 y finalmente concluyo que, a través de la aplicación sistemática y pedagógica de actividades de ocio, los estudiantes han desarrollado gradualmente la coordinación motora fina y gruesa y la conciencia de los esquemas corporales.

Palabra clave: Actividad lúdica psicomotricidad

ABSTRACT

The objective of this research work was to demonstrate the level of influence of playful activity on the development of psychomotor skills in three-year-old boys and girls from the John Kennedy Initial Educational Institution No. 118 in Curahuasi Abancay. The research is part of the quantitative approach of an experimental nature, aimed at determining the cause and effect relationships of the variables. The chosen research design is the pre-experimental with pre- and post-test with a single group; The accessible population is made up of 64 students and the study sample will be made up of 17 three-year-old students from the initial school No.118 John Kennedy of Curahuasi - Abancay. In the information collection process, observation was used, the checklist was applied. The data analysis process was carried out using the SPSS program; Finally, the hypothesis was verified by comparing the arithmetic mean of the input test and the output test, through the Student's t test.

Playful activity significantly influences the development of psychomotricity where the majority of students (94.12%) are at the level achieved in the study variable; and in the exit test, better results have been shown on average than the entrance test with a difference of 27.11. Indeed, the systematic and pedagogical application of ludic activities, the students have progressively developed their fine and gross motor coordination and the recognition of their body schema.

Key word: Playful activity psychomotricity.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de tesis titulado “*La actividad lúdica y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019*”, cuya finalidad es demostrar de qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad.

El informe se estructura en cinco capítulos, que a continuación se detallan:

El Capítulo I, proporciona una descripción de la realidad problemática, formulación e identificación del problema, objetivos de la investigación, justificación de la investigación, límites de la investigación y limitaciones del estudio.

En el Capítulo II, se desarrolla un marco teórico que incluye los antecedentes del estudio, la fundamentación teórica considerando las principales categorías relacionadas con variables como actividades de ocio y psicomotricidad, hipótesis, operacionalización y definición de variables. Terminología básica.

En el capítulo III, se aborda el tipo y nivel de estudio, diseño de investigación, población y muestra de estudio, el procedimiento de la investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el procesamiento estadístico.

En el Capítulo IV, describe los resultados de la investigación para cada aspecto. También presentamos las pruebas de hipótesis junto con sus respectivas explicaciones, interpretaciones y conclusiones.

En el capítulo V, se presenta las conclusiones y recomendaciones.

Últimamente, requerimos al juicio de los miembros de la comunidad académica universitaria y al público lector por algunas limitaciones del informe, estamos a la espera de sus críticas, sugerencias y comentarios.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Las diversas formas de práctica de actividad física en la sociedad son muy incompletas, y es un problema integral, transversal, que afecta fuertemente la salud de personas de todas las edades, por lo que simplemente se considera que la obesidad y el aumento de peso no se notan. La proporción de hábitos constantes en el sedentarismo es alta, y así lo confirma el dato publicado por la Organización Mundial de la Salud (2019), “la obesidad está aumentando”, por lo que no hay extranjeros entre la población en edad escolar. Para combatir esta lacra, se utilizan habilidades de movimiento psicomotriz en niños con dificultades de aprendizaje como dificultades matemáticas y de comunicación, así como habilidades conductuales, sociales y motrices con fines terapéuticos. Saber que los incluidos en la etapa escolar, entre ellos Berruezo (2000), donde menciona que cuya psicomotricidad educativa es un trabajo que está en manos de profesores, pedagogos o pedagogas, ayuda a sentar adecuadamente las

bases del aprendizaje escolar y de la personalidad del niño”. Las habilidades psicomotoras educativas incluyen físicas (es decir, movimiento), sentimientos y pensamientos, experienciales (es decir, acciones, experimentos, sentimientos), racionales (es decir, aprendizaje en la escuela), incluido el aspecto relacional del desarrollo (es decir, interacción con el entorno físico y social). y el desarrollo de la personalidad coexisten.

La psicomotricidad educativa y terapéutica tiene la finalidad de desarrollo motriz, expresivas y creativas a partir del cuerpo, da importancia su actividad en el movimiento.

Consume a la sociedad de manera silenciosa, se sabe que los comprendidos en la etapa escolar deben desarrollarse dentro de un contexto lúdico, es por ello la necesidad de plantear políticas internacionales eficaces que permitan reducir esta problemática.

Nuestro país también se muestra frágil frente a esta problemática, debido a que las políticas implementadas en el tiempo no son sostenibles, y más en el ámbito educativo donde en el nivel inicial no se cuenta con un programa que atienda las necesidades reales en el aspecto lúdico como una forma de contribuir al desarrollo integral y preventivo.

Es sabido que la población escolar con sobrepeso desde tempranas edades está en un incremento vertiginoso aparte de ser uno de los factores la poca actividad física, entonces es necesario que el Estado a partir de su propósito genere condiciones óptimas para permitir que los niños se desenvuelvan dentro de un entorno lúdico, a ello se suma la poca importancia

que las familias otorgan a los menores respecto a las actividades lúdicas, que son eminentemente educativas.

En nuestro medio, existen múltiples situaciones alarmantes que afectan de manera enorme al desarrollo armónico de los niños, tales como: problemas de alimentación, adicción a los juegos virtuales, desintegración familiar, falta de espacios de recreación en el ámbito educativo y familiar, se tiene estados emocionales críticos; entonces se tiene una población escolar desde el nivel inicial con bajos rangos de desarrollo psicomotor, esto debido a que no tienen espacios para la practicas de actividades lúdicas, reflejo de ello es la presencia de un buen porcentaje de niños con sobrepeso, desorden alimenticio.

En ese sentido, como uno de los propósitos del estudio es generar un espacio adecuado para que los menores tengan alternativas de desarrollo psicomotor a través de las actividades lúdicas, por ello se plantea la siguiente interrogante que es el eje del estudio:

¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de las niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019?

De esta forma las consideraciones nos permiten formular interrogantes referidos al uso de estrategias para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°118 John F. Kennedy de la localidad de Curahuasi - Abancay.

1.2. Identificación y formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019?
- ¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019?.
- ¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019?

1.3. Justificación de la Investigación

La investigación es de suma importancia, toda vez que trabajar la psicomotricidad beneficia notablemente al niño, puesto que promueve el fortalecimiento de la capacidad cognitiva, desarrollo de la competencia social, física y emocional de los estudiantes al poner en juego sus habilidades, destrezas, procesos de aprendizaje y un conjunto de conocimientos del propio cuerpo para alcanzar una meta.

El aplicar actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad va a permitir fortalecer el progreso de los elementos espaciales, temporales y de cantidad, favorecer la autonomía y confianza en sí mismo; asimismo, favorece el desarrollo de la actividad motriz creativa, estimula la interacción social, la integración con el grupo, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

Asimismo, el desarrollar el aspecto psicomotor de los estudiantes, “juega un rol importante y significativo en la mejora de las habilidades de aprendizaje, favorece la mejora la atención, la coordinación óculo manual”, (la destreza para dejar en el papel lo que percibimos y pensamos) y la orientación espacial. Constituyéndose en procesos fundamentales para la familiarización y el inicio de la lectura y la escritura.

Visto estos beneficios significativos de la investigación consideramos que su realización es viable puesto que contamos con la motivación y el interés necesario para su ejecución, de la misma forma se tiene todos los recursos disponibles como material bibliográfico, el potencial humano necesario, facilidad de acceso a la institución educativa y el apoyo del personal directivo, docente y administrativo para poner en marcha el proyecto.

1.4. Objetivo de la investigación

1.4.1. Objetivo general

- Demostrar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar, la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019.
- Determinar, la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019.
- Determinar, la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación temporal

La investigación se realizó tomando en cuenta el periodo que abarca el año académico 2019.

1.5.2. Delimitación espacial

La investigación se realizó en el distrito de Curahuasi, provincia de Abancay, departamento de Apurímac – Perú, en la institución educativa inicial N°118 John Kennedy.

1.5.3. Delimitación social

La investigación se limita a estudiantes de tres años en la institución educativa inicial de John Kennedy de Curahuasi.

1.6. Viabilidad de la investigación

Varias son las limitaciones, una de ellas está referido al factor tiempo, toda vez que para aplicar el proyecto se requiere de disponibilidad de tiempo extra, que muchas veces se entrecruzó con mis actividades laborales y familiares; otra de las limitaciones que se observa es en lo que concierne al trámite administrativo para la revisión aprobación y ejecución del proyecto de tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

En la revisión de las antecedentes relaciones con las variables de estudio, se han considerado estudios internacionales, nacionales y locales; los mismos que servirán de orientación al trabajo de investigación.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Gómez y Rodríguez, (2015), en su trabajo titulado "*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*" Arribó a las conclusiones que a continuación presento:

- La actividad de ocio es importante e innata en los niños y debe incluirse en los espacios educativos, ya que su implementación como estrategia educativa fortalece el interés y la capacidad de aprendizaje de los niños en la muestra

estudiada. Del mismo modo, la diversión es uno de los mejores recursos que los docentes deberían utilizar en su trabajo educativo, ya que es un medio importante de comunicación social; Por lo tanto, los maestros deben reflexionar y cuestionar sus esfuerzos educativos para elegir las mejores estrategias. Para ayudar en la educación del alumno. Por otro lado, la instalación de entornos de aprendizaje de ocio ofrece un conjunto de oportunidades para el desempeño de los niños en ciertos contextos; el estudiante debe tener la oportunidad y el espacio para crear y desarrollar el pensamiento a fin de mejorar significativamente su educación.

Tomando en cuenta estas conclusiones se llega a definir que la implementación de la actividad lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos. Gonzáles, (2012), en la tesis que lleva por título "*El diseño de estrategias de enseñanza para actividades musicales que faciliten el desarrollo de habilidades motoras para niños en C.I.E " José Manuel Fuentes Acevedo "*", en su trabajo llega a la siguiente conclusión:

En un porcentaje significativo, indica la falta de métodos musicales para promover el desarrollo de las habilidades motoras de los niños; Sin embargo, un porcentaje del 10% cree que esta deficiencia se puede superar fácilmente

aplicando estrategias educativas simples a lo largo del juego.

Mamani, (2017), en su tesis sobre *“Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial”*, arribó a las siguientes conclusiones:

- Los docentes consideran al juego como un aspecto elemental en el avance óptimo de su despliegue pedagógico y psicomotriz de la muestra de estudio.
- Las diversas actividades en el aula, a partir de la puesta en práctica de los juegos dirigidos, de construcción, juegos libres, juegos de psicomotricidad fina y diversos ejercicios de coordinación motriz tienen marcada influencia en el desarrollo cognitivo, social y motor.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Espezua (2015), en su tesis que lleva por título *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años y cuatro años de la IEI. N° 192 de la localidad de Puno”*.

Llegando a las siguientes conclusiones:

- El 71% de niños y niñas de 3 y 4 años se ubican en un nivel normal en el desarrollo psicomotor.
- El 47% de niños de 3 y 4 años se ubican en un nivel normal en el desarrollo de la coordinación motora.
- El 83% de las niñas y niños entre las edades de 3 y 4 están en un nivel normal para el desarrollo del lenguaje.

- El 94% de las niñas y niños de 3 y 4 años tienen un desarrollo motor normal.

Rosales y Sulca (2015), en su tesis *“Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima, 2015”*. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Confirma que un porcentaje significativo (83,7%) de niños, gracias a sus movimientos, tiene una mayor concentración en matemáticas; De hecho, se afirma que existe una marcada influencia entre las habilidades psicomotoras y el pensamiento lógico.

Del mismo modo, dice que existe una marcada influencia entre las habilidades motoras finas y la disposición para leer y escribir, ya que la mayoría de los niños (83.7%) pueden seguirlo de manera segura debido al desarrollo motor.

Cuba y Palpa, (2015), en la tesis *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I. de la localidad de Santa Clara”*. Arribó a lo siguiente:

- El juego libre en el sector del hogar se relaciona con el desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años de la I.E.I. de la localidad de Santa Clara.
- El juego libre en los sectores se relaciona directamente “con el desarrollo de la fluidez de los niños de cinco años de la IEI de Santa Clara”
- El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la

flexibilidad de los niños de cinco años de la IEI de Santa Clara

- El juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la sensibilidad de los niños de cinco años de la IEI de Santa Clara Gastiaturú (2012), en la investigación que lleva por título *“Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de una institución educativa del Callao*. Llegó a concluir que:

El Programa “Juego, coopero y aprendo” tiene efectividad en el incremento de los niveles de desarrollo psicomotor de los niños de la muestra de estudio, contribuyendo a la disminución de riesgo en que se encuentran los niños.

El programa “Juego, coopero y aprendo” tiene efectividad en el incremento de la coordinación visomotora en niños de la muestra de estudio, contribuyendo a la disminución de riesgo en que se encuentran los niños”.

El Programa “Juego, coopero y aprendo” tiene efectividad en el incremento del lenguaje en los niños de la muestra de estudio, contribuyendo a la disminución de riesgo en que se encuentran los niños”.

El programa “Juego, coopero y aprendo tiene efectividad en el incremento de la motricidad en los niños de la muestra de estudio, contribuyendo a la disminución de riesgo en que se encuentran los niños”.

2.1.3. Antecedentes Locales

Huamán y Ávalo (2010), en su tesis titulada *“Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Abancay - Apurímac”*.

Llega a la siguiente conclusión:

En tal sentido se puede mencionar que “después de la aplicación del post test del grupo experimental, se constató que mediante la aplicación de los juegos tradicionales se ve el incrementada la motricidad gruesa de un nivel inferior equivalente a un 50% al iniciar nuestro trabajo de tesis comparado a un 66,7% al nivel superior lo que se deduce que nuestros juegos tradicionales tienen un valor significativo para el niño andino ya que se adapta reglas a su realidad”.

Pareja y Villegas (2010), en la tesis *“Programa de actividades psicomotrices y desarrollo de las habilidades sociales en los niños con retardo mental leve de la Institución educativa Especial Beato Pierre Francois Jamet Abancay- 2010”*.

El autor llega a la siguiente conclusión:

- El programa de actividades psicomotrices con niños con retardo mental leve mejora significativamente el desarrollo de sus habilidades sociales simples (verbal y no verbal) complejas (asertividad y empatía).
- También se puede mencionar que “los niños del grupo experimental a

diferencia del grupo de control incrementaron el desarrollo de sus habilidades sociales tanto su habilidad de expresión, manejo de sus emociones, así como la integración social”.

Pedraza y Bustinza, (2011), en su tesis “*Actividades Lúdicas en el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños (as), de 5 años de la institución educativa inicial N°125 Divino Maestro de Abancay – 2011*”. Concluye en lo siguiente:

- La aplicación de las actividades lúdicas permitió mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial así mismo integrándose al grupo de manera satisfactoria durante las actividades programadas en la acción educativa que los niños (as) que inicialmente representaban baja estimulación.
- En efecto, “el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños y niñas incluidos en la muestra de investigación se mejoró mediante el uso sistemático de actividades recreativas, las cuales son muy importantes, porque los niños son protagonistas de su propio aprendizaje al realizar estas actividades, como lo demuestran diversas tablas estadísticas”.

El grado de desarrollo de la inteligencia espacial se produce a nivel de las actividades recreativas de los niños y niñas incluidos en la muestra de investigación. La falta de estimulación de una buena inteligencia espacial puede afectar negativamente a los niños y mostrar algunos defectos en la percepción de orientación a las acciones realizadas, la percepción y construcción visual, las actividades lúdicas realizadas en juegos enriquecen su inteligencia espacial de manera beneficiosa, con este trabajo se logra un buen resultado de aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividad lúdica

La palabra lúdico tiene origen en el latín *ludus*, que quiere decir “juego”, entre los sinónimos se emplean la palabra juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros; “en efecto, conocemos como lúdico al adjetivo que hace referencia al juego, ocio, entretenimiento o diversión”.

En la versión de Jiménez (2002), se define que, “el juego es parte del desarrollo humano que favorece el progreso psicosocial, la adquisición de conocimiento y personalidad; es decir, describe sobre un conjunto de eventos donde se cruzan el componente social, la creatividad, el conocimiento y el placer”.

La actividad lúdica está presente en nuestra cotidianidad, en nuestro diario vivir, es una tendencia de las personas frente a lo cotidiano, frente a la vida. Constituye una manera de interactuar con la vida, cada vez que nos encontramos en un espacio de goce, disfrute y recreación, donde el “acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego, por ejemplo, el sentido del humor, la broma, la música, el arte y un conjunto de actividades (como el sexo, amor, el baile y el afecto), que tienen lugar en nuestra interacción son altamente gratificantes a nivel personal y de grupo.

La actividad lúdica es una forma del diario vivir; o sea, nos permite sentir una sensación de placer, valorando lo que acontece percibiendo como una situación que genera satisfacción física, mental y espiritual. En consecuencia, lo

lúdico promueve el desarrollo de capacidades, habilidades, aptitudes, fortaleciendo la interacción de las personas y acrecentando el buen humor.

Por otro lado, Motta (2004), manifiesta que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p.23).

En ese sentido Torres (2004), menciona al respecto que “indica que la actividad lúdica no se limita a la edad, al nivel recreativo o pedagógico. Lo significativo es adaptarlo a los intereses, requerimientos, fines y objetivos de la educación”. En ese entender el profesor de preescolar, utilizará el juego como una poderosa herramienta de enseñanza – aprendizaje, en función a las características de los estudiantes, orientados a la formación integral del niño.

Asimismo, Waichman (2000), define al respecto que, “considera fundamental innovar o modernizar el sistema educativo, a fin de forma a los niños y niñas de manera integral, de tal forma que la actividad lúdica deje de ser una actividad exclusivamente del tiempo de ocio y sea considerado como una actividad poderosa para generar aprendizajes, desarrollar capacidades y habilidades; vale decir, se incorpore al tiempo efectivo en el trabajo en la escuela”.

En efecto, considerar a la actividad lúdica desde una óptica pedagógica, implica que sea empleado fundamentalmente para desarrollar competencias académicas en los niños y niñas, a fin de se aprenda a través del juego; de esta

manera, vulnera las características del juego y las características especiales de una experiencia sociocultural y una experiencia relacionada con la vida. Desde esta perspectiva, la actividad recreativa o el juego presentado en un espacio libre y diario es muy diferente de los juegos utilizados en una institución educativa como estrategia de aprendizaje para mejorar el rendimiento y la educación.

2.2.2. El juego

Caba (2004), afirma que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Asimismo, Garvey (1985), indica que:

“El juego es interesante y divertido, es una forma de lograr placer, es espontáneo y voluntario, requiere la participación activa del jugador y tiene alguna conexión sistemática con cosas que no son juegos, como la creatividad y la resolución de problemas la toma de decisiones, el estudio del lenguaje y otros fenómenos cognitivos y sociales” (p. 30).

En la opinión de los autores el juego es una expresión natural y espontánea que brinda satisfacción, en sí es una necesidad de las personas, que mejora el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la interacción, la capacidad de solución de problemas, en sí tiene la función de favorecer la formación integral del niño.

2.2.2.1. Tipos de juego

Piaget (1984), citado por Guerra (2010), distingue cinco tipos de juego en el desarrollo del niño:

A. Juegos funcionales

Tipo de juego que se caracteriza por no representar ningún simbolismo, “es un juego netamente de ejercicios, que consiste únicamente en repetir actividades con el fin de adaptarse poco a poco al contexto o la realidad. Así, por ejemplo, manipular objetos, pero el niño no logra entender que sigue estando lejos de la eficacia de su vista”.

B. Juegos simbólicos

Son juegos que se caracterizan de manera directa e indirecta por, “sustituir las funciones básicas de los objetos por alguna otra función imaginaria. Por ejemplo, use una escoba para representar un caballo, una caja de cartón para representar una casa o una tubería para representar un cañón”. Se trata de juegos basados en la creatividad y la imaginación de los niños. En este tipo de juegos los niños utilizan su imaginación para jugar con personajes imaginarios, ficticios o invisibles que van creando mientras juegan.

El juego simbólico consta de dos fases: individual y colectiva, donde se comparten objetos imaginarios con otros niños y amigos invisibles.

C. Juegos reglados

El juego reglado es más común entre los 6 y los 12 años, a partir de esta edad las reglas se vuelven más complejas. En un juego de este tipo, los niños interactúan entre sí, comprenden y siguen las reglas y también contribuyen al desarrollo del pensamiento y la planificación estratégicas. El periodo previo a los 6 años es muy importante porque el niño siempre está aprendiendo habilidades para entender el juego más adelante. De hecho, se trata de un juego bastante tardío que aparece casi al final de la infancia. Pero entre los tres y cuatro años aprendió gradualmente a seguir las sencillas reglas del juego físico. Por ejemplo, no espere en la fila, no se salga de la fila, hable cuando sea su turno y hable cuando se le solicite. Por tanto, estas reglas son breves y fáciles de aprender, porque no requieren mucha concentración y recién se están formando a esta edad.

Este es un tipo de juego donde los estudiantes manipulan y agregan pequeñas piezas de diferentes tamaños, colores y formas para crear diferentes estructuras y transportar vehículos y otros objetos.

En este tipo de juego el niño o la niña va combinando un conjunto de elementos del juego simbólico; es decir, son juegos un poco más complejos y con mayor detalle. Por ejemplo, si antes, en el juego simbólico, una caja de cartón podía ser un coche, en esta ocasión el niño o la niña jugará utilizando trozos con suficiente semejanza a un carro, como cuatro llantas, puerta, ventana, etc. Estos juegos conforme van evolucionando, se van asemejando al objeto real.

Otra clasificación tenemos la propuesta presentada por el Ministerio de Educación (2010), el mismo que detallamos a continuación.

D. Juego motor

El MINEDU (2010), Considera que este tipo de juego está estrechamente relacionado con el movimiento físico y la experimentación y las sensaciones que genera en el alumno. Son juegos motores: “brincar o el correr, empujarse, jalar soga, lanzar un balón, columpiarse, brincar saltar en un solo pie, etc. Los niños y niñas cuanto más pequeños disfrutan bastante con este tipo de juego, toda vez que se encuentran en una edad de ejercitar y conseguir el dominio corporal”. Al mismo tiempo, que cuentan con mucha energía que las usan para realizar variados y diversos movimientos corporales. Se recomienda que la niña y el niño realicen este tipo de juego en zonas con suficiente espacio y bastante seguras, acondicionadas con una serie de materiales y obstáculos como escaleras, rampas y túneles, entre otros que supongan ser un reto para el estudiante; de ser así, se estará favoreciendo el desarrollo de su psicomotricidad de manera sistemática e intencional.

E. Juego social

Según MINEDU, (2010), el juego social consiste en que los niños interactúen con otros como objetos de juego. Estos son ejemplos de juegos sociales. Cuando un niño juega con voces cambiantes, está jugando al escondite. En la región andina, cuando un niño pequeño juega con las

manos, el cabello o las manos de su madre, decimos "paka paka". Haz las trenzas con tus propias manos. Un juego de abrazo de mi madre. Por otro lado, los niños y las niñas un poco mayores juegan observando y respetando algunas reglas, esperando turnos. Este tipo de juegos son de mucha importancia, toda vez que los niños y niñas aprenden a interactuar con el otro.

F. Juego cognitivo

Según MINEDU (2010), los juegos cognitivos estimulan la curiosidad intelectual de los niños. El juego comienza cuando el niño explora y manipula objetos en el entorno. Entonces el niño no sólo se limitará a manipular objetos, sino que también se interesará por resolver tareas que requieran intervención intelectual. Por ejemplo, si a un niño se le da un cubo, se le pide que construya una torre con él y que utilice un palo u otro objeto largo para alcanzarlo. Asimismo, los juegos de mesa, los juegos de memoria y los rompecabezas son ejemplos evidentes de este tipo de juegos.

G. Juego simbólico

En este juego, los niños demuestran su capacidad para transformar una serie de objetos para crear una serie de situaciones de juego basadas en la experiencia, la historia de vida y la imaginación. Es un juego de "como si" o "yo dijera".

Según el MINEDU (2010), en términos de juego simbólico o simulado, un niño o niña necesita tener conciencia y distinguir entre el mundo real y el mundo imaginario. Este proceso de comprender qué es real y qué no es real permite que un niño o una niña diga: "Esto es un juego". Por ejemplo, Julia jugaba con Fabiola y le preguntaba: "Le dije que tú y yo somos hermanas y que deberíamos viajar solas sin el permiso de nuestros padres". "José tomó un trozo de madera y lo dejó rodar, y piensa en la madera como en un auto. El árbol "parece" un carro.

2.2.2.1. El valor del juego para el desarrollo del niño

Según el autor Guerra (2010) hace mención que el juego es una actividad fundamental para la vida del niño, a su vez el ser humano no abandona totalmente la actividad lúdica en el devenir de su vida. Considera esencial porque es importante para:

- La socialización: permite fomentar el aprendizaje de valores culturales en el infante, sirve fortalecer las habilidades de interacción social.
- El desarrollo emocional: permite liquidar los conflictos; asimismo, el manejar y controlar sus emociones, vale decir, desarrolla la inteligencia emocional.
- El desarrollo cognitivo: favorece el fortalecimiento de los procesos mentales.
- El desarrollo de la autonomía: adquisición del juego - interacción Según Caba (2004) señala que "el juego tiene una influencia innegable en

todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego” (p. 40).

De la misma forma el autor Caba (2004) corrobora:

“Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego” (p. 95).

En conclusión, podemos señalar que los juegos son una actividad muy importante no solo para el desarrollo de habilidades, destrezas, sino también para la educación integral de los estudiantes.

2.2.3. Características del juego en educación inicial

Según Moreno (1992), considera las siguientes características:

- Esta es una actividad gratuita y un evento completamente voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Requiere un espacio y tiempo específico fijado de antemano o

momentáneamente.

- La incertidumbre es una actividad espontánea y creativa cuyo resultado final fluctúa constantemente, creando una incertidumbre agradable que fascina.
- Se caracterizan por tener un propósito propio, ser desinteresados y libres.
- Es como un juego que se desarrolla en un mundo ficticio y se cuenta con acciones y continuos mensajes simbólicos alejados de la vida cotidiana.
- Esta es una actividad completamente tradicional ya que los jugadores se ponen de acuerdo sobre los detalles del juego.

2.2.4. Métodos lúdicos

Se aprecia distintos métodos lúdicos a continuación presentamos los siguientes:

A. El método Montessori

Según Montessori (s/f) Es considerado uno de los pioneros más notables en la educación temprana. Su primera práctica comenzó en un hospital psiquiátrico con niños con discapacidades mentales. En esta interacción, fortaleció su autoestima y confió en las habilidades de estos niños con diversas habilidades cuando realizaban actividades manuales mientras jugaban. De este modo les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia docente le permitió reflexionar sobre las estrategias que utilizaba y encontró que sus métodos eran mucho más efectivos con los niños.

Este enfoque lúdico se caracteriza porque el docente es un “líder”, es decir, actúa como facilitador del aprendizaje. De hecho, son ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Al explorar libremente el entorno, observar y manipular objetos y desarrollar actividades de ocio, los niños construyen sus conocimientos.

La tarea del docente es planificar el proceso de aprendizaje en función de los intereses, necesidades y ritmo de los estudiantes, para que puedan desarrollarse en un ambiente caracterizado por la libertad y el trabajo en equipo. María Montessori reconoció la importancia del juego en el aula y creó materiales didácticos compuestos por patrones geométricos, palos, lápices y juegos simbólicos. También recomienda equipar las aulas con mobiliario adecuado al tamaño y edad de los niños. También pone gran énfasis en la implicación de los padres en la educación de sus hijos.

B. El método Aucouturier

Según Auturier (1987), a partir de más de 30 años de experiencia trabajando con niños de diferentes edades, con y sin dificultades, fundó la Asociación de Escuelas de Formación en Psicomotricidad. Su amplia experiencia le ha permitido establecer la Práctica Psicomotriz Aucouturier y comprender el desarrollo y la maduración infantil desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integradora.

Creía que aplicar el entrenamiento psicomotor al entorno preescolar requería comprender a los niños como seres en desarrollo y reconocer los

intereses y necesidades específicos de su edad. De igual forma, señala que se debe promover el desarrollo armonioso de los niños a través del juego, el movimiento, la expresión, la comunicación, la acción, la creación, el estudio, el descubrimiento y la investigación. Este método considera como un juego una estrategia para que el niño supere una serie de miedos a esa edad.

C. El método Waldorf

Steiner (1919), Desde el nacimiento hasta los siete años, los niños aprenden a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. Naturalmente se relaciona con su entorno. Steiner dijo que la misma fuerza vital que una persona adquiere a los tres o cuatro años, "construyendo" su cuerpo, la del niño surge de su imaginación. Estaba convencido de que estas habilidades se desarrollaban únicamente a través del juego o actividades recreativas. El juego es el "trabajo" del niño y él espera que este paso se convierta en el objetivo más valioso de la educación temprana. De manera similar, la protección de diversas etapas de la infancia contribuyó a largos períodos de atención y concentración, pero esta capacidad ha disminuido en los tiempos modernos.

2.3. La psicomotricidad

Existen diferentes ideas sobre la psicomotricidad a continuación se presentan algunos de estos conceptos que creemos que son importantes.

Berruazo (1995), afirma: "pretende incrementar la capacidad de movimiento, expresión y creatividad del cuerpo, para que pueda centrar su atención e interés en el movimiento, incluyendo todo lo que de él se deriva, como

patología, difusión, aprendizaje”.

