



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍCAS EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y COORDINACIÓN MOTORA
GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 366 DISTRITO DE
LAMPA, PUNO 2022”**

PRESENTADA POR

BACH. ESPERANZA MAMANI QUISOCALA

ASESOR

DR. LUIS DELFIN BERMEJO PERALTA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA – PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I:	15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	15
1.2. Definición del problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos de la Investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. Justificación e importancia de la investigación.	17
1.5.3. Operacionalización de variables	19
1.6. Hipótesis de la Investigación.	20
1.6.1. Hipótesis general	20
1.6.2. Hipótesis específica.....	20
CAPÍTULO II:	21
MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1. Antecedente internacional.....	21

2.1.2. Antecedente nacional.	22
2.2. Bases teóricas.	24
2.3. Marco conceptual.	40
CAPÍTULO III:	43
MÉTODO.....	43
3.1. Tipo de investigación.	43
3.2. Diseño de investigación.	43
3.3. Población y muestra.	44
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	45
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	46
CAPÍTULO IV:.....	47
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	47
4.1. Presentación de resultados por variables.	47
4.1.3. Confiabilidad del instrumento de “Estrategias Lúdicas”	51
4.1.4. Confiabilidad del instrum. de “Coordinación Motora Gruesa” ..	51
4.2. Contrastación de Hipótesis	106
4.3. Discusión de resultados.	120
CAPÍTULO V:	124
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	124
5.1 Conclusiones.	124
5.2 Recomendaciones.	125
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	127
ANEXOS	130
Anexo 1	
Anexo 2	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables de estudio	19
Tabla 2. Población de niños de la I.E.I N° 336 de Lampa, Puno 2022.	44
Tabla 3. Muestra de niños de Cinco años de la I.E.I. N° 336 de Lampa, Puno 2022.....	45
Tabla 4. Tabla de especificaciones de Ficha de Observación de la Estrategia Lúdica.....	48
Tabla 5. Tabla de especificaciones de Ficha de Observación de la Coordinación Motora Gruesa.....	49
Tabla 6. Validez del instrumento por juicio de expertos.....	50
Tabla 7. Aspectos o criterios de validación del instrumento de “Ficha de Observación”	50
Tabla 8. Estadística de fiabilidad de instrumento de Estrategias Lúdicas	51
Tabla 9. Estadística de fiabilidad de Coordinación Motora Gruesa.....	52
Tabla 10. Uso situacional de los niños y niñas sobre la estrategia lúdica.....	54
Tabla 11. Recojo de Información	56
Tabla 12. Realiza el juego lúdico	57
Tabla 13. La práctica del juego lúdico es adecuada	59
Tabla 14. Tiene accesibilidad al juego lúdico	61
<i>Tabla 15. Tiene conocimiento del juego lúdico</i>	62
Tabla 16. Es positiva el Juego Lúdico	64
Tabla 17. La estrategia lúdica aporta en el desarrollo motriz	65
Tabla 18. Sirve como soporte positivo en el desarrollo motriz la estrategia lúdica.	67
Tabla 19. La estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño.....	69
Tabla 20. Tiene coordinación motriz el niño o niña.	71
Tabla 21. Es aceptable la coordinación de manos y pies	73
Tabla 22. Contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña.....	75
Tabla 23. La estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa	77
Tabla 24. Favorece la coordinación motora gruesa.....	79
Tabla 25. La habilidad de motora gruesa en el niño y niña	81

Tabla 26. El desplazamiento en el patio favorece al niño y niña	82
Tabla 27. Realiza el movimiento corporal en la actividad	84
Tabla 28. Coordina sus movimientos el niño y niña	86
Tabla 29. Flexiona con facilidad sus rodillas el niño y niña	88
Tabla 30. Tiene equilibrio en un solo pie.....	90
Tabla 31. Con facilidad salta con los dos pies	92
Tabla 32. Tiene agilidad en los movimientos corporales.....	94
Tabla 33. Tiene coordinación en movimientos corporales	96
Tabla 34. Realiza equilibrio corporal el niño y niña	98
Tabla 35. Realiza coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal	100
Tabla 36. Prueba de Confiabilidad de Cronbach mediante Excel.....	103
Tabla 37. Frecuencia observada	108
Tabla 38. Frecuencias observadas1	108
Tabla 39. Frecuencias observadas2	109
Tabla 40. Frecuencias esperadas	109
Tabla 41. Cálculo del Chi ²	110
Tabla 42. Contrastación de Hipótesis con Chi cuadrado	112
Tabla 43. Pruebas de Chi cuadrado	113
Tabla 44. Tabla cruzada estrategias lúdicas*Desarrollo de la motricidad gruesa	115
Tabla 45. Pruebas de chi-cuadrado	116
Tabla 46. Tabla cruzada estrategias lúdicas*Dimensiones de la motricidad gruesa	118
Tabla 47. Pruebas de chi-cuadrado	119

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dominio de capacidades psicomotoras gruesas	40
Figura 2. Niños y niñas de grupos de estudio	53
Figura 3. Uso situacional de los niños y niñas sobre la estrategia lúdica	55
Figura 4. Uso situacional de los niños y niñas sobre la coordinación motora gruesa	56
Figura 5. Realiza el juego lúdico	58
Figura 6. La práctica del juego es adecuada	60
Figura 7. Tiene accesibilidad al juego lúdico	61
Figura 8. Tiene conocimiento del juego lúdico.....	63
Figura 9. Contribución positiva del juego lúdico en el niño, niña, se ubica.....	64
Figura 10. Las estrategias lúdicas aportan en el desarrollo motriz	66
Figura 11. Soporte positivo en el desarrollo motriz la estrategia lúdica.....	68
Figura 12. La estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño	70
Figura 13. Tiene coordinación motriz el niño o niña.....	72
Figura 14. Es aceptable la coordinación de manos y pies.....	74
Figura 15. Contribuye la estrategia lúdica en la confianza del y niña	76
Figura 16. La estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa.....	78
Figura 17. Favorece la coordinación motora	80
Figura 18. La habilidad de motora gruesa en el niño o niña.....	81
Figura 19. Desplazamiento en el patio del niño, niña se ubica.....	83
Figura 20. Realiza el movimiento corporal en la actividad	84
Figura 21. Coordina sus movimientos el niño o niña	87
Figura 22. Realiza la Flexión con facilidad sus rodillas el niño o niña	89
Figura 23. Tiene equilibrio en un solo pie?	91
Figura 24. Realiza con facilidad el salto con los dos pies juntos.....	93
Figura 25. Realiza agilidad en los movimientos corporales	95
Figura 26. Realiza coordinación en movimientos corporales	97
Figura 27. Realiza equilibrio corporal el niño y la niña.....	99
Figura 28. Realiza coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal.....	101
Figura 29. Gráfica de distribución	109

Figura 30. Tabla cruzada “Estrategias Lúdicas*Coordinación Motora Gruesa.	114
Figura 31. Desarrollo de la motricidad gruesa	117
Figura 32. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	120

RESUMEN

La prioridad es el objetivo de la investigación que la estrategia lúdica favorece significativamente a la coordinación motora gruesa en los preescolares de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022.

La investigación es el cuantitativo de tipo aplicado, toda vez que se busca cambiar la realidad del objeto de estudio, es decir mejorar la expresión oral de los niños y niñas. Se manipulará una de las variables, en este caso los cuentos con el fin de fortalecer el lenguaje oral de los niños y niñas de la muestra seleccionada.

El diseño es no experimental porque se aplicó ficha de observación utilizando los juegos lúdicos que induce a cambios físicos con el desarrollo de la motora gruesa vinculada a la realidad de los procesos de aprendizaje en el área de personal social del primer bimestre de los estudiantes preescolares se definió la muestra, de la única aula de cinco años como es nuestro caso sobre la estrategia de juegos lúdicos.

Con un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 % se puede afirmar que existe correlacional significativa y la confiabilidad significativa del instrumento ($r=0,838$ y $p \leq 0,001$) aplicado de los variables de estrategias lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa y el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas preescolares de cinco años de la Institución Educativa N° 336 de lampa, provincia y Departamento de Puno, 2022.

PALABRAS CLAVE: Estrategia de Juegos Lúdicos, Motricidad gruesa, esquema corporal, habilidad y procesos pedagógicos del área de personal social del primer bimestre.

ABSTRACT

The priority is the objective of the research that the playful strategy significantly favors gross motor coordination in five-year-old preschoolers of the Initial Educational Institution No. 336 of Lampa, Province and Department of Puno, 2022.

The research is quantitative of the applied type, since it seeks to change the reality of the object of study, that is, to improve the oral expression of children. One of the variables will be manipulated, in this case the stories in order to strengthen the oral language of the children of the selected sample.

The design is non-experimental because an observation sheet was applied using playful games that induce physical changes with the development of gross motor skills linked to the reality of learning processes in the area of social personnel in the first two-month period of preschool students. Defined the sample, from the only classroom of five years, as is our case on the playful games' strategy.

With a confidence level of 95% and a margin of error of 5%, it can be stated that there is significant correlation and significant reliability of the instrument ($r=0.838$ and $p < 0.001$) applied to the variables of playful strategies and development of gross motor skills. And the development of the competence coexists and participates democratically in the search for the common good of the five-year-old preschool boys and girls of the Educational Institution No. 336 of Lampa, province and Department of Puno, 2022.

KEY WORDS: Ludic Games Strategy, Gross Motor skills, body scheme, ability and pedagogical processes of the social personnel area of the first two months.

INTRODUCCIÓN

En los nuevos tiempos hay desafíos, retos para desarrollar la indagación que tiene sus propósitos que se fundamenta en las teorías, enfoques que se utiliza en la fundamentación en diferentes casos educativos que se exige nuevos aportes a la mejora de los servicios educativos en diferentes contextos que se requieren que se haga estudios de investigación en favor de la educación inicial, para ello se ha realizado la investigación de tipo descriptivo correlacional denominado “Estrategias Lúdicas y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución educativa N° 336 del Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, año 2022” el cual es vinculante con el área de personal social del primer bimestre en el presente año escolar que manifiesta que se mediante los resultados del estudio de la investigación relacionado al uso de las estrategias lúdicas que el niño en la etapa pre operacional desarrolla la habilidades de motora gruesa, interactuando con los niños y niñas se desarrolló diferentes juegos lúdicos propios de la realidad que asimila y construye su cuerpo para el bien mismo, el contenido es cuatro capítulos;

El capítulo I consigna el Planteamiento del Problema donde se consideran entre otros elementos la descripción de la realidad problemática sobre las estrategias lúdicas y el desaprovechamiento del desarrollo de la motricidad gruesa, la formulación del problema y la formulación del objetivo general y los específicos y ponemos en alcance la importancia de la investigación y las limitaciones que existe en la investigación.

El capítulo II se refiere al marco teórico en el que se señala sobre los antecedentes de la investigación nacional, regional, local e internacional relacionado a las variables en estudio como son las estrategias lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa, las definiciones de la formulación de cada variable, la definición de los términos básicos del marco conceptual y la formulación de las hipótesis y las subhipótesis y las definiciones de la motora gruesa.

El capítulo III es la definición de la metodología de la investigación donde se incluye el tipo de investigación, el diseño de investigación; la población y muestra de estudio, asimismo los instrumentos utilizados de recojo de datos, la validación de los instrumentos y uso de técnicas de instrumentos finalmente el procesamiento de la información.

El capítulo IV está enfocada sobre los resultados de la investigación relacionados al objetivo general, objetivos específicos, hipótesis y subhipótesis y la correlación con el logro bimestral del primer bimestre del área de personal social.

El capítulo V se enfoca sobre las conclusiones y las sugerencias en base a los resultados alcanzados en la investigación realizada y la referencia consultada.

CAPÍTULO I:

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

En el desarrollo educativo de los estudiantes se han notado una serie de dificultades, que son el resultado de diversos problemas, la incapacidad para criar a los niños de manera adecuada e integral, y en ocasiones dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, esto enfatiza la importancia de los juegos. Y juegos en estudiantes en edad escolar, la importancia de la coordinación motora de gran volumen existente.

Significativamente con la denominación del Título: “Estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I N° 366 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno 2022.

El juego lúdico es actividad recreativa medio de diversión, el disfrute de los niños en edad escolar, en ocasiones, sirve como estrategia, herramienta educativa. El método de investigación es determinar ¿De qué manera las Estrategias Lúdicas favorece a la Coordinación Motora Gruesa en los

preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 336 de distrito de Lampa, Puno 2022?

Entonces, los juegos lúdicos, elevan los niveles visuales, auditivos, táctiles, físicos hasta el desarrollo mediante la coordinación motora gruesa es involucrar a los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 366. La investigación está dentro del marco de la demostración de variables fundamentales que requiere hacer la investigación.

1.2. Definición del problema.

Se puede distinguir que las estrategias lúdicas como actividad propia del niño en proceso de crecimiento, es aporte valiosísimo en la coordinación motora gruesa es parte del desarrollo corporal del niño, niña en edad escolar; de ahí nacen las siguientes inquietudes que serán resueltas durante la investigación:

1.2.1. Problema general

¿De qué manera las estrategias lúdicas favorecen a la coordinación motora gruesa a los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

a) ¿Por qué las actividades del juego lúdico favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022?

- b) ¿Por qué la comunicación de la estrategia lúdica favorece las dimensiones de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022?

1.3. Objetivos de la Investigación.

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las estrategias lúdicas favorece a la coordinación motora gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar a las actividades del juego lúdico que favorece el desarrollo de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 del Distrito de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022
- b) Determinar que las fortalezas de la estrategia lúdica favorecen a las dimensiones de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022

1.4. Justificación e importancia de la investigación.

Dado a nivel teórico el carácter educativo va por intermedio del presente proyecto de investigación que servirá para demostrar la forma de favorecer en los juegos lúdicos como forma de contribuir en el proceso formativo. No en vano existen variedades de forma, estrategias de hacer que

los estudiantes puedan fortalecer en la investigación de la motricidad gruesa que es parte esencial de mucha importancia en los estudiantes.

La investigación a nivel metodológico tiene alcances trascendentales cómo hacer que mediante la conclusión la investigación se convierta en tema motivador en las estrategias lúdicas, debe vincularse con la coordinación motora gruesa. La investigación se generalice en los preescolares de toda la de la I.E.I N° 336.

Cada variable será demostrada metodológica en su diseño cuantitativo, desarrollo teórico mediante la consulta bibliográfica oportuna y confiable según las variables de estudio: estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa que estaremos demostrando que favorece en la relación entre las variables de estudio.

Lo cual hacemos a nivel práctico el estudio mediante fichas de investigación observada es aplicada a los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 336, Comprender los resultados de las variables de investigación. Contrariamente a todos estos argumentos, la investigación está bien fundada.

1.5. Variables. Operacionalización.

1.5.1. Variable independiente: Estrategias lúdicas

1.5.2. Variable dependiente: Coordinación motora gruesa

1.5.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Variables de estudio

Variable Independiente	Indicadores	Subindicadores	Medición
Estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad del juego lúdico • Fortalezas de la estrategia lúdica 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamento del juego lúdico • Bases de los juegos lúdicos 	Inicio
		<ul style="list-style-type: none"> • Manifestación establecida del juego lúdico • Orientaciones de la estrategia lúdica • Momentos de la estrategia lúdica • Estrategias comunes de los juegos lúdicos 	En proceso Logrado
Variable Dependiente	Indicadores	Subindicadores	Medición
Coordinación motora gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la motricidad gruesa • Dimensiones de la motricidad gruesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motricidad gruesa • Habilidades motoras gruesa 	Inicio
		<ul style="list-style-type: none"> • Momentos de la motricidad gruesa • Dimensión motora gruesa • Dimensión del esquema corporal • Dimensión del desarrollo corporal 	En proceso Logrado

Nota: Elaboración propia. 2022.

1.6. Hipótesis de la Investigación.

1.6.1. Hipótesis general

Las estrategias lúdicas favorecen significativamente a la coordinación motora gruesa en los preescolares de cinco años edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022.

1.6.2. Hipótesis específica

- c) Las actividades del juego lúdico que favorece significativamente a la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022.
- d) Las fortalezas de la estrategia lúdica favorecen significativamente a las dimensiones de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. Antecedente internacional

Gonzales, M. & Rodríguez, M. (2018). El trabajo de investigación *“Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”* tiene como objetivo determinar que el argumento que poseen las estrategias lúdicas en el evolución de asignatura educación de los niños y niñas de aprendizaje preliminar, considerando el coraje y importancia que ahora en plazo tienen saliente andóbal de estrategias en el interior y exterior del clase en el cual se incrementa el evolución evidenciando la trascendencia que tiene el coyuntura en el anticipo social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de aumento en particular en sus primeros primaveras de biografía los cuales tonada importantes y significativos para su incremento total se abordó temas relacionados a la trascendencia que tiene el universitario en el interior del evolución de asignatura, el mismo que pasivo organismo centinela y consentir

que los infantes adquieran la erudición a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la operación de nuevos conocimientos el encuadre que siguió la observación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de enseñanzas previas sobre la laboriosidad de las estrategias lúdicas en la evolución de educación en el aprendizaje preliminar esta revisión permitió ejecutar una disección e glosa de la proclamación relevante que proporcionaron los diferentes autores de las enseñanzas anteriores, que contribuyeron a originar el círculo teórico de la observación además se fundamenta en la exposición de Piaget donde el coyuntura es un hecho decisivo de educación, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el artículo incondicional donde se establece el leyes a un incremento total en todas sus dimensiones los resultados obtenidos de la observación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de usanza efectiva en el prosperidad del conducta de los estudiantes, fortaleciendo a su ocasión las conocidos interpersonales para conseguir una convivencia de avenencia en la liceo y en su entorno.

2.1.2. Antecedente nacional.

Almora & Quispe (2019). La investigación tiene objetivo del estudio de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Innova School, de la ciudad de Huancayo, es sugerir juegos que puedan facilitar el aprendizaje entre los estudiantes del colegio Innova School de

Huancayo. Conclusión; Envía tu solicitud 1. Divertido juego en la Escuela Innova de Huancayo. Incidiendo en si aprenden más jugando en el aula, el 76,19% de los alumnos respondió que sí. El 76,19% de ellos está seguro de haber aprendido más.

