



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4  
AÑOS DE LA I. E. N° 387 “CONJUNTO HABITACIONAL  
VICUS” - PIURA, 2019**

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

**AUTORA**

**LACHAPELL VERA, LORENA MARÍA**

**ORCID: 0000-0003-1963-2713**

**ASESORA**

**LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL**

**ORCID: 0000-0002- 8575-9467**

**PIURA – PERÚ**

**2021**

**TÍTULO DE LA TESIS**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD**

**GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387**

**“CONJUNTO HABITACIONAL VICUS” - PIURA, 2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Lachapell Vera, Lorena María

ORCID: 0000-0003-1963-2713

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Piura, Perú

### **ASESORA**

Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002- 8575-9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela de Educación Inicial, Piura, Perú

### **JURADO**

Dra. Arias Muñoz, Monica Patricia: Presidente

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Mgtr. Santivañez de Ugaz Ruth Maria: Miembro

ORCID: 0000-0003-3667-072X

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola: Miembro

ORCID: 0000-0003- 4762 - 6919

## **FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE TESIS**

---

Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

Presidenta

---

Mgtr. Ruth Santivañez Vivanco

Miembro

---

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

Miembro

---

Liliana Isabel Lachira Prieto

Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios por ser mi guía en todo momento de mi vida y así poder lograr mi meta de ser una profesional, a mis hijos y esposo por su comprensión y ayuda.*

## **DEDICATORIA**

*A mi Padre Celestial, por haberme dado fuerzas y haber permitido llegar hasta este momento y de esta manera lograr mi objetivo, ya que sin su ayuda no hubiese podido lograrlo.*

## RESUMEN

La presente investigación Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”– Piura, 2019, el cual tuvo como propósito determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. El presente estudio se realizó bajo la metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, con una muestra de 15 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo bajo la técnica de observación, a través de un consentimiento informado firmado por los padres. Los resultados obtenidos evidencian que los niños y niñas de 4 años están en proceso a un 80 % en el nivel de psicomotricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia lúdica de 10 sesiones, el cual mejoró a un 67 % en logro. Frente a estos hallazgos se concluye que gracias a las estrategias lúdicas el nivel de la psicomotricidad gruesa mejoró significativamente, demostrándose en su relevancia estadística de 0,000 siendo esta menor de  $p < 0,01$  según la prueba T de Student.

**Palabras clave:** coordinación, equilibrio, esquema corporal, estrategias lúdicas, juegos motores, psicomotricidad gruesa.

## ABSTRACT

The present investigation Playful strategies to improve gross motor skills in 4-year-old boys and girls from EI No. 387 Vicus Housing Complex ”- Piura, 2019, which aimed to determine how playful strategies improve gross motor skills in children from 4 years. Which was worked under the methodology of applied type, explanatory level, pre-experimental design and quantitative approach, with a sample of 15 students, to whom a checklist was applied under the observation technique, through a signed informed consent. by parents. The results obtained show that 4-year-old boys and girls are at the beginning at 80% at the level of gross motor skills. Based on these results, the playful strategy of 10 sessions was applied, which improved to 67% in achievement. Faced with these findings, it is concluded that thanks to recreational strategies the level of gross motor skills improved significantly, demonstrating its statistical relevance of 0.000 being less than  $p < 0.01$ , according to the student's t test.

**Keywords:** coordination, balance, body scheme, playful strategies, motor games, gross motor skills.



## CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS .....	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE TESIS .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
CONTENIDO .....	ix
INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS .....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.2. Bases Teóricas de la Investigación .....	10
2.2.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky .....	10
2.2.2. Teoría Constructivista de Bruner .....	10
2.2.3. Teoría Psicobiológica de Henri Wallon .....	10
2.2.4. Teoría de Cognoscitiva de Piaget.....	12
2.2.5. Estrategias .....	13
2.2.6. Estrategias didácticas .....	13
2.2.7. El Juego.....	14
2.2.8. Tipos de juego.....	16
2.2.9. Uso del juego para el desarrollo de habilidades motoras.....	18
2.2.10. Concepto de Juguete. ....	19
2.2.11. Los juguetes en el desarrollo del juego motor. ....	19
2.2.12. Clasificación de los juguetes en el desarrollo motor.....	20
2.2.13. Concepto de psicomotricidad.....	21

2.2.14. Dimensiones de la Psicomotricidad Gruesa.....	21
2.2.15. Fases de la motricidad gruesa según la edad.....	23
2.2.16. Cómo desarrollar la psicomotricidad gruesa.....	24
2.2.17. Juegos que ayudan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.....	26
2.2.18. Actividades para trabajar la psicomotricidad gruesa .....	26
III. HIPÓTESIS .....	28
3.1. Hipótesis General.....	28
3.2. Hipótesis específicas .....	28
IV. METODOLOGÍA.....	29
4.1. Diseño de la investigación.....	29
4.2. Población y Muestra.....	30
4.3. Definición y operacionalización de las variables .....	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5. Plan de Análisis.....	34
4.6. Matriz de Consistencia.....	35
4.7. Principios éticos .....	36
V. RESULTADOS .....	37
5.1. Resultados .....	37
5.2. Análisis de resultados.....	49
VI. CONCLUSIONES .....	56
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS .....	61

## INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

<b>Tabla 1.</b> Población.....	30
<b>Tabla 2.</b> Muestra .....	31
<b>Tabla 3.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa-Pre test .....	37
<b>Tabla 4.</b> Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en el pre test.....	38
<b>Tabla 5.</b> Nivel de logro que alcanzan los niños en la psicomotricidad gruesa en el post test.....	40
<b>Tabla 6.</b> Resultados del post test por dimensiones.....	41
<b>Tabla 7.</b> Comparación del nivel de logro que alcanzan los estudiantes en el pre test y post test .....	42
<b>Tabla 8.</b> Comparación del pre test y post test por dimensiones .....	44
<b>Tabla 9.</b> Resumen de estadísticos descriptivos del pre test.....	46
<b>Tabla 10.</b> Resumen de estadísticos descriptivos del post test. ....	47
<b>Tabla 11.</b> Resumen de estadísticos descriptivos del pre test y post test .....	47
<b>Tabla 12.</b> Prueba T- Student .....	48
<b>Gráfico. 1.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa-pre test.....	38
<b>Gráfico. 2.</b> Nivel de logro por dimensión en el pre test .....	39
<b>Gráfico. 3.</b> Nivel de psicomotricidad gruesa en el post test.....	40
<b>Gráfico. 4.</b> Resultados del post test por dimensiones .....	41
<b>Gráfico. 5.</b> Comparación del nivel de logro en el pre test y post test .....	43
<b>Gráfico. 6.</b> Comparación del pre test y post test por dimensiones.....	44

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, se puede evidenciar que los preescolares presentan diversas dificultