



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. "Niño Divino"-Santa María, 2023

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Jhessy Medalith Yopan De La Cruz

Maribel Rosa Enrique Yauri

Asesor

Mtro. Yvan José Bazalar Espinoza

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Jhessy Medalith Yopan de la Cruz	75513686	15 de Julio de 2024
Maribel Rosa Enrique Yauri	71350537	15 de Julio del 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Yvan Jose Bazalar Espinoza	15758133	0000-0001-7959-3600
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Escudero Escudero Melchor Epifanio	15624326	0000-0003-4336-3947
Dra. Carrillo Torres Victoria Flor	15724523	0000-0002-6476-1592
M(a). Ocrosopoma Valdivia De Soto Katerine Pamela	15737010	0000-0002-2680-2218

LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. "NIÑO DIVINO"-SANTA MARÍA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Autónoma de Chiapas Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad de Pamplona Trabajo del estudiante	<1%
8	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento especial a mi asesor, a mis docentes en general, a mi familia y a todos porque sin ellos nada hubiese sido posible.

INDICE

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
INDICE DE TABLAS	VIII
INDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Descripción de la realidad problemática	13
1.2 Formulación de problema.....	14
1.1.1. Problema general	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo general.....	15
1.4 Justificación.....	15
1.5 Delimitaciones.....	15
1.6 Viabilidad del estudio.....	15
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes de la Investigación	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales	17
2.2. Bases teóricas	20
2.2.1. Juegos lúdicos.....	20
2.2.2. Motricidad gruesa	24
2.3. Definición de términos básicos	31
2.4. Hipótesis.....	33
2.4.1. Hipótesis general.....	33
2.5. Operacionalización de variables.....	33
CAPITULO III METODOLOGIA	35
3.1. Tipo de estudio	35
3.1.1. Nivel de Investigación:	35
3.1.2. Diseño de la Investigación	35
3.1.3. Tipo de Investigación.....	35

3.1.4. Enfoque de Investigación.....	35
3.2. Población y muestra	35
3.2.1. Población.....	35
3.2.2. Muestra	35
3.3. Técnicas de recolección de datos	35
3.4. Método de análisis de datos	36
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	37
4.1. Resultados descriptivos de las variables	37
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	58
CAPITULO V DISCUSIÓN.....	59
5.1 Discusión.....	59
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
6.1 Conclusiones	60
6.2 Recomendaciones.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	62
7.1. Fuentes bibliográficas	62
MATRIZ DE CONSISTENCIA	65
HERRAMIENTA 01	66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	33
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	34
Tabla 3¿El infante planifica los juegos simbólicos dentro del aula?	37
Tabla 4¿El infante inventa los juegos simbólicos dentro del aula?	38
Tabla 5¿El infante ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula?.....	39
Tabla 6¿El infante crea los juegos simbólicos dentro del aula?	40
Tabla 7¿El infante describe los juegos funcionales dentro del aula?.....	41
Tabla 8¿El infante reconoce los juegos funcionales dentro del aula?	42
Tabla 9¿El infante señala los juegos funcionales dentro del aula?	43
Tabla 10¿El infante asume los juegos funcionales dentro del aula?.....	44
Tabla 11¿El infante respeta los juegos con reglas dentro del aula?.....	45
Tabla 12¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?	46
Tabla 13¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?	47
Tabla 14¿El infante comparte los juegos con reglas dentro del aula?	48
Tabla 15¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico lo hace con autonomía?	49
Tabla 16¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico tiene equilibrio sobre un pie?	50
Tabla 17¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico marcha imitando a los animalitos?	51
Tabla 18¿El infante durante el juego lúdico realiza saltos?.....	52
Tabla 19¿El infante durante el juego lúdico se desplaza correctamente dentro del aula?	53
Tabla 20¿El infante durante el juego lúdico utiliza los gestos adecuados dentro del aula?	54
Tabla 21¿El infante durante el juego lúdico tiene buena actividad rítmica?	55
Tabla 22¿El infante realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico?	56
Tabla 23¿El infante realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico?	57

INDICE DE FIGURAS

Figura 1¿El infante planifica los juegos simbólicos dentro del aula?.....	37
Figura 2¿El infante inventa los juegos simbólicos dentro del aula?	38
Figura 3¿El infante ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula?	39
Figura 4¿El infante crea los juegos simbólicos dentro del aula?	40
Figura 5¿El infante describe los juegos funcionales dentro del aula?	41
Figura 6¿El infante reconoce los juegos funcionales dentro del aula?	42
Figura 7¿El infante señala los juegos funcionales dentro del aula?.....	43
Figura 8¿El infante asume los juegos funcionales dentro del aula?	44
Figura 9¿El infante respeta los juegos con reglas dentro del aula?	45
Figura 10¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?	46
Figura 11¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?	47
Figura 12¿El infante comparte los juegos con reglas dentro del aula?	48
Figura 13¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico lo hace con autonomía?.....	49
Figura 14¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico tiene equilibrio sobre un pie?	50
Figura 15¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico marcha imitando a los animalitos?...51	51
Figura 16¿El infante durante el juego lúdico realiza saltos?	52
Figura 17¿El infante durante el juego lúdico se desplaza correctamente dentro del aula?.....	53
Figura 18¿El infante durante el juego lúdico utiliza los gestos adecuados dentro del aula? ...54	54
Figura 19¿El infante durante el juego lúdico tiene buena actividad rítmica?	55
Figura 20¿El infante realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico?	56
Figura 21¿El infante realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico?.....	57

RESUMEN

Por esta razón, es significativo que los papás promuevan el juego en los menores, esto además de favorecerse en la salud mental de los menores, también les ayudará en la parte motora, ya que la maduración psicomotora es importante para que los niños se sientan más cómodos y se desarrollen con mayor rapidez. En las instituciones de nivel inicial, por desgracia, la educación se ha convertido en una actividad con ganancias y somos capaces de observar que varios colegios no poseen áreas libres, tampoco poseen patio y las clases se encuentran pequeñas. Esto se transforma en una dificultad ya que los infantes se acostan a quedarse estáticos a causa de la fuerza, además no cuentan con lugares para desarrollar sus actividades psicomotrices, muchas de ellas son lúdicas. **Objetivo:** Establecer la relación de los juegos lúdicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María, 2023. **Metodología:** nivel correlacional, enfoque mixto. **Población:** 26 niños de la institución educativa. **Conclusión:** Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María, 2023.

La autora

Palabras claves: juegos lúdicos, motricidad, motricidad gruesa.

ABSTRACT

For this reason, it is significant that parents promote play in minors. This, in addition to benefiting the mental health of minors, will also help them in the motor part, since psychomotor maturation is important for children to feel more comfortable and will develop more quickly. In initial level institutions, unfortunately, education has become a profitable activity and we are able to observe that several schools do not have free areas, they do not have a playground and the classes are small. This becomes a difficulty since infants lie down and remain static due to the force, and they do not have places to develop their psychomotor activities, many of them are recreational. **Objective:** Establish the relationship between recreational games and the improvement of gross motor skills in children of the I.E.I. "Divine Child" – Santa María, 2023. **Methodology:** correlational level, mixed approach. **Population:** 26 children from the educational institution. **Conclusion:** Playful games are related to the improvement of gross motor skills in children of the I.E.I. "Divine Child" – Santa María, 2023.

the author

Keywords: recreational games, motor skills, gross motor skills.

INTRODUCCIÓN

Lo fundamental que tienes que tener en cuenta, es que la educación ha sido estudiada e investigada en repetidas ocasiones a través del tiempo, esto ha generado que la misma se alterara constantemente y se incorporaran nuevas hipótesis. En la actualidad, debido a las novedosas tecnologías y la era digital, existe una variedad de métodos de enseñanza, como son las tácticas lúdicas. El conocimiento lúdico es una táctica de estudio planificada con el fin de generar un entorno acogedor en la clase, en donde los estudiantes pueden aprender mientras se divierten, mediante un procedimiento de estudio que involucra diversas actividades lúdicas. Generalmente, este procedimiento se utiliza en el primer grado y el segundo grado. Por otro lado, es fundamental que el docente tenga en cuenta que el juego es una modalidad de estudio, a través de la cual, el alumno puede aprender y preservar sus conocimientos, y en el momento en que el docente se implique en juegos la vivencia resultará más provechosa para el alumno.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Lo fundamental que tienes que tener en cuenta, es que la educación ha sido estudiada e investigada en repetidas ocasiones a través del tiempo, esto ha generado que la misma se alterara constantemente y se incorporaran nuevas hipótesis. En la actualidad, debido a las novedosas tecnologías y la era digital, existe una variedad de métodos de enseñanza, como son las tácticas lúdicas. El conocimiento lúdico es una táctica de estudio planificada con el fin de generar un entorno acogedor en la clase, en donde los estudiantes pueden aprender mientras se divierten, mediante un procedimiento de estudio que involucra diversas actividades lúdicas. Generalmente, este procedimiento se utiliza en el primer grado y el segundo grado. Por otro lado, es fundamental que el docente tenga en cuenta que el juego es una modalidad de estudio, a través de la cual, el alumno puede aprender y preservar sus conocimientos, y en el momento en que el docente se implique en juegos la vivencia resultará más provechosa para el alumno.

Es verdad que la comunidad ha evolucionado tan drásticamente que no se nota la presencia de niños brincando o interaccionando con objetos o recursos que los condujo a jugar al aire libre. En cambio, hoy se observa lo opuesto, a infantes desde temprana edad apoyados por tecnología como tablets, móviles, etc. Los juegos clásicos han perdido su popularidad con respecto a ellos y a los papás, quienes han contribuido a esto porque prefieren que los menores se queden en casa, no se ensucien y únicamente se muevan en caso de que lo hagan en la computadora o en la Tablet.

Por esta razón, es significativo que los papás promuevan el juego en los menores, esto además de favorecerse en la salud mental de los menores, también les ayudará en la parte

motora, ya que la maduración psicomotora es importante para que los niños se sientan más cómodos y se desarrollen con mayor rapidez.

En las instituciones de nivel inicial, por desgracia, la educación se ha convertido en una actividad con ganancias y somos capaces de observar que varios colegios no poseen áreas libres, tampoco poseen patio y las clases se encuentran pequeñas. Esto se transforma en una dificultad ya que los infantes se acostan a quedarse estáticos a causa de la fuerza, además no cuentan con lugares para desarrollar sus actividades psicomotrices, muchas de ellas son lúdicas.

1.2 Formulación de problema

1.1.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cómo se relaciona los juegos simbólicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?

¿Cómo se relaciona los juegos funcionales y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?

¿Cómo se relaciona los juegos de regla y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación de los juegos lúdicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la relación de los juegos simbólicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

Establecer la relación de los juegos funcionales y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

Establecer la relación de los juegos de regla y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

1.4 Justificación

La investigación tiene una justificación teórica por sus autores reconocidos que han sido citados en el marco teórico dando el realce necesario y respaldo a la tesis, además se justifica porque es un aporte social de gran beneficios y aporte a las instituciones educativas quienes tienen la vocación de personas de bien.

1.5 Delimitaciones

Delimitación temporal: año 2023.

Delimitación geográfica: Distrito de Santa María.

1.6 Viabilidad del estudio

Se considera viable la investigación porque tiene los requisitos que exige la universidad además de contar con el financiamiento total del tesista evitando así que se retrase la investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Tamay (2022) en su tesis titulada *“actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderon, año 2019-2020”*, su objetivo es realizar un diseño instruccional con métodos lúdicos para desarrollar la motricidad del grueso en menores de 4 y 5 años del Instituto Educativo del Milenio de Manuela Galia de Calderón, concluye que: En base a la base de la teoría que se presentó, es posible decir que es significativo realizar actividades que promuevan el desarrollo de los educandos en el área de la expresión corporal, incentivando a las y los infantes a realizar actividades nuevas dentro del ámbito de la expresión corporal, esto con el fin de que las y los infantes desarrollen sus habilidades y capacidades y están en condiciones de participar de manera activa en la descubrimiento de ellos mismos y del entorno, en niños de 4 a 5 años, y esto es importante (p. 48).

Chacaiza (2021) en su tesis titulada *“la Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa”*, su objetivo es describir los rasgos generales y específicos de las pruebas científicas más importantes relacionadas con la relación entre la recreación y la motricidad del cuerpo completo, guardadas en diferentes bancos de datos científicos y buscadores de libros, publicadas durante los últimos diez años, concluye que: Se hizo una exploración general de las pruebas científicas sobre la relación entre la actividad lúdica y la motricidad gruesa a través de diferentes palabras clave y distractores que se encontraban en diferentes bases de datos

científicos y en los últimos 10 años, se encontró 11038 artículos que fueron la base de la investigación.

Luna (2021) en su tesis titulada “*el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrío, año 2019-2020*”, su objetivo es examinar el valor de los juegos respecto a la motricidad del niño de 4 a 5 años, concluye que: Una vez impreso el EAD-1, se pudo determinar la magnitud de la problemática, en donde se evidenció que la gran parte de la población, que es igual a setenta por ciento, se halló en la franja intermedia y alerta, esto quiere decir que los infantes presentaron dificultades en relación a la motricidad del grueso (p. 58).

López (2018) en su tesis titulada “*los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*”, su objetivo es describir la manera en la que los juegos clásicos afectan la habilidad de motricidad gruesa en menores de 3 a 4 años, concluye que: La motricidad en tanto a que parte del procedimiento de enseñanza debe proveer al niño y al docente experiencias que sean interesantes para que el niño se desarrolle de manera integral, es decir que las actividades de motricidad deben ser planificadas, programadas y estructuradas, al igual que las que se llevan a cabo en el ámbito académico. El empleo de los juegos para la habilidad de los niños de 3 a 4 años, dentro del cotidiano plan de estudios de la escuela, esto ayudará a que un aprendizaje integral se realice.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mamani (2022) en su tesis titulada “*estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 366 distrito de Lampa*”, su objetivo es describir la manera en la que las estrategias

lúdicas apoya la labor motora gruesa de los infantes de cinco años de la IEP N° 336 de Lampa, Puno y la provincia de Iquitos, 2022, concluye que: Estoy seguro que con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% puedo decir que si apoya significativamente la "estrategia lúdica" entonces beneficia la coordinación motora gruesa, como lo demuestran los resultados descritos en el trabajo de investigación en niños y chicas de esa manera. 5 años de edad del 2022 Rampa No. 336 Institución de Educación Inicial. ($r= 0,838$ y $p=0,001$) (p. 121).