Se pueden sacar las siguientes conclusiones: 1. El juego debe ser considerado e implementado. Por la misma razón, los docentes y administradores deben diseñar actividades que promuevan la alegría en las sesiones de aprendizaje. 2. Los docentes necesitan una formación continua para comprender las nuevas tendencias y estrategias educativas que inciden y repercuten positivamente en todos los ámbitos. La razón por la que deberían planificar lecciones incluye actividades divertidas. Por lo mismo, además de proporcionar a los alumnos los materiales de entretenimiento, también deben intentarlo.

2.1.3. Antecedente regional.

Amézquita & Atahualpa (2015). Aplicación de programa de actividades recreativas en motricidad de niños de 4 años en Padre “Pérez de Guereñu”, Arequipa – 2014. Encontró que: uno fue la motricidad gruesa, que antes del inicio de la aplicación mostró un 44,4% buena y un 43,4% normal. Esto indica una falta de éxito en las habilidades motoras del niño. En segundo lugar, con el desarrollo de programas de actividades lúdicas basadas en el aspecto del movimiento: cuerpo dinámico y estático, el 83,6% fue calificado como bueno y el 16,4% como normal. En tercer lugar, al utilizar

estudiantes, se puede concluir que el 37% de los estudiantes obtuvieron buenos resultados en el examen de ingreso, pero luego, cuando se utilizaron actividades recreativas, este número aumentó a 74,1%, lo que refleja el progreso del estudiante. Recomendación: En primer lugar, se debe incluir el proyecto de innovación psicomotriz en el currículo educativo institucional, es decir, desarrollar un diagnóstico inicial que determine el nivel de entrada a la línea de base sobre la cual se pueden aplicar acciones correctivas. En segundo lugar, las medidas dirigidas a las habilidades motoras gruesas en niños de 4 años están justificadas para respaldar las pautas operativas en la pedagogía psicológica de resolución de problemas genéticos. Tercero, las acciones deben priorizar incentivos basados en la condición positiva de la herramienta para que se sientan satisfechos con sus resultados.

2.1.4. Antecedente local

Guerreros (2019) Aplicar estrategias interesantes basadas en métodos críticos para desarrollar conceptos espaciales en matemáticas para niños de 5 años en I.E.I N° 1412 Lacasani, Provincia de Moho, Región Puno, 2019. Este trabajo sustenta la primera conclusión es: después de enviar la solicitud de 7 estudiantes, el 71% obtuvo A, el 43% de ellos obtuvo B, y el 29% obtuvo C. Segunda, Después de probar la hipótesis, esto se puede afirmar rechazando la hipótesis nula (H_0) y aceptando la hipótesis nula observada (H_1).

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. Estrategia lúdica.

La estrategia pedagógica en educación inicial. Las responsabilidades de los maestros se comparten con los estudiantes durante toda la clase. En potenciar los sentidos, sensaciones, emociones. Abordaremos sobre las diversas formas, maneras de implicancia sobre el juego lúdico que se convierte en una alternativa que coadyuva con la educación de los estudiantes.

2.2.1.1. Actividad del juego lúdico.

2.2.1.1.1. Manifestación del juego lúdico.

Según Caballero (2010). Manifiesta que los juegos lúdicos es una acción normal, autónoma, la presencia del desarrollo del niño, actividad lúdica es elección, como aspecto de individuo, de cara a la realidad existente, en el ambiente educativo, contribuye creatividad, interacción, educación de niños. Según Villarreal (2014). Manifiesta que refleja la diversión del juego, refleja las metas que todos los niños quieren alcanzar, crea expectativas profundas acerca de descubrir la confianza, sentirse emocionalmente estable y enfrentar los miedos. El miedo y la ansiedad los mantienen preocupados con la realidad. El juego simboliza, representa, manifiesta y divierte emocionalmente.

En la actualidad investigativo: Diversos filósofos y psicólogos han considerado sus hipótesis, tres de las cuales han sido seleccionadas y analizadas con aportes de reconocidos autores, Caballero (2010).

a) Manifestación del desarrollo evolutivo.

Para Piaget (1956). Afirma que el juego es parte del conocimiento del niño, porque representa el aprovechamiento práctico, reproductivo de la situación según cada fase evolutiva del niño (p. 83). Asimismo, divide el progreso cognitivo en cuatro fases: muchos años la fase motora sensitiva comienza entre el nacimiento y los dos años de edad, el período preoperatorio dura entre los dos y los seis años, la fase activa o específica dura desde los seis a los siete hasta los once años de edad, y la cuarta fase oficialmente activa durante la Revista Evolución en sobre la edad de doce años.

b) Manifestación teoría socio cultural.

Según Vygotsky (1924). Declarar que el juego debe repetir el fondo del juego; Estos son fenómenos universales, las escenas en el juego más allá del instinto, la vibración en cada individuo. En conclusión, Vygotsky (1924). Cree actividades completas, colabore con otros estudiantes y cumpla roles importantes que complementen el desarrollo de su hijo.

c) Manifestación teoría de aprendizaje.

Bruner (1984). Combina el juego con la inmadurez de los alumnos, lo que hace que los padres obedezcan a sus padres en determinados momentos para proporcionarles las necesidades básicas de juego.

2.2.1.1.2. Bases del juego lúdico.

Los juegos lúdicos, facilita autoconfianza, autonomía, desarrollo corporal; convirtiéndose en actividades recreativas,

educativas básicamente. Escobedo (2014). “El juego se utiliza para la diversión, disfrute de los estudiantes. Si bien ayuda a comprender la realidad, capacita al estudiante, facilita el proceso social, cumple una función reparadora. (p. 56).

De ahí, el juego lúdico, permite gozo, creatividad, conocimiento. Desde esta perspectiva las actividades lúdicas fortalecen tres condiciones para desarrollarse: satisfacciones, seguridades, libertades.

El juego influye directamente en el desarrollo del estudiante, llega a descubrir, reconocer su entorno, la actividad para extraer, elaborar sobre sus deseos, temores, fantasías hasta confirmar su personalidad.

2.2.1.1.3. Fundamento del juego lúdico.

Según (Jimenez, 1992, pág. 18). Manifiesta que los juegos pertenecen al mundo de los niños, y también interesan a niños, adolescentes y adultos, aunque de diferentes perspectivas. Entre los factores de amenaza tienden a ejercicio.

Señala Jiménez (1992). Son los siguientes:

- a) Deseos de aprender. - La motivación fundamental para alumnos, es que lo he aprendido muchas veces y no sé si es original o no. Ninguna otra motivación puede igualar, por lo que podemos decir con seguridad que jugar es una forma segura de aprender.

- b) La fantasía. - Da la casualidad de que, al participar en el juego activo, nos deshacemos del mundo real que nos rodea y nos trasladamos al mundo imaginario, aunque fugaz, pero inherentemente responsable.
- c) Probarse uno mismo. - Los juegos permiten apreciar la valentía, destreza de parte activa. Muchos llevan esta característica a su máxima expresión. La mayoría de los juegos fuertemente competitivos.
- d) El ejercicio. Es mental, físicamente o una mezcla, se convierte en la fuerza motriz del juego. Cada uno de ellos es beneficioso para el mantenimiento del cuerpo humano, en unos casos a través del ejercicio cognitivo, en otros a través del ejercicio continuo e intuitivo.
- e) El espíritu de juego. Los juegos tienen un componente muy social ya que casi todos los juegos requieren la participación de dos o más jugadores, fomentando así la unidad social.
- f) Necesidad de reconocimiento. Todos los niños tienen la necesidad innata de reconocer el grupo social en el que viven, esforzándose consciente e inconscientemente por ser significativos en su entorno. El juego es nuestra personalidad, capacidad y habilidad.

Al respecto Jiménez (1992), resume lo cual señalamos las características:

- El juego, es vital para el alumno en actividad físico, psicológico.

- El juego propicia la creatividad.
- La satisfacción que produce el niño.

Según Oyola (1918). Manifiesta son fortalezas para las estrategias lúdicas. Los juegos se dividen en las siguientes categorías.

a) ¿Por qué y cuándo se desarrollan?

- Juegos hogareños
- Juegos de jardín de infantes
- Juegos escolares

b) Por los objetivos educativos especiales

- Sensoriales
- Juegos visuales
- Juegos auditivos
- Juegos táctiles
- Juegos de sentido básico

c) Motores

- Juegos de velocidad
- Juegos de agilidad
- Juegos de puntería
- Juegos de equilibrio
- Juegos de destreza
- Juegos intelectuales
- Juegos sociales

d) Por los procedimientos pedagógicos

- Juegos activos

- Juegos asociativos
 - Juegos instintivos o miméticos
- e) Por el modo metodológico
- Juegos individuales
 - Juegos colectivos
 - Juegos libres
 - Juegos vigilados
 - Juegos organizados
 - Juegos de iniciación deportiva
 - Juegos deportivos escolares
 - Juegos aritméticos

2.2.2.1. Fortalezas de la estrategia lúdica.

2.2.2.1.1. Orientaciones de la estrategia lúdica.

Las orientaciones de la estrategia amplia como confusa del estudiante, entretenimiento. Carrera (2015). Las orientaciones de la estrategia lúdica, considera “El juego sirve como estrategia lúdica para fomentar motricidad, complementada con gozo, creatividad, esfuerzo, conocimiento”. (p. 254).

Destaca Campos (2000). La actividad lúdica, son entendidas como la actividad de ejercicios voluntarios e involuntarios complementarias en desarrollo corporal en el niño, los cuales se encuentran en recuperar la autoestima.

2.2.2.1.2. Momentos de la estrategia lúdica.

Durante la actividad física se presentan momentos en el juego lúdico, se presenta a través de los seres humanos, es indispensable para la existencia de los mismos, pero como cada vez se incrementan nuevas reglas hacen que los niños fácilmente lo dejen de practicar. Es señalada por Listello (1993). Los momentos en la estrategia del juego lúdico, determino: pura, espontanea, placentera, libre, delimitada, ficticio y reglamentada

- Pura. - No posee dentro de sí una finalidad concreta jugar libremente, en la búsqueda del placer que genera en sí. El juego lúdico no tiene más sentido de actividad.
- Espontánea. - Surge como repentina, simple, sin preparación para ello. No requiere ninguna presión y la diversión es voluntaria.
- Placentera. - El juego lúdico gira fundamentalmente entorno a la producción de placer de carácter moral, físico, estético, sensual, favoreciendo impulsos profundos de los alumnos que emprenden el juego.
- Libre. - Da libertad, facilita la toma de decisiones en los alumnos, permite actuar dentro de él sin que se convierta en obligación. El alumno que participe deje de ser inmediatamente lo que es: juega libremente, no requiere de tiempo fijo.

- Delimitada. - El juego se desarrolla dentro de unos límites de espacio, tiempo preciso, fijado de antemano; tiene tiempo limitado, es reglamentado.
 - Ficticia. - En comparación con la vida corriente del niño, el juego lúdico, es ante todo irreal, en el sentido que se desarrolla en medio de situaciones inexistentes que carecen de trascendencia, connotación, papel protagónico, mucha imaginación, fantasía creativa que promueva interés en el niño por el juego lúdico.
- a) Juegos de imitación. - Son aquellas manifestaciones lúdicas, el participante busca ser otro, desplegando una actividad en una situación imaginaria. El jugador que se convierte en un personaje aparte, se comporta de esta manera.
 - b) Juegos de simple ejercicio o sensomotores. - Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es el simple placer del descubrimiento del mundo; surgen como placer funcional del movimiento, madura su sistema nervioso.
 - c) Juegos simbólicos. Al respecto Piaget (1956). Ella ilustra esta etapa con un ejemplo, una niña jugando con una muñeca, un soldadito, un niño le cambia la vida, pero a su manera la arregla; sus alegrías, todos sus conflictos, pero los resuelve, y sobre todo los compensa, los compensa. (pág. 152).

- d) Juegos no reglamentados. - Es la producción de placer mediante actividades que estimulen los sentidos, el niño comienza a conocer su mundo propio, innato, relacionándose con la ficción.
- e) Juegos reglamentados. - Crea nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza o características del medio, tanto social como ambiental sano.
- f) El juego dirigido. - Es el juego lúdico, que toma como también llamado juego lúdico organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico, etc., son actividades que tiene cierta limitación en el accionar físicamente.

2.2.2.1.3. Estrategias comunes de los juegos lúdicos.

Los juegos lúdicos contribuyen de esta manera según Romero (1995). “Para los alumnos la motricidad gruesa, proponemos para el desarrollo de la motricidad mediante los juegos lúdicos.” (p. 73).

Según Puelles (2000). Entre ellas destacan:

a) Coordinación y equilibrio

Las huellas es una opción que estimulará su equilibrio.

b) La carretilla

El juego de andar en bicicleta es un juego simple amado por todos.

c) Lanzamiento de bolas

Estas acciones son importantes para la estrategia.

d) La tela de araña.

Para poder hacer esto, necesitas cinta o lana y un pasillo para evitar las telarañas.

2.2.2. Coordinación motora gruesa.

Los niños que tienen dificultades con las habilidades motoras gruesas, tienen problemas para hacer movimientos con todo el cuerpo, como escalar, hacer saltos de tijeras, todo tipo de actividades propias a la edad de los niños.

2.2.2.1. Desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2.2.1.1. Motricidad gruesa.

Según Pazmiño y Proaño (2009). Se refiere a la coordinación motora gruesa como la movilidad total incluye la capacidad de estirar de forma independiente diferentes grupos musculares, es realizar movimientos que involucran diferentes partes del cuerpo (p.28). Para eficaz de la motricidad gruesa se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento, control del cuerpo del niño.

2.2.2.1.2. Habilidades de la motricidad gruesa.

Villanueva (2014). Así, nos dice si las áreas motoras grandes o pequeñas están relacionadas con los cambios en la posición corporal y el equilibrio corporal en niños y niñas.

El desarrollo del área motriz del niño implica una maduración neurológica, como tronco. El desarrollo

psicomotor suficiente en un niño puede mejorar la capacidad de velocidad de un niño.

2.2.2.1.2. Momentos de la motricidad gruesa.

Las habilidades motrices son motricidad, gestos técnicos, creatividad, espontaneidad, intuición; impulso de intencionalidades, personalidades, construcción de subjetividad. (Piaget, 1977, pág. 74).

La motricidad gruesa es algo intrínseco del ser humano que va relacionado con sus hábitos de comportamiento, para el desarrollo global, teniendo como base la sociología humana o biología.

2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2.2.2.1. Dimensión motora gruesa.

La dimensión motora gruesa, establece integración con acciones lúdicas con la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión, según las necesidades del movimiento a desarrollar. Al respecto Carrera (2015),

Coordinación mencionada, la capacidad de unificar el trabajo de todo el cuerpo. Diferentes músculos esqueléticos del cuerpo. Sincronizar parámetros de ruta deporte con fines competitivos, algo de movimiento con actividad física.

a) Desplazamiento. Lujan y Ivania (2017). Definen que el desplazamiento, es parte importante de diferentes actividades realizadas como la gran protagonista de coordinación general. Abarca combinación de movimientos de manera consciente, inconsciente. Mencionan que el desplazamiento es parte de la importancia de las diversas actividades realizadas. Garantizado para ser un gran héroe. Coordinación general. incluyendo cualquier asociación consciente de actividades en causar diferentes cambios. El desplazamiento se define la posición del niño con los desplazamientos, son eficaces del motor grueso mediante actividades como juegos lúdicos.

b) Equilibrio. Lujan y Ivania (2017). Esta es una respuesta básica que existe en cualquier régimen de ejercicio y desarrolla el equilibrio sosteniéndose, parándose, rebotando, saltando; va desde el trabajo de estrés incorporado hasta la reducción y preparación de habilidades en el espacio. Para Lujan y Ivania (2017). Mantener el equilibrio y la postura se debe a que en este proceso la relación motriz del niño no está bien

establecida, el cual conlleva a lograr buen desarrollo de crecimiento.

c) Equilibrio dinámico. Es el estado mediante su movimiento. En este movimiento, estás cambiando constantemente tu centro de gravedad, levantando pesas, lo importante en la mayoría de los deportes es la capacidad de mantener la postura correcta necesaria para la actividad física durante el movimiento. Fiallos (2016). Reitera la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa.

d) Lateralidad. Define Bilbao & Oña (2000) sostiene que la lateralidad motora es adquirida, a tenor de la falta de resultados concluyentes genetistas, incapaces de explicar fenómenos que presenten diversas lateralidades.

2.2.2.2.2. Dimensiones del esquema corporal.

Las dimensiones del esquema corporal, son fortalecidas con movimientos activos: es imagen mental físico, representación en el cuerpo durante el movimiento, estáticamente, gracias que puede situar en entorno del niño.

Para Wallon (2007). “Es el resultado, la condición precisa entre el niño y su medio” (p.72).

2.2.2.2.3. Dimensión del desarrollo corporal.

Según MINEDU (2018). Para lograr los propósitos del desarrollo corporal tenemos aliados importantes como las estrategias lúdicas, nos da como referencia del desarrollo corporal en motricidad gruesa, con las leyes de neuro-desarrollo, especialmente con la ley próximo-distal, céfalo-caudal. Se caracterizan como motricidad gruesa, MINEDU. (2018). Manifiesta están integrada por:

- a) Equilibrio estable: es el mantenimiento estable en situaciones estáticas o en desplazamiento por el espacio, con resistencia en favor de gravedad. Muñoz (2010).
- b) Equilibrio estático, es movimiento, mantenerse sobre ambos pies, sobre uno solo en situación normal, sobre un plano inclinado. Al dominio para conseguir postura por tiempo definido, logra su máximo desarrollo en los niños.

- c) Equilibrio dinámico, Es la habilidad que incluya movimiento, desplazamiento del niño, equilibrio se le pueden mejorar.
- d) Equilibrio post-movimiento; es actitud estática después de una acción dinámica. Como las carreras, saltos con cambios de dirección. Implica movimiento se continúa manteniendo postura estable. El equilibrio es cimientos para un adecuado desarrollo de praxis finas, gruesas. Cuando hay alguna alteración del equilibrio esto se ve reflejado en la actitud del niño, presentan fatiga o falta de concentración, etc., debido que al intentar permanecer adecuadamente le demanda un sobreesfuerzo de energía.
- e) Equilibrio corporal: necesario para mantener adecuada postura durante el juego. La postura está más vinculada al cuerpo, mientras el equilibrio guarda relación con el espacio. Englobando a lo que respecta al control postural.

Figura 1.