Esto confirma que la psicomotricidad es expresión, comunicación y relaciones interpersonales. Donde se puede precisar que “habilidades psicomotoras juegan un papel importante en el fortalecimiento de la personalidad de un niño. Porque los estudiantes no sólo mejoran la motricidad”. También permite el desarrollo de diversos procesos a nivel intelectual, de pensamiento, social y emocional. En los primeros años de vida de una persona, son de gran importancia las habilidades psicomotrices, las cuales influyen mucho en el desarrollo de la interacción intelectual, afectiva y social entre los estudiantes, fortaleciendo así su interacción en el entorno familiar, escolar y social.

Ponce y Burbano, (2001), precisan al respecto que “la psicomotricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético)” (p.12).

También Comellas y Perpinya, (2003), indican que la psicomotricidad hace referencia “al campo del conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivo - motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espacio temporales de la actividad” (p.9).

En el mismo sentido, García y Fernández (1996), afirman que “las habilidades psicomotoras combinan funciones neuromotoras y psicológicas humanas, de modo que el movimiento no es sólo una actividad motora, sino también una actividad mental consciente provocada por el mismo”. (p.15)

Con base en lo anterior, creemos que la actividad es la capacidad de crear movimientos coordinados, movimientos asociados al pensamiento, que permiten a niños y niñas por igual desarrollar sus habilidades motrices e intelectuales y adquirir mayores capacidades. Comprender su potencial en relación con su entorno y con ellos mismos.

2.3.1. Desarrollo psicomotor

Pérez (2013), considera que, si bien el proceso de desarrollo psicomotor difiere de persona a persona, se desarrolla en la misma secuencia o etapas en cada niño y niña. También muestra que factores genéticos, físicos y ambientales influyen en el proceso de desarrollo psicomotor.

Desarrollo psicomotor en niños de 3 a 5 años: Los niños de 3 años deben vestirse y desvestirse sin ayuda de un adulto, pueden usar múltiples palabras, pueden alimentarse solos sin ayuda y siempre siguen haciendo preguntas. Un niño o una niña de 4 años puede demostrar equilibrio saltando sobre una pierna, copiando la imagen de un objeto en particular (una cruz), separando al menos un color y liberando las ganas de orinar. Niños de 5 años imitar objetos geométricos, conocer al menos cuatro colores y disfrazarse sin ayuda.

Asimismo, Molina (2009), citado por Pérez (2013), menciona al respecto que "El desarrollo de las habilidades psicomotoras de un niño está determinado por una secuencia ordenada de cambios cualitativos y cuantitativos, tanto a nivel psicológico como físico, y está sujeto a varias leyes de maduración: como la próxima persona distal responsable de controlar las partes del cuerpo que están cerca del eje del cuerpo (hombros - mano) ; la cabeza caudal es la misma que controla el movimiento y se mueve de la cabeza las piernas y de la ley general a la específica, aquí hay movimientos amplios, generales y mal coordinados para avanzar hacia movimientos mucho más coordinados y organizados".

2.3.2. Áreas de la psicomotricidad

La mayoría de los autores coinciden en identificar las siguientes áreas de la psicomotricidad.

A. Esquema corporal

García y Arce (2002), señala al respecto que el diagrama del cuerpo es la capacidad de tomar conciencia del cuerpo; También permite el uso simultáneo de ciertas partes del cuerpo y mantiene su unidad en las diversas acciones que se pueden realizar.

Asimismo, creen que el conocimiento directo del cuerpo se produce principalmente en su relación con el espacio que lo rodea, en estrecha relación con sus distintas partes, en estado de reposo o en movimiento. Sí, cada nueva experiencia será comprendida, procesada y corregida. Por lo tanto, es un hecho

psicológico y fisiológico.

La diferenciación de esquemas corporales surge de la idea de nuestra sensibilidad hacia las distintas partes del cuerpo. Por otro lado, cuando perdemos esta sensibilidad corporal y conciencia topológica, nos enfrentamos a obstáculos llamados esquemas. Del mismo modo, podemos estar ante el paratopematismo, otro trastorno que confunde distintas partes del cuerpo o zonas del cuerpo.

B. Motricidad gruesa

Comellas y Perpinya, (2000), indican que “la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.” Por otro lado, Thoumi (2003), lo discute en relación con la motricidad gruesa y afirma que es el desarrollo motor de las extremidades. Se refiere a movimientos a gran escala que involucran todo el cuerpo o grandes partes del cuerpo. También se ha sugerido que las habilidades motoras gruesas son importantes para la postura y están estrechamente relacionadas con el equilibrio y la coordinación dinámica. Progresar o fortalecer la motricidad gruesa es la base para una mejor coordinación de la motricidad fina de un niño.

La motricidad gruesa ayuda a estimular a un niño o niña, con la ayuda de la cual puede lograr un desarrollo motor efectivo y realizar diversos movimientos y desplazarse por el entorno. Basándonos en las ideas de los

autores, concluimos que la motricidad gruesa se basa en el desarrollo y control progresivo de nuestro cuerpo e incluye la capacidad de coordinar brazos y piernas al saltar, girar, subir, bajar escaleras, caminar y dar zancadas.

2.3.3. Dimensiones de la motricidad gruesa

Entre las dimensiones de la motricidad gruesa tenemos: la coordinación, la lateralidad y el equilibrio.

La coordinación

Bargés y Stambak (1985), señalan que “la coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo” En la coordinación motriz se diferencian dos grandes componentes: “Coordinación global: se refiere a una serie de movimientos, con mayor frecuencia movimientos de locomoción, que revelan la adaptación y la interacción de diferentes partes del cuerpo.

Coordinación segmentaria: se refiere a una secuencia de movimientos que se coordinan mediante mecanismos perceptivos, generalmente de naturaleza visual, y la integración de los datos percibidos en el proceso de realización de los movimientos”.

La coordinación dinámica general.

A continuación, analizaremos actividades que implican coordinación dinámica conjunta, como correr y saltar. Donde se puede mencionar que “representan todos los movimientos coordinados normalmente asociados con las demandas motoras que enfrentamos en posición erguida y forman la base del desarrollo del cuerpo”. Habilidades motoras especiales como:

La carrera: Se considera una capacidad que se desarrolla de forma refleja instintiva sin estimulación. Al igual que ocurre con otras habilidades como caminar, la adaptación neuromuscular se produce más rápido cuando se desplaza el peso de un pie al otro, pero hay una fase superficial, y es el pie el que lo hace cuando lo hace. Simplemente no es lo mismo sin contacto con el gimnasio.

La reptación: Este es un movimiento que se realiza con brazos y piernas de forma alterna o simultánea (también se puede realizar solo con brazos o piernas, pero es más difícil). Al gatear, el tronco está constantemente en contacto con la superficie donde se observa el gateo. El gateo es una habilidad que se puede realizar de diferentes formas: de frente, de atrás o de lado.

El gateo: Consiste en el desplazamiento que se realiza coordinando las piernas y los brazos, mediante el apoyo de las rodillas y las manos, de manera que el tronco se encuentra en paralelo a la superficie donde se gatea y con la parte delantera del mismo orientada hacia ella. Podemos considerar al acto de gatear como una forma de desplazamiento cuadrúpeda, vale decir desplazarse o

caminar con cuatro apoyos.

Saltos: Esta es una actividad motora que involucra varios factores, saltar es una actividad importante para el desarrollo motor, ya que requiere buenas habilidades de coordinación de movimientos. Para saltar, primero debes aprender a caminar y correr. Se han realizado algunos cambios. Para saltar, debes empujar tu cuerpo hacia arriba en el aire (puñetazo) y colocar todo el peso de tu cuerpo, generalmente con ambos pies, sobre la superficie del agua (caída), saltar requiere fuerza, equilibrio y coordinación.

La Lateralidad

Se define al respecto que “la lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por el predominio de un hemisferio cerebral (derecho o izquierdo)”. Así, a través de este componente, el niño o niña desarrolla la idea de que su cuerpo sirve de referencia a izquierda y derecha, fortaleciendo así la posición básica de lectura y escritura. La lateralidad se puede reconocer en diversas actividades cotidianas (a nivel de ojos, manos, pies y gestos). ¿Cómo diferenciamos los distintos tipos de bandos?

- **Dextralidad**, se da cuando se observa el mayor predominio de ojo, mano, pie y oído derecho.
- **Zurdería**, se da cuando se observa el mayor predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo.
- **Ambidextrismo**, se da cuando no existe una marcada dominancia manual, se llama (suele observarse en los inicios de la adquisición del proceso de

lateralización).

- **Lateralidad cruzada o mixta**, se da cuando la mano, pie, vista y oído predominante, no corresponde al mismo costado corporal.
- **Lateralidad invertida**, se da cuando la lateralidad innata del niño se ha contrariado por los aprendizajes.

Equilibrio

Es aquella capacidad de tener estabilidad cuando se está realizando diversos movimientos o diferentes actividades motrices, capacidad que desarrollo en el universo externo.

A. Motricidad fina

Ortega y Jiménez (2004), afirman que "la coordinación motora fina es la capacidad de utilizar pequeños músculos para realizar ciertos movimientos, como fruncir el ceño, cerrar los ojos, parpadear, fruncir los labios, mover los dedos de los pies, cerrar el puño, escribir, cortar y todo, involucrando nuestras manos y dedos" (p. 85)

Asimismo, Durivage (2007), señala que la coordinación motriz fina consiste "la posibilidad de manipular los objetos sea con toda la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos. El niño adquiere la posibilidad de la toma de pinza alrededor de los 9 meses y la ejecuta con suma dificultad: se necesita una elaboración de años para realizar actividades motrices finas como enhebrar perlas y todavía más para llegar a la escritura, ya que esta es una síntesis de las facultades neuromotrices y del desarrollo cognoscitivo"

(p.47).

Por otro lado, Piaget (1936), expresó las ideas de Durivage al afirmar: "El desarrollo de la motricidad fina lleva al niño a construir su propia identidad mediante la intervención del potencial genético maduro y de factores ambientales". Lo estamos confirmando. "Los niños piensan en la actividad física"

(p.54).

2.4. Marco conceptual

2.4.1. Actividad lúdica

Torres (2004), afirmó que las actividades recreativas no están limitadas por la edad, ni en el sentido creativo ni educativo. La clave es adaptarlo a sus intereses, necesidades y objetivos educativos o de aprendizaje. En este sentido, los docentes de preescolar deben seleccionar y utilizar un conjunto de actividades lúdicas con objetivos educativos para lograr un aprendizaje significativo y satisfactorio para la educación general de una niña o un niño.