Cordova (2021) en su tesis titulada "*juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe - Camporredondo, 2020*", su objetivo es determinando el Impacto de los Juegos Tradicionales en la Motricidad Gruesa en Guadalupe 220 Instituciones Educativas, 2020, concluye que: Antes de la aplicación de los juegos tradicionales se determinó el nivel de coordinación y motricidad gruesa de los niños, los niños se encontraban en el nivel elemental representando el 71.4%, y luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encontraban en el nivel de proceso representando el 35.7%. , lo que significa que aunque hubo complicaciones por la pandemia, las cosas están mejorando (p. 48).

Jove (2020) en su tesis titulada "*juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020*", su objetivo es se determinó que el juego recreativo afecta las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años con I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, 2020, concluye que: Para el objetivo general, determinar el impacto del juego recreativo en las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años con I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020. Los resultados del pre-test de motricidad gruesa arrojaron que el 80% (4) de los niños se encontraban en el nivel primaria, el 20% (1) de los

niños se encontraban en el nivel proceso y el 00% (0) ningún niño se encontraba en el nivel logro; , por otro lado se alcanzó el nivel de logro; por el contrario, en el post-test se obtuvieron los siguientes datos: 0% (0) ningún niño se encontraba en el nivel inicial; 20% (1) de los niños se encontraba en el nivel inicial; a nivel de proceso y 80% (4) a nivel de logro. Con base en estos datos se realizó la prueba T de Student y el valor observado fue 10.2067 y el valor de la tabla fue 1.7171, lo que verificó la hipótesis de investigación (p. 54).

Aguagallo (2019) en su tesis titulada *“juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018”*, su objetivo es estableciendo la relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018, concluye que: Los resultados mostraron que los niveles de juego casual eran dominantes en un 60% y los niveles de habilidades motoras gruesas eran dominantes en un 77%. También determinaron que existía una relación significativa entre las dos variables (p. 55).

Mamani J. (2018) en su tesis titulada *“desarrollo de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en el área de personal social en los niños de 5 años sección a, del nivel inicial”*, su objetivo es promover el bienestar educativo y fomentar las habilidades psicomotrices que tienen un lugar importante en la educación infantil, concluye que: A través de estas actividades se logra demostrar el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños, concluyendo que la psicomotricidad es más que una simple técnica aplicada, más que un simple conocimiento adquirido. Es, o debe ser, una forma de comprender lo que vivimos, lo que sentimos, lo que experimentamos, y nos da una actitud

utilizable que incluye comprensión, respeto y apoyo al cambio y al desarrollo en nosotros mismos y en los demás (p. 03).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

Etecé (2023) indica que el término "lúdico" (y su variante en desuso, aunque históricamente fue más correcta, "lúdicro") proviene de la palabra latina ludus, que significa por un lado "jug" y "diferencia", y por otro lado "ejercicio de preparación". Los habitantes de Roma antiguos denominaban ludi ("juegos") a los grandes festejos de su cultura, que además eran usados como método para aprender a manejar un instrumento o para ejercitarse en el ámbito militar. En efecto, con este último sentido se identificó el ludus como la escuela inicial y fundamental que los romanos inauguraron durante el siglo tres a.C., el cual educaba a los menores en el exterior de la casa y en familia.

Mendez (2022) define que los juegos lúdicos son todos los acontecimientos que están vinculados a la diversión, el entretenimiento, los juegos y la ocasión. Son actividades lúdicas que se llevan a cabo con el objetivo de recrearse y entretenerse, además es posible que tengan una dimensión didáctica. A través de los juegos de recreación, se aspira a estimular el conocimiento, la creatividad, la socialización y la manifestación de habilidades psicomotrices y cognitivas.

El juego como actividad lúdica permite el estudio a través del juego, con una variedad de actividades lúdicas y entretenidas en las que puede incluirse información, conceptos o hechos del curriculum, los cuales tienen que ser adecuadamente explotados por el docente (Villalobos, 2023).

Perez & Merino (2021) indica que es fundamental tener en cuenta que lo lúdico también puede ser visto como una forma de enseñar o aprender. Los juegos

incentivan diferentes habilidades en los asistentes, a la vez que psicológicas y físicas. Por esta razón generar una actividad recreacional es provechosa por varios motivos. Se le llama método lúdico al plan de negocios que se utiliza en el ámbito de la educación para que los alumnos se vayan familiarizando con la convivencia en armonía. De esta manera se aspira que el procedimiento de estudio sea sencillo a través de juegos que incorporen los temas del currículo.

Beneficios:

Perez & Merino (2021) indican que los beneficios son los siguientes:

- Deja que los menores estudien más fácilmente sin aburrimientos.
- Los términos que interiorizan les resulta más sencillo retener en el cerebro.
- Es una forma de promover lo que se llama como aprendizaje significativo.
- De la misma manera, asimismo es necesario tener en cuenta que es una forma de que puedan desarrollar su habilidad de conversación y, además, su habilidad de entendimiento.
- Dentro de los beneficios del estudio lúdico no se puede dejar de lado la ayuda que tiene para que los niños desarrollen sus habilidades de socialización.
- A lo mencionado, hay que agregarle que además aumenta la autoestima.

Importancia:

Euroinnova (2022) indica que la utilización de la gamificación como estrategia para enseñar es muy eficaz en los alumnos de grado primaria, ya que es una manera interesante y atractiva de aprender para los menores. En consecuencia, es obligatorio que se practiquen diferentes actividades lúdicas, con el fin de aumentar la capacidad de estudio.

A pesar de que los provechos de esta forma de aprender son correctos para cualquier edad, conforme a diversas investigaciones el aprender brincando es significativo durante la primera infancia. En consecuencia, se trata de una ayuda específica para la formación de los niños.

Debido a eso, el profesorado de la educación inicial debe estar adecuadamente formado y entrenado para desarrollar diferentes métodos de enseñanza, además de las lúdicas como modo de aprender.

Ejemplo de juegos lúdicos:

Dentro de los principales juegos lúdicos tenemos a los siguientes:

- Un integrante, el brujo, persigue a los distintos en tentativa de capturarlos.
- Cadena: El participante de la persecución intenta tocar o atrapar a los participantes restantes; cuando el jugador golpeado logra su objetivo, toma la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar a los jugadores restantes.
- La pelota que pasa-: El primer jugador de la fila le da el balón al siguiente por encima de la cabeza, hasta que la pelota llega al último jugador que la cargará, lo más rápido posible, corriendo desde su punto de inicio.
- El círculo saltante: Dentro del círculo los invitados saltan utilizando las extremidades de adelante por arriba de la tela. Si un integrante de un grupo comete un fallo, el otro integrante del grupo se lleva una puntuación, de modo que el equipo que obtenga más puntos será el ganador.
- Pelea de gallos: Todos los asistentes se dividen en dos grupos, y cada uno de ellos se nombra en secreto desde el 1, todos los asistentes tienen un contrincante en el otro grupo que tiene el mismo número que él.
- Para dar inicio, los contendientes se ponen en posición de cuclillas y intentan hacer perder la estabilidad a el otro por medio de empujones.

Dimensiones:

Cadenas (2018) indica que las dimensiones son las que se detallan a continuación:

- 1. Juegos simbólicos:** El juego simbólico es la relación entre el menor y las cosas que le importan o que representará, teniendo en cuenta los elementos que más le atraen. En el momento en que la menor muestra interés por algún cosa u objeto que desea reproducir, aprenden todos sus movimientos y comportamientos de forma eficaz, reproduce las acciones y actitudes de los personajes, resaltando su fiabilidad y haciendo desaparecer el temor a equivocarme, debido a esto es que este tipo de juegos es sumamente significativo para el desarrollo psicomotor. El juego simbólico tiene como objetivo que los infantes asimilaren los objetos que les gustaban en su contexto y que aprendan a distinguir lo que es bueno y lo que es malo, mediante el juego de roles. Este tipo de juegos con símbolos ayuda al menor a tomar comportamientos que requieren de un análisis previo, la lengua además se relaciona a este tipo de juegos, debido a que los infantes suelen hablar más frecuentemente y crean un universo de su propia creación.
- 2. Juegos funcionales:** El juego que tiene como objetivo o propósito recrear situaciones que acostumbramos observar y representarlo a través de una actividad lúdica, es decir, que los niños son requeridos para observar y tomar nota de las particularidades que identifican las tareas a realizar. El juego que tiene como objetivo “Si bien se inicia en los primeros meses de existencia, este se va perfeccionando a lo largo de los años de existencia haciéndose más intrincado cada día y conociendo el cuerpo propio. Solo realizar un procedimiento para tipear ya es fomentar la habilidad, en este caso la labor será tomar el lápiz. Sin embargo, siendo más específico acerca

del juego por función, en la medida en que se hace mayor edad, se toman nuevas acciones que requieren también mayor práctica.

3. **Juego de regla:** Los juegos de normas además posibilitan el desarrollo de la memoria, la lógica, la atención y la contemplación, todas estas habilidades son importantes para el desarrollo de la motricidad, ya que toda acción que se realice antes de ejecutarse debe ser pensada y posteriormente procesado para que se realice de manera correcta. Los infantes empiezan a desarrollar reglas a partir de los 4 o 5 años, sin embargo, la verdad es que estas quedan instauradas o educadas a los once o catorce años. Establecer normas implica amarse los unos a los otros y así, promover un vínculo más íntimo durante la actividad lúdica. Los juegos de normas participan en la actividad psicológica y evolutiva y apoyan en todo momento la creación, así como también mejoran las habilidades y competencias que son importantes para la edad.

2.2.2. Motricidad gruesa

Morin (2022) indica que los infantes mejoran sus habilidades de movimiento grueso a diferentes cadencias. A pesar de ello, en las menores edades los infantes tienen dificultades con respecto a estas habilidades, es posible que sea complicada la ejecución de ciertas acciones físicas fuertes como correr, saltar y lanzar (un balón o un disco).

Las destrezas corporales gruesas son habilidades fundamentales que requieren el uso de los músculos más grandes presentes en el cuerpo, como son los casos de los brazos, las piernas, los pies y el torso. La práctica, junto con los niños, les enseña

a utilizar y desarrollar las habilidades motoras complejas con el fin de explorar el universo que los cerca con fluidez y seguridad.

Díaz (2023) indica que la motricidad del grueso es importante para la totalidad de los niños, ya que les proporciona una serie de habilidades del físico que son importantes para su desarrollo y su bienestar. Se educan en el control y en la coordinación de las acciones de su cuerpo, crecen en fuerza y mejoran su estabilidad y postura. Les proporciona la oportunidad de investigar su ambiente, relacionarse con otros y adquirir nuevas habilidades.

La importancia del desarrollo de la motricidad gruesa durante la etapa de la infancia es fundamental para la investigación, el hallazgo del entorno, la autoestima, la confianza en uno mismo y es de suma importancia para el óptimo funcionamiento de la psicomotricidad delgada más tarde. La totalidad de estos componentes son importantes para el avance de las funciones cognitivas, y están particularmente vinculados entre sí en una etapa específica: la formación de la lectoescritura.

Las habilidades motoras anchas son habilidades que nos posibilitan realizar labores que involucran los músculos de la parte superior del cuerpo, las extremidades y los accesorios. Gracias a estas habilidades, podemos realizar acciones que afectan a todo el cuerpo y que están utilizadas en diversas actividades físicas, desde correr hasta barrer las hojas (Morin, 2022).

Importancia:

Luszczkiewicz (2023) define que incitar el desarrollo de los músculos esqueléticos es importante para una buena salud corporal, mental y social además de que es importante para un buen progreso de la independencia.

Una de las principales bondades de promover la motricidad del grueso, es que apoya el desarrollo de competencias mentales y sentimentales. A medida que los infantes se mueven y descubren su territorio, fomentan su habilidad de atención, concentración y memoria. Además, la corriente activa incrementa la liberación de endorfinas, esto tiene un efecto beneficioso en la salud mental y bienestar en varias áreas.

Para que esto ocurra, los hogares y las instituciones educacionales deben generar un contexto protegido y óptimo que genere estas habilidades. Debido a esto, tanto en el hogar como en las instituciones para niños, es necesario incorporar actividades de movilidad del primer grado en la vida cotidiana de los infantes.

La motricidad del grueso además está ligada a la evolución social y la conversación con otros infantes. A través de prácticas de ejercicios como correr, saltar o jugar a juegos en conjunto, ellos aprenden a desarrollar el espíritu de equipo, a respetar los plazos y a comunicarse de manera correcta. Estas destrezas de grupo son importantes para que se acostumbre a la atmósfera de la escuela y, en general, a la sociedad.

Actividades para el desarrollo motor grueso:

Morin (2022) establece las siguientes actividades mencionadas:

- Trampolines: Un trampolín tiene la capacidad de asistir en la estabilidad del cuerpo. Además, es posible que sea parte de una alimentación por sentidos. Los parques cubiertos de trampolines son una buena zona para que el menor se relacione con distintos niños. Recuerde que es fundamental acatar los requisitos de seguridad, como poseer un poste para trepar.

- Rayuela: Para jugar y brincar se requiere tener buenas habilidades del motor grande, estabilidad y armonía. La recreación es una forma económica y simple de ejercitar todas estas habilidades. (De modo adicional, ¡asimismo puede colaborar a desarrollar las habilidades por números! Si no cuenta con una acera para poder bosquejar o un parque en frente, es posible hacer la rayuela a lo largo del pasillo utilizando cinta de pintor.
- Clases de artes marciales: El adiestramiento en artes marciales es provechoso para los niños a fin de que desarrollen fuerza en las extremidades y el torso. Practicar patinar, dar puñetazos y pelear cuerpo a cuerpo tiene la ventaja de desarrollar el grupo de músculos del torso. Esto puede colaborar a los niños con la estabilidad y a comprender en qué lugar se encuentra su cuerpo en el ámbito (las habilidades motrices que pueden ser una problemática para los niños con dificultades de percepción). Las habilidades marciales además poseen provechos adicionales sobre los niños con TDAH.
- Jugar en el lugar de recreación: Los infantes tienen la posibilidad de conseguir muchos provechos cuando juegan en el parque. Balancearse sobre un columpio puede colaborar a los menores a aprender la estabilidad. Asimismo, los apoya en el conocimiento de cómo gestionar la transición de peso con el fin de equilibrarse y movilizar las extremidades hacia delante y atrás. Es posible que además deseara estimular a su menor a utilizar juegos en el lugar que sean “inestables”, por ejemplo: escalinata de cuerda y puente colgante. Al inicio, los infantes se sienten atemorizados e inciertos en estos juegos, sin embargo, estos brindan la oportunidad de ejercitar los músculos del cuerpo.