Dominio de capacidades psicomotoras gruesas

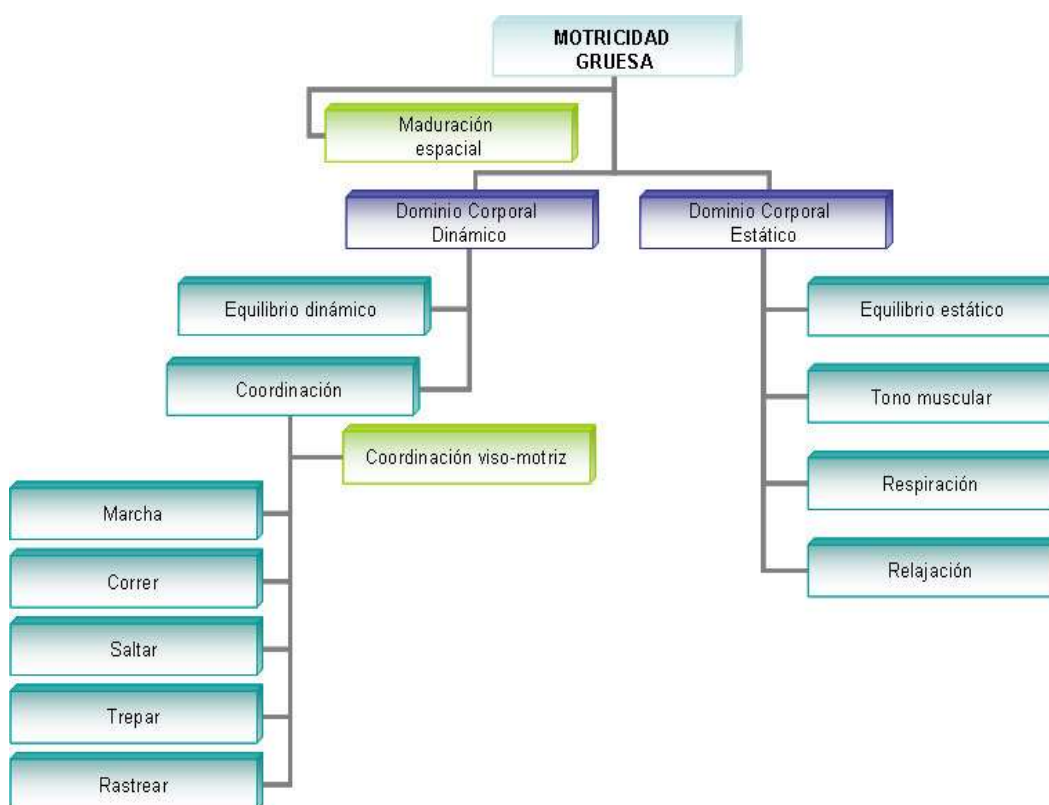


Figura de Poblete & Pasmíño (2013)

2.3. Marco conceptual.

2.3.1. Coordinación motora gruesa.

Los niños tienen que aprender a precisar los movimientos, ejercitar su equilibrio, coordinación en la motricidad gruesa, ejercitan grandes grupos de músculos.

2.3.2. Estrategia.

Son reglas o procedimientos que permiten favorecer el aprendizaje del niño.

2.3.3. Estrategia Lúdica.

Es un enfoque participativo basado en el uso creativo y consistente de la enseñanza: técnicas educativas, ejercicios, juegos, diseñados para crear actividades de aprendizaje, incluyendo conocimientos, habilidades, habilidades sociales, etc.

2.3.4. Equilibrio.

Es el estado del cuerpo cuando distintas fuerzas obran sobre él compensan mutuamente. El equilibrio es la base de la psicomotricidad junto con la coordinación motriz que permite ejecución de actividades motoras.

2.3.5. Juego.

El juego es una actividad humana, está indisolublemente ligada a las condiciones biológicas y sociales, el ser humano necesita algo de diversión y entretenimiento para afrontar la vida.

2.3.6. Habilidad.

Es importante enfatizar su habilidad innata para desarrollarse a través del entrenamiento, la práctica y la experiencia.

2.3.7. Imaginación.

La imaginación es un proceso mejorado que le permite a un niño manipular la información generada internamente para crear imágenes que el niño percibe sentidos.

2.3.8. Lúdico.

Conocido como divertido, relajante, entretenido, divertido. Estas actividades de ocio que puedes realizar en tu tiempo libre para aliviar el estrés, deshacerte de las preocupaciones y el ajetreo diario, y obtener alegría, diversión, entretenimiento y otros beneficios.

2.3.9. Motricidad.

Se define como el nervio, función muscular que permite el movimiento, la coordinación del cuerpo, el movimiento y el movimiento de locomoción. El movimiento se produce contrayendo y relajando los músculos.

2.3.10. Motora gruesa.

La motricidad en los niños depende principalmente de la madurez física general, el desarrollo esquelético y neuromuscular.

CAPÍTULO III:

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación.

Por las características es de tipo causal. Se describe las dos variables, se prueba la causa de la variable sobre estrategias lúdicas favorece en la coordinación motora gruesa. En este tipo, según Hernández y Baptista (2014), expresa en el siguiente modelo de fórmula:

$$Y = f(X)$$

Leyenda:

Y = Variable independiente

X = Variable dependiente

f = Función

3.2. Diseño de investigación.

Según los objetivos de investigación, tiene carácter básico no experimental, desarrollada mediante la estrategia de enfoque cuantitativo. Se recoge información de la realidad, sin modificar, ni manipular las variables:

Estrategias lúdicas favorecen en la coordinación motora gruesa. Estudio realizado en la I.E.I N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno 2022.

3.3. Población y muestra.

3.3.1. Población.

La misma que integran los niños, niñas de 3, 4, 5 años; conformado por 71 niños y niñas, según la ficha de información de matrículas de la UGEL- Lampa.

Tabla 2

Población de niños de la I.E.I N° 336 de Lampa, Puno 2022.

N°	EADADES	ALUNMOS		TOTAL
		VARONES	MUJERES	
1	03 años	05	06	11
2	04 años “A”	04	10	14
3	05 años “A”	18	07	25
4	05 años “B”	08	13	21
Total		35	36	71

Fuente: Nomina de Matrícula de niños de la I.E.I. N° 336, Lampa. Año 2022.

3.3.2. Muestra

Incluye muestras de estudio poblacional, que en este caso son pequeñas, por lo que utilizamos patrones de muestreo no probabilísticos que permiten una selección conveniente y adecuada al propósito, según Hernández, y Baptista (2014). La misma que está representada en la siguiente.

Tabla 3

Muestra de niños de Cinco años de la I.E.I. N° 336 de Lampa, Puno 2022

N°	EDAD	Niños, niñas	TOTAL
1	5 años	18 07	25
TOTAL			25

Fuente: Nomina de Matrícula de niños de la I.E.I. N° 366, Lampa.

Periodo: Año 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se desarrollará mediante técnica de observación, como instrumento la ficha con preguntas de la siguiente manera:

a) Fichas de hoja de observación

Corresponde a los instrumentos observables y medibles en las cuales se registran los acontecimientos cuantitativos.

b) Lista de cotejo/cuestionario

Pertenece al instrumento de preguntas diseñadas para los cuadros estadísticos cuantitativos, mediante preguntas según los objetivos de investigación planteados.

c) Fichas bibliográficas

Se realiza las consultas bibliográficas en las cuales se han realizado los apuntes sobre informaciones documentadas del problema de investigación de acuerdo a las dos variables, información cuyos

autores serán registrados en la referencia bibliografía, según las recomendaciones en estilo APA.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Una introducción a las estadísticas de chi-cuadrado, distribuciones de probabilidad, en la prueba de hipótesis. Contraste las frecuencias observadas con las frecuencias esperadas con base en la hipótesis nula, Según Hernández y Baptista (2014). Su distribución teórica, pretende representar la distribución real de datos determinadas de la muestra.

Esta forma de representación gráfica tenemos:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - ft)^2}{ft}$$

$$\chi^2 = \sum_i \frac{(\text{observada}_i - \text{teórica}_i)^2}{\text{teórica}_i}$$

Donde:

X² = Chi cuadrada

∑ = Sumatoria

F_o = Observada

F_t = Esperada

CAPÍTULO IV:

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por variables.

4.1.1. Selección de Instrumentos:

- a) **V1: Estrategia Lúdica.** Es la estrategia que nos ayuda en el aprendizaje a través del juego con actividades sencillas con manejo adecuado, entendemos que los juegos en los 3 años a 6 años desarrollan motrices finas y gruesas, por lo que manifiesto que el estudio de investigación descriptivo correlacional no experimental denominado “Estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 366 Distrito de Lampa, Puno 2022”., ha tenido su propios procesos para determinar los resultados para los objetivos y la hipótesis propuesto en ésta investigación, enfocaré sobre la confiabilidad de los instrumentos utilizados en este caso la ficha de observación sobre la relación de “Estrategias Lúdicas” y la coordinación motora gruesa con los preescolares de 5 años de edad.

Las estrategias lúdicas tiene el propósito en favorecer significativamente durante el proceso de estudio y para ello se tendrá los resultados, por lo que he utilizado juegos por categoría; juegos escolares, por el modo motores; juegos de velocidad, por el modo metodológico; juegos colectivos, dichos juegos han sido realizados con la participación de los preescolares de 5 años, durante el primer bimestre del presente año 2022 considerando en conocer la participación de los preescolares en el presente estudio.

Los indicadores de la variable V1 a continuación son los siguientes:

I₁: Actividad del Juego Lúdico

I₂: Fortalezas de la Estrategia Lúdica

Tabla 4

Tabla de especificaciones de Ficha de Observación de la Estrategia Lúdica

Indicadores	Estructura de Ficha de Observación 1		%
	Ítems	Total	
Actividad del Juego Lúdico	1,2,3,4,5,6	06	50%
Fortalezas de la Estrategia Lúdica	1,2,3,4,5,6	06	50%
Total, de Ítems		12	100%

Nota: Elaboración propia. 2022.

b) V2: Coordinación Motora Gruesa

Como instrumento se ha empleado la ficha de observación, por ser la técnica más pertinente para poder determinar en qué situación se encuentran en la Coordinación motora gruesa los

niños y niñas preescolares y conocer su desempeño y poder así captar sus logros y limitaciones. Se establece así la Coordinación Motora Gruesa, sus indicadores de la variable V2 a continuación son los siguientes:

I₁: Desarrollo de la motricidad gruesa

I₂: Dimensiones de la motricidad gruesa

Tabla 5

Tabla de especificaciones de Ficha de Observación de la Coordinación Motora Gruesa

Indicadores	Estructura de Observación 2 Ítems	Ficha de Total	%
Desarrollo de la motricidad gruesa	1,2,3,4,5,6	06	50%
Dimensiones de la motricidad gruesa	1,2,3,4,5,6	06	50%
Total, de Ítems		12	100%

Nota: Elaboración propia. 2022.

4.1.2. Validez de los Instrumentos.

Según a Sánchez, H. y Reyes, C. (1998). La validez de un instrumento depende de la efectividad al obtener los resultados de la capacidad, conducta, rendimiento o aspecto que asegura medir.

Para validar el instrumento primero empezamos con los procesos de estudio de validación del instrumento de investigación es la ficha de observación 2, es la que utilizamos para medir la variable 2 ya definidos para ello es fundamental cumplir con el juicio de expertos en la validación del instrumento por 2 docentes con experiencia en la formación superior.

Tabla 6.*Validez del instrumento por juicio de expertos*

N°	Expertos	Especialidad	DNI	Puntuación	Opinión
1	Mgr. Albina Fernanda Tejada Quispe	E. Inicial	00424038	97.5%	Muy buena
2	Mgr. Rogelio Chucuya Velásquez	E. Primaria	00462901	94%	Muy buena
Promedio				94.75%	

Nota: Elaboración propia. 2022.**Tabla 7***Aspectos o criterios de validación del instrumento de “Ficha de Observación”*

Indicadores	Criterios	Jurado 1	Jurado 2
1. Claridad	¿El lenguaje es apropiado?	80%	85%
2. Objetividad	¿Está expresado en conductas observables?	90%	95%
3. Actualidad	¿Está adecuado el avance científico y tecnológico?	95%	90%
4. Organización	¿Existe organización lógica?	95%	100%
5. Suficiencia	¿Comprende los aspectos en cantidad y calidad?	90%	95%
6. Intencionalidad	¿Posibilita la valoración de los indicadores?	90%	100%
7. Consistencia	¿Está basado en aspectos teóricos y científicos?	95%	90%
8. Coherencia	¿Establece coherencia entre los indicadores?	80%	90%
9. Metodología	¿La estrategia responde a los objetivos?	90%	95%
10. Pertinencia	¿Es útil y adecuado para la investigación?	80%	100%
PROMEDIO		97.5%	94%
MEDIDA DE VALIDACIÓN		94.75%	

Nota: Elaboración propia. 2022.

4.1.3. Confiabilidad del instrumento de “Estrategias Lúdicas”

Es muy importante tener en cuenta de que el instrumento tenga su validación antes de la aplicación, donde el instrumento tenga la confiabilidad o fiabilidad, para ello se ha utilizado el SPSS versión 26.0 donde se ha realizado el proceso correspondiente, por lo que hemos contrastado con la escala de (Oviedo & Campo (2005)), por lo que el instrumento de ficha de observación de estrategias lúdicas tiene confiabilidad aceptable de (0.838) según el Alfa de Cronbach, como podemos visualizar en la siguiente tabla

Tabla 8

Estadística de fiabilidad de instrumento de Estrategias Lúdicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.838	12

Nota: Elaboración propia. 2022.

4.1.4. Confiabilidad del instrumento de “Coordinación Motora Gruesa”

Es pertinente tener en cuenta de que el instrumento tenga su validación antes de su aplicación a los indagados en el aula, por lo que el instrumento tenga la confiabilidad o fiabilidad, para ello se ha utilizado el SPSS versión 26.0, donde se ha realizado el proceso correspondiente, por lo que hemos contrastado con la escala según Herrera (1998), por lo que el instrumento de “Desarrollo de la Motricidad Gruesa logra muy confiable de (0.706) según el Alfa de Cronbach, como podemos visualizar en la siguiente tabla

Tabla 9

Estadística de fiabilidad de Coordinación Motora Gruesa

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.706	12

Nota: Elaboración propia. 2022.

4.1.5. Grupo descriptivo de los estudiantes de 5 años.

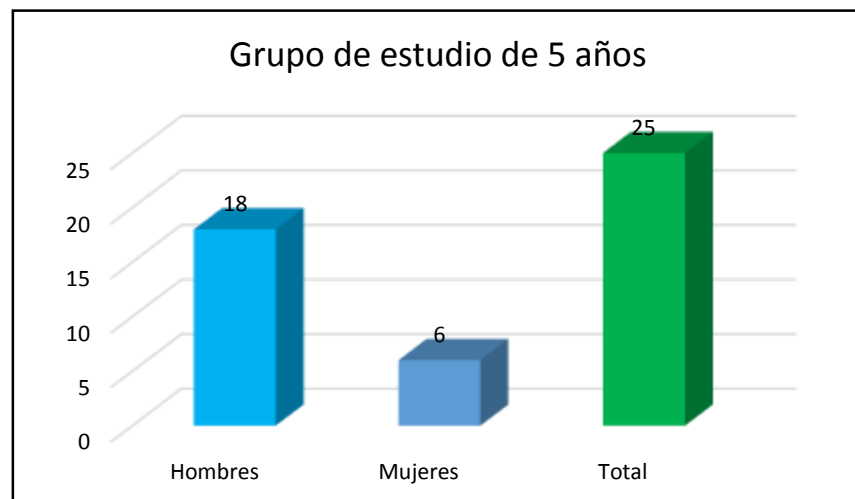
El presente estudio ha sido en una etapa del inicio del años escolar 2022, está referido al primer bimestre, que el recojo de información de datos se ha llevado a cabo en la institución educativa inicial N° 366, Distrito de Lampa, Puno 2022, en ese entender en agradecer a la directora de esa casa de formación inicial, en facilitarme en realizar el estudio sobre el uso de las estrategias lúdicas y que le dan uso los niños y niñas en diferentes actividades en el primer bimestre, asimismo si le favorece en el desarrollo de la coordinación motora gruesa a los niños y niñas de 5 años de la institución educativa. Para que nuestro estudio tenga resultados significativos he utilizado tres tipos de juegos en forma espontánea:

- 1. El juego libre**
- 2. El juego colectivo**
- 3. Juegos deportivos y**
- 4. Juegos de velocidad**
5. Juegos de fuerza

Cada juego descrito ha permitido en los niños y niñas tengan más oportunidades de recrearse emocionalmente y físicamente en beneficio propio y por lo tanto favorece el desarrollo de la estrategia lúdica y la coordinación motora gruesa, que en esta etapa es muy importante que los niños y niñas desarrollen su cuerpo y fortalezcan sus músculos y tengan una buena coordinación motora gruesa y la participación en el estudio podemos apreciar en la figura 2.

Figura 2

Niños y niñas de grupos de estudio



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 2. En esta figura podemos apreciar de que existe la participación en el presente estudio son el mayor número de niños y en menor número de niñas, estas referencias nos muestran que han sido sometidos al estudio 25 entre niños y niñas.

4.1.6. Estado situacional de las variables Estrategias Lúdicas y Coordinación Motora Gruesa en la práctica de la niñez.

Es importante resaltar el estado situacional de las variables que he planteado para conocer mejor sus niveles de la práctica de las estrategias lúdicas y el trabajo que realizaban con la coordinación motora gruesa los niños y niñas de la I.E.I. N° 336 de Lampa con ésta interrogante ¿Cuánto conocían la variable de estudio de investigación sobre la estrategias lúdicas, para recojo de información de datos apliqué la lista de cotejo con los mismos ítems adecuando al Sí y NO, después de tabular todos los dato de ambas variables se obtuvo los siguientes datos para el estudio;

Sobre la **variable 1:** estrategias lúdicas verificamos en la siguiente tabla.