2.4.2. Psicomotricidad

García y Fernández (1996) sugirieron que el movimiento es un proceso de interacción entre diferentes funciones motoras humanas y funciones psicológicas. Del mismo modo, “el ejercicio no es sólo una actividad motora, sino también una actividad consciente en la que se desarrolla gran parte de la actividad mental”.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay – Apurímac 2019.

3.1.2. Hipótesis específicas

- Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.
- Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay

Apurímac 2019.

- Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

3.2. Método

3.2.1. Tipo y nivel de la investigación

El estudio se enmarca en el enfoque de tipo explicativo y de nivel experimental, al respecto Tamayo (2003), señala que “la investigación experimental se ha ideado con el propósito de determinar, con la mayor confiabilidad posible, relaciones de causa efecto, para lo cual uno o más grupos, llamados experimentales, se exponen a los estímulos experimentales y los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de ese u otros grupos, llamados de control, que no reciben el tratamiento o estímulo experimental”. (p.52)

3.3. Diseño de investigación

El diseño elegido para alcanzar el objetivo y probar la hipótesis es un diseño preexperimental con un solo grupo armado con una prueba de apertura y una prueba final. Al respecto Hernández, (2009), manifiesta que en este diseño “se aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. A diferencia del diseño con solo prueba de salida, en este diseño

si existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo” (p. 187)

El diagrama es el siguiente:

G O1 X O2

G = Grupo experimental

O1 = Prueba de entrada o medición previa al tratamiento experimental:

desarrollo psicomotor

X = Tratamiento o estímulo: Actividades lúdicas

O2 = Prueba de salida o medición posterior al tratamiento experimental:

desarrollo psicomotor.

3.4. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 1

Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores
Actividad lúdica	DIMENSIÓN 1 Actividad inicio	Problematización Recuperación de saberes previos Normas de trabajo Consignas
	DIMENSIÓN 2 Actividad proceso	Presentación de la actividad lúdica Reglas de la actividad lúdica Ejecución de la actividad lúdica Evaluación de la actividad lúdica
	DIMENSIÓN 3: Actividad cierre	Actividades metacognitivas.
Motora fina	DIMENSIÓN 1:	Rasga tiras de papel. Troza papel. Pega papel brillante. Punza la figura por el contorno. Entorcha papel periódico. Aplica habilidades para vestirse o desvestirse
	DIMENSIÓN 2:	Camina siguiendo un ritmo determinado. Camina entre líneas paralelas. Corre libremente tratando de no chocar con otros. Corre al ritmo de una pandereta (rápido - lento) Camina esquivando obstáculos Salta con los dos pies juntos

Psicomotricidad	Localiza los distintos segmentos corporales, en su cuerpo como en el del otro.
DIMENSIÓN 3:	Toma conciencia de la vestimenta que cubre los distintos segmentos corporales.
Esquema corporal	Conoce las funciones de los distintos segmentos corporales.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población está conformada por la totalidad de estudiantes de la institución educativa inicial John Kennedy de Curahuasi, al respecto Hernández (2014), indica que la población “es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174)

La población accesible lo constituyen 64 niños y niñas de la IEI donde se desarrolló la experiencia. Arias, (2006) define que la población accesible “es la porción finita de la población objetivo a la que realmente se tiene acceso y de la cual se extrae una muestra representativa” (p.81)

Tabla 2

Población

EDAD	VARONES	MUEJERES	TOTAL
3 años	10	07	17
4 años	9	15	24
5 años	14	9	23
TOTAL	33	31	64

Nota: Nómina de matrícula - 2019

3.5.2. Muestra

Hernández, (2014), plantea que la muestra “es el sub grupo de la población, un sub conjunto del elemento que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p.175)

En ese sentido la muestra de estudio estará constituida por 17 niñas y niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi - Abancay. El muestreo empleado fue el no probabilístico de tipo intencional.

Tabla 3

Muestra

EDAD	VARONES	MUJERES	TOTAL
3 años	10	07	17

Nota: Nómina de matrícula – 2019.

3.6. *Técnica e instrumentos de recolección de datos*

3.6.1. Descripción de instrumentos

Se utilizó un método de observación de lista de verificación para recopilar información relevante, significativa y objetiva, este contexto, Fernández-Ballesteros (1980), confirma las siguientes observaciones: “es la estrategia fundamental del método científico, observar supone una conducta deliberada del observador, cuyos objetivos van en la línea de recoger datos en base a los cuales poder formular o verificar hipótesis” (p. 135)

El instrumento aplicado consta de 19 ítems, “de los cuales 07 ítems evalúan el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes, 08 ítems el desarrollo de la motricidad gruesa y 04 ítems el desarrollo del esquema corporal; asimismo, cada ítem ha sido cualificado con tres niveles”.

3.7. Validación de instrumento

La herramienta de evaluación del desarrollo de habilidades psicomotoras fue validada mediante métodos de evaluación de expertos, y el formulario fue validado por docentes expertos de universidades y otros centros de educación superior; Los evaluadores apoyaron la redacción, estructura y coherencia del instrumento. Se utilizó la prueba del coeficiente alfa de Cronbach para comprobar la fiabilidad del cuestionario. Para ello, realizamos una prueba piloto con 10 estudiantes fuera de la muestra de estudio, el valor obtenido fue de 0,893, lo que indica alta confiabilidad del instrumento desarrollado para esta variable.

Tabla 4

Prueba de confiabilidad de Cronbach

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,893	10

Nota: Elaborado en función al instrumento

Tabla 5*Estadístico total - elemento*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	88,8900	305,449	,635	,879
p2	89,2900	307,845	,533	,876
p3	89,3000	311,222	,561	,879
p4	89,0500	307,826	,577	,878
p5	89,2200	311,709	,496	,880
p6	89,1600	314,015	,428	,882
p7	89,3500	309,240	,572	,879
p8	89,0500	307,826	,577	,878
p9	89,2900	307,844	,534	,879
p10	89,6900	308,458	,532	,880

Nota: Elaborado en función al instrumento

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La comunicación recogida se analizó a través de la estadística descriptiva, el mismo que nos permitió presentar los resultados de la declaración de vía y nacimiento del rotativo dependiente, mediante cuadros de frecuencia y gráficos estadísticos; asimismo, “la declaración de hipótesis se realizó a través de la encarnación del promedio aritmético de la declaración de vía y de la declaración de nacimiento (promedios); es decir, la declaración de la T Student”, concorde indica Hernández y otros, (2014) mencionan que “la t de student es una declaración estadística para justipreciar si segundo grupo difieren entre sí de hábito significativa respecto a sus medidas de una rotativo” (p.310)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. *Procesamiento de datos: Resultados*

4.1.1. Descripción de resultados del desarrollo de la motricidad fina

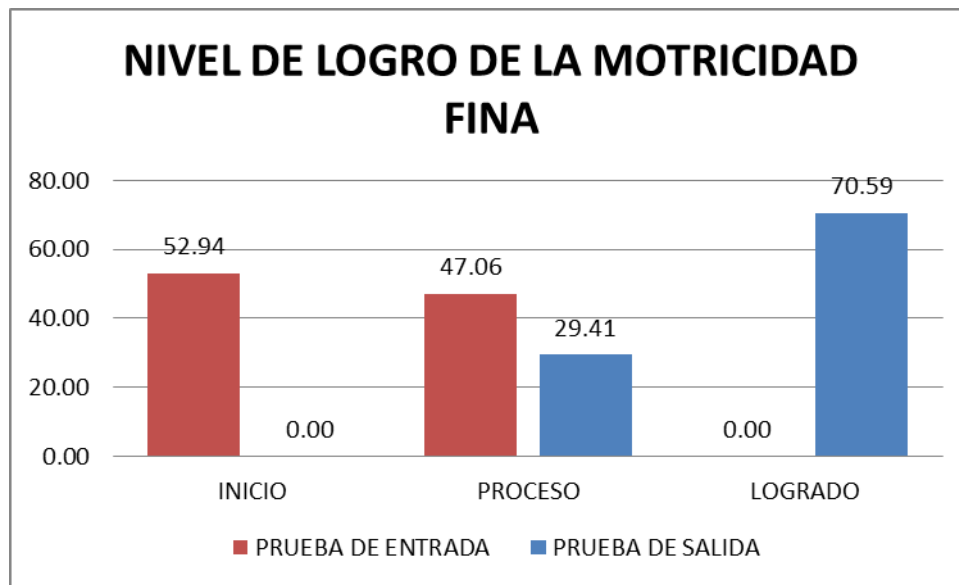
Tabla 6

Nivel de logro del desarrollo de la motricidad fina

NIVEL DE LOGRO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	F	%	F	%
INICIO	9	52.94	0	0.00
PROCESO	8	47.06	5	29.41
LOGRADO	0	0.00	12	70.59
TOTAL	17	100	17	100

Figura 1

Nivel de logro de la motricidad fina



En el cuadro y gráfico con relación a la dimensión motricidad fina, observamos en la prueba de entrada un 52.94% de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio y el 47.06 % en proceso; significa que la mayoría de estudiantes evidencian dificultades en la coordinación motora fina.

Por otro lado, en la prueba de salida el 29.41% se ubica en el nivel de proceso y el 70.59% se ubica en logrado; quiere decir, que los estudiantes gracias a la aplicación didáctica, pedagógica y sistemática de actividades lúdicas son capaces de rasgar tiras de papel, trozar papeles, realizar motas de papel, pegar papel, punzar la figura por el contorno, vestirse, desvestirse, atar, desatar, entre otras actividades de coordinación motora fina.