- Juegos de pelota y burbujas: Las burbujas y los globos son una manera singular de progresar en las habilidades del cuerpo grueso ya que no se puede adivinar a qué lugar se dirigen. Los infantes tienen la capacidad de perseguir las burbujas e intentar romper la mayor cantidad posible. Al momento en que las burbujas, tienen que moverse, correr, saltar y cambiar de forma que requieren alteraciones súbitas en la estabilidad y en el peso. Lo mismo sucede al lanzar o rebotar un globo. Para prácticas más complejas, es posible que desee jugar un deporte con globos.
- Triciclos, monopatín y vehículos de pedales: Algunos niños que tienen problemas con las habilidades del cuerpo completo es posible que demoren más en aprender a manejar un triciclo o una bicicleta. A pesar de ello, existen alternativas que es posible que usen para conseguirlo y desarrollar la estabilidad. Algunos triciclos poseen manubrios que posibilitan que usted pueda jalar en el momento en que su menor hace prácticas de andar en bicicleta. O usted podría financiar una motocicleta robusta o un coche de propulsión a chorro. Todos ellos son preliminares con el fin de aprender a manejar una bicicleta. Una vez que su menor lo domine, es posible que pueda concebir una ruta con dificultades o trazar una senda con tiza. (¡No se olvide del equipamiento!)
- Bailar en una clase de baile o en un festejo, es una actividad saludable para la motricidad del cuerpo completo. Ayuda a los niños a conseguir la estabilidad, la fluidez y la disposición de movimiento correcta. Además, le apoya en que su menor tome conciencia de la velocidad.

Beneficios:

Luszczkiewicz (2023) indica que los beneficios son los siguientes:

1. Ejercicio físico: incremento de la fuerza muscular, la destreza y el equilibrio, además de la rapidez y la resistencia en la ejecución de tareas.
2. El desarrollo de la mente: toda labor complicada requiere la participación del cerebro para ejecutarla, de modo que incentivamos la capacidad de planear, gestionar y ejecutar una labor. También, incrementa la atención, la memoria y la concentración.
3. El avance social: poseer habilidades de movilidad aumenta la conversación con otros infantes o personas mayores de edad.
4. Aumenta la autoestima: tener la capacidad de gobernar tu cuerpo, en palabras, hacer las cosas por tu cuenta, en fin, ser autónomo, incrementa la seguridad en uno mismo y tiene un efecto beneficioso en el progreso de la emocionalidad.

Dimensiones:

Tito (2018) define a las dimensiones como:

1. **Equilibrio:** Mantener diferentes posiciones es un componente clave de la motricidad gruesa conocida como equilibrio dinámico. Esta habilidad abarca tanto el equilibrio estático, donde uno permanece quieto, como el equilibrio dinámico, que implica mantener el equilibrio mientras está en movimiento. Básicamente, el equilibrio se refiere a la capacidad de contrarrestar la fuerza de la gravedad asumiendo y manteniendo una posición corporal, lograr una sensación de equilibrio y orientarse con precisión en el espacio depende de establecer una conexión armoniosa entre el esquema corporal y el entorno externo. El equilibrio permite a las personas realizar actividades, mantener posturas, permanecer estacionarios

o impulsarse a través del espacio, ya sea sucumbiendo o desafiando la atracción de la gravedad.

2. **Coordinación:** esto implica que el cuerpo está dispuesto o en movimiento con respecto a diversas partes y, sobre todo, en relación con el espacio y los objetos que nos cercan, la primera sensación que tiene el cuerpo, además de la manera en que está conectado con el entorno, sus posibilidades y, sobretodo, su movimiento. El infante debe moverse y moverse, investigarse y conocer su entorno, además de experimentar sus cinco sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para memorizar y preservar sus datos del entorno. Esto se puede comunicar a la familia la capacidad y dificultad de los niños, además de los hitos que han conseguido. Una secuencia de movimientos con ritmo es bastante sencilla de ejecutar y genera menos dificultad y fatiga que la misma secuencia sin embargo no tiene ritmo. La ejecución de la misma y la disminuida fatiga son superadas con la adición de audiciones simultáneas de ruidos con ritmo y musicalidad de igual características. La velocidad da fluidez al desplazamiento, el cuerpo, la psique y el desplazamiento están entrelazados con la capacidad del ritmo. La calidad y el rendimiento se ven incrementados en la medida en que la acción se encuentra inmersa en las planificaciones a realizar, la acción de la voluntad se ve superpuesta por la fantasía y la creación.
3. **Lateralidad:** La lateralidad se define como el predominio de 1 de los 2 grupos de cuerpo simétricos. Todos los componentes del cuerpo poseen su propio eje de simetría, esto puede generar una simetría cruzada. El cuerpo es simétrico, sin embargo, se utiliza de manera asimétrica, es decir que gran parte de las personas utilizan el miembro derecho del cuerpo, y no el

izquierdo, debido a la supremacía del hemisferio del cerebro sobre el otro. El dominio de estos territorios sobre el cuerpo es perpendicular, esto es, el hemisferio derecho tiene el control de la parte izquierda del cuerpo, y la otra mitad se la lleva el hemisferio izquierdo. Depende de las circunstancias la ser diestro, zurdo, de posición lateral o mezclada. La lateralidad se definirá totalmente a partir de los cinco años, aunque en la realidad se desarrolla antes.

2.3. Definición de términos básicos

Coordinación:

Esto implica que el cuerpo está dispuesto o en movimiento con respecto a diversas partes y, sobre todo, en relación con el espacio y los objetos que nos cercan, la primera sensación que tiene el cuerpo, además de la manera en que está conectado con el entorno, sus posibilidades y, sobretodo, su movimiento.

Equilibrio:

Mantener diferentes posiciones es un componente clave de la motricidad gruesa conocida como equilibrio dinámico. Esta habilidad abarca tanto el equilibrio estático, donde uno permanece quieto, como el equilibrio dinámico, que implica mantener el equilibrio mientras está en movimiento.

Juego Lúdico:

Mendez (2022) define que los juegos lúdicos son todos los acontecimientos que están vinculados a la diversión, el entretenimiento, los juegos y la ocasión. Son actividades lúdicas que se llevan a cabo con el objetivo de recrearse y entretenerse, además es posible que tengan una dimensión didáctica. A través de los juegos de recreación, se aspira a estimular el conocimiento, la creatividad, la socialización y la manifestación de habilidades psicomotrices y cognitivas.

Juegos simbólicos:

El juego simbólico es la relación entre el menor y las cosas que le importan o que representará, teniendo en cuenta los elementos que más le atraen. En el momento en que la menor muestra interés por alguna cosa u objeto que desea reproducir, aprenden todos sus movimientos y comportamientos de forma eficaz, reproduce las acciones y actitudes de los personajes, resaltando su fiabilidad y haciendo desaparecer el temor a equivocarme, debido a esto es que este tipo de juegos es sumamente significativo para el desarrollo psicomotor.

Juegos funcionales:

El juego que tiene como objetivo o propósito recrear situaciones que acostumbramos observar y representarlo a través de una actividad lúdica, es decir, que los niños son requeridos para observar y tomar nota de las particularidades que identifican las tareas a realizar.

Juego de regla:

Los juegos de normas además posibilitan el desarrollo de la memoria, la lógica, la atención y la contemplación, todas estas habilidades son importantes para el desarrollo de la motricidad, ya que toda acción que se realice antes de ejecutarse debe ser pensada y posteriormente procesado para que se realice de manera correcta.

Lateralidad:

La lateralidad se define como el predominio de 1 de los 2 grupos de cuerpo simétricos. Todos los componentes del cuerpo poseen su propio eje de simetría, esto puede generar una simetría cruzada.

Motricidad gruesa:

Morin (2022) indica que los infantes mejoran sus habilidades de movimiento grueso a diferentes cadencias. A pesar de ello, en las menores edades los infantes tienen dificultades

con respecto a estas habilidades, es posible que sea complicada la ejecución de ciertas acciones físicas fuertes como correr, saltar y lanzar (un balón o un disco).

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos simbólicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

Los juegos funcionales se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

Los juegos de regla se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juegos lúdicos	Juegos simbólicos	Planifica Inventa Ejecuta Crea	1, 2, 3, 4	Likert
	Juegos funcionales	Describe Reconoce Señala Asume	5, 6, 7, 8	Likert
	Juego de regla	Respeto Escucha Cumple Comparte	9, 10, 11, 12	Likert

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V2: Motricidad gruesa	Equilibrio	Autonomía Equilibrio sobre un pie Marcha como los animales	13, 14, 15	Likert
	Coordinación	Salto Desplazamiento Gesto Actividad rítmica	16, 17, 18, 19	Likert
	Lateralidad	Ejercicio de coordinación Combinación de ritmo, detención y marcha	20, 21	Likert

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

3.1.1. Nivel de Investigación:

correlacional

3.1.2. Diseño de la Investigación

No experimental

3.1.3. Tipo de Investigación

Básica

3.1.4. Enfoque de Investigación

Cuantitativo

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población la conforman 26 niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María.

3.2.2. Muestra

La muestra la conforma el total de la población o sea 26 niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María.

3.3. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Dentro de los instrumentos utilizado para la recolección de datos tenemos a la lista de cotejo a través del cuestionario y para el procesamiento y análisis de datos el SPSS y el EXCEL.

3.4. Método de análisis de datos

El análisis de los datos se realizó a través del Microsoft Excel y el Spss.

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 3

¿El infante planifica los juegos simbólicos dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	54%
A veces	5	19%
Siempre	7	27%
TOTAL	26	100%

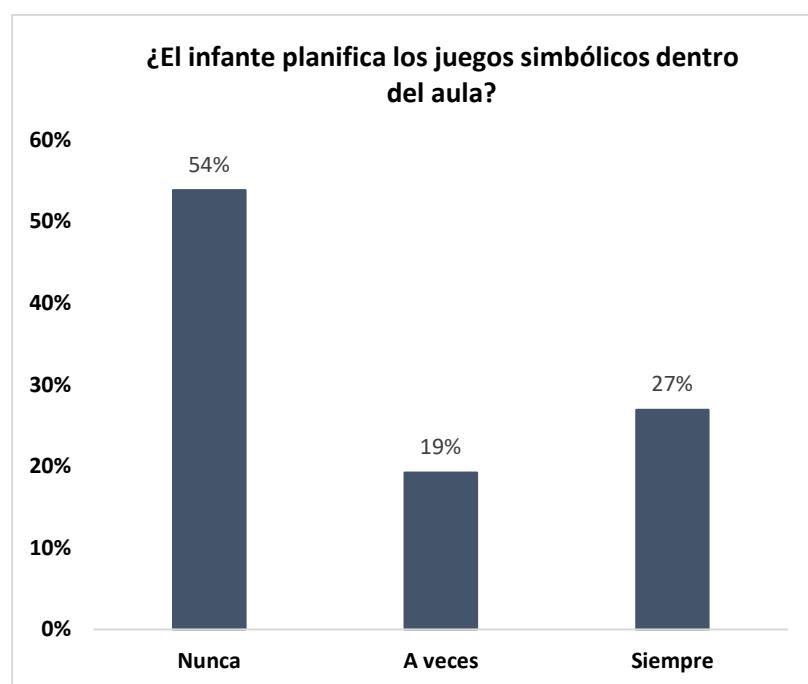


Figura 1 ¿El infante planifica los juegos simbólicos dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 54% nunca planifica los juegos simbólicos dentro del aula, el 19% a veces planifica los juegos simbólicos dentro del aula y el 27% siempre planifica los juegos simbólicos dentro del aula.

Tabla 4

¿El infante inventa los juegos simbólicos dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	58%
A veces	8	31%
Siempre	3	12%
TOTAL	26	100%

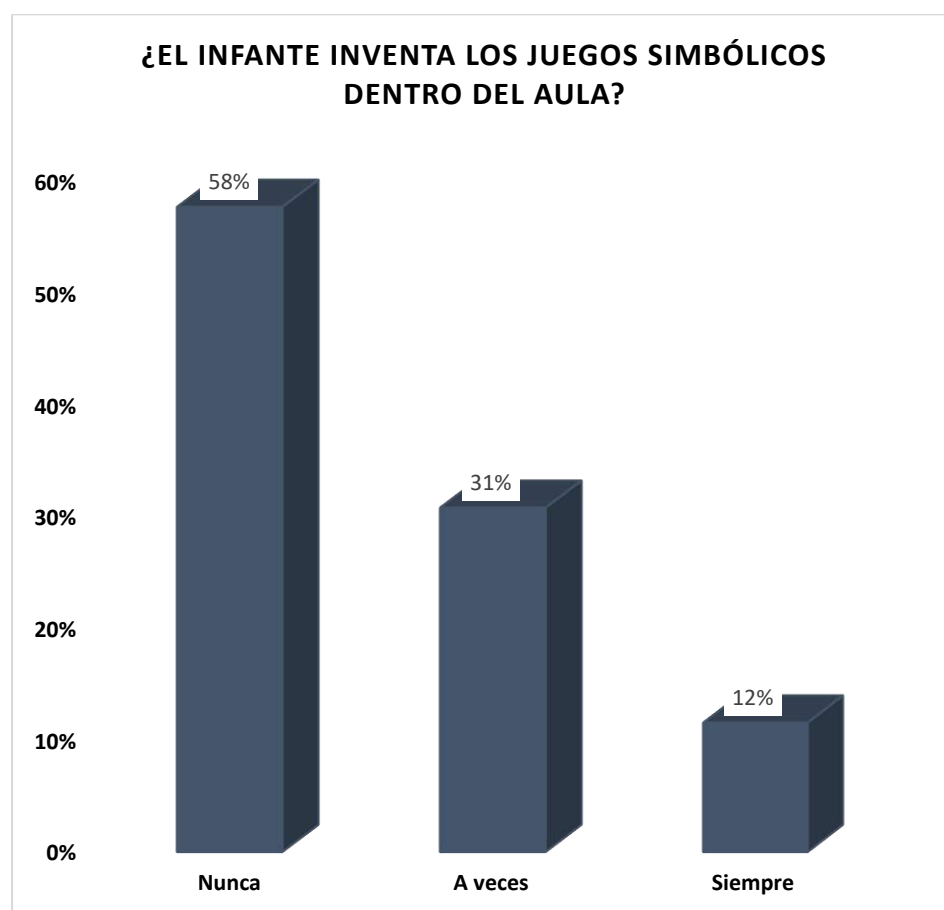


Figura 2 ¿El infante inventa los juegos simbólicos dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 58% nunca inventa los juegos simbólicos dentro del aula, el 31% a veces inventa los juegos simbólicos dentro del aula y el 12% siempre inventa los juegos simbólicos dentro del aula.