Tabla 10

Uso situacional de los niños y niñas sobre la estrategia lúdica

INICIO	97	15.62%
EN PROCESO	284	45.733%
LOGRADO	240	38.647%
Total	621	100

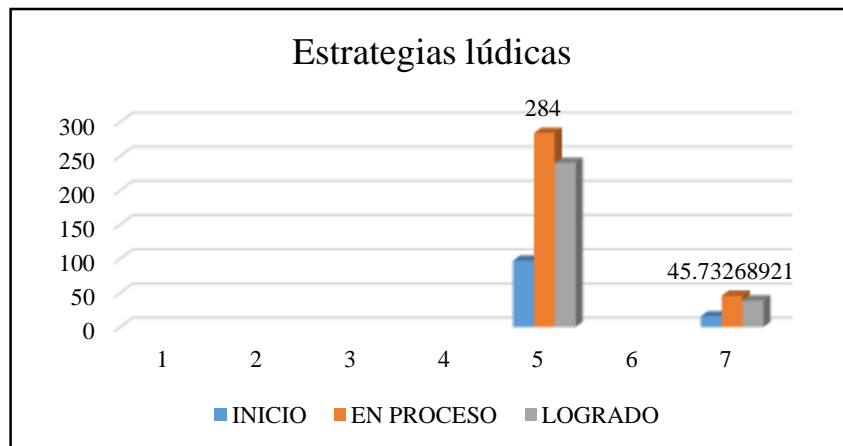
Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 10. De los 25 entre niños y niñas de cinco años de edad que no socializan entre ellos tampoco hay asistencia de los padres oportunamente, se encuentran en un 15.62% en inicio, el 45.733% se encuentran en proceso y el 38.647% en nivel logrado, significa que debo trabajar con los niños y niñas con las estrategias lúdicas para mejorar la coordinación motora gruesa para que los niños

y niñas fortalezcan su desarrollo físico corporal con la buena práctica las estrategias lúdicas que es vital en etapa pre operacional de la niñez. La información es con la finalidad de conocer y se recogió la información de datos de entre los 25 niños y niñas de 5 años de edad para conocer ¿Cuánto conocían la variable de estudio de investigación de coordinación motora gruesa?, luego de haber aplicado el instrumento de recojo de información de datos y posteriormente se ha tabulado y logramos los siguientes datos de información.

Figura 3

Uso situacional de los niños y niñas sobre la estrategia lúdica



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 3, De los 25 entre niños y niñas de cinco años de edad que no socializan entre ellos tampoco hay asistencia de los padres oportunamente, se encuentran en un 15.62% en inicio, el 45.733% se encuentran en proceso y el 38.647% en nivel logrado, significa que la información recogida de los niños y niñas con las estrategias lúdicas nos indica que requiere mejorar la coordinación motora gruesa para que los niños y niñas fortalezcan su desarrollo

físico corporal con la buena práctica con estrategias lúdicas que es vital en etapa pre operacional de la niñez.

Con la finalidad de conocer se recogió la información de datos de entre los 25 niños y niñas de 5 años de edad para conocer ¿Cuánto conocían la variable de estudio de investigación de coordinación motora gruesa?, luego de haber aplicado el instrumento de recojo de información de datos y posteriormente se ha tabulado y logramos los siguientes datos de información:

Tabla 11

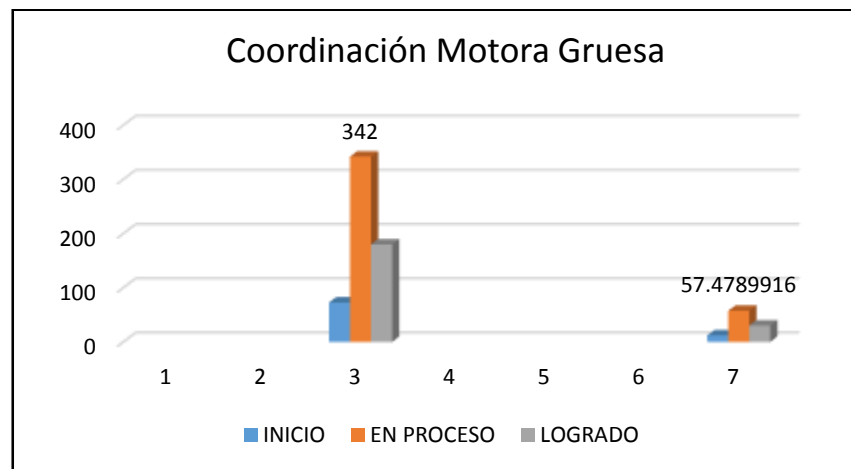
Recojo de Información

INICIO	73	12.26891%
EN PROCESO	342	57.47899%
LOGRADO	180	30.2521%
Total	595	100%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Figura 4

Uso situacional de los niños y niñas sobre la coordinación motora gruesa



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 11 y la **figura 4** que los 25 entre niños y niñas de 5 años de edad que no trabajan la coordinación motora gruesa debido a no socializan entre ellos tampoco hay asistencia de los padres y madres de familia y no contribuyen al buen desarrollo físico emocional oportunamente, se encuentran en un 12.26891% en inicio (3 niños), el 57.47899% se encuentran en proceso (14 niños) y el 30.2521% en nivel logrado (8 niños), entonces nos indica estas referencias recogidas que debo priorizar el trabajo de coordinación motora todos los que están en inicio y en proceso, por lo que en el primer bimestre se desarrollará el trabajo de investigación con la mejor disposición del tiempo.

4.1.7. Encuestas aplicadas a los niños y niñas de la I.E.I N° 336-Lampa

A. En la actividad del juego lúdico

Ítem 1. La práctica del juego lúdico del niño, niña está

Tabla 12

Realiza el juego lúdico

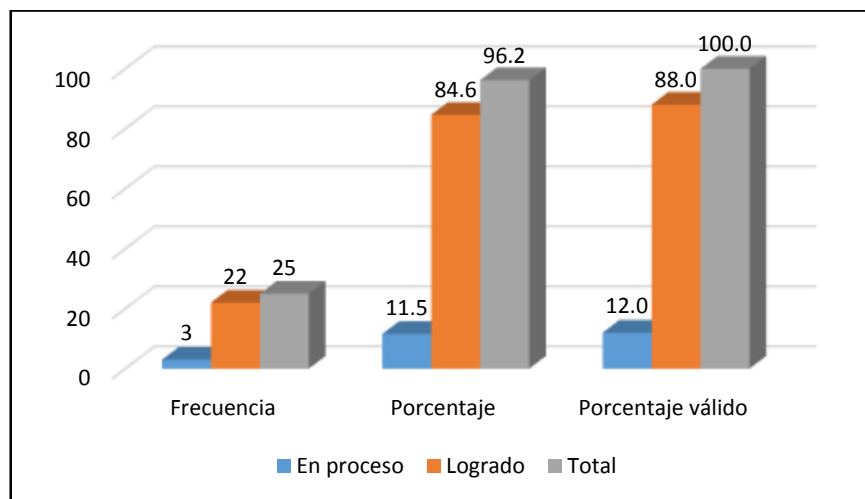
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la Tabla 12: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% de los estudiantes realizan prácticas en actividades de juego lúdico con estrategias lúdicas se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes el 12% se encuentran en proceso de realizar las estrategias lúdicas con actividades de juego en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 5

Realiza el juego lúdico



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 5. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; las mismas frecuencias señalan una labor positiva y que el 88% de los estudiantes realizan prácticas en actividades de juego lúdico con estrategias lúdicas se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes el 12% se encuentran en proceso de realizar las estrategias lúdicas con actividades de juego en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que las estrategias lúdicas cuando es utilizado por las docentes en el nivel inicial, es muy fundamental que la práctica del juego lúdico con diferentes actividades favorece el buen desarrollo físico corporal y ello fortalecerá la salud del niño y niña, es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

Ítem 2. La práctica del juego lúdico es adecuada en la edad del niño, niña esta

Tabla 13

La práctica del juego lúdico es adecuada

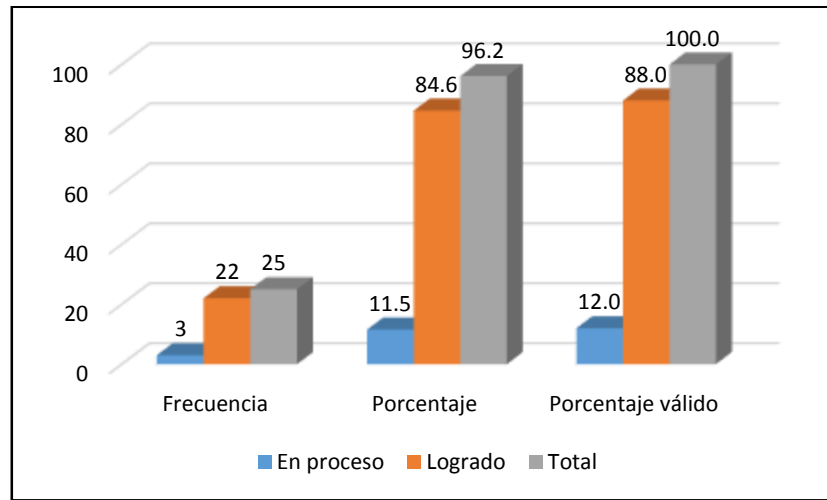
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 13. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% de los niños y niñas realizan actividades de la práctica del juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás de la misma edad; el 12% se encuentran en proceso de práctica en realizar el juego lúdico en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 6

La práctica del juego es adecuada



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 6. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 88% realizan la práctica del juego y responden que es adecuada para su edad y tienen un nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso en realizar la práctica del juego espontáneamente con la ayuda responsable en las actividades lúdicas en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que la práctica del juego lúdico es utilizada por las docentes de nivel inicial, que la estrategia lúdica fortalece al niño y niña ya que se considera que el juego lúdico es la respuesta de la estrategia lúdica que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes de la I.E.I. N° 336 de lampa.

Ítem 3. Accesibilidad del juego lúdico en el niño, niña, se ubica

Tabla 14

Tiene accesibilidad al juego lúdico

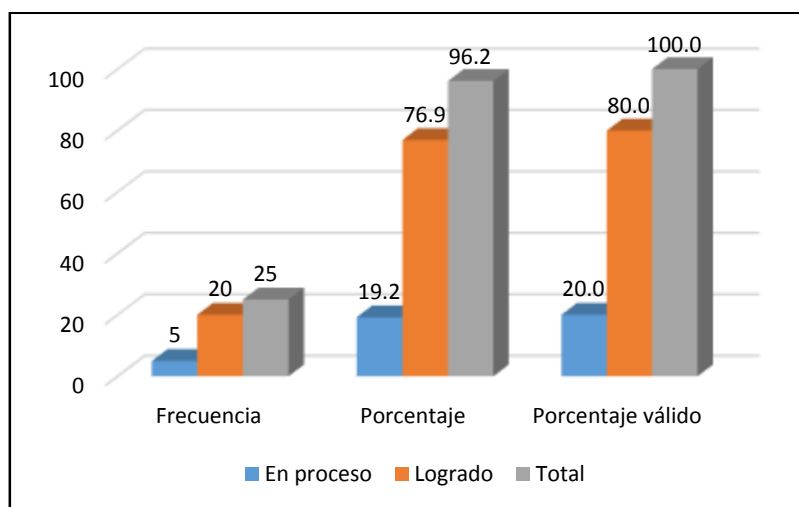
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	5	19.2	20.0%
LOGRADO	20	76.9	80.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 14. De los 25 estudiantes de cinco de edad del nivel inicial; que representan el 100%; el 80% de los niños y niñas en el segundo bimestre con el trabajo consciente tienen accesibilidad al juego lúdico y se encuentran en el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 20% están en proceso en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 7

Tiene accesibilidad al juego lúdico



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 7. De los 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial; que representan el 100%; el 80% tiene la accesibilidad al juego lúdico, cuando practican en las actividades de juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 20% que están en proceso en realizar el juego lúdico los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que la accesibilidad al juego lúdico es primordial para el beneficio del niño y niña, el mismo trabajo consciente de las docentes de nivel inicial fortalecen el desarrollo físico corporal en la etapa de su desarrollo es significativo su progreso que el 80% están en nivel logrado es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

Ítem 4. Conocimiento del juego lúdico en el niño, niña, está

Tabla 15

Tiene conocimiento del juego lúdico

Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	4	15.4	16.0%
LOGRADO	21	80.8	84.0%
Total	25	96.2	100.0%

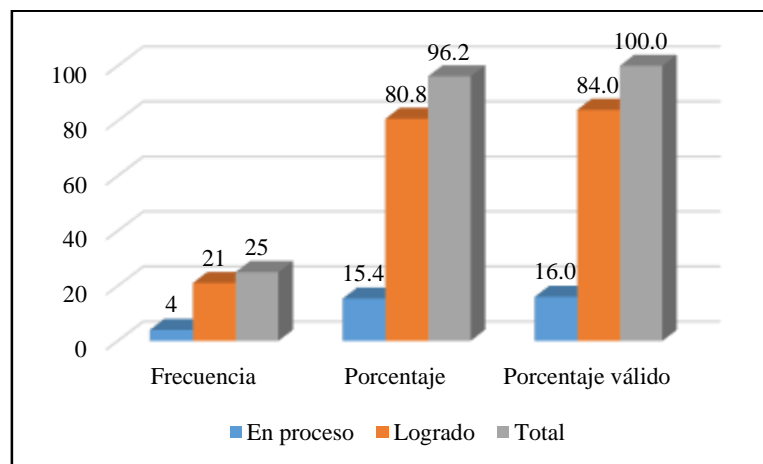
Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 15: De los 25 estudiantes del nivel inicial de cinco años de edad; que representan el 100%; el 84% responden que tienen conocimiento después de la labor desarrolladas con la estrategia lúdica y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 16%

responden que están en proceso en tener conocimiento en realizar el juego lúdico, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 8

Tiene conocimiento del juego lúdico



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 8. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 84% responden que tienen conocimiento después de la labor realizada con el trabajo de las estrategias lúdicas y se encuentran en nivel logrado y los demás en el 16% responden que están en proceso en el conocimiento del juego lúdico los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que el conocimiento del juego lúdico es vital que debe ser utilizado con actividades frecuentes de parte de los docentes del nivel inicial se consideran que el juego lúdico es una estrategia de uso frecuente para el desarrollo físico corporal en el desarrollo del niño que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Ítem 5. Contribución positiva del juego lúdico en el niño, niña, se ubica

Tabla 16

Es positiva el Juego Lúdico

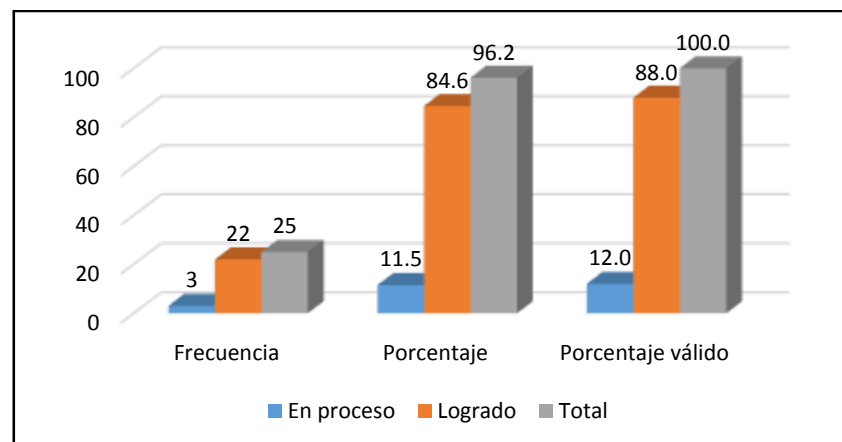
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 16. De los 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responden que es positiva el juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 12% responden que están en proceso en realizar el juego lúdico los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 9

Contribución positiva del juego lúdico en el niño, niña, se ubica



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 9. De los 25 estudiantes de cinco de edad del nivel inicial; que representan el 100%; el 88% se visualizan que la contribución es positiva y les fortalece su desarrollo físico corporal y se encuentran en nivel logrado y los estudiantes de cinco años de edad; el 12% se visualiza que los estudiantes están en proceso, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que el juego lúdico contribuye en forma positiva que el 88% entre ellos se encuentran en el nivel logrado es una motivación significativa el resultado y el 12% está en proceso por lo que el objetivo 1 es adecuada a los resultados es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

Ítem 6. Estrategias lúdicas es aporte en el desarrollo motriz del niño, se ubica

Tabla 17

La estrategia lúdica aporta en el desarrollo motriz

Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	4	15.4	16.0%
LOGRADO	21	80.8	84.0%
Total	25	96.2	100.0%

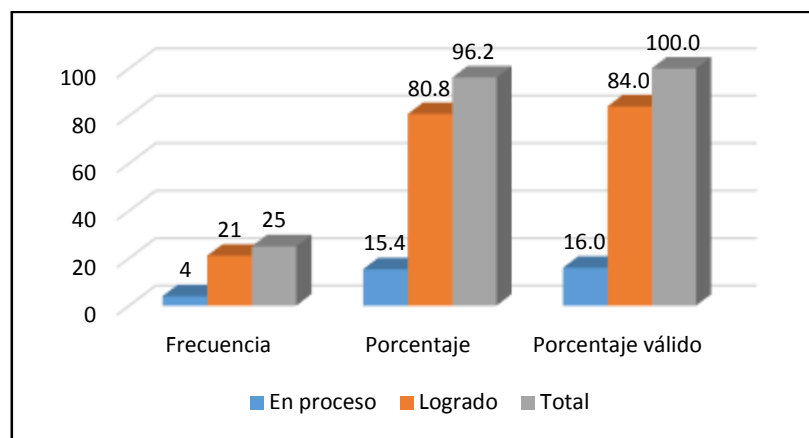
Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 17. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 84% responden que la estrategia lúdica aporta

en el desarrollo motriz con las actividades de juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás en el 16% responden que están en proceso y les aporta al momento en realizar el juego lúdico como se evidencia en los resultados en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 10

Las estrategias lúdicas aportan en el desarrollo motriz



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 10. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 84% responden que las estrategias lúdicas el cual significa que aporta a las actividades en el desarrollo motriz y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 16% responde que está en proceso en realizar en el desarrollo motriz los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que las estrategias lúdicas dan un aporte significativamente con el 84% en los niños y niñas en su desarrollo motriz y en sus propias conductas en el espacio donde se ubica y

tienen el nivel logrado, el 16% están en proceso en el desarrollo motriz en un hecho que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

B. En la actividad de Fortalezas de la estrategia lúdica

Ítem 7. Estrategia lúdica como soporte positivo en el desarrollo motriz del niño, niña se ubica

Tabla 18

Sirve como soporte positivo en el desarrollo motriz la estrategia lúdica.