Descripción de resultados del desarrollo de la motricidad gruesa

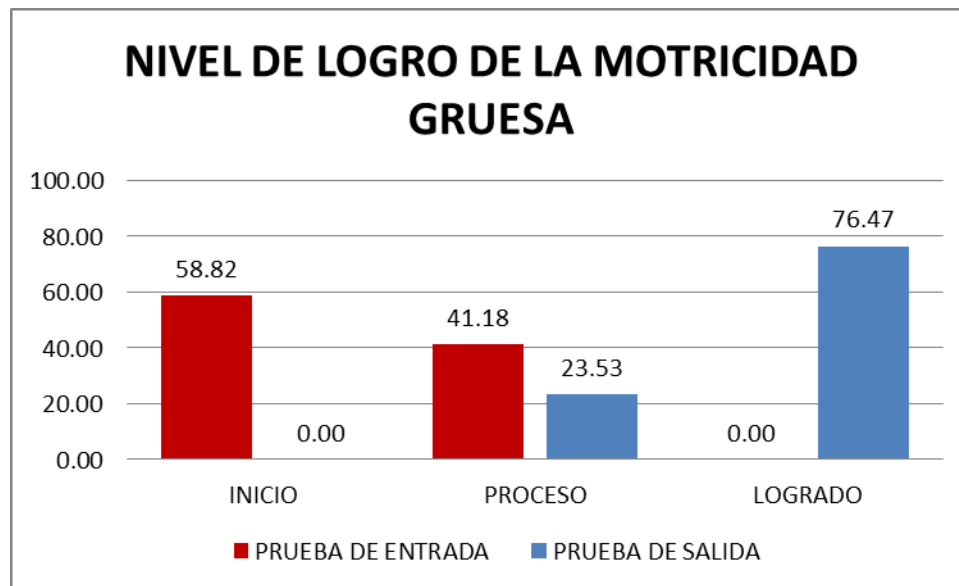
Tabla 7

Nivel de logro del desarrollo de la motricidad gruesa

NIVEL DE LOGRO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	F	%	F	%
INICIO	10	58.82	0	0.00
PROCESO	7	41.18	4	23.53
LOGRADO	0	0.00	13	76.47
TOTAL	17	100	17	100

Figura 2

Nivel de logro de la motricidad gruesa



En el cuadro y gráfico con relación a la dimensión motricidad gruesa, observamos en la prueba de entrada un 58.82% de niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio y el 41.18 % en proceso; en efecto, la mayoría muestran dificultades en la coordinación motora gruesa.

Por otro lado, en la prueba de salida el 23.53% ubican en el nivel de proceso y el 76.47% se ubica en logrado; es decir, los estudiantes gracias a la aplicación didáctica, pedagógica y sistemática de actividades lúdicas son capaces de caminar siguiendo un ritmo determinado, correr libremente tratando de no chocar con el otro, correr al ritmo de una melodía, correr esquivando obstáculos, saltar con los dos pies juntos, tener conciencia de las distintas partes de su cuerpo, entre otras actividades de la coordinación motora gruesa.

Descripción de resultados del desarrollo del esquema corporal

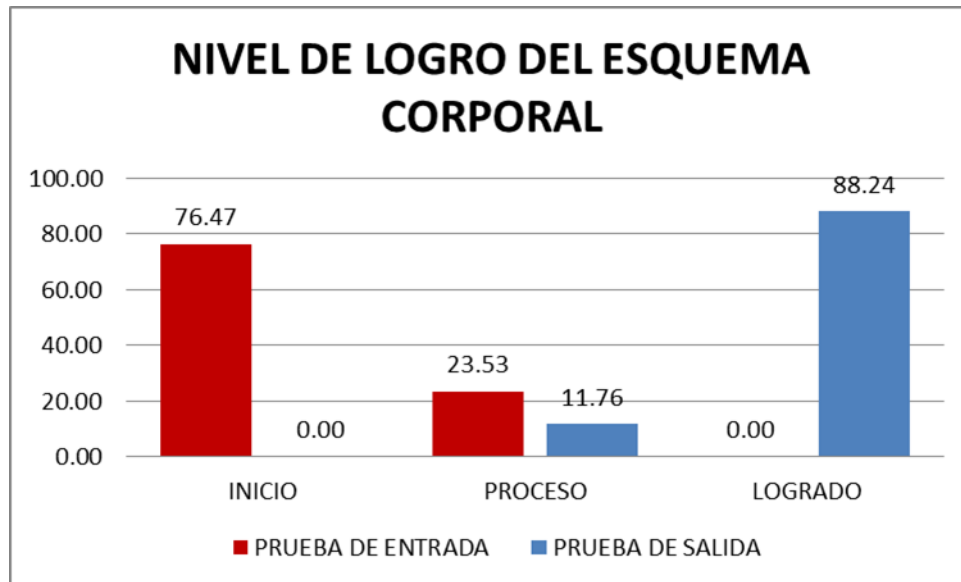
Tabla 8

Nivel de logro del desarrollo del esquema corporal

NIVEL DE LOGRO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	F	%	F	%
INICIO	13	76.47	0	0.00
PROCESO	4	23.53	2	11.76
LOGRADO	0	0.00	15	88.24
TOTAL	17	100	17	100

Figura 3

Nivel del esquema corporal



Fuente: Elaboración propia

En el cuadro y gráfico con relación a la dimensión esquema corporal, observamos en la prueba de entrada un 76.47% de niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio y el 23.53 % en proceso; de lo que se deduce que la mayoría muestran dificultades en reconocer su esquema corporal.

Por otro lado, en la prueba de salida el 11.76% se halla en el nivel de proceso y el 88.24% en logrado; por lo tanto, que los estudiantes gracias a la aplicación didáctica, pedagógica y sistemática de actividades lúdicas son capaces de localizar los diferentes segmentos corporales en su cuerpo como en el de otro, ser conscientes del tipo de vestimenta que cubre los distintos segmentos corporales, reconocer las diferentes funciones de los segmentos corporales, entre otras actividades que requiere el desarrollo del esquema corporal.

Descripción del nivel de logro del desarrollo de la psicomotricidad

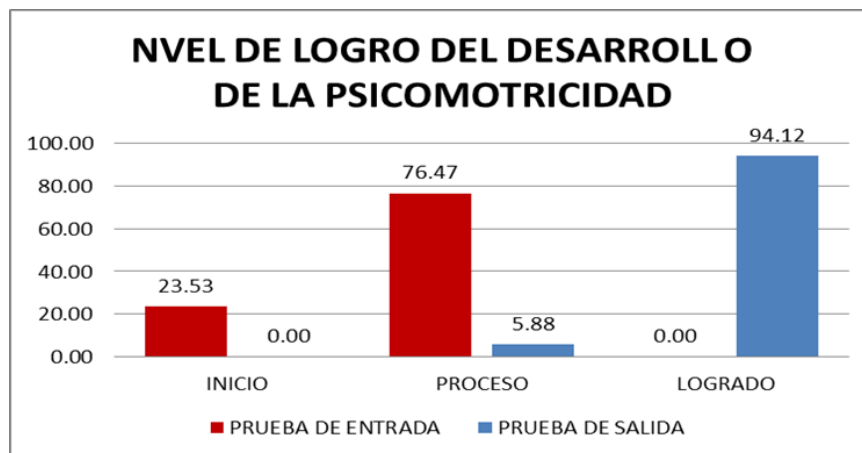
Tabla 9

Nivel de logro del desarrollo de la psicomotricidad

NIVEL DE LOGRO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	F	%	F	%
INICIO	4	23.53	0	0.00
PROCESO	13	76.47	1	5.88
LOGRADO	0	0.00	16	94.12
TOTAL	17	100	17	100

Figura 4

Nivel del logro del desarrollo de la psicomotricidad



En el cuadro y gráfico con relación a la variable psicomotricidad, observamos en la prueba de entrada un 23.53% de niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio y el 76.47 % proceso; lo que indica que la mayoría muestran ciertas dificultades en el desarrollo psicomotor.

Por otro lado, en la prueba de salida el 5.88% se halla en el nivel de proceso y el 94.12% en el nivel logrado; quiere decir, que los estudiantes gracias a la aplicación didáctica, pedagógica y sistemática de actividades lúdicas son capaces de coordinar adecuadamente los movimientos finos de la mano, mover de manera armónica los músculos de su cuerpo, tener equilibrio a nivel dinámico y estático, mostrar agilidad, velocidad, fuerza en sus movimientos; asimismo, representar su cuerpo, tener una idea sobre su cuerpo y las diversas partes que la conforman y de los movimientos que puede hacer o no con él.

Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis específica 1

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

Y nos planteamos la siguiente hipótesis estadística:

1.- Hipótesis estadística:

Ho: $u_a \geq u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es igual o superior al promedio de notas de la prueba de salida de la dimensión psicomotricidad fina

Ha: $u_a < u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es inferior al promedio de notas de la prueba de salida en la dimensión psicomotricidad fina

2.- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$.

3.-Se usa la distribución con t de Student: con 16 grados de libertad

Tabla 10

Estadística de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRUEBA DE SALIDA PSICOMOTRICIDA FINA	17,1176	17	2,14716	,52076
PRUEBA DE ENTRADA PSICOMOTRICIDAD FINA	7,6471	17	,78591	,19061

Nota: Elaboración propia

Tabla 11

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
P. SALIDA PSICOMOTRICIDADFINA	9,470							
- P. ENTRADA PSICOMOTRICIDADFINA	5,9	2,42687	,58860	8,22281	10,71837	16,090	16	,000

4.2. Decisión

En las tablas se observa que el promedio aritmético del testimonio de comunicación es 7,64 puntos y el promedio aritmético del testimonio de orígenes 17,11 puntos. El testimonio de origen ha obtenido mejores resultados en medida que el testimonio de comunicación con una disconformidad de 9,47 puntos en media. La cota de significancia es de 0,00 y al organismo pequeño que 0,05, se afirma que hay diferencias significativas entre las medias de ambas pruebas. En efecto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el acontecimiento lúdico influye significativamente en el incremento de la psicomotricidad fina en los niños y niñas participantes en la prueba pedagógica; quiere decir, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes concilian los movimientos finos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, boca y la lengua.

Prueba de hipótesis específica 2

Ha: Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

Ho: No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

Y nos planteamos la siguiente hipótesis estadística:

1.- Hipótesis estadística:

Ho: $u_a \geq u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es igual o superior al promedio de notas de la prueba de salida en la dimensión de la psicomotricidad gruesa

Ha: $u_a < u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es inferior al promedio de notas de la prueba de salida en la dimensión psicomotricidad gruesa.