Tabla 5
 ¿El infante ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	27%
A veces	5	19%
Siempre	14	54%
TOTAL	26	100%

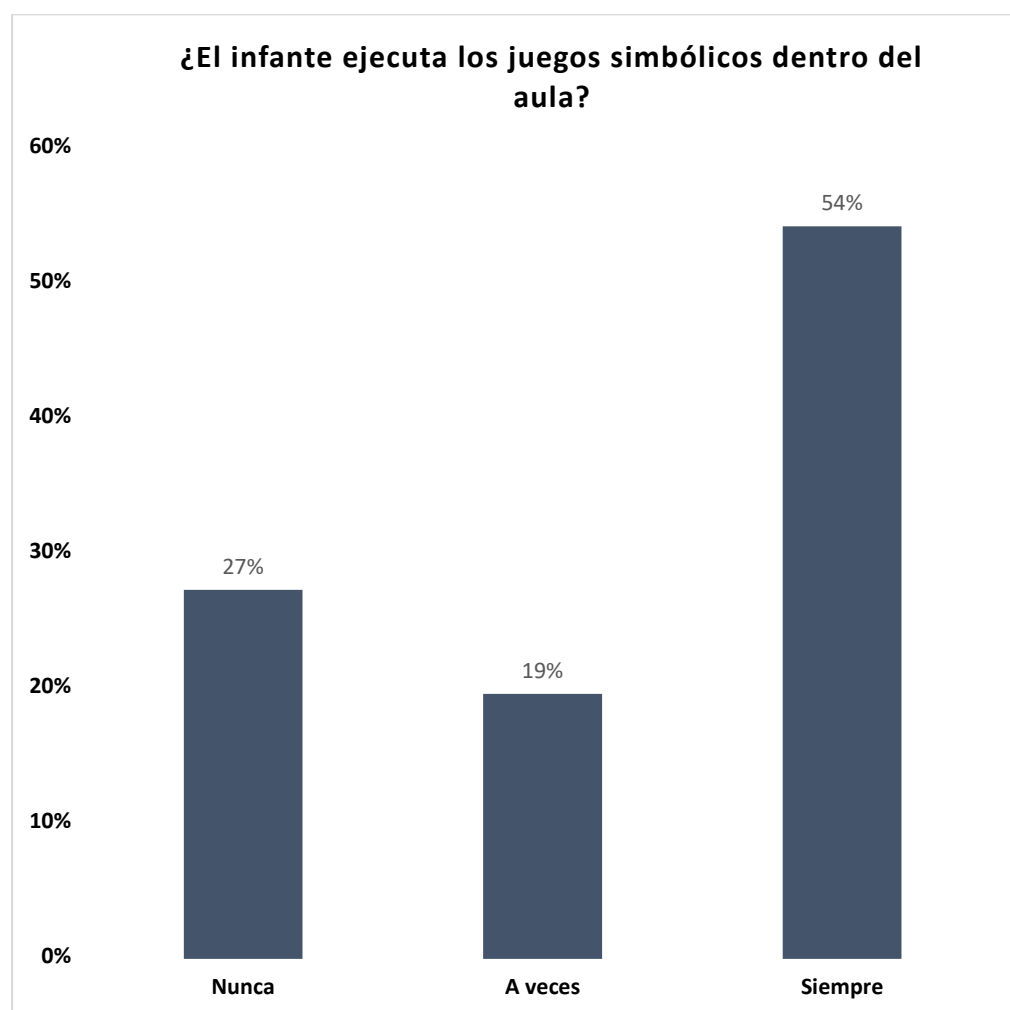


Figura 3 ¿El infante ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 27% nunca ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula, el 19% a veces ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula y el 54% siempre ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula

Tabla 6
 ¿El infante crea los juegos simbólicos dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	18	69%
A veces	6	23%
Siempre	2	8%
TOTAL	26	100%

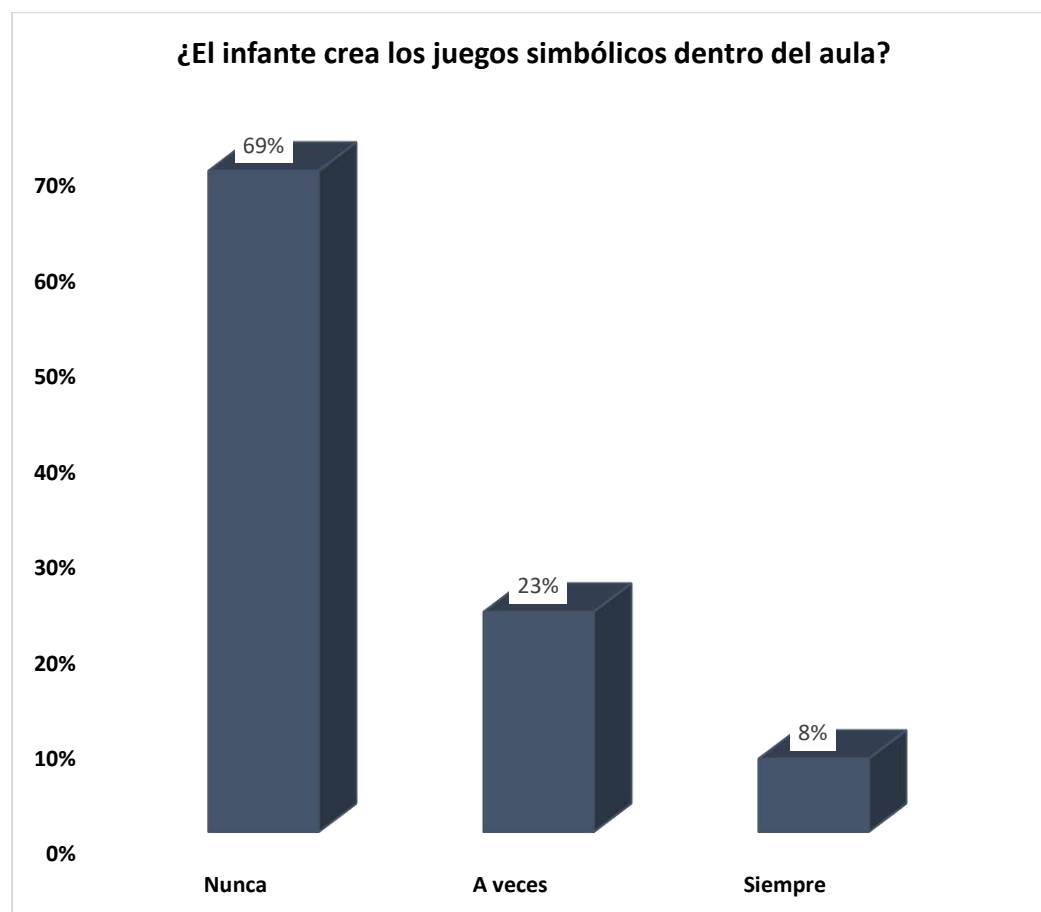


Figura 4 ¿El infante crea los juegos simbólicos dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 69% nunca crea los juegos simbólicos dentro del aula, el 23% a veces crea los juegos simbólicos dentro del aula y el 8% siempre crea los juegos simbólicos dentro del aula.

Tabla 7

¿El infante describe los juegos funcionales dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	27%
A veces	6	23%
Siempre	13	50%
TOTAL	26	100%

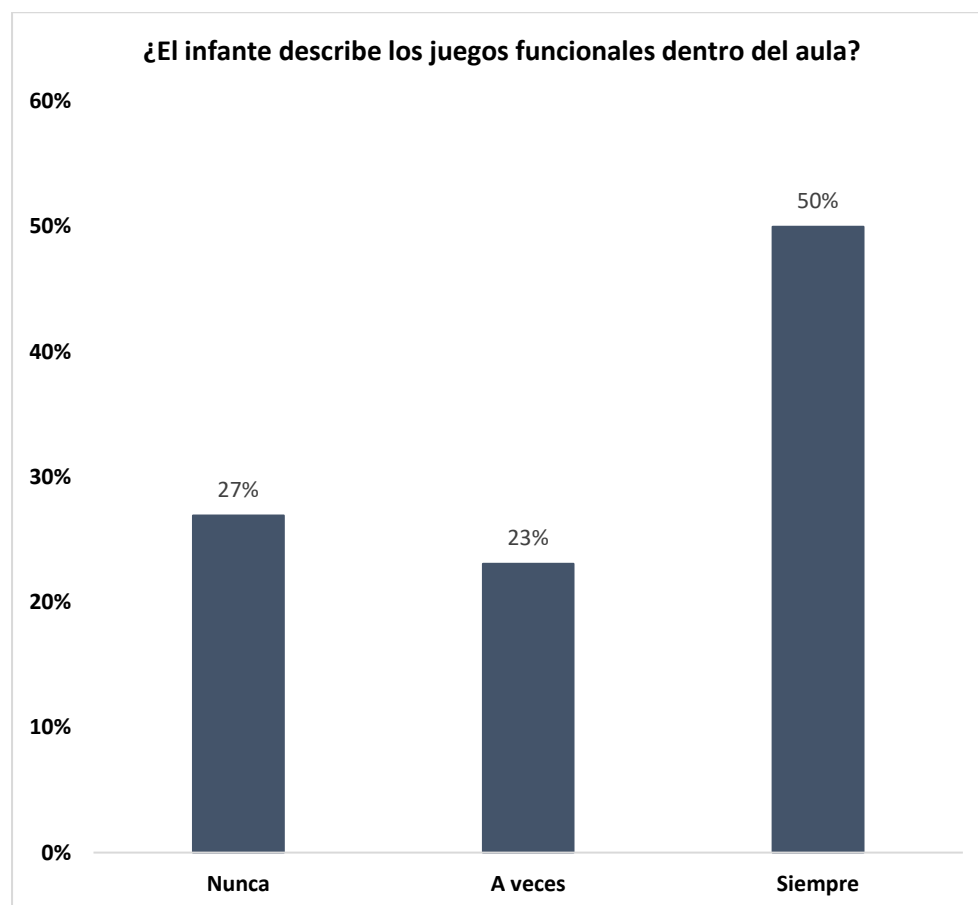


Figura 5 ¿El infante describe los juegos funcionales dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 27% nunca describe los juegos funcionales dentro del aula, el 23% a veces plan describe los juegos funcionales dentro del aula y el 50% siempre describe los juegos funcionales dentro del aula.

Tabla 8

¿El infante reconoce los juegos funcionales dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	23%
A veces	8	31%
Siempre	12	46%
TOTAL	26	100%

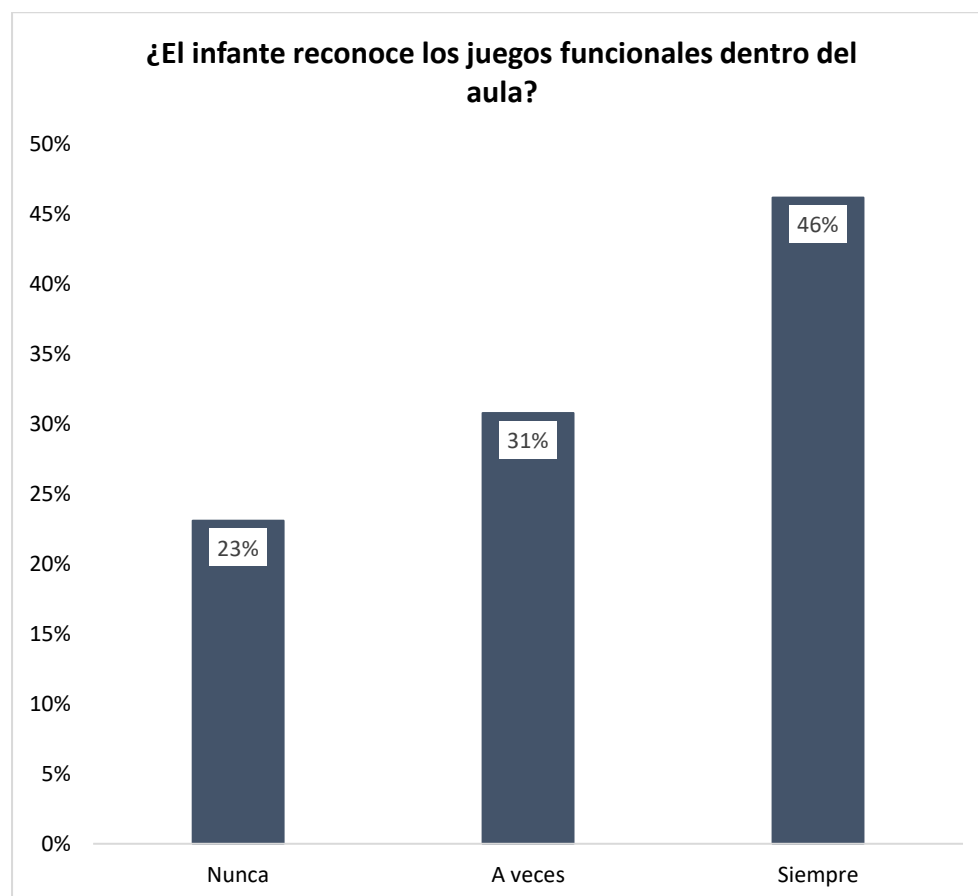


Figura 6 ¿El infante reconoce los juegos funcionales dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 23% nunca reconoce los juegos funcionales dentro del aula, el 31% a veces reconoce los juegos funcionales dentro del aula y el 46% siempre reconoce los juegos funcionales dentro del aula.

Tabla 9

¿El infante señala los juegos funcionales dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	27%
A veces	5	19%
Siempre	14	54%
TOTAL	26	100%

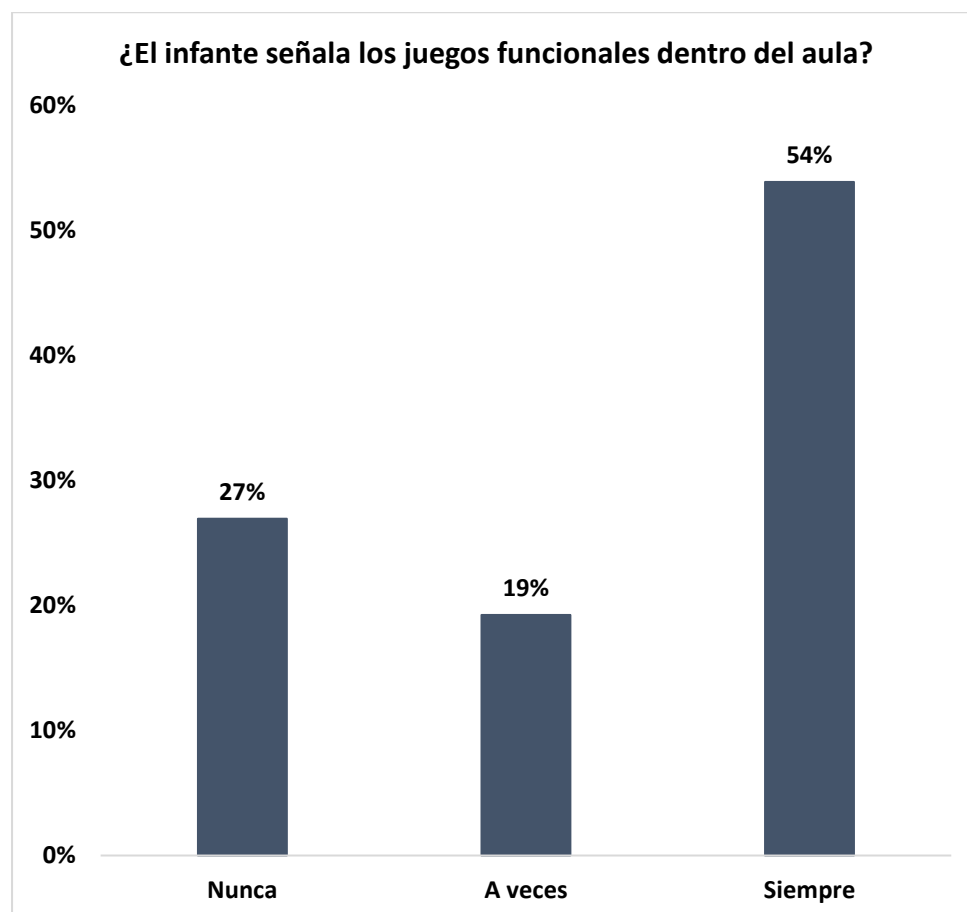


Figura 7 ¿El infante señala los juegos funcionales dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 27% nunca señala los juegos funcionales dentro del aula, el 19% a veces señala los juegos funcionales dentro del aula y el 54% siempre señala los juegos funcionales dentro del aula.

Tabla 10
 ¿El infante asume los juegos funcionales dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	65%
A veces	6	23%
Siempre	3	12%
TOTAL	26	100%

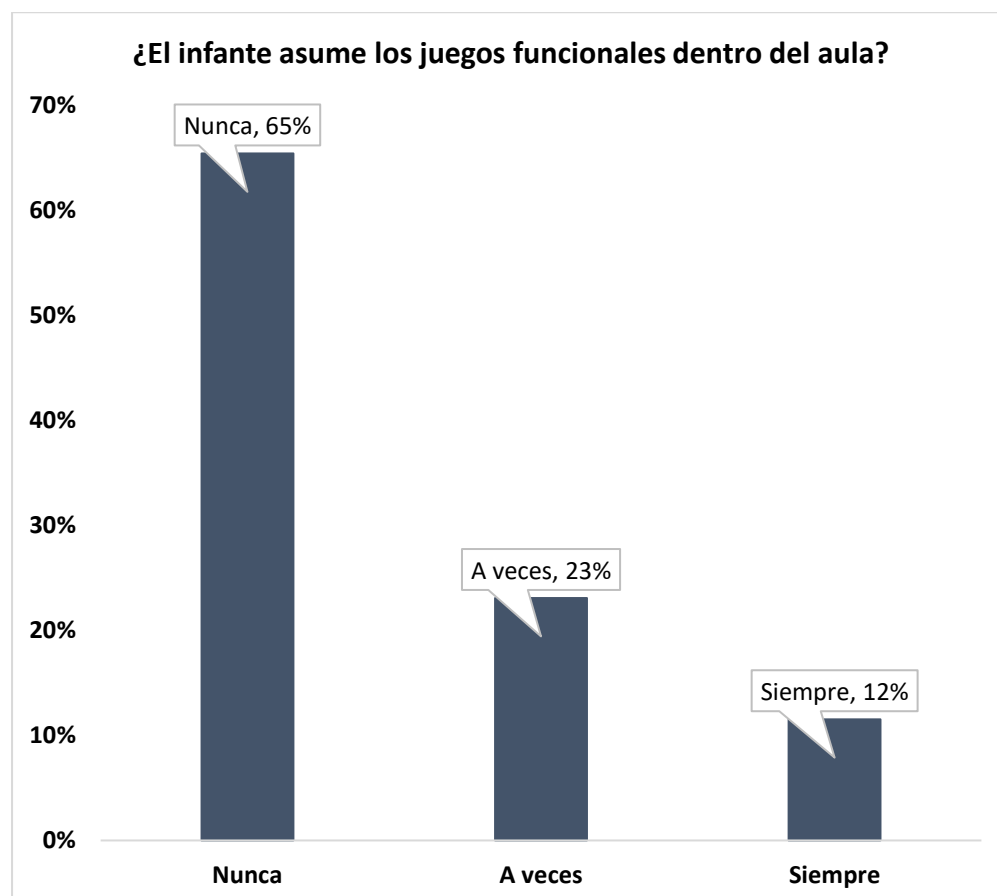


Figura 8 ¿El infante asume los juegos funcionales dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 65% nunca asume los juegos funcionales dentro del aula, el 23% a veces asume los juegos funcionales dentro del aula y el 12% siempre asume los juegos funcionales dentro del aula.

Tabla 11

¿El infante respeta los juegos con reglas dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	58%
A veces	7	27%
Siempre	4	15%
TOTAL	26	100%

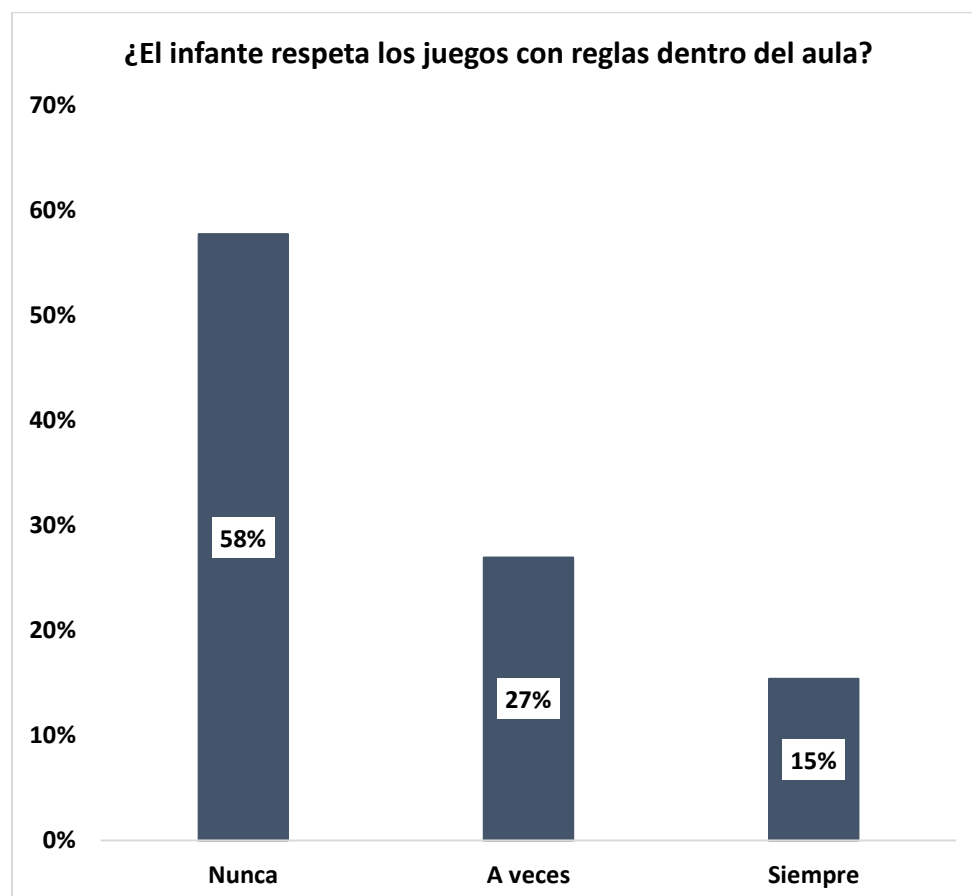


Figura 9 ¿El infante respeta los juegos con reglas dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 58% nunca respeta los juegos con reglas dentro del aula, el 27% a veces respeta los juegos con reglas dentro del aula y el 15% siempre respeta los juegos con reglas dentro del aula.

Tabla 12

¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	16	62%
A veces	8	31%
Siempre	2	8%
TOTAL	26	100%

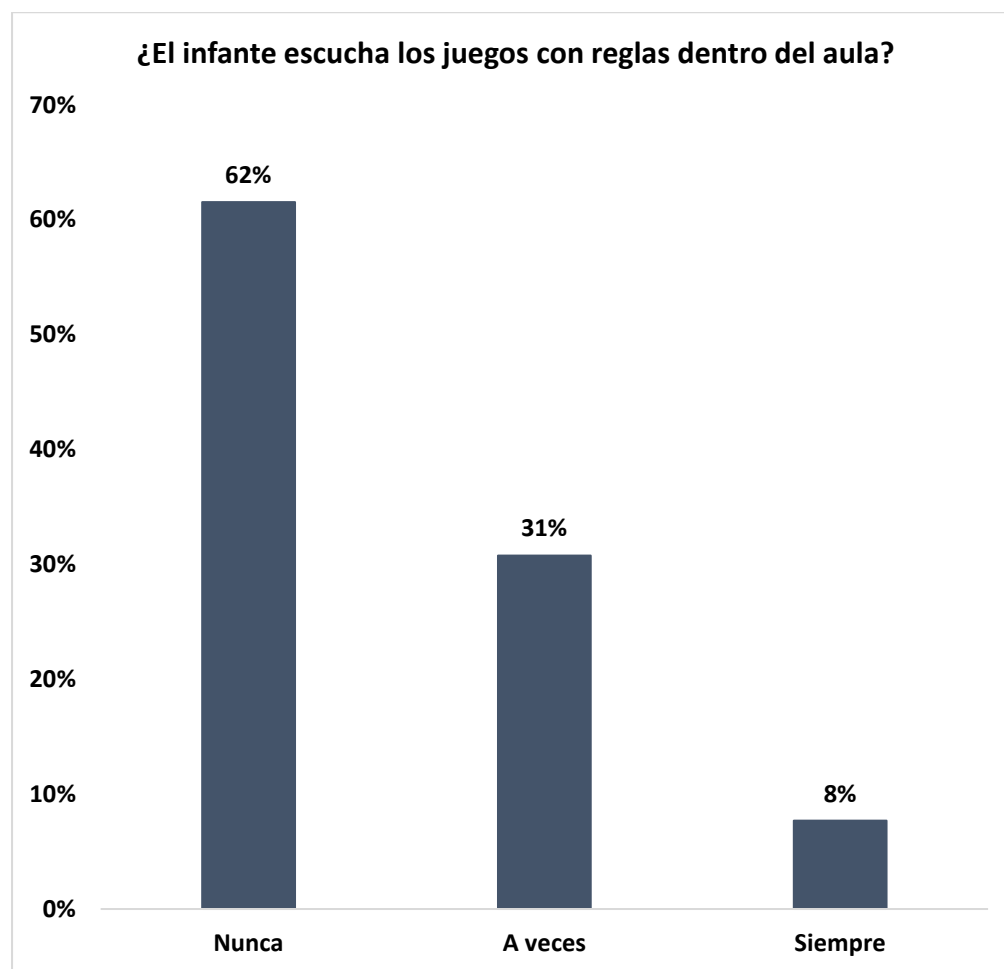


Figura 10 ¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 62% nunca escucha los juegos con reglas dentro del aula, el 31% a veces escucha los juegos con reglas dentro del aula y el 8% siempre escucha los juegos con reglas dentro del aula.

Tabla 13
 ¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	65%
A veces	5	19%
Siempre	4	15%
TOTAL	26	100%

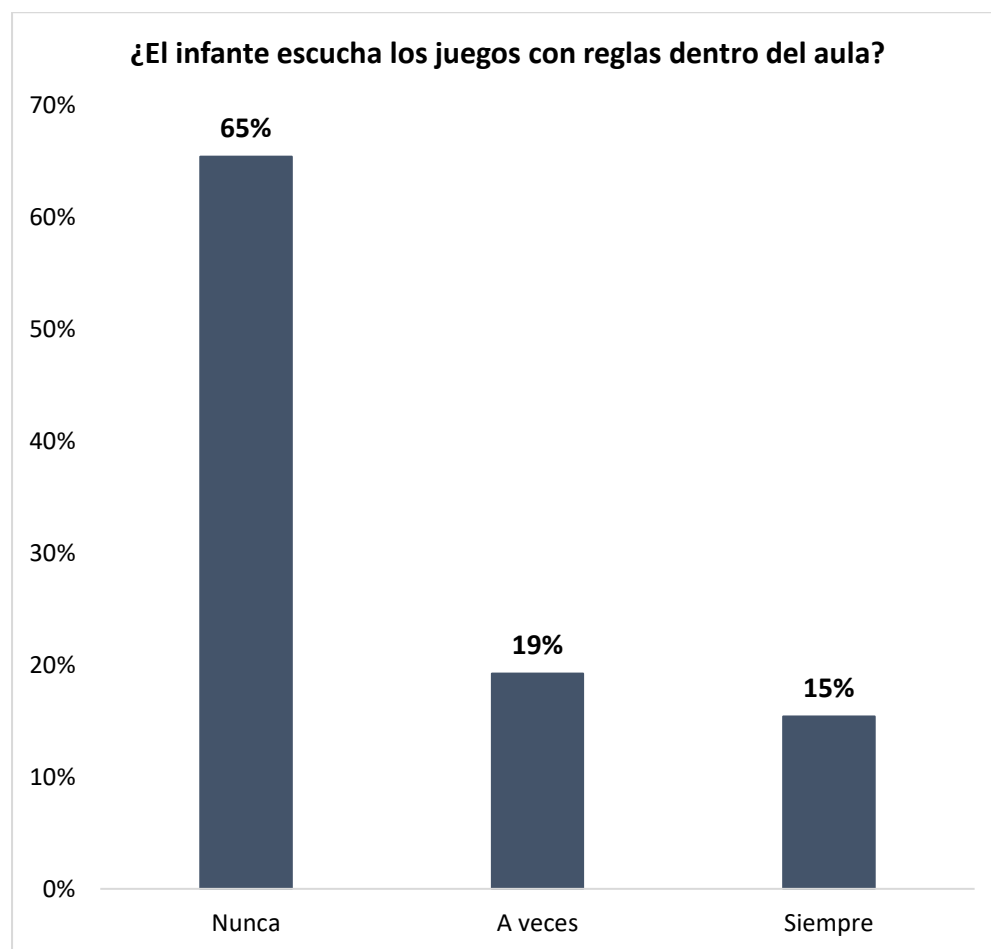


Figura 11 ¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 65% nunca escucha los juegos con reglas dentro del aula, el 19% a veces escucha los juegos con reglas dentro del aula y el 15% siempre escucha los juegos con reglas dentro del aula.