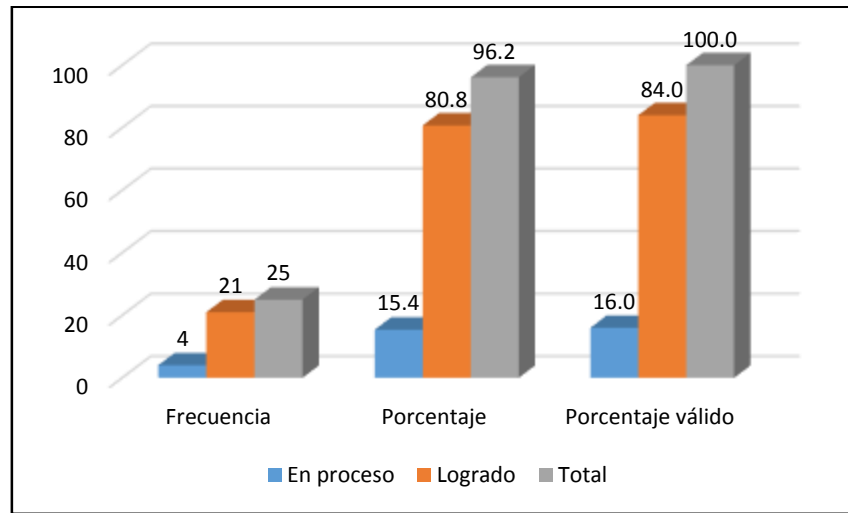
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	4	15.4	16.0%
LOGRADO	21	80.8	84.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 18: De los 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial; que representan el 100%; el 84% responde que la estrategia lúdica sirve como soporte positivo en el desarrollo motriz en base a las actividades de juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 16% responde que están en proceso en realizar el juego lúdico en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 11

Soporte positivo en el desarrollo motriz la estrategia lúdica



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 11. De los 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial; que representan el 100%; el 84% responde que la estrategia lúdica sirve como soporte positivo en el desarrollo motriz en base a las actividades de juego lúdico y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 16% responde que están en proceso en realizar el juego lúdico en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define en función a sus resultados de estudio de que la estrategia lúdica es el soporte positivo en el desarrollo motriz, en razón de que las actividades del juego lúdico que se realiza son adecuadas significa que el 84% están en nivel logrado y el 16% se encuentra en proceso, considero como indagadora es una estrategia lúdica que aporta positivamente donde fomenta la disciplina personal entre los estudiantes de educación inicial en la I.E.I N° 336 de Lampa. Con la buena práctica los que están en proceso lograrán

significativamente para el beneficio personal. Por lo que nuestro trabajo lo estamos ejecutando en el segundo bimestre 2022.

Ítem 8. Orientaciones de la estrategia lúdica en el desarrollo del niño, niña esta.

Tabla 19

La estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño

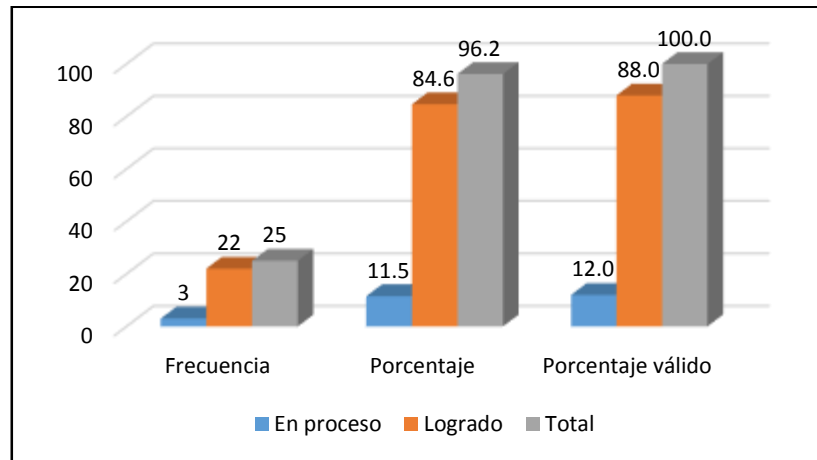
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 19. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde de que la estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño y niña, y no sólo orienta sí, no que le da sostenibilidad en su desarrollo muscular, fortaleces sus articulaciones en la etapa de su desarrollo en base a las actividades de juego lúdico diversa y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 12% responde que están en proceso en realizar la práctica con la estrategia lúdica los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 12

La estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 12. De los 25 estudiantes del nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde de que la estrategia lúdica orienta en el desarrollo del niño y niña, y no sólo orienta sí, no que le da sostenibilidad en su desarrollo muscular, fortaleces sus articulaciones en la etapa de su desarrollo en base a las actividades de juego lúdico diversa y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 12% responde que están en proceso en realizar la práctica con la estrategia lúdica oportunamente los estudiantes, en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que la estrategia lúdica en sus resultados es determinante de que tiene significatividad, es una estrategia que debe ser utilizada cotidianamente en el desarrollo físico corporal, tiene una evidencia del 88% de niños y niñas han progresado significativamente con la estrategia lúdica y el 12% se encuentran en proceso, hay clara actitud positiva de los niños y niñas que las actividades de juegos

lúdicos son esencialmente importante en esta etapa de la edad preescolar que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

Ítem 9. Estrategia lúdica en la coordinación motriz del niño, niñas esta

Tabla 20

Tiene coordinación motriz el niño o niña.

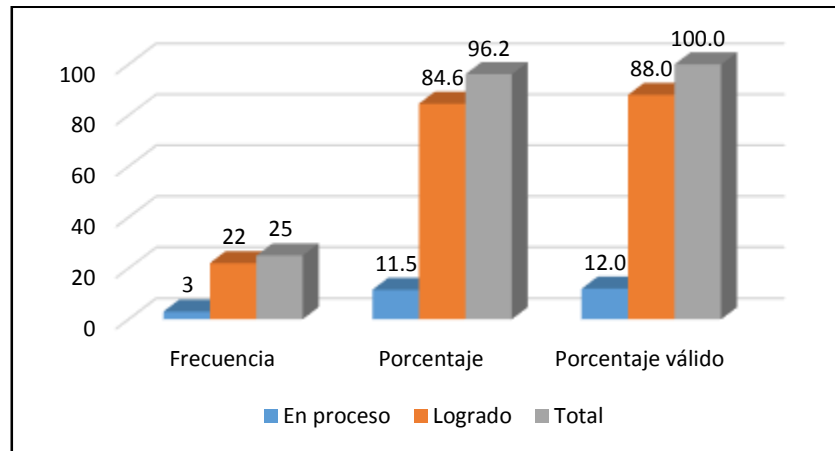
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 20. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% responde de tiene coordinación motriz el niño y la niña, es un resultado significativo y se encuentra en el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso considerando en seguir realizando las actividades lúdicas en desarrollar la coordinación motriz los estudiantes, logrados en el 2do bimestre del año escolar.

Figura 13

Tiene coordinación motriz el niño o niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 13. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% responde de tiene coordinación motriz el niño y la niña, es un resultado significativo y se encuentra en el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso considerando en seguir realizando las actividades lúdicas en desarrollar la coordinación motriz los estudiantes, logrados en el 2do bimestre del año escolar.

Interpretación: Se define que los resultados obtenidos nos muestran con claridad de que la coordinación motriz con las estrategias lúdicas aplicadas a través del juego lúdico ha tenido resultados significativos de haber alcanzado el 88% para el nivel logrado por lo que se considera que el juego lúdico es una estrategia que fomenta la

disciplina personal entre los estudiantes y el 12% es el resultado en proceso la coordinación motriz en el niño y niña.

Ítem 10. Coordinación de manos y pies es aceptable a la edad del niño, niña está.

Tabla 21

Es aceptable la coordinación de manos y pies

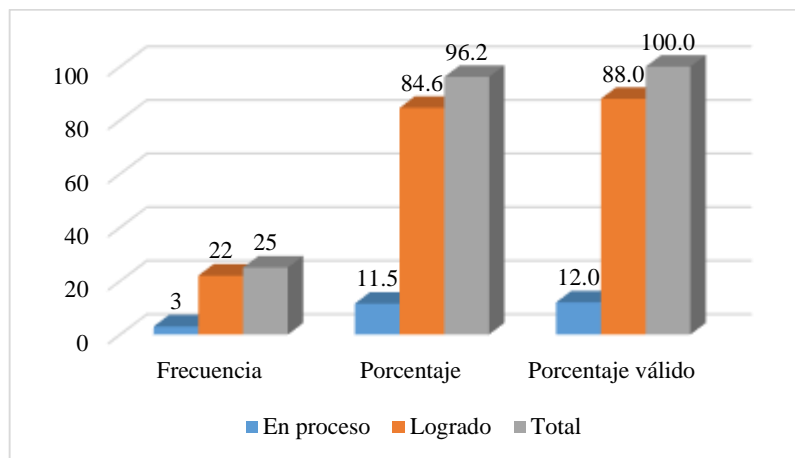
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 21. De los 25 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I N° 336 de Lampa; que representan el 100%; que el 88% responde muy significativo que es aceptable la coordinación de manos y pies en los niños y niñas las actividades planificadas con el juego lúdico tienen resultados positivos y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 12% significa que están en proceso en la coordinación de manos y pies en los niños y niñas es el resultado que se obtuvo en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Figura 14

Es aceptable la coordinación de manos y pies



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 14. De los 25 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I N° 336 de Lampa; que representan el 100%; que el 88% responde muy significativo que es aceptable la coordinación de manos y pies en los niños y niñas las actividades planificadas con el juego lúdico tienen resultados positivos y se encuentran en nivel logrado y los demás estudiantes en el 12% significa que están en proceso en la coordinación de manos y pies en los niños y niñas es el resultado que se obtuvo en el segundo bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que los 25 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I N° 336 de Lampa; que representan el 100%; que el 88% responde satisfactoriamente significativo que el resultado es aceptable la coordinación de manos y pies en los niños y niñas los hechos actuados con las actividades planificadas con el juego lúdico tienen resultados positivos y se encuentran en nivel logrado y los demás

estudiantes en el 12% significa que están en proceso en la coordinación de manos y pies en los niños y niñas es el resultado que se obtuvo en el segundo bimestre del año escolar 2022..

Ítem 11. Contribuye de la estrategia lúdica en la confianza de sí mismo del niño, niña, se ubica

Tabla 22

Contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña

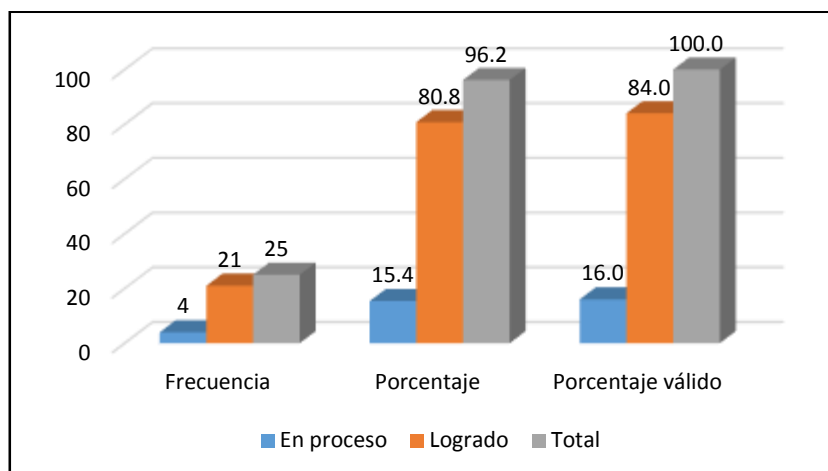
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	4	15.4	16.0%
LOGRADO	21	80.8	84.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 22. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 84% responde de que contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente se tiene el resultado significativo y se tiene el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 16% que responde que están en proceso considerando que contribuye la estrategia lúdica y les genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022.

Figura 15

Contribuye la estrategia lúdica en la confianza del y niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 15. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 84% responde de que contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente se tiene el resultado significativo y se tiene el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 16% que responde que están en proceso considerando que contribuye la estrategia lúdica y les genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que los estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 84% responde de que contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente se tiene el resultado significativo y se tiene el nivel logrado y los demás

estudiantes están en el 16% que responde que están en proceso considerando que contribuye la estrategia lúdica y les genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022, es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

Ítem 12. Estrategias lúdicas en el desarrollo motor gruesa, está

Tabla 23

La estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa

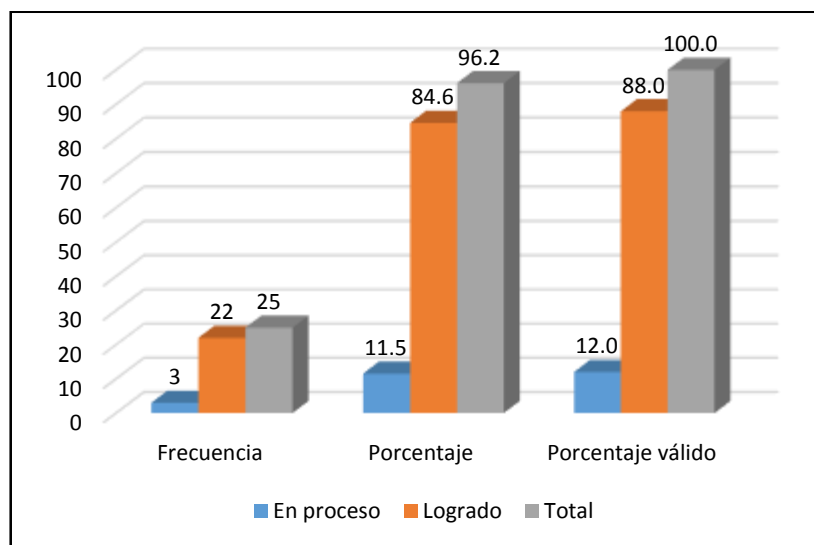
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 23. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% responde de que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa en el niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente las actividades lúdicas se evidencia que el resultado es significativo y se tiene el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso considerando que la estrategia lúdica ayuda progresivamente al desarrollo motora gruesa y los genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022.

Figura 16

La estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis del gráfico 16. De los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% responde de que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa en el niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente las actividades lúdicas se evidencia que el resultado es significativo y se tiene el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso considerando que la estrategia lúdica ayuda progresivamente al desarrollo motora gruesa y los genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022.

Interpretación: Se define que los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% muestra que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa en el niño y niña cuando se tiene la evidencia de que el resultado es

significativo y tiene el nivel logrado y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están en proceso considerando que la estrategia lúdica ayuda progresivamente al desarrollo motora gruesa y los genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022.

C. En la actividad del desarrollo de la motricidad gruesa

Ítem 1. La coordinación motora gruesa del niño, niña se ubica

Tabla 24

Favorece la coordinación motora gruesa

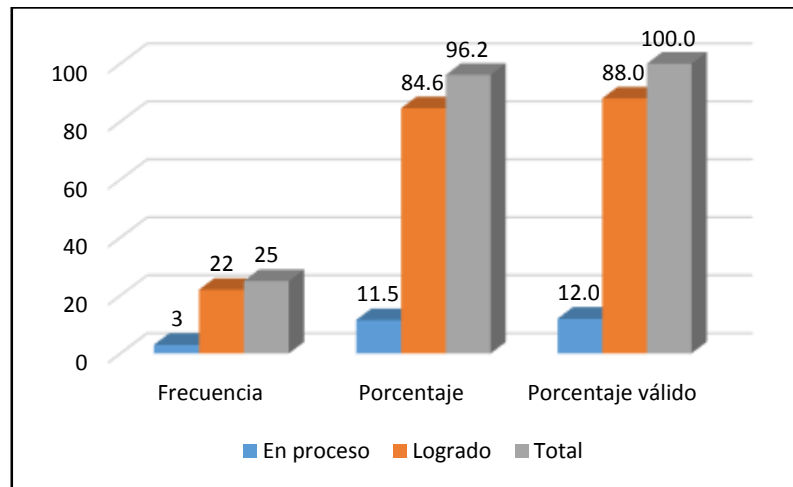
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de tabla 24. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde que le favorece la coordinación motora gruesa por los juegos lúdicos que realiza juegos que les motiva a razonar, el 12% responde que la coordinación motora gruesa está en proceso, se comprende que a mayor juego lúdico mejorará progresivamente cuando realiza juegos libres que les implica a razonar.

Figura 17

Favorece la coordinación motora



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 17. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde que le favorece la coordinación motora gruesa por los juegos lúdicos que realiza juegos que les motiva a razonar, el 12% responde que la coordinación motora gruesa está en proceso, se comprende que a mayor juego lúdico mejorará progresivamente cuando realiza juegos libres que les implica a razonar.

Interpretación: la mayoría de 25 estudiantes preescolares del nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece la coordinación motora gruesa por los juegos lúdicos que realiza juegos que les motiva a razonar, el 12% responde que la coordinación motora gruesa está en proceso, se comprende que a mayor juego lúdico mejorará progresivamente cuando realiza juegos libres que les implica a razonar.

Ítem 2. La habilidad motora gruesa del niño, niña está

Tabla 25

La habilidad de motora gruesa en el niño y niña

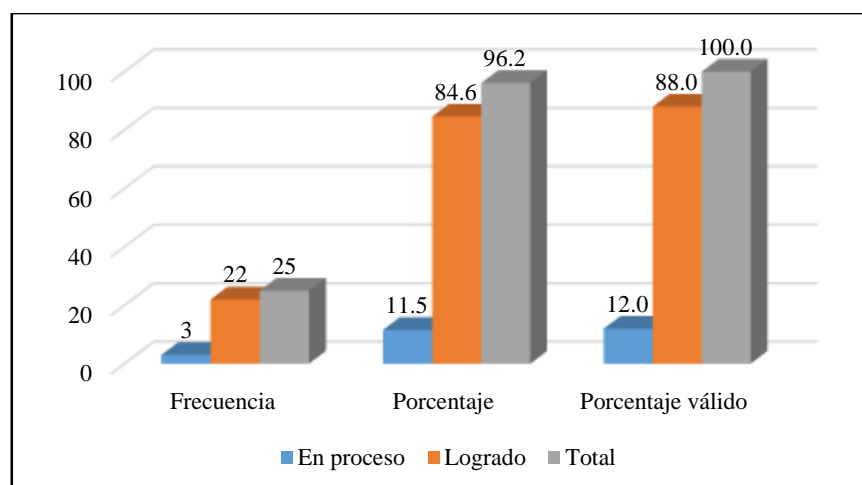
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0
LOGRADO	22	84.6	88.0
Total	25	96.2	100.0

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 25. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde que le favorece la habilidad motora gruesa en el niño y niña y tienes el resultado de logrados y el 12% responde que la habilidad motora gruesa está en proceso, se comprende que a mayor juego lúdico mejorará progresivamente la habilidad motora gruesa que les implica a razonar.