2.- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$.

3.- Se usa la distribución con t de Student: con 16 grados de libertad

Tabla 12

Estadísticas de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRUEBA DE SALIDA PSICOMOTRICIDAD GRUESA	20,1765	17	2,48081	,60168
PRUEBA DE ENTRADA PSICOMOTRICIDAD GRUESA	8,8235	17	1,28624	,31196

Nota: Elaboración propia

Tabla 13

Prueba de muestras relacionadas

	Desviación Media estándar		Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
P. SALIDA PSICOMOTRICIDAD GRUESA – P. ENTRADA PSICOMOTRICIDADG RUESA	11,35 2	2,71434	,65832	9,95736	12,74853	17,245	16	,000

Nota: Elaboración propia

Decisión

La tabla muestra que la media aritmética de la prueba de ingreso es de 8,82 puntos y la media aritmética de la prueba de salida es de 20,17 puntos. En promedio, las pruebas de salida obtuvieron mejores resultados que las de ingreso, con una diferencia promedio de 11,35 puntos. El nivel de significancia es 0,00; menos de 0,05 indica una diferencia significativa entre las medias de ambas pruebas. Como resultado se rechazó la hipótesis nula y se encontró que las actividades de ocio influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños y niñas que participan en experiencias educativas. Es decir, mediante el uso sistemático y educativo de actividades de ocio, los estudiantes podrán trabajar en armonía los diferentes músculos del cuerpo, mantener el equilibrio a nivel estático y dinámico y desarrollar la agilidad, velocidad y potencia de sus movimientos. Podrás demostrar tus habilidades.

Prueba de hipótesis específica 3

- **Ha:** Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.
- **Ho:** No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi Abancay Apurímac 2019.

Y nos planteamos la siguiente hipótesis estadística:

1.- Hipótesis estadística:

- **Ho:** $u_a \geq u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es igual o superior al promedio de notas de la prueba de salida en la dimensión del esquema corporal

- **Ha:** $u_a < u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es inferior al promedio de notas de la prueba de salida en la dimensión del esquema corporal.

2.- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$.

3.-Se usa la distribución con t de Student: con 16 grados de libertad.

Tabla 14

Estadística de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación estándar	edia de error estándar
Par 1	PRUEBA DE SALIDA ESQUEMA CORPORAL	10,5294	17	1,17886	,28592
	PRUEBA DE ENTRADA ESQUEMACORPORAL	4,2353	17	,43724	,10605

Tabla 15*Prueba de muestra relacionada*

	Diferencias relacionadas		Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación n estándar		Inferior	Superior			
P. SALIDA ESQUEMA CORPORAL – P.	6,294					19,78		
ENTRADA ESQUEMA CORPORAL	4,231	1,31171	,31814	5,61970	6,96854	4	16	,000

Decisión

En las tablas se observa que la media aritmética de la prueba de entrada es 4,23 puntos y la media aritmética de la prueba de salida es 10,52 puntos. La prueba de salida ha obtenido mejores resultados en promedio que la prueba de entrada con una diferencia de 6,29 puntos en promedio. El nivel de significancia es de 0,00 y al ser menor que 0,05, se afirma que hay diferencias significativas entre las medias de ambas pruebas. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas participantes en la experiencia pedagógica; quiere decir, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes son capaces de representar adecuadamente su cuerpo, poseer una idea sobre su cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que pueden hacer o no con él; vale decir tener una imagen mental de su cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica.

Prueba de hipótesis general

- **Ha:** Existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi – Apurímac 2019.
- **Ho:** No existe influencia significativa de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy del distrito de Curahuasi – Apurímac 2019.

Y nos planteamos la siguiente hipótesis estadística:

1.- Hipótesis estadística:

- **Ho:** $u_a \geq u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es igual o superior al promedio de notas de la prueba de salida en el desarrollo de la psicomotricidad.
- **Ha:** $u_a < u_b$ El promedio de notas de la prueba de entrada es inferior al promedio de notas de la prueba de salida en el desarrollo de la psicomotricidad.

2.- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$.

3.-Se usa la distribución con t de Student: con 16 grados de libertad

Tabla 16*Estadísticas de muestras relacionadas*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
PRUEBA DE SALIDA PSICOMOTRICIDAD	47,8235	17	4,29004	1,04049
PRUEBA DE ENTRADA PSICOMOTRICIDAD	20,7059	17	1,86295	,45183

Tabla 17*Prueba de muestras relacionadas*

	Diferencias relacionadas				T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la Diferencia Inferior Superior			
P. SALIDA PSICOMOTRICIDAD – P. ENTRADA PSICOMOTRICIDAD	27,11	4,75503	1,15326	24,67284 29,56246	23,51	16	,000

Decisión

En las tablas se observa que la media aritmética de la prueba de entrada es 20,70 puntos y la media aritmética de la prueba de salida es 47,82 puntos. La prueba de salida ha obtenido mejores resultados en promedio que la prueba de entrada con una diferencia de 27,11 puntos en promedio. El nivel de significancia es de 0,00 y al ser menor que 0,05, se afirma que hay diferencias significativas entre las medias de ambas pruebas. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo

de la psicomotricidad de los niños y niñas participantes en la experiencia pedagógica; quiere decir, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes han desarrollado progresivamente su coordinación motora fina, gruesa y el reconocimiento de su esquema corporal.

4.3. *Discusión de resultados*

Los resultados obtenidos en la presente investigación, comprueban las hipótesis planteadas. Se afirma que la actividad lúdica influye significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes participantes en la experiencia pedagógica; asimismo, se confirman las 03 hipótesis específicas que afirman que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo del desarrollo de la motricidad fina, gruesa y el esquema corporal.

Respecto a lo mencionado en el párrafo anterior Jiménez, (2002) menciona que lo lúdico es un componente del desarrollo humano que favorece el progreso psicosocial, la adquisición de los saberes y de la personalidad; vale decir, circunscribe un conjunto de eventos donde se entrecruzan el componente social, la creatividad, el conocimiento y el placer. En efecto, la investigación tiene coincidencia con lo manifestado por el autor al evidenciarse que la actividad lúdica aplicada sistemáticamente ha permitido favorecer principalmente el desarrollo de la psicomotricidad y otras habilidades de los estudiantes.

En principios a la letra revisada para la contemporáneo exposición Pérez (2013) indica que la psicomotricidad tiene como ecuánime el fortalecimiento de las capacidades motrices, expresivas y creativas del cuerpo, el mismo que le

lleva a centrar su expectación y desvelo en el movimiento; asimismo, precisa que la psicomotricidad es el éter de expresión, de llegada y sujeción de las personas, la psicomotricidad juega un rol decisivo en el crecimiento de la personalidad, la criatura en absolutos nada más desarrolla sus habilidades motoras; donde le permite integrar procesos como el pensamiento, socialización y emociones. Por consiguiente, con sujeción al párrafo precitado se aprecia que la totalidad de los estudiantes (94.12%) se encuentran en altura rematado en el crecimiento de la psicomotricidad; asimismo, en el testimonio de hipótesis se confirma que el cálculo de origen haobtenido mejores resultados en media que el cálculo de llegada con unadiscrepancia de 27,11 puntos en media. En efecto, gracias a la dinamismo sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes han logrado progresivamente su coordinación motora fina, oronda y el acoso de su boceto corporal.

En ese mismo sentido, Ortega y Jiménez (2004) indican que “la coordinación motriz fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos como resultado del desarrollo de los mismos para realizar movimientos muy específicos como arrugar la frente, cerrar los ojos, guiñar, apretar los labios, mover los dedos de los pies, cerrar un puño, teclear, recortar y todos aquellos que requieran la participación de nuestras manos y dedo”. En este sentido, los resultados reflejan las afirmaciones de los autores, ya que la mayoría de los estudiantes (70,59%) alcanzó el nivel alcanzable en esta dimensión. Las pruebas de hipótesis también confirmaron que las evaluaciones de salida

arrojaron mejores resultados en promedio que las evaluaciones de entrada, con una diferencia promedio de 9,47 puntos. Esto significa que, mediante la aplicación sistemática y pedagógica de actividades de ocio, los estudiantes pueden coordinar los movimientos sutiles que realizan a nivel de sus manos, muñecas, dedos, labios y lengua.

Respecto a la motricidad gruesa, Thoumi (2003), señala que es el desarrollo motor de las extremidades. Se refiere a movimientos a gran escala realizados utilizando todo el cuerpo o grandes áreas del cuerpo. Señalan que las habilidades motoras gruesas son importantes para la postura y están estrechamente relacionadas con el equilibrio y la coordinación dinámica. El progreso en el desarrollo de la motricidad gruesa es la base para una mejor coordinación de la motricidad fina de los niños. Esta información muestra que la mayoría de los estudiantes (76,47%) tienen éxito en este campo. Las pruebas de hipótesis también confirmaron que las calificaciones de salida lograron mejores resultados en promedio que las calificaciones de entrada, con una diferencia promedio de 11,35 puntos. Esto significa que, mediante el uso sistemático y educativo de actividades de ocio, los estudiantes pueden mover los músculos del cuerpo en armonía, mantener el equilibrio y desarrollar agilidad, fuerza y velocidad de movimiento.

Por otro lado, respecto al esquema corporal, García y Arce (2002) señalan que el esquema corporal es la capacidad de reconocer el propio cuerpo, y es el conocimiento directo que una persona tiene sobre su cuerpo en reposo o en movimiento. Es la relación entre las distintas partes, especialmente en

Relación con el espacio y los objetos circundantes. En este sentido, se puede observar que la mayoría de los estudiantes (88,24%) tuvieron éxito en este aspecto. Las pruebas de hipótesis también confirmaron que las calificaciones de salida lograron mejores resultados en promedio que las calificaciones de entrada, con una diferencia promedio de 6,29 puntos. A través de la aplicación sistemática y pedagógica de las actividades de ocio, los estudiantes podrán representar adecuadamente su cuerpo y hacerse una idea de él y de sus diferentes partes y de los movimientos que se pueden y no realizar con él. Esto significa crear una imagen mental de cómo se encuentra su cuerpo en una situación estática o dinámica en relación con el entorno.