Tabla 14

¿El infante comparte los juegos con reglas dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	18	69%
A veces	6	23%
Siempre	2	8%
TOTAL	26	100%

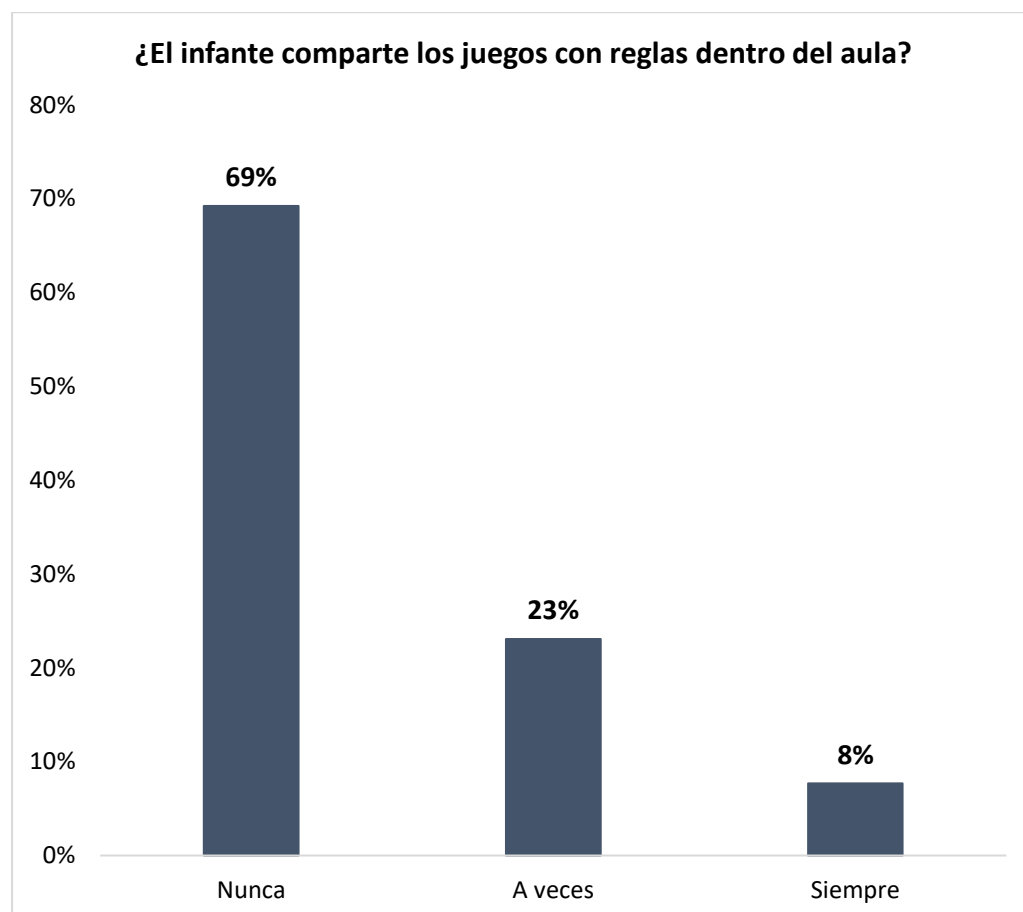


Figura 12 ¿El infante comparte los juegos con reglas dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 69% nunca comparte los juegos con reglas dentro del aula, el 23% a veces comparte los juegos con reglas dentro del aula y el 8% siempre comparte los juegos con reglas dentro del aula.

Tabla 15

¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico lo hace con autonomía?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	13	50%
A veces	10	38%
Siempre	3	12%
TOTAL	26	100%

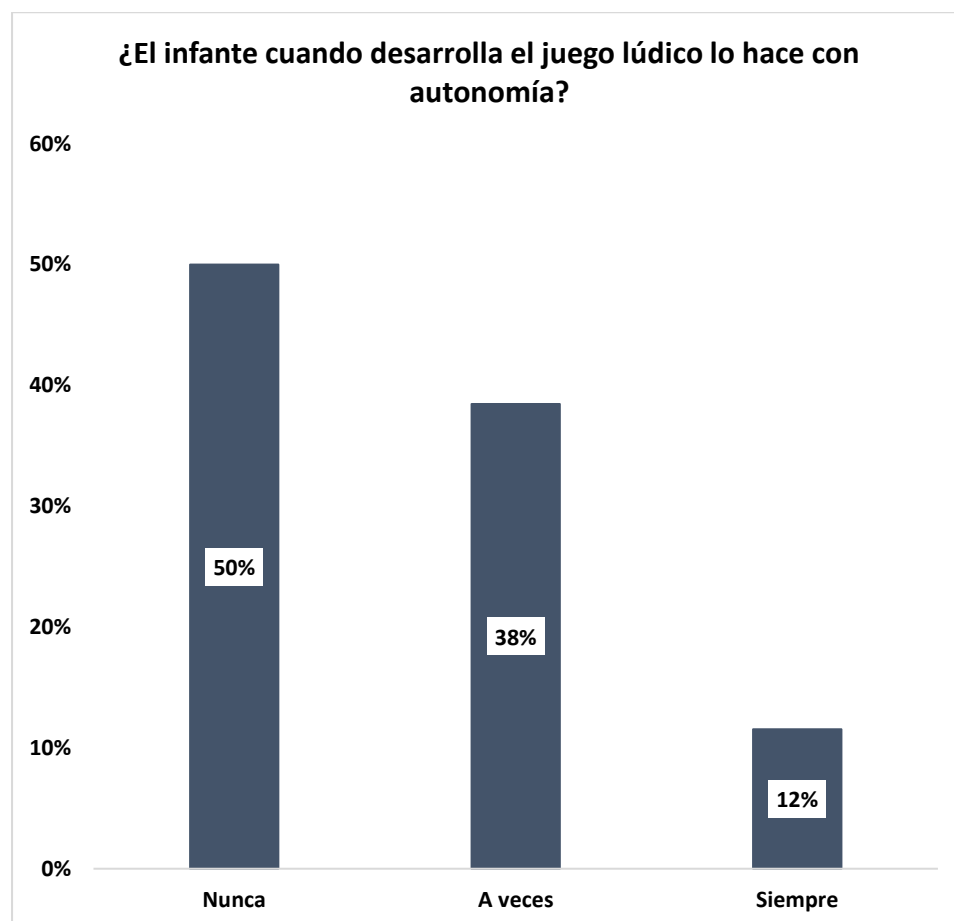


Figura 13 ¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico lo hace con autonomía?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 50% nunca desarrolla el juego lúdico con autonomía, el 38% a veces desarrolla el juego lúdico con autonomía y el 12% siempre desarrolla el juego lúdico con autonomía.

Tabla 16

¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico tiene equilibrio sobre un pie?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	8	31%
A veces	15	58%
Siempre	3	12%
TOTAL	26	100%

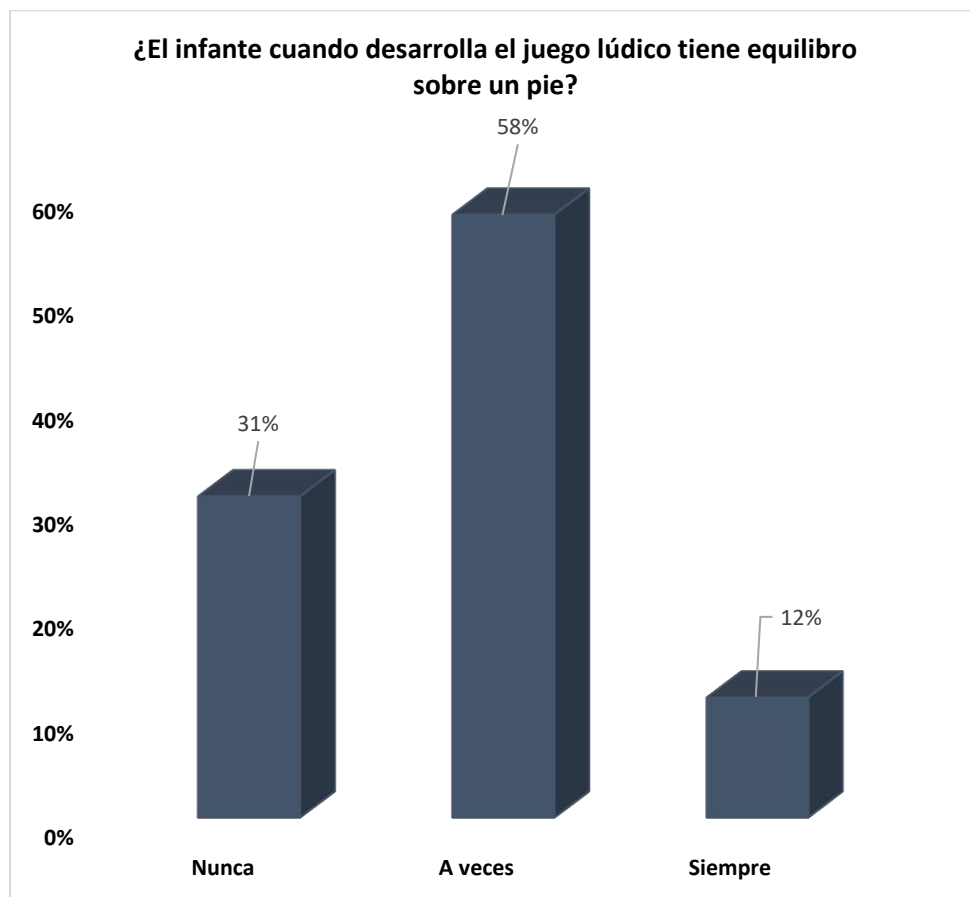


Figura 14 ¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico tiene equilibrio sobre un pie?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 31% nunca desarrolla el juego lúdico con equilibrio sobre un pie, el 58% a veces desarrolla el juego lúdico con equilibrio sobre un pie y el 12% siempre desarrolla el juego lúdico con equilibrio sobre un pie.

Tabla 17

¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico marcha imitando a los animalitos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	15%
A veces	6	23%
Siempre	16	62%
TOTAL	26	100%

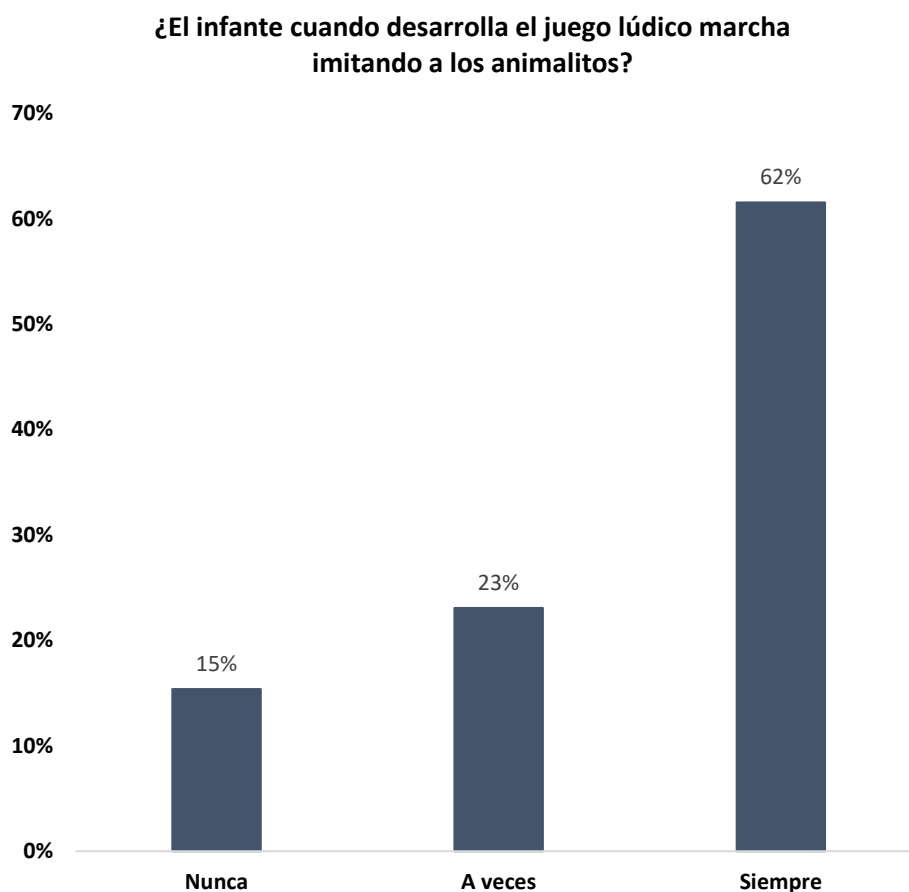


Figura 15 ¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico marcha imitando a los animalitos?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 15% nunca desarrolla el juego lúdico con marcha imitando a los animalitos, el 23% a veces desarrolla el juego lúdico con marcha imitando a los animalitos y el 62% siempre desarrolla el juego lúdico con marcha imitando a los animalitos.

Tabla 18
 ¿El infante durante el juego lúdico realiza saltos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	27%
A veces	6	23%
Siempre	13	50%
TOTAL	26	100%

¿EL INFANTE DURANTE EL JUEGO LÚDICO REALIZA SALTOS?