Figura 18

La habilidad de motora gruesa en el niño o niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 18. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; el 88% responde que le favorece la habilidad motora gruesa en el niño y niña y tienes el resultado de logrados y el 12% responde que la habilidad motora gruesa está en proceso, se comprende que a mayor juego lúdico mejorará progresivamente la habilidad motora gruesa que les implica a razonar.

Interpretación: la mayoría de estudiantes la mayoría de 25 estudiantes preescolares del nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece la habilidad motora gruesa por tener soporte y motivación de la docente de educación inicial y ha alcanzado la alternativa de logrado y el 12% responde que la habilidad motora gruesa está en proceso, se comprende de que a mayor motivación, el desarrollo mental es positivo y ayuda a razonar con la participación activa del estudiante preescolar.

Ítem 3. Desplazamiento en el patio del niño, niña se ubica

Tabla 26

El desplazamiento en el patio favorece al niño y niña

Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

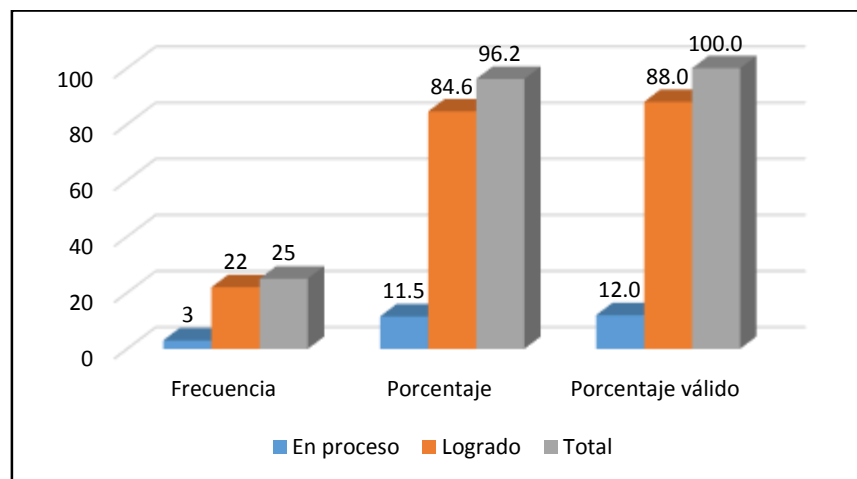
Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 26. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece el

desplazamiento en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa mediante los juegos lúdicos y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que el desplazamiento en el patio favorece regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza juegos libres que les implica a razonar en el momento de aprendizaje.

Figura 19

Desplazamiento en el patio del niño, niña se ubica



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 19. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece el desplazamiento en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa mediante los juegos lúdicos y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que el desplazamiento en el patio favorece regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza juegos libres que les implica a razonar en el momento de aprendizaje.

Interpretación: la mayoría de estudiantes De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece el desplazamiento en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa mediante los juegos lúdicos y tienen el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que el desplazamiento en el patio favorece regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza juegos libres que les implica a razonar en el momento de aprendizaje.

Ítem 4. El movimiento corporal del niño, niña está

Tabla 27

Realiza el movimiento corporal en la actividad

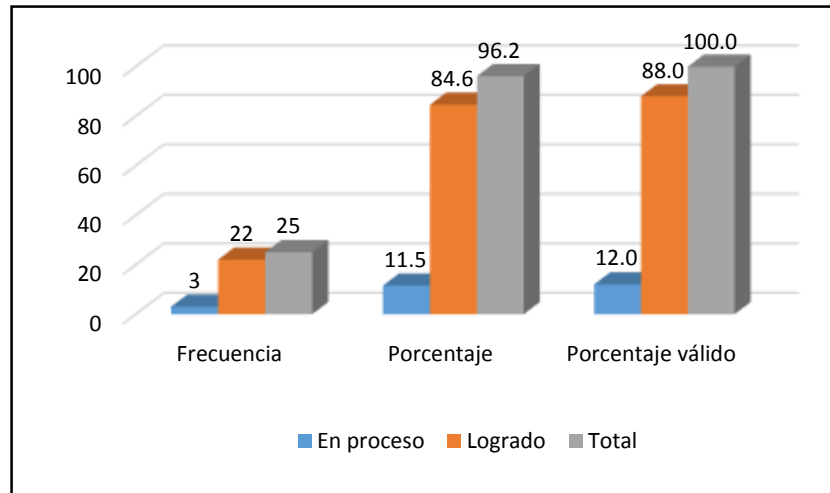
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 27. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realiza el movimiento corporal el niño y la niña en la actividad en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que el movimiento corporal realiza regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde.

Figura 20

Realiza el movimiento corporal en la actividad



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 20. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realiza el movimiento corporal el niño y la niña en la actividad en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que el movimiento corporal realiza regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde.

Interpretación: la mayoría de estudiantes se consideran que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realiza el movimiento corporal el niño y la niña en la actividad en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa y tienen el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que el movimiento corporal realiza regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica

a razonar en el momento que corresponde el desarrollo mental y la participación activa del estudiante.

Ítem 5. Dificultades al coordinar sus movimientos, se ubica

Tabla 28

Coordina sus movimientos el niño y niña

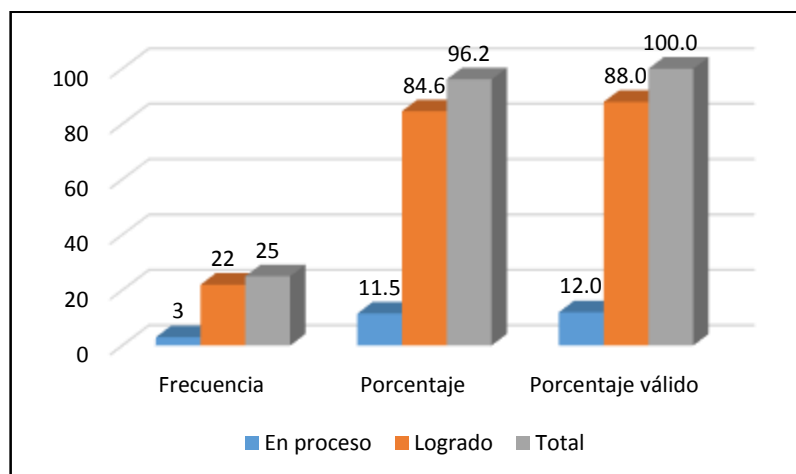
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de tabla 28. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que coordina sus movimientos y no encuentra dificultades en el momento de la actividad el niño y la niña y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando coordina sus movimientos el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

Figura 20

Coordina sus movimientos el niño o niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 21. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que coordina sus movimientos y no encuentra dificultades en el momento de la actividad el niño y la niña y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando coordina sus movimientos el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

Interpretación: la mayoría de estudiantes consideran que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que coordina sus movimientos y no encuentra dificultades en el momento de la actividad el niño y la niña y tienen el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando coordina sus movimientos el niño y niña por

encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

Ítem 6. Flexiona con facilidad sus rodillas, se ubica

Tabla 29

Flexiona con facilidad sus rodillas el niño y niña

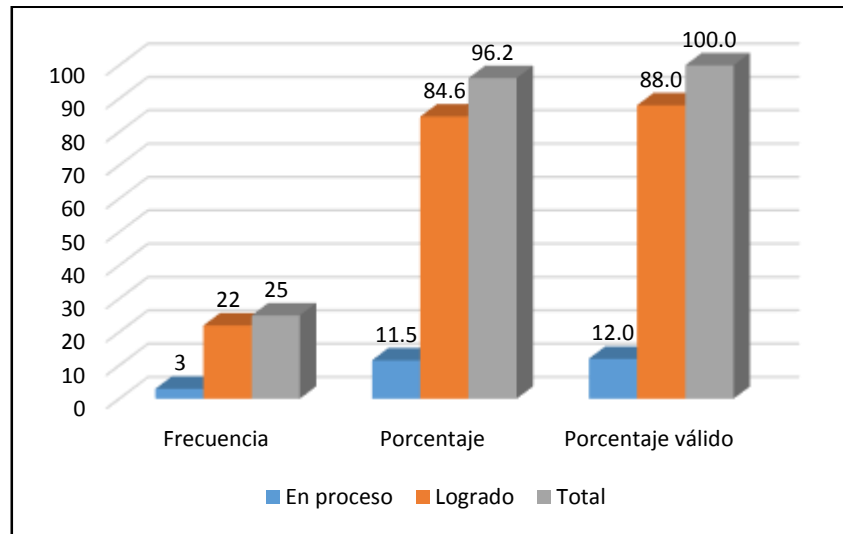
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 29: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que flexionan con facilidad sus rodillas el niño y la niña y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando flexionan regularmente el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

Figura 21.

Realiza la Flexión con facilidad sus rodillas el niño o niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 22. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que flexionan con facilidad sus rodillas el niño y la niña y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando flexionan regularmente el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

Interpretación: Que las estudiantes de educación inicial consideran que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que flexionan con facilidad sus rodillas el niño y la niña y tienen el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando flexionan regularmente el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que

les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

D. En la actividad de dimensiones de la motricidad gruesa

Ítem 7. Tiene equilibrio en un solo pie, se ubica

Tabla 30.

Tiene equilibrio en un solo pie

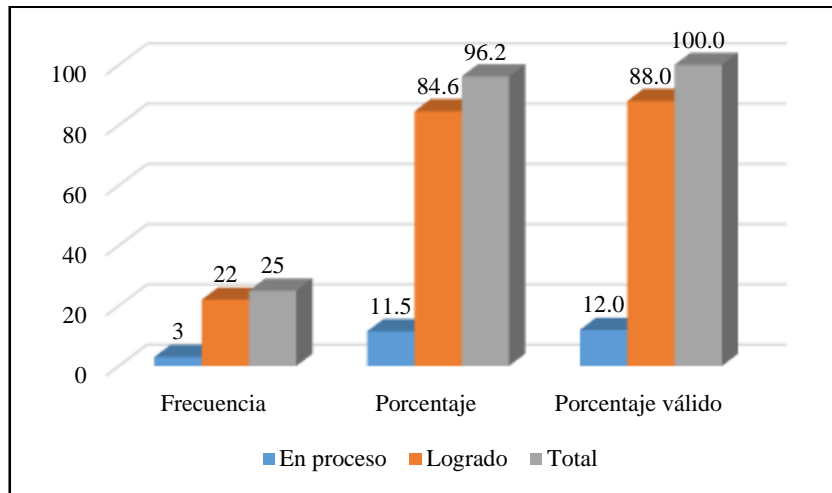
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 30: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tienen equilibrio en un solo pie el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene equilibrio en un solo pie el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 22.

¿Tiene equilibrio en un solo pie?



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 23. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tienen equilibrio en un solo pie el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene equilibrio en un solo pie el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; entre niños y niñas que de ahí el 88% responde que tienen equilibrio en un solo pie el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene equilibrio en un solo pie el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza en la actividad

que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Ítem 8. Salta con facilidad con los dos pies juntos, se ubica

Tabla 31.

Con facilidad salta con los dos pies

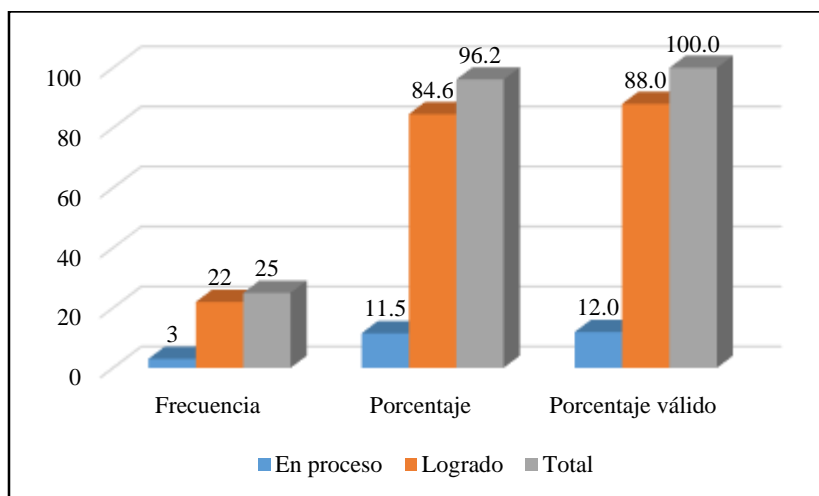
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 31: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que con facilidad salta con los dos pies el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene facilidad al momento de saltar con los dos pies el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 23.

Realiza con facilidad el salto con los dos pies juntos



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 24. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que con facilidad salta con los dos pies el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene facilidad al momento de saltar con los dos pies el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que con facilidad salta con los dos pies el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tienen regularmente dificultades cuando tiene facilidad al momento de saltar con los dos pies el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les

implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Ítem 9. La agilidad en los movimientos corporales, está

Tabla 32

Tiene agilidad en los movimientos corporales

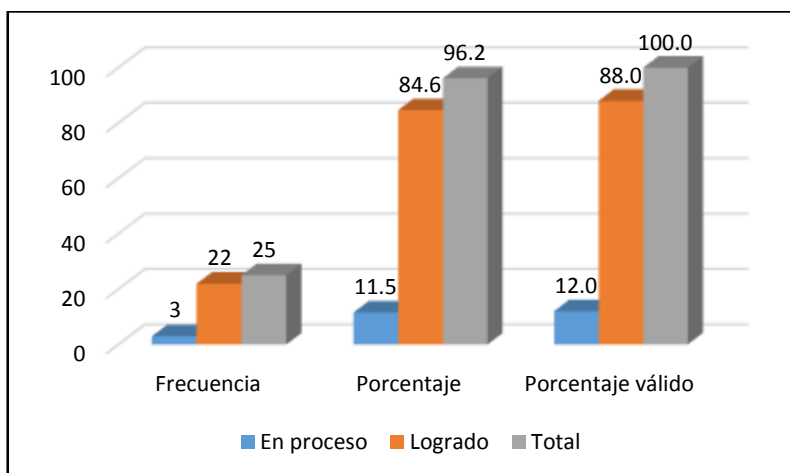
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 32: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 24

Realiza agilidad en los movimientos corporales



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 25. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: Se define que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tiene agilidad en los movimientos corporales el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que

les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Ítem 10. Coordinación de movimientos corporales, se ubica

Tabla 33

Tiene coordinación en movimientos corporales

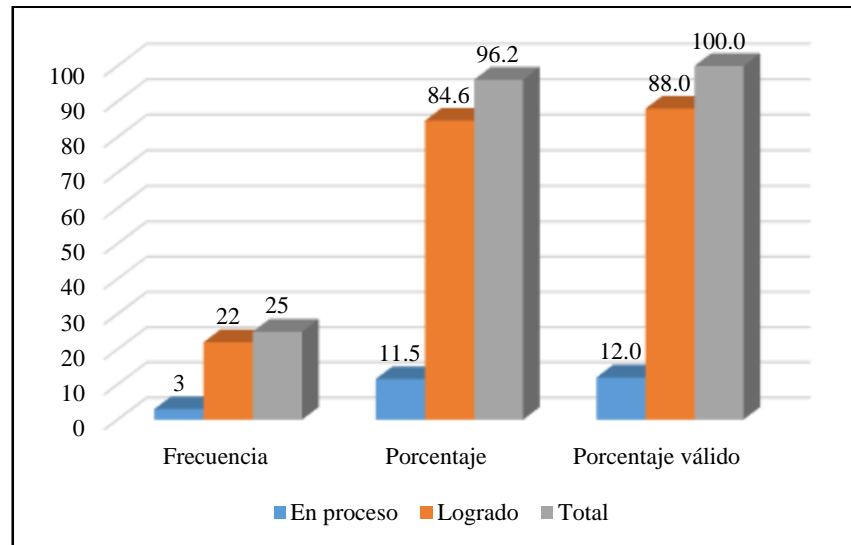
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 33: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene coordinación en movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen coordinación en movimientos corporales el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 25

Realiza coordinación en movimientos corporales



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 26. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene coordinación en movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen coordinación en movimientos corporales el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: Se define que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene coordinación en movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen coordinación en movimientos corporales el

niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Ítem 11. El equilibrio corporal en el niño, niña está

Tabla 34

Realiza equilibrio corporal el niño y niña

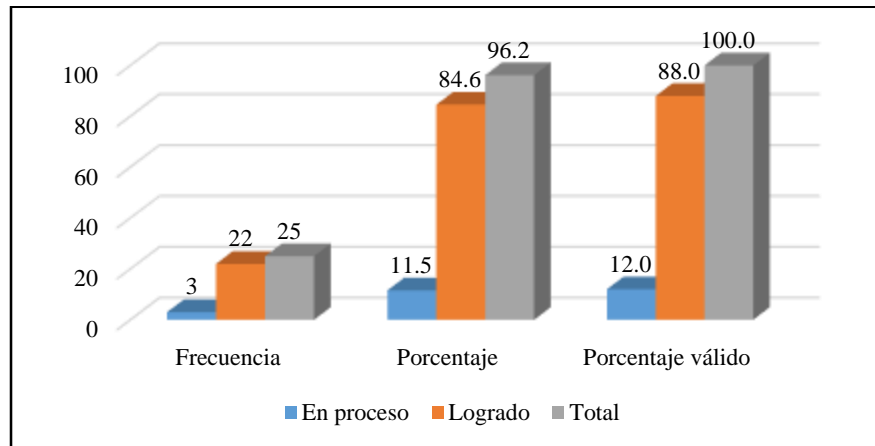
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 34: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan equilibrio corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar el equilibrio corporal el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 26

Realiza equilibrio corporal el niño y la niña



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 27. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan equilibrio corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar el equilibrio corporal el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: Se define que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan equilibrio corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar el equilibrio corporal el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad que les implica a

razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Ítem 12. Coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal del niño, niña se ubica

Tabla 35

Realiza coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal

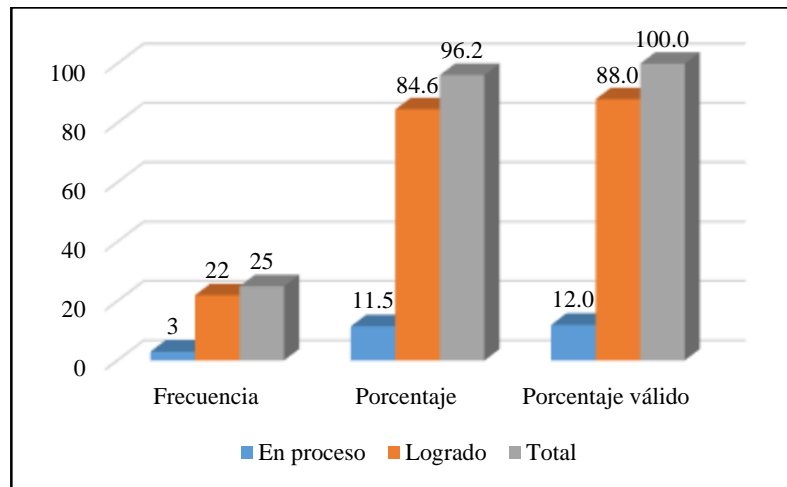
Nivel alternativo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EN PROCESO	3	11.5	12.0%
LOGRADO	22	84.6	88.0%
Total	25	96.2	100.0%

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 35: De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar la coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Figura 27

Realiza coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 28. De los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativo de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar la coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y niña por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad en el momento que corresponde en participar como estudiante.