Finalmente, consideramos que el desarrollo de la psicomotricidad se debió a la aplicación de la actividad lúdica con criterio pedagógico y didáctico, siguiendo un proceso secuencial de eventos lúdicos en los diferentes momentos de la interacción pedagógica.

En resumen, la conjugación de las acciones y factores mencionados permitieron alcanzar los siguientes resultados en cuanto se refiere al desarrollo de la motricidad fina los estudiantes lograron rasgar tiras de papel, trozar papeles, realizar motas de papel, pegar papel, punzar la imagen por el contorno, vestirse, desvestirse, atar, desatar, entre otras actividades de coordinación motora fina. Asimismo, en la motricidad gruesa caminar siguiendo un ritmo determinado, correr libremente sin chocar en el otro, correr al ritmo de una melodía, correr esquivando obstáculos, saltar con los dos pies juntos, tener conciencia de las diferentes partes de su cuerpo, entre otras actividades de

coordinación motora gruesa. De igual forma, en la dimensión esquema corporal, lograron localizar los segmentos corporales en su cuerpo con en el del otro, tener del tipo de vestimenta que cubre los diferentes segmentos corporales, reconocer las distintas funciones que cumplen cada uno de los segmentos corporales, entre otras actividades.

CONCLUSIONES

1. La actividad lúdica influye de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes participantes en la experiencia pedagógica, tal afirmación se fundamenta en que la mayoría de los estudiantes (70.59%) se encuentran en el nivel logrado en esta dimensión; asimismo, la prueba de salida ha obtenido mejores resultados en promedio que la prueba de entrada con una diferencia de 9,47 puntos en promedio. En efecto, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes son capaces coordinar los movimientos finos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua.
2. La actividad lúdica influye de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas participantes en la experiencia pedagógica, tal afirmación se sustenta en que la gran mayoría de los estudiantes (76.47%) se encuentran en logrado en esta dimensión; asimismo, la prueba de salida ha obtenido mejores resultados en promedio que la prueba de entrada con una diferencia de 11,35 puntos en promedio. En consecuencia, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes son capaces de mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

3. La actividad lúdica influye de manera significativa en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas participantes en la experiencia pedagógica, tal afirmación se sustenta en que la gran mayoría de los estudiantes (88.24%) se encuentran en logrado en esta dimensión; asimismo, la prueba de salida ha obtenido mejores resultados en promedio que la prueba de entrada con una diferencia de 6,29 puntos en promedio, en consecuencia gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes son capaces de representar adecuadamente su cuerpo, poseer una idea sobre su cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que pueden hacer o no con él; vale decir tener una imagen mental de su cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica.

4. La actividad lúdica influye significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes participantes en la experiencia pedagógica, afirmación que se sustenta en la gran mayoría de los estudiantes (94.12%) se hallan en el nivel logrado la variable de estudio; asimismo, la prueba de salida ha tenido mejores resultados en promedio que la entrada con una diferencia de 27,11 puntos en promedio. En efecto, gracias a la aplicación sistemática y pedagógica de actividades lúdicas los estudiantes han desarrollado progresivamente su coordinación motora fina, gruesa y el reconocimiento de su esquema corporal.

RECOMENDACIONES

1. A las autoridades educativas organicen, implementen y ejecuten eventos de capacitación sobre conocimiento, uso y aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial, con el propósito de mejorar el desempeño de los docentes y lograr aprendizajes significativos mediante el juego.
2. A las directoras y directores de las instituciones educativas, establecer como política institucional el uso del juego como estrategia pedagógica de enseñanza aprendizaje, toda vez que el juego constituye la base y el interés principal del niño o niña en toda actividad.
3. A los funcionarios y docentes de la universidad, desarrollen eventos de capacitación e investigación, para mejorar la calidad educativa de la región y proponer alternativas de mejora profesional en los docentes.
4. A las profesoras de aula, utilizar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje de manera pedagógica, toda vez que ofrece resultados favorables en el desarrollo de capacidades y habilidades en los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, G. (2006). *El Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica*. Edt: Episteme,c.a. 5ta edición. Caracas - Venezuela.
- Aucouturier, B. (1987) *Método Aucouturier*. Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP).
- Bargés,J. y Stambak, M. (1985) *Estudio sobre la lateralidad, nuevasperspectivas*.
- Berruazo, P. (1995). *La psicomotricidad*. Madrid – España. Recuperado en: <http://cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>.
- Bravo, M. Y Conya, L. (2012). *Importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extracurricular*. Revista digital. Buenos Aires.
- Caba, B. (2004). *De jugarcon el arteal artede jugar*. Argentina Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Celis, M. (2009). *La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado en: <http://Biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/25809.pdf>.
- Colmenares, L., Cuberos, N. y García, C. (2010). *Desarrollo psicomotor. Evaluación de las adquisiciones psicomotricas de los niños de 0-7 años*. Unidad VII. Venezuela. Recuperado en: <http://slidehare.net/.../desarrollo-psicomotor-del-p>.

- Comellas, M. y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la Educación Infantil*. Barcelona, España: Recursos Pedagógicos. CEAC.COM.
- Cuba, N. L. y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las Institución Educativa Inicial Niño Dios de la localidad de Santa Clara* (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Lima – Perú) Recuperado en: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Durivage, J. (2007). *Educación y psicomotricidad manual para el nivel pre escolar*. Mexico: editoriales trillas.
- Espezua, L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la institución Educativa inicial N° 192 de la ciudad de Puno* (Tesis de pre grado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades, Escuela profesional de Educación) Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle//245/ESPEZUA_LIDIA_PSICOMOTRICIDAD_NINOS_TRES_Y_CUATRO_ANOS.pdf?sequence=4.
- García, A. (2011). *La psicotricidad. El desarrollo psicomotor en niños y niñas de 0-6 años*. Recuperado en: <http://eduinova.es/ene09/LA%pdf>.
- García, B. Arce, S. (2002). *Problemas de aprendizaje*. Guatemala. Editorial Piedra Santa.
- García, J. A y Fernández, (1996). *Juego y psicomotricidad*. Madrid, España:

CEPE.

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Gastiaburú, G. M. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E del Callao* (Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola Lima-Perú) Recuperado en: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream//1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20d.

Giner, M. (2015). *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje*. [Publicación de blog: Psicología y pedagogía]. Recuperado en: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/01/la-importancia-del-desarrollo.html>.

Gómez, T. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga* (Tesis pregrado). Recuperado en: <http://wwwrepository.ut.edu.co/bitstream/pdf>.

González, M. (2012). *Diseño de estrategias didácticas para las actividades musicales que faciliten el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del C.E.I. "José Manuel Fuentes Acevedo* (Tesis de Posgrado, Universidad Latino Americana y del Caribe –ULAC). Recuperado en: <https://docplayer.es/12666256-Universidad-latinoamericana-y-del-caribe-ulac-coordinacion-de-postgrado-maestria-en-educacion-inicial.html>.

Guerra, G. (2010). *El juego simbólico, elementos, dimensiones*. Revista digital EDUINNOVA.

Hernández S. y otros (2006). *Metodología de la Investigación*. (4º Edic.) México Editorial Mc. Graw Hill.

Hernández S. y otros (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Edic.) México. Editorial Mc. Graw Hill.

Huamán, H. y Avalo, S. (2010). *Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Abancay - Apurímac*, (Tesis de pregrado para optar el grado de licenciada en educación Especialidad, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac).

Jaramillo, C. (2011). *Proceso del desarrollo psicomotor*, Recuperado en: <http://slideshare.net/.../proceso-del-desarrollo-psicomotor-segunda-pa>.

Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.

Molina, R. (2009). *El desarrollo psicomotor*. Granada – España. Artículo. Recuperado en: <http://.csi.csif.es/andalucia/.../mod.../REMEDIOSMOLINA>.

Montesori, M. (s/f). *Método Montessori*. Recupero de <https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>.

- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid España: Editorial Alianza.
- Motta, C. (2004) *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Ortega y Jiménez I. (2004). *Pisomotricidad teoría y programación segunda edición*. El pequeño Arlequin 2. Océano. Madrid-España: edición Anna Biosca
- Pareja, C. y Villegas, C. (2010). *Programa de actividades psicomotrices y desarrollo de la habilidad social en los niños con retardo mental leve de la Institución educativa Especial Beato Pierre Francois Jamet, Abancay-2010*. (Tesis de pregrado, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac).
- Pedraza, S. y Bustinza, J. (2011). *Actividades Lúdicas en el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños (as), de 5 años de la institución educativa inicial N°125 Divino Maestro de Abancay – 2011*. (tesis de pre grado, para optar el Título Profesional de Licenciado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac).
- Pérez, J. (2013) *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de Casma, año 2012* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote). Recuperado en: [Claudiomeza blogspot com /2014/10/ niveldepsicomotricidad-en-los-niños- y.htm](http://claudiomeza.blogspot.com/2014/10/niveldepsicomotricidad-en-los-niños-y.htm).
- Piaget. (1936). *El niño mediante la actividad corporal piensa*.
- Ponce, M. y Burbano, M. (2001). *Estudio descriptivo del desarrollo motor de los*

niños y niñas entre cuatro y siete años de edad. Quito-Ecuador: Puce.

Rosales, C. J. y Sulca, M. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima, 2015* (Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes Facultad de Educación y Ciencias Humanas Huancayo-Perú)

Silva, M. (2007), *Desarrollo de la psicomotricidad.* Guatemala: Editorial Piedrasanta.

Steiner, R. (1919). *El método Waldorf*, desarrollado en Stuttgart, en la escuela para los hijos de los obreros de la fábrica Waldorf-Astoria.

Tamayo M. (2003). *El Proceso de la Investigación Científica.* Editorial Ilmusa, S.A. Dec.V. Grupo Noriega.

Thoumi, S. (2003). *Técnicas de la Motivación Infantil.* Colombia: Ediciones Gamma.