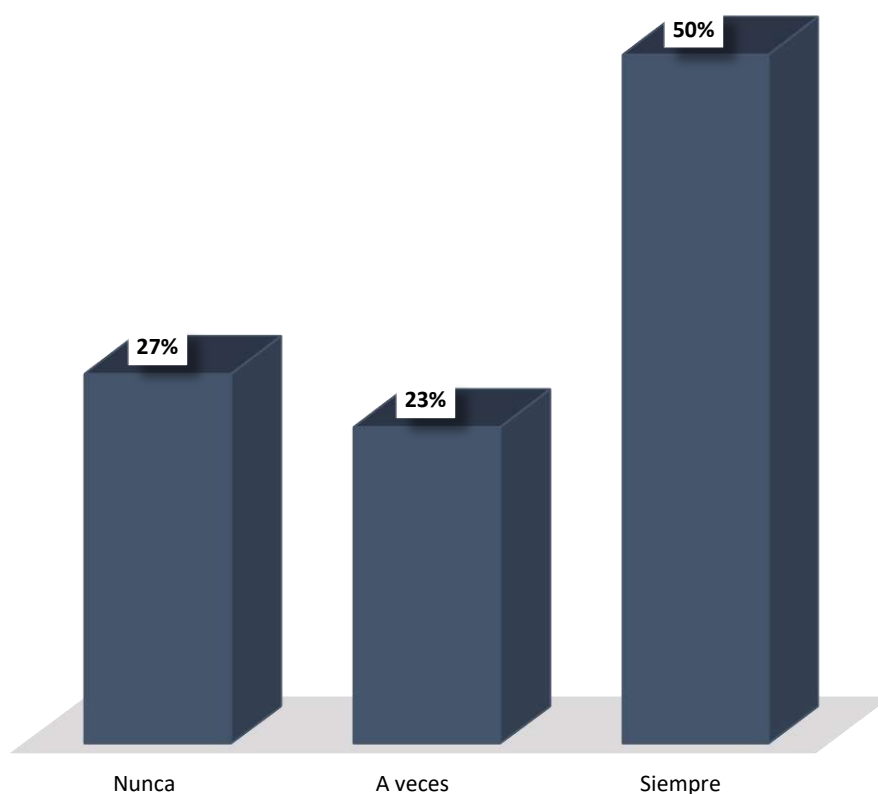


Figura 16 ¿El infante durante el juego lúdico realiza saltos?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 27% nunca realiza saltos durante el juego lúdico, el 23% a veces realiza saltos durante el juego lúdico y el 50% siempre realiza saltos durante el juego lúdico.

Tabla 19

¿El infante durante el juego lúdico se desplaza correctamente dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	58%
A veces	8	31%
Siempre	3	12%
TOTAL	26	100%

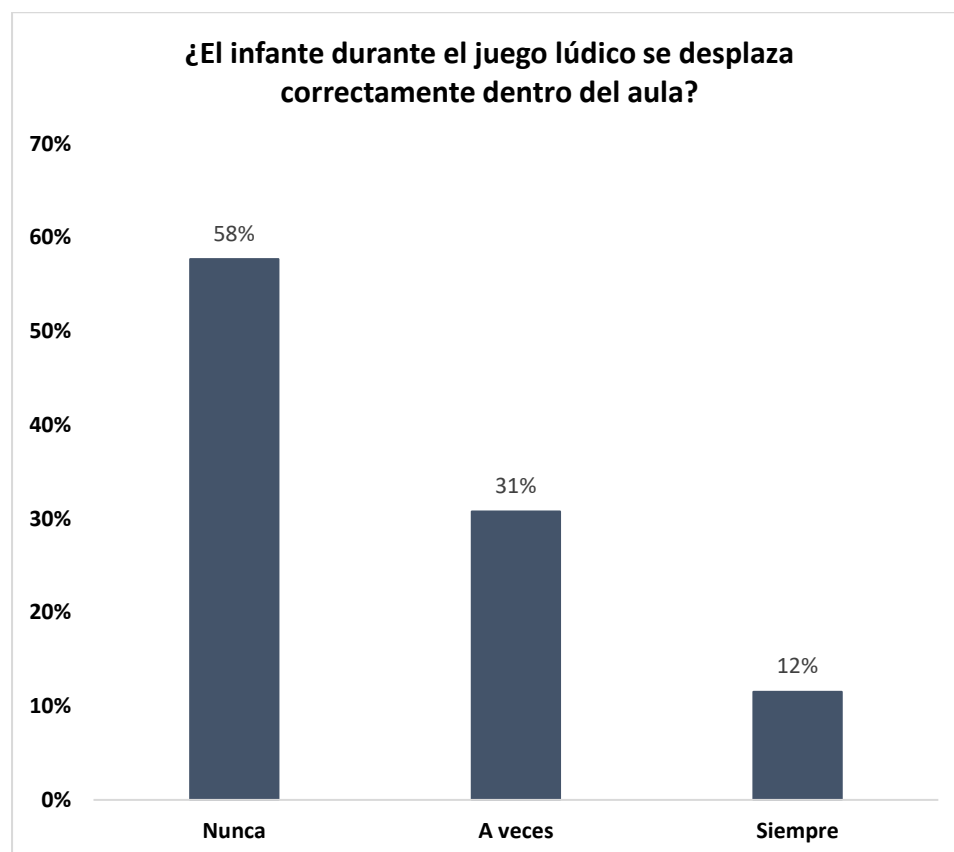


Figura 17 ¿El infante durante el juego lúdico se desplaza correctamente dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 58% nunca se desplaza correctamente dentro del aula durante el juego lúdico, el 31% a veces se desplaza correctamente dentro del aula durante el juego lúdico y el 12% siempre se desplaza correctamente dentro del aula durante el juego lúdico.

Tabla 20

¿El infante durante el juego lúdico utiliza los gestos adecuados dentro del aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	54%
A veces	10	38%
Siempre	2	8%
TOTAL	26	100%

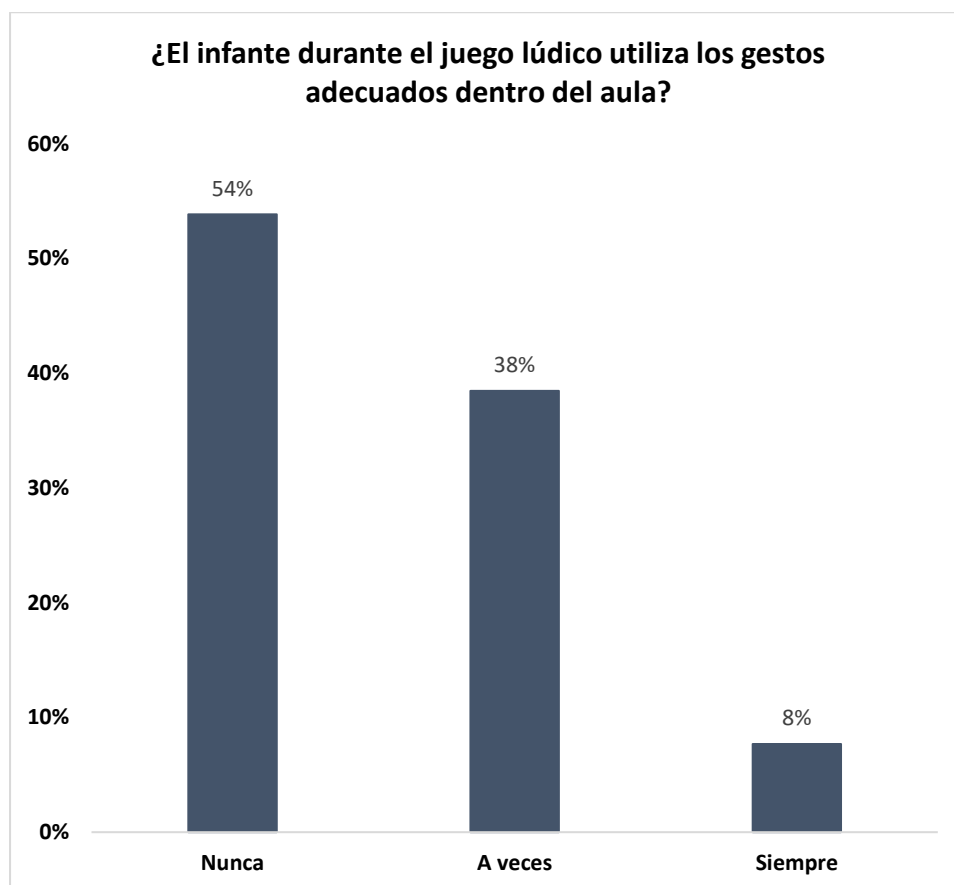


Figura 18 ¿El infante durante el juego lúdico utiliza los gestos adecuados dentro del aula?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 54% nunca utiliza los gestos adecuados dentro del aula durante el juego lúdico, el 38% a veces utiliza los gestos adecuados dentro del aula durante el juego lúdico y el 8% siempre utiliza los gestos adecuados dentro del aula durante el juego lúdico.

Tabla 21

¿El infante durante el juego lúdico tiene buena actividad rítmica?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	35%
A veces	15	58%
Siempre	2	8%
TOTAL	26	100%

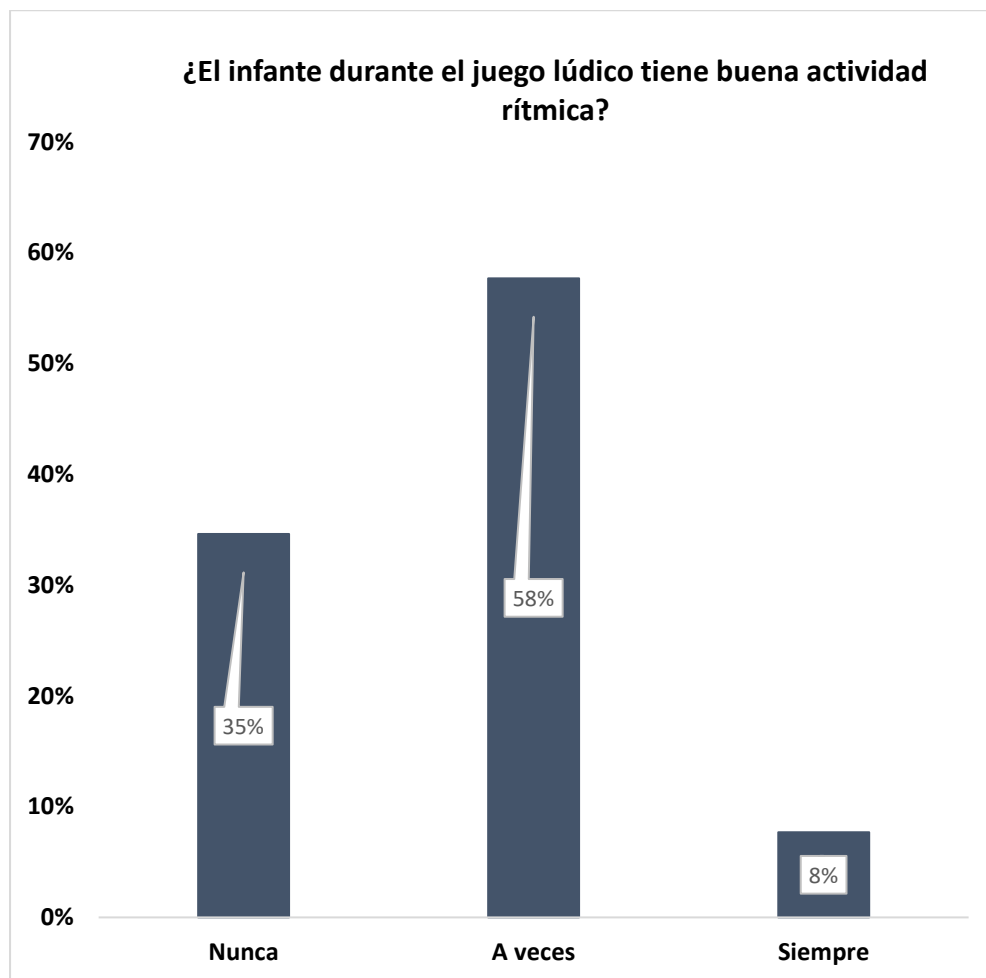


Figura 19 ¿El infante durante el juego lúdico tiene buena actividad rítmica?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 35% nunca tiene buena actividad rítmica durante el juego lúdico, el 58% a veces tiene buena actividad rítmica durante el juego lúdico y el 8% siempre tiene buena actividad rítmica durante el juego lúdico.

Tabla 22

¿El infante realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	8	31%
A veces	6	23%
Siempre	12	46%
TOTAL	26	100%

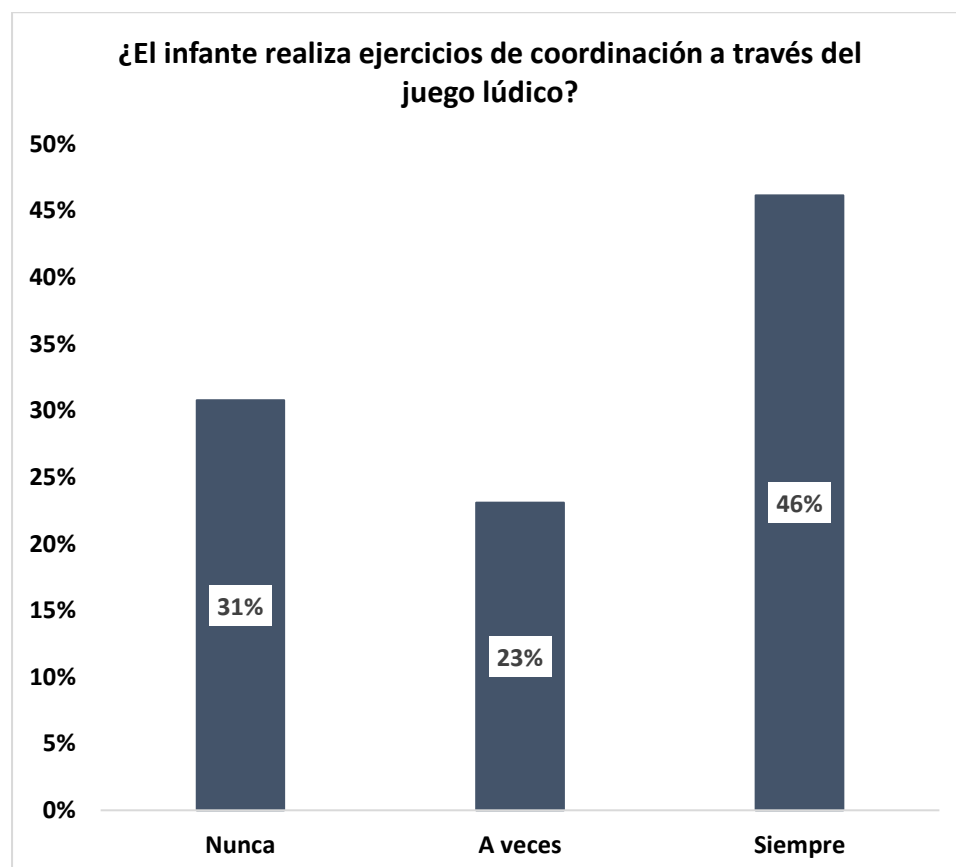


Figura 20 ¿El infante realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 31% nunca realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico, el 23% a veces realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico y el 46% siempre realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico.