Interpretación: Se define que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que realizan coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y la niña, tienen como resultado el nivel alternativa de logrado, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen que realizar la coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal el niño y niña

por encontrarse en proceso cuando realiza la actividad en el momento que corresponde en participar como estudiante.

4.1.8. La confiabilidad de instrumento integrado de V1 y V2

Consideramos para ver la confiabilidad del instrumento que utilizamos para nuestro estudio es la ficha de Observación y también como contingencia he utilizado la lista de cotejo para recoger información de datos para monitorear a diversos juegos que he planteado en el presente estudio, que dichos juegos me facilita identificar que la estrategias lúdicas tiene esa tendencia en favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa y también las dimensiones de la motricidad gruesa, muy pocas veces se desarrolla en las actividades para el logro de ciertas competencias en el área de personal social por ello consideré realizar la prueba de confiabilidad de Cronbach mediante el Excel. Que podemos apreciar en la tabla 36.

Tabla 36

Prueba de Confiabilidad de Cronbach mediante Excel

N°	VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS											VARIABLE 2: COORDINACIÓN DE MOTORA GRUESA												
	Í1	Í2	Í3	Í4	Í5	Í6	Í7	Í8	Í9	Í10	Í11	Í12	Í13	Í14	Í15	Í16	Í17	Í18	Í19	Í20	Í21	Í22	Í23	Í24
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
VARIANZA	0.106	0.106	0.134	0.134	0.106	0.134	0.134	0.106	0.106	0.106	0.134	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	0.106	
SUMATORIA DE VARIANZAS	2.6784																							
VARIANZA DE LA SUMA DE ÍTEMS	60.1536																							

$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	coeficiente de confiabilidad de la ficha de observación	0.99701633
	Número de ítems del instrumento	24
	Sumatoria de las varianzas de los ítems	2.6784
	Varianza total del instrumento	60.1536

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la Tabla 36. En esta tabla describo de que la confiabilidad de instrumento de ficha de observación integrados las variables 1 y 2 tienen su coeficiente de confiabilidad de 0.997 la ficha de observación es de **excelente confiable**, significa los ítems planteados está acorde a lo que he planteado para saber que si existe en favorecer la Variable 1 a la variable 2. Entonces me permitió aplicar el instrumento a nuestros encuestados que son los niños y niñas de 5 años de IEI. N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, año 2022.

4.1.9. Descripción sobre la determinación del objetivo general y los objetivos específicos.

El estudio de investigación realizada en la IEI. N° 336 de Lampa en un contexto rural, donde la realidad es muy diferente, el mismo espacio tiene sus propias particularidades en ese sentido he optado de que los resultados en la prueba de hipótesis general tiene una significancia asintótica de <0.001 en la que las actividades lúdicas con el juegos libres en la que es “Determinar de qué manera las estrategias lúdicas **favorece** a la coordinación motora gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I. N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, 2022”. Los resultados señalan con objetividad de que le **favorece significativamente**.

En la realización de la prueba de hipótesis específica tiene un resultado de significancia de <0.001 en la que se puede identificar que las estrategias lúdicas en sus resultados contribuyen que los juegos libres ayudan a “Identificar a las actividades del juego lúdico **que favorece** el desarrollo de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 336 del Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, 2022”. Los resultados han demostrado que los niños y niñas tienen la alternativa de LOGRADO

Por lo que es evidente el estudio de investigación desarrollado ha señalado que las estrategias lúdicas con sus actividades lúdicas con el juego libre y espontaneo contribuye en “Determinar que las

fortalezas de la estrategia lúdica **favorecen** a las dimensiones de la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, 2022”. Es pertinente considerarse los hechos positivos que se ha logrado en el presente estudio con significancia de <0.001

4.2. Contrastación de Hipótesis

Comprender y desarrollar el trabajo de investigación empezaré primero con las variables que he determinado para el presente estudio y los resultados que he obtenido y describiré los variables:

- a) **Variable 1:** Estrategias Lúdicas.
- b) **Variable 2:** Coordinación Motora Gruesa.

Para su mayor significancia, ahora vamos a sustentar con el planteamiento del problema que hemos definido para el presente estudio de investigación descriptiva explicativa y el proceso que corresponde así.

4.2.1. Planteamiento de la Hipótesis.

H_G. “Las estrategias lúdicas favorece significativamente a la coordinación motora gruesa en los preescolares de cinco años edad de la I.E.I N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Provincia de lampa, Departamento de Puno, 2022”.

H₀, “Las estrategias lúdicas favorece significativamente a la coordinación motora gruesa en los preescolares de cinco años edad de

la I.E.I N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Provincia de Lampa, Departamento de Puno, 2022”.

4.2.1.1. Nivel de significación, grados de libertad

Nivel de Significación: $\alpha = 0,05$

Grados de Libertad

$$gl = (F-1) * (C-1)$$

$$gl = (4-1) * (3-1)$$

$$gl = 3*2$$

$$gl = 6$$

4.2.1.2. Regla de decisión.

Para un nivel de significación de $\alpha 0,05$ y 6 grados de libertad (gl), se aceptará la hipótesis nula (H0) si el valor del Chi cuadrado calculado (x^2c) es menor o igual al valor del Chi cuadrado tabular es: 12,591 (x^2t), caso contrario se rechazará la hipótesis nula (H0) y se aceptará la hipótesis alterna (H1).

4.2.1.3. Estimador estadístico (estadígrafo)

$$X^2 = \sum \left[\frac{(F_o - F_e)^2}{F_e} \right]$$

X^2 = Valor a calcularse de Chi cuadrado.

\sum = Sumatoria

F_o = Frecuencia Observada.

F_e = Frecuencia Esperada.

4.2.1.4. Recolección de datos y cálculos estadísticos

Tabla 37*Frecuencia observada*

Ítems	Nivel			Sub total
	Inicio	En proceso	Logrado	
3. Accesibilidad del juego lúdico en el niño, niña, se ubica	32.0	81	0.0	113
9. Estrategia lúdica en la coordinación motriz del niño, niñas esta	33.0	48	54.0	135
11. Contribuye de la estrategia lúdica en la confianza de sí mismo del niño, niña, se ubica	15.5	94	39	148.5
24. Coordinación motora gruesa en el desarrollo corporal del niño, niña se ubica	21.0	77	51	149
TOTAL	101.5	300	144.0	545.5

Nota: Elaboración propia. 2022.**Tabla 38***Frecuencias observadas I*

Ítems	Nivel			Sub total
	Inicio	En proceso	Logrado	
15. Desplazamiento en el patio del niño, niña se ubica	32.0	81	0.0	113
18. Dificultades al coordinar sus movimientos, se ubica	33	48	54.0	135
19. Salta con facilidad con los dos pies juntos, se ubica	15.5	94.0	39	148.5
20. Coordinación de movimientos corporales, se ubica	21.0	77	51	149
TOTAL	101.5	300	144.0	545.5

Nota: Elaboración propia. 2022.

Tabla 39*Frecuencias observadas2*

Subindicadores	Nivel			Sub total
	Inicio	En proceso	Logrado	
Actividades del Juego Lúdico	64	162	0	144
Fortalezas de la estrategia Lúdica	66	96	108	145
Coordinación motricidad gruesa	31	188	78	144
Dimensiones de la motricidad gruesa	42	154	102	168
TOTAL	203	600	288	1091

Nota: Elaboración propia. 2022.**Tabla 40***Frecuencias esperadas*

Subindicadores	Nivel			Sub total
	Inicio	En proceso	logrado	
Actividades del Juego Lúdico	42.05	124.28	59.65	226
Fortalezas de la estrategia Lúdica	50.23	148.48	71.27	270
Coordinación motricidad gruesa	55.26	163.33	78.40	297
Dimensiones de la motricidad gruesa	54.44	163.33	78.66	298
Total	203	600	288	1091

Nota: Elaboración propia. 2022.

Tabla 41*Cálculo del χ^2*

O	E	O-E	(O-E)²	(O-E)²/E
64	42.05	21.95	481.8025	11.4578478002
66	50.23	15.77	248.6926	4.95108301811
31	55.26	-24.26	588.5476	10.107629388
42	54.44	-12.44	-154.7536	2.8426451138
162	124.28	37.72	1,422.7984	11.4483295783
96	148.48	-52.48	-2,754.1504	18.548965517
188	163.33	24.67	608.6089	3.72625298475
0	59.65	-59.65	-3,558.1225	59.62
108	71.27	36.73	1,349.0929	18.9293236986
78	78.40	-0.4	-0.16	-0.0020408163
102	78.66	23.34	544.7556	6.92544622425
χ^2				150.137253

Nota: Elaboración propia. 2022.

Chi-cuadrada de Pearson = 150.137253 GL = 6. Valor p = 0,001

Chi-cuadrada de la tasa de verosimilitud = 12,5915872 DF = 6. Valor p = 0,001

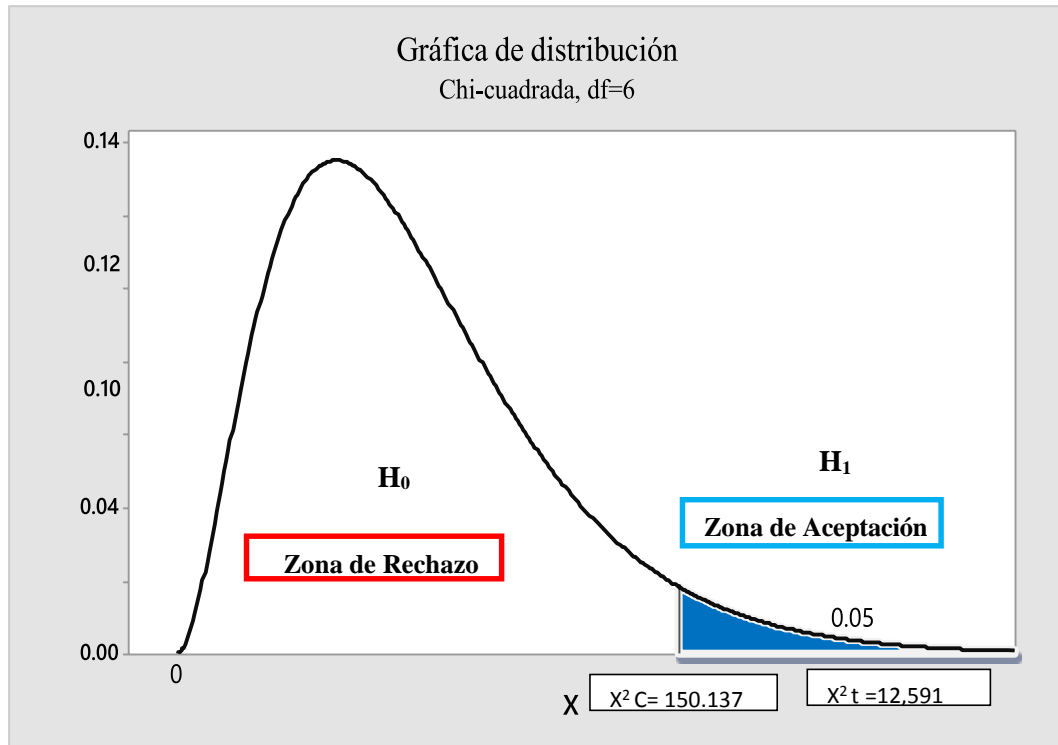
*NOTA * 6 celdas con conteos esperados menores que 5 columnas.

4.1.2.4. Gráfica de distribución.

Figura 29

Gráfica de distribución

Chi²-cuadrada, df=6



Nota: Elaboración propia. 2022.

4.2.2. Decisión Final

Determinamos que la decisión finalmente nos muestra que el nivel de confianza es del 95% , con un margen de error del 5%; para que el nivel de significancia es de α 0,05 y 6 grados de libertad (gl), aplicando la prueba X^2 (Chi cuadrado) tenemos que el valor tabular es igual a $X^2 t= 12,5915872$; de acuerdo a los resultados obtenidos con los datos tomados en las encuestas se ha calculado el valor de X^2 que es igual a $X^2 c= 150.137253$; lo que implica que se rechaza la hipótesis

nula (H_0), aceptando la hipótesis alterna (H_1), se define: “Las Estrategias Lúdicas **favorecen** significativamente a la Coordinación Motora Gruesa en los preescolares de cinco años de edad de la IEI N° 336 de Lampa, Distrito de Lampa, Puno 2022”.

4.2.3. Prueba de Hipótesis General

Para determinar la hipótesis general realizamos la prueba de hipótesis con el Chi cuadrado sobre la hipótesis general denominado “Las estrategias lúdicas favorece significativamente a la coordinación motora gruesa en los preescolares de cinco años edad de la IEI N° 336 distrito de Lampa, Puno 2022”. Como podemos apreciar en la tabla

Tabla 42

Contrastación de Hipótesis con Chi cuadrado

*Tabla cruzada ESTRATEGIAS LÚDICAS*COORDINACIÓN MOTORA GRUESA*

		COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			
		En proceso	Logrado	Total	
ESTRATEGIAS LÚDICAS	En proceso	Recuento	3	0	3
		Recuento esperado	.4	2.6	3.0
		% del total	12.0%	0.0%	12.0%
	Logrado	Recuento	0	22	22
		Recuento esperado	2.6	19.4	22.0
		% del total	0.0%	88.0%	88.0%
Total	Recuento	3	22	25	
	Recuento esperado	3.0	22.0	25.0	
	% del total	12.0%	88.0%	100.0%	

Nota: Elaboración propia. 2022.

Tabla 43*Pruebas de Chi cuadrado*

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25.000 ^a	1	<.001		
Corrección de continuidad ^b	16.427	1	<.001		
Razón de verosimilitud	18.346	1	<.001		
Prueba exacta de Fisher				<.001	<.001
Asociación lineal por lineal	24.000	1	<.001		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .36.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

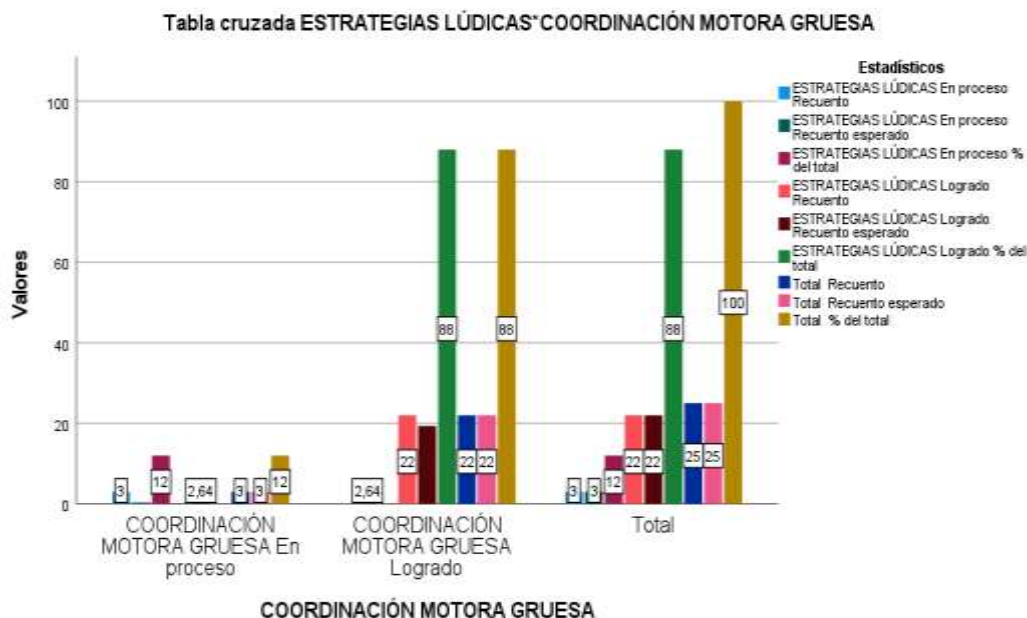
Nota: Elaboración propia. 2022.

Interpretación de la tabla 43. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) <.001 y es <0.05, significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la Variable 2 a la “Coordinación Motora Gruesa” es lo que apreciamos en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos que las estrategias lúdicas deben ser utilizada continuamente con los niños y niñas de 05 años.

Los resultados nos permiten que habiendo tantos recursos de aprendizajes deben ser recuperados, por lo que los nuevos estudios tienen resultados muy importantes que debemos tener en cuenta para su aplicación en las aulas para el beneficio de los preescolares del ámbito de la jurisdicción.

Figura 28

*Tabla cruzada “Estrategias Lúdicas*Coordinación Motora Gruesa*



Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la figura 30. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado gráfico N° 03 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) $<.001$ y es <0.05 , significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la Variable 2 “Coordinación Motora Gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico que podemos definir que la V2 tiene significancia en el nivel de “Logrado” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que las estrategias lúdicas debe ser utilizada continuamente para que la Coordinación Motora Gruesa es pertinente con los niños y niñas de 05 años.

4.2.4. Prueba de Hipótesis específica Específicas 1

A continuación, definimos la hipótesis específica 1 con la prueba de Hipótesis específica denominado “Las actividades del juego lúdico que favorece significativamente a la motricidad gruesa de los preescolares de cinco años edad de la I.E.I N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022”. Podemos apreciar en la siguiente tabla N° 10.