Tabla 23

¿El infante realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	35%
A veces	10	38%
Siempre	7	27%
TOTAL	26	100%

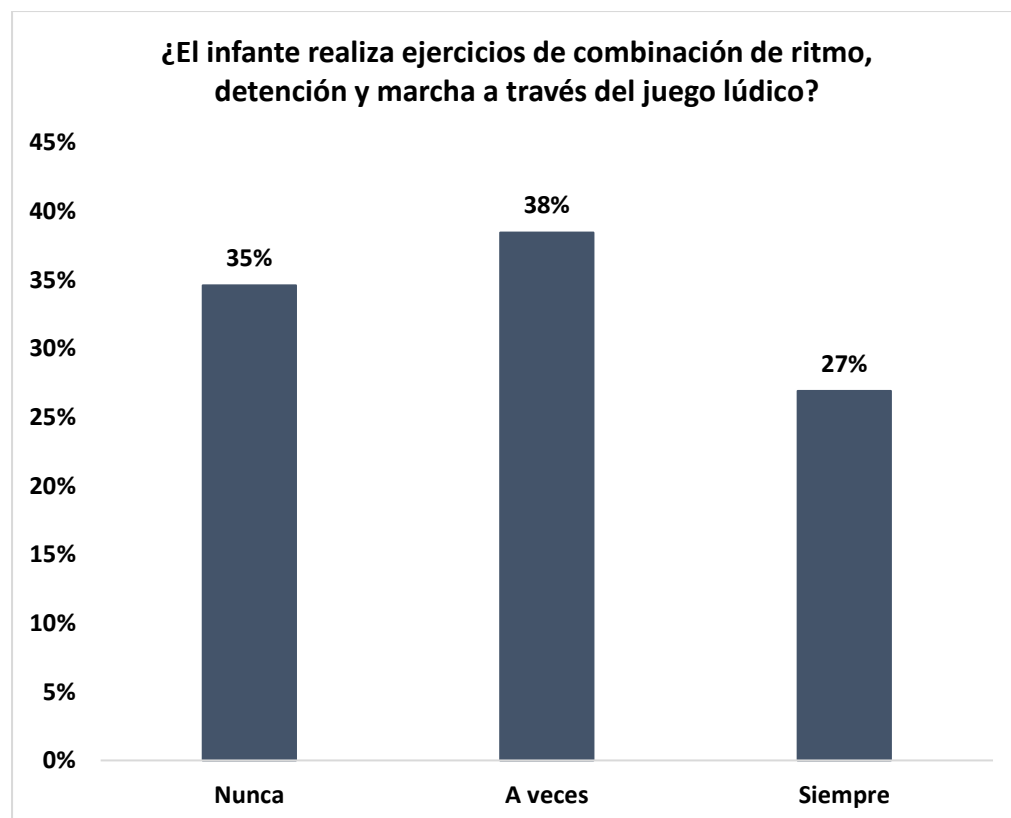


Figura 21 ¿El infante realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico?

INTERPRETACIÓN: se los 26 niños cotejados afirmamos que; el 35% nunca realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico, el 38% a veces realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico y el 27% siempre realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

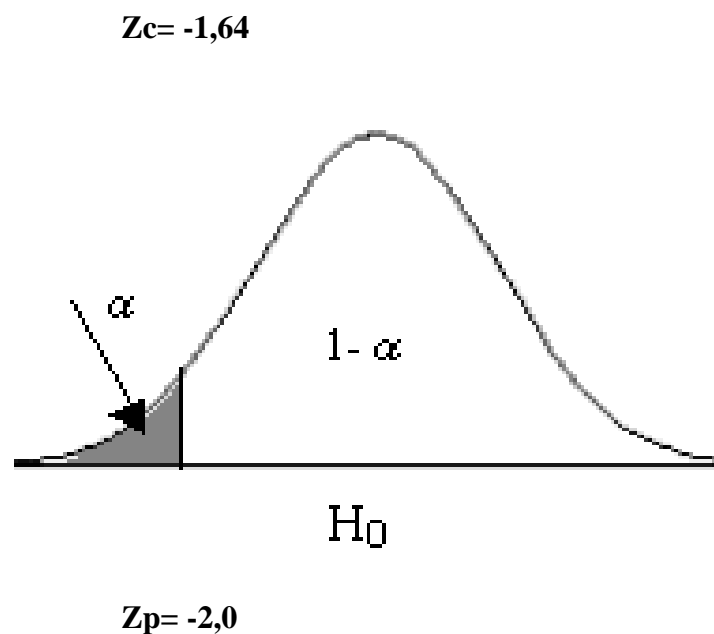
Paso 1:

H₀: Los juegos lúdicos no se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

H₁: Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión

Los resultados que se han obtenido afirman la hipótesis alternativa siendo Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023, estos resultados tienen concordancia con los siguientes autores: Mamani (2022) en su tesis titulada *“estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 366 distrito de Lampa”*, concluye que: Estoy seguro que con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% puedo decir que si apoya significativamente la "estrategia lúdica" entonces beneficia la coordinación motora gruesa, como lo demuestran los resultados descritos en el trabajo de investigación en niños y chicas de esa manera. 5 años de edad del 2022 Rampa No. 336 Institución de Educación Inicial. ($r= 0,838$ y $p=0,001$) (p. 121). Además Cordova (2021) en su tesis titulada *“juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe - Camporredondo, 2020”*, concluye que: Antes de la aplicación de los juegos tradicionales se determinó el nivel de coordinación y motricidad gruesa de los niños, los niños se encontraban en el nivel elemental representando el 71.4%, y luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encontraban en el nivel de proceso representando el 35.7%. , lo que significa que aunque hubo complicaciones por la pandemia, las cosas están mejorando (p. 48).

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se concluye que los juegos lúdicos se relacionan con la motricidad gruesa de los niños por lo que cuando un niño tiene desarrollado la motricidad gruesa demostrándolo en su equilibrio o coordinación quiere decir que en su momento ha realizado correctamente los juegos lúdicos.
- Se concluye que los niños no planifican, no inventan, no ejecutan y no crean los juegos simbólicos dentro del salón de clases haciendo caso omiso cuando la profesora les manda a hacer alguno de los puntos ya mencionados.
- Se concluye que los juegos funcionales no son conocidos por los niños por lo que se les dificulta reconocerlos y señalarlos además de practicarlos con la profesora por las que no lo entiendan o les guste.
- Se concluye que los niños no conocen ni respetan las reglas de los juegos que se practican dentro del aula de clases por lo que se genera disturbios o controversias entre ellos generando un ambiente inadecuado dentro del salón de clases.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda a las docentes llevar capacitaciones para que se especialicen y sepan cual es el juego adecuado para los niños con el fin de desarrollar su motricidad gruesa siendo esta importante para los movimientos de los niños.
- Se recomienda a los docentes innovar en los juegos lúdicos de tal manera que se atraiga al niño y este pueda practicarlo sin problemas buscando divertirse y aprender a través del juego.
- Se recomienda a las docentes capacitarse y practicar juegos simbólicos que sean nuevos llamando así el interés del niño en todo momento dentro del salón de clases beneficiando a su aprendizaje y buen desarrollo.
- Se recomienda a las profesoras enseñar a los niños los juegos con reglas y además de ello enseñarles a respetar ya que deben aprender los límites y que mejor que desarrollarlo a través del juego evitando además cualquier tipo de incidente que se pueda suscitar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

Aguagallo, N. (2019). Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018. *Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Piura, Perú.

Cadenas, Y. (2018). Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa Virgen del Rosario Huacho - 2017. *Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Chacaiza, L. (2021). La Actividad Lúdica y la Motricidad Gruesa. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Cordova, G. (2021). juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe - Camporredondo, 2020. *Pregrado*. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza, Chachapoyas, Perú.

Diaz, L. (05 de 09 de 2023). *Motricidad gruesa: ¿Qué es y cómo desarrollarla en mi bebé?* Obtenido de <https://www.nestlebabyandme.cl/12-24-meses/motricidad-gruesa>

Etecé, E. e. (16 de 02 de 2023). *Lúdico*. Obtenido de <https://concepto.de/ludico/>

Euroinnova. (2022). *Aprendizaje lúdico: ¿pueden los niños aprender jugando?* Obtenido de <https://www.euroinnova.pe/blog/aprendizaje-ludico>

Jove, J. (2020). juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. *Pregrado*. Universidad Católica Los Angeles Chimbote, Lima, Perú.

Lopez, E. (2018). los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Luna, B. (2021). el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrío, año 2019-2020. *Pregrado*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

- Luszczkiewicz, J. (09 de 06 de 2023). *Más allá del juego: La importancia de las actividades de motricidad gruesa en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://livekid.com/es/blog/mas-alla-del-juego-la-importancia-de-las-actividades-de-motricidad-gruesa-en-el-desarrollo-infantil/>
- Mamani, E. (2022). estrategias lúdicas y coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 366 distrito de Lampa. *Pregrado*. Universidad José Carlos Mariategui, Moquegua, Perú.
- Mamani, J. (2018). Desarrollo de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en el área de personal social en los niños de 5 años sección "a", del nivel inicial. *Pregrado*. Universidad San Pedro, Chimbote, Perú.
- Mendez, J. (2022). *Juegos lúdicos: diversión y aprendizaje*. Obtenido de <https://www.jugandoando.com.ar/juegos-ludicos/>
- Morin, A. (2022). *8 actividades de motricidad gruesa para niños*. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/articulos/actividades-motricidad-gruesa-ninos>
- Perez, J., & Merino, M. (21 de 10 de 2021). *Lúdico - Qué es, definición, en la educación y beneficios*. Obtenido de <https://definicion.de/ludico/>
- Tamay, M. (2022). actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderon, año 2019-2020. *Pregrado*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Tito, A. (2018). nivel de motricidad gruesa en los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Francisco Corbetto Rocca N° 2240. *Pregrado*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Villalobos, J. (13 de 09 de 2023). *¿Qué es un juego lúdico?* Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-un-juego-ludico>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. “NIÑO DIVINO” – SANTA MARÍA, 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿Cómo se relaciona los juegos simbólicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023? ¿Cómo se relaciona los juegos funcionales y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023? ¿Cómo se relaciona los juegos de regla y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la relación de los juegos lúdicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: Establecer la relación de los juegos simbólicos y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023. Establecer la relación de los juegos funcionales y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023. Establecer la relación de los juegos de regla y la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los juegos lúdicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS: Los juegos simbólicos se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023. Los juegos funcionales se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023. Los juegos de regla se relacionan con la mejora de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Niño Divino” – Santa María. 2023.</p>	<p>VARIABLE X Juegos Lúdicos</p> <p>VARIABLE Y Motricidad gruesa</p>	<p>X1= Juegos simbólicos</p> <p>X2= Juegos funcionales</p> <p>X3= Juego de regla</p> <p>Y1= Equilibrio</p> <p>Y2= Coordinación</p> <p>Y3= Lateralidad</p>	<p>NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION Básico</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo</p> <p>POBLACION: 26 niños</p> <p>MUESTRA: 26 niños</p> <p>ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss</p> <p>TECNICA: Lista de cotejo</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionario</p> <p>12 preguntas para medir la variable X</p> <p>9 Preguntas para medir la variable Y</p>



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

HERRAMIENTA 01

LISTA DE COTEJO SOBRE LOS JUEGOS LUDICOS Y LA MOTRICIDAD
GRUESA

I. INSTRUCCIONES

Cada pregunta tiene 3 opciones de respuesta. Elige el que mejor represente tu idea. Solo tienes una opción. Marque claramente su elección con una 'X'

1=Nunca; 2=A veces; 3=Siempre

JUEGOS LUDICOS				
I. Juegos simbólicos.		Calificación		
		1	2	3
1.	¿El infante planifica los juegos simbólicos dentro del aula?			
2.	¿El infante inventa los juegos simbólicos dentro del aula?			
3.	¿El infante ejecuta los juegos simbólicos dentro del aula?			
4.	¿El infante crea los juegos simbólicos dentro del aula?			
II. Juegos funcionales.		Calificación		
		1	2	3
5.	¿El infante describe los juegos funcionales dentro del aula?			
6.	¿El infante reconoce los juegos funcionales dentro del aula?			
7.	¿El infante señala los juegos funcionales dentro del aula?			
8.	¿El infante asume los juegos funcionales dentro del aula?			
III. Juego de regla.		Calificación		
		1	2	3
9.	¿El infante respeta los juegos con reglas dentro del aula?			
10.	¿El infante escucha los juegos con reglas dentro del aula?			
11.	¿El infante cumple los juegos con reglas dentro del aula?			
12.	¿El infante comparte los juegos con reglas dentro del aula?			

MOTRICIDAD GRUESA				
IV. Equilibrio.		Calificación		
		1	2	3
13.	¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico lo hace con autonomía?			
14.	¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico tiene equilibrio sobre un pie?			
15.	¿El infante cuando desarrolla el juego lúdico marcha imitando a los animalitos?			
V. Coordinación.		Calificación		
		1	2	3
16.	¿El infante durante el juego lúdico realiza saltos?			
17.	¿El infante durante el juego lúdico se desplaza correctamente dentro del aula?			
18.	¿El infante durante el juego lúdico utiliza los gestos adecuados dentro del aula?			
19.	¿El infante durante el juego lúdico tiene buena actividad rítmica?			
VI. Lateralidad.		Calificación		
		1	2	3
20.	¿El infante realiza ejercicios de coordinación a través del juego lúdico?			
21.	¿El infante realiza ejercicios de combinación de ritmo, detención y marcha a través del juego lúdico?			

Muchas gracias por su participación