Tabla 44

*Tabla cruzada estrategias lúdicas*Desarrollo de la motricidad gruesa*

			Desarrollo de la motricidad gruesa		
			En proceso	Logrado	Total
ESTRATEGIAS LÚDICAS	En proceso	Recuento	3	0	3
		Recuento esperado	.4	2.6	3.0
		% del total	12.0%	0.0%	12.0%
	Logrado	Recuento	0	22	22
		Recuento esperado	2.6	19.4	22.0
		% del total	0.0%	88.0%	88.0%
Total	Recuento	3	22	25	
	Recuento esperado	3.0	22.0	25.0	
	% del total	12.0%	88.0%	100.0%	

Nota: Elaboración propia. 2022.

Tabla 45*Pruebas de chi-cuadrado*

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25.000 ^a	1	<.001		
Corrección de continuidad ^b	16.427	1	<.001		
Razón de verosimilitud	18.346	1	<.001		
Prueba exacta de Fisher				<.001	<.001
Asociación lineal por lineal	24.000	1	<.001		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .36.

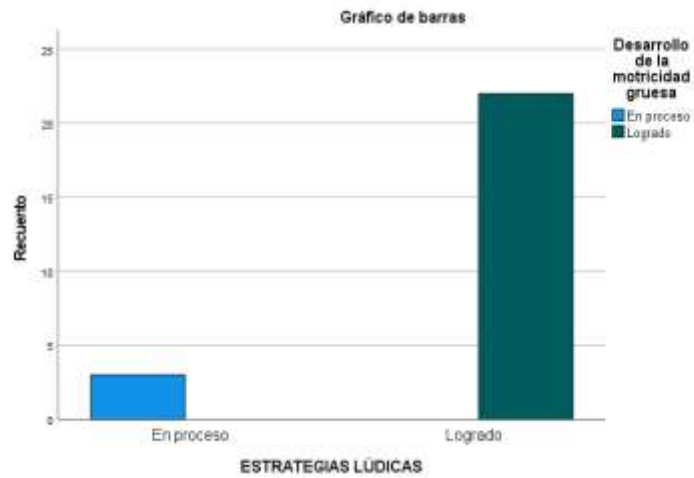
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Nota: Elaboración propia. 2022.

Interpretación de la Tabla 45. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado tabla N° 11 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) <.001 y es <0.05, significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la hipótesis específica 1 “Desarrollo de la motricidad gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico 03, que podemos definir que la V1 tiene significancia en el nivel de “Logrado” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que el desarrollo de la motricidad gruesa debe ser utilizada continuamente para que las estrategias lúdicas sea pertinente en los niños y niñas de 05 años.

Figura 29

Desarrollo de la motricidad gruesa



Nota: Elaboración propia. 2022.

Interpretación de la figura 31. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado grafico N° 03 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) $<.001$ y es <0.05 , significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la hipótesis específica 1 “Desarrollo de la motricidad gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico 32, que podemos definir que la V1 tiene significancia en el nivel de “Logrado” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que el desarrollo de la motricidad gruesa debe ser utilizada continuamente para que las estrategias lúdicas es pertinente en los niños y niñas de 05 años.

4.2.5. Prueba de Hipótesis específica 2

A continuación, definimos la hipótesis específica 2 con la prueba de Hipótesis específica denominado “Las fortalezas de la estrategia lúdica **favorece** significativamente a las dimensiones de la motricidad

gruesa de los preescolares de cinco años de edad de la I.E.I N° 336 de Lampa, Provincia y Departamento de Puno, 2022”.

Tabla 46

*Tabla cruzada estrategias lúdicas*Dimensiones de la motricidad gruesa*

		Dimensiones de la motricidad gruesa			
		En proceso	Logrado	Total	
ESTRATEGIAS LÚDICAS	En proceso	Recuento	3	0	3
		Recuento esperado	.4	2.6	3.0
		% del total	12.0%	0.0%	12.0%
	Logrado	Recuento	0	22	22
		Recuento esperado	2.6	19.4	22.0
		% del total	0.0%	88.0%	88.0%
Total	Recuento	3	22	25	
	Recuento esperado	3.0	22.0	25.0	
	% del total	12.0%	88.0%	100.0%	

Nota: Elaboración propia. 2022.

Análisis de la tabla 46. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado tabla N° 44 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) <.001 y es <0.05, significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la hipótesis específica 2 “Dimensiones de la motricidad gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico 33, que podemos definir que la V1 tiene significancia en el nivel de “Logrado” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que la dimensiones de la motricidad

gruesa debe ser utilizada continuamente las estrategias lúdicas, es pertinente en los niños y niñas de 05 años.

Tabla 47

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25.000 ^a	1	<.001		
Corrección de continuidad ^b	16.427	1	<.001		
Razón de verosimilitud	18.346	1	<.001		
Prueba exacta de Fisher				<.001	<.001
Asociación lineal por lineal	24.000	1	<.001		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .36.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

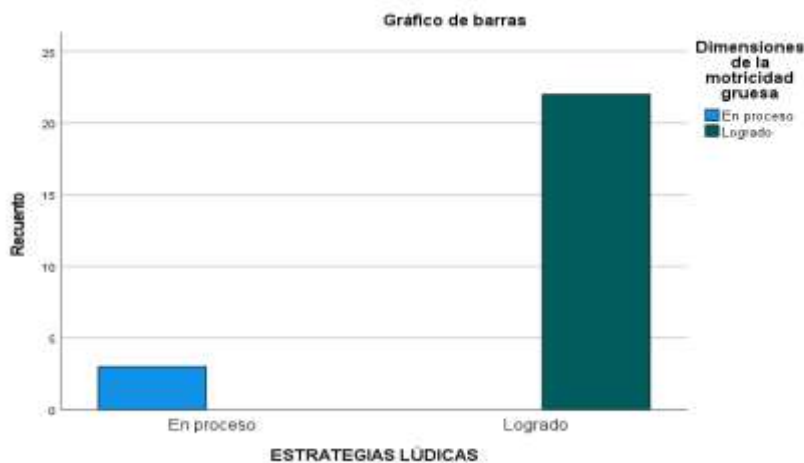
Nota: Elaboración propia. 2022

Interpretación de la tabla 47. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado tabla N° 45 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) <.001 y es <0.05, significa que la Estrategias lúdicas favorece significativamente a la hipótesis específica 2 “Dimensiones de la motricidad gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico 33, que podemos definir que la V1 tiene significancia en el nivel de “Logrado” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que la dimensiones de la motricidad

gruesa debe ser utilizada continuamente las estrategias lúdicas, es pertinente en los niños y niñas de 05 años.

Figura 30

Dimensiones de la motricidad gruesa



Nota: Elaboración propia. 2022.

Interpretación de la figura 32. Con el uso de SPSS 26.0 nos da el siguiente resultado tabla N° 05 que la Variable 1 tiene el valor de significancia asintótica) $<.001$ y es <0.05 , significa que la Estrategias lúdicas **favorece** significativamente a la hipótesis específica 1 “Desarrollo de la motricidad gruesa” es lo que apreciamos en el gráfico 03, que podemos definir que la V1 tiene significancia en el nivel de “**Logrado**” como lo indica en la prueba de hipótesis, entonces comprendemos de que las dimensiones de la motricidad gruesa debe ser utilizada continuamente las estrategias lúdicas, es pertinente en los niños y niñas de cinco años de edades preescolares.

4.3. Discusión de resultados.

A aquí compartiré los resultados obtenidos del estudio de investigación, respecto si las estrategias lúdicas favorecen a la coordinación motora gruesa

en los niños y niñas preescolares de la institución educativa inicial N° 336 de Lampa, el estudio ha estado centrado al segundo bimestre del año escolar 2022, en ese sentido se han conocido los siguientes índices de estudio se argumenta en función a los ítems priorizados.

- En primer lugar, según los resultados definimos que la accesibilidad al juego lúdico es primordial para el beneficio del niño y niña, que el 80% entre niños y niñas se encuentran en la alternativa LOGRADO significa que el mismo trabajo consciente de las docentes de nivel inicial fortalecen el desarrollo físico corporal en la etapa de su desarrollo es significativo su **progreso** está alineada a las estrategias lúdicas, es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes
- En segundo lugar, en referencia a los resultados se define que los resultados obtenidos nos muestran con claridad de que la coordinación motriz con las estrategias lúdicas aplicadas a través del juego lúdico ha tenido resultados significativos de haber alcanzado el 88% para la alternativa LOGRADO por lo que se considera que el juego lúdico es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes y el 12% es el resultado en **proceso** la coordinación motriz en el niño y niña.
- En tercer lugar se define que los estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 84% responde de que contribuye la estrategia lúdica en la confianza del niño y niña cuando se tiene planificado adecuadamente se tiene el resultado significativo y se tiene la alternativa LOGRADO y los demás estudiantes están en el 16% que responde que están **en proceso** considerando que contribuye la

estrategia lúdica y les genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el 2do bimestre del año escolar 2022, es una estrategia que fomenta la disciplina personal entre los estudiantes.

- En cuarto lugar se define que los 25 estudiantes de nivel inicial de cinco años de edad preescolar; que representan el 100%; que el 88% muestra que la estrategia lúdica ayuda al desarrollo motora gruesa en el niño y niña cuando se tiene la evidencia de que el resultado es significativo y tiene la alternativa LOGRADO y los demás estudiantes están en el 12% que responde que están **en proceso** considerando que la estrategia lúdica ayuda progresivamente al desarrollo motora gruesa y los genera la confianza en el niño y niña los resultados del estudio son logrados en el segundo bimestre del año escolar 2022.
- En quinto lugar, definimos que los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que le favorece el desplazamiento en el patio donde les permite realizar las actividades de coordinación motora gruesa mediante los juegos lúdicos y tienen la alternativa de LOGRADO, el 12% responde que el desplazamiento en el patio favorece regularmente por encontrarse en proceso cuando realiza juegos libres que les implica a razonar en el momento de aprendizaje.
- En sexto lugar definimos que la mayoría de estudiantes consideran que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que coordina sus movimientos y no encuentra dificultades en el momento de la actividad el niño y la niña y tienen el nivel alternativa de

LOGRADO, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando coordina sus movimientos el niño y niña por encontrarse **en proceso** cuando realiza en la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar el estudiante.

- En séptimo lugar de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que con facilidad salta con los dos pies el niño y la niña, tienen como resultado a la alternativa de LOGRADO, el 12% responde que tienen regularmente dificultades cuando tiene facilidad al momento de saltar con los dos pies el niño y niña por encontrarse **en proceso** cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.
- En octavo lugar definimos que de los 25 estudiantes de nivel inicial; que representan el 100%; que el 88% responde que tiene coordinación en movimientos corporales el niño y la niña, tienen como resultado la alternativa de LOGRADO, el 12% responde que tiene regularmente dificultades cuando tienen coordinación en movimientos corporales el niño y niña por encontrarse **en proceso** cuando realiza la actividad que les implica a razonar en el momento que corresponde en participar como estudiante.

CAPÍTULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Primero. Determino que el nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 % se puede afirmar que si favorece significativamente las “Estrategias Lúdicas favorece a la coordinación motora gruesa como señalan los resultados descritos en el trabajo de investigación a los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 336 de Lampa, 2022. ($r=0,838$ y $p<0.001$).

Segundo. Las estrategias lúdicas según los resultados han tenido un resultado significativo que de 80% a 88% ha estado en la alternativa de nivel LOGRADO en los ítems recogidos en el campo de estudio, que los niños y niñas han respondido a la expectativa de estudio según a sus actitudes en diferentes actividades planificadas en el desarrollo de los juegos lúdicos que son de beneficio y de interés para ellos mismos.

Tercero. Las estrategias lúdicas han fortalecido en la práctica de la coordinación motora gruesa con diferentes actividades recreativas a través de los juegos lúdicos que son esencialmente para el desarrollo físico y corporal

y mental, por lo que facilita potencialmente en el desarrollo de la motricidad gruesa, las dimensiones de la motricidad gruesa, que son prioritarios para el desarrollo de los músculos, en alcanzar el equilibrio físico emocional en los niños y niñas que mejoran sus capacidades físicas y habilidades físicas y no sólo ello, también ayuda a su expresión oral y diálogo entre ellos.

5.2 Recomendaciones

Primero. Las maestras de los preescolares de los niños y las niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 336 de Lampa, Puno, y viceversa deben incorporar prioritariamente en labor pedagógica como estrategia las “estrategias lúdicas” para desarrollar todas las actividades de coordinación motora gruesa, asimismo como recurso didáctico los juegos lúdicos que en esta etapa y como en otras etapas pre-operacionales de desarrollo físico corporal, el estudio de investigación es positivo.

Segundo. La “estrategias lúdicas” es una estrategia significativa y potencial para todo tipo de actividades lúdicas para mejorar y fortalecer las dimensiones de la motricidad gruesa y desarrollo de la motricidad gruesa, que uso debe adecuarse para los ciclos I y II en educación inicial prioritariamente en todas las áreas curriculares dispuestas en currículo nacional de educación inicial para priorizar la atención de los niños y niñas preescolares.

Tercero. Todas las maestras de educación inicial tienen que considerar para la mejora de los servicios educativos en utilizar la diversidad de las actividades lúdicas integralmente las “estrategias didácticas” para fortalecer el desarrollo del equilibrio físico corporal y desarrollo mental en la atención

de los niños y niñas preescolares en contribuir a sus capacidades y habilidades comunicativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almora & Quispe. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución educativa Inicial Innova School de la ciudad de Huancayo en el 2018*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancayo, Perú. Retrieved from <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3925>
- Amézquita & Atahualpa. (2015). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Padre Pérez de Guereñu, Arequipa - 2014*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3109>
- Bilbao & Oña. (2000). *La letralidad motora como habilidad entrenable: Efectos del aprendizaje sobre el cambio de tendencia lateral*. *European Journal of Human Movement*. (6), 7-27.
- Bruner. (1984). *El juego es una actividad que sirve de medio para explorar*. Retrieved from Recuperado en: <http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf>
- Caballero. (2010). *Juegos lúdicos como estrategia lúdica de aprendizaje*. Retrieved from https://www.magisterio.com.co/articulo/el_juego-como-estrategia_lúdica_de_aprendizaje
- Caballero. (2010). *Juegos Lúdicos como estrategia lúdica de aprendizaje*.
- Campos, G. (2000). *El juego en la educación Física Básica, juegos Pedagógicos y Tradicionales*. Colombia.
- Carrera, G. (2015). *Educación Física Deportes y Recreación por Edades*. España.
- Chávez, M. (2015). *Juegos recreativos para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de segundo grado del centro de educación básica "Segundo Cisneros Espinoza", Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena. Retrieved from <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2890/1/UPSE-TEB-2015-0175.pdf>
- Ecobedo, R. (2014). *Juegos Educativos en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 548. Mi Mundo Infantil*.
- Fiallos, L. (2016). *Estimulación acuática y su influencia en el área motriz gruesa en niños especiales en el Centro de Discapacidades San José de Huambalo*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Retrieved from <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23458/2/Fiallos>.

- Gonzales, M. & Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO, Milagro, Ecuador. Retrieved 29 08, 2022, from <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4139>
- Guerreros, R. (2019). *Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en cinco años de la I.E.I N° 1412 Lacsani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. En la Facultad de Ciencias y Humanidades. Escuela Profesional de Educación, Chimbote. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.13032/13486>
- Hernández & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación*. México.
- Jimenez, O. (1992). *Educación Psicomotriz*. Madrid, España. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-educacion-psicomotriz/9788433105622/108322>
- Listello, A. (1993). *Recreación y Educación Física deportiva*. Buenos Aires, Argentina.
- Lujan & Ivania. (2017). *Influencia del huayno en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la I.E.I N° 209 "Santa Ana" de la ciudad de Trujillo 2016*. Universidad Nacional Trujillo, Trujillo, Perú. Retrieved from Retrieved from <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/Unitru/9089/Lujan>.
- MINEDU. (2018). *Programa Curricular de Educación*. Ministerio de Educación, Lima, Perú.
- Muñoz, D. (2010). *La coordinación y el equilibrio en Educación Física. Actividades para su complemento*.
- Oviedo & Campo. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría[online].*, vol. 34, pp.572-580. Retrieved 09 29, 2022, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502005000400009&script=sci_abstract&tlng=es
- Oyola, H. (1918). *Juegos lúdicos educativos*. Lima: Lumbreras.
- Pazmiño & Proaño. (2009). *Elaboración y aplicación de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa en la guardería del barrio Patután, eloy Alfaro, periodo 2008-2009. Tesis de Licenciatura*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Cotopaxi, Ecuador. Retrieved from <https://hdl.handle.net/10656/10250>
- Piaget, J. (1956). *Que el juego forma parte de la inteligencia del niño*. Retrieved from <https://edurehabilitadora3d.wordpress.com/tag/piaget/>

- Piaget, J. (1977). *El lenguaje y las operaciones intelectuales. En introducción ala Psicolingüística*. Buenos Aires, Argentina. Retrieved from Extraído el 13 de marzo del 2014. Desde: <http://www.docentes.unal.edu.co/jyanezc/docs/Epistemologia,%20Problemas%2->
- Poblete & Pasmiño. (2013). *Nivel de equilibrio estático, dinámico en escolares de 1° a 4° básico pertenecientes a la Escuela las Higueras de la Comuna de Talcahuano*. Chile. Región del Biobío.
- Puelles, D. (2000). *Motricidad. Educación Física de primero de primaria*. Lima, Perú.
- Romero, G. (1995). *Juegos y Actividades infantiles*. España.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1998). *Metodología y Diseño en la Investigación*. Lima: Mantaro. Retrieved 10 05, 2022, from https://scholar.google.com.pe/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=3qroxJAAAAAJ&citation_for_view=3qroxJAAAAAJ:LkGwnXOMwfcC
- Villanueva, M. (2014). *Desarrollo motor en los niños y niñas de 2 años de las salas de estimulación temprana en el distrito de Chimbote en el año 2014*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.13032/64>
- Villarreal, K. (2014). *Rol del juego en la educación parvulario*. Pontificia Universidad Católica. Chile. Retrieved from Recuperado de: www.ciae.uchile.cl/download.php?file=noticias/presentacion_Valeska_Grau_PUC.
- Vygotsky, L. (1924). *El juego surge como necesidad de reproducir el contacto de los demás*. Retrieved from recuperados de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos>.
- Wallon, H. (2007). *La evolución psicológica del niño. Por Ares y Mares*. Barcelona, España. Retrieved from <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/evoluci%F3n-psicol%F3gica-ni%F1o/autor/wallon-henri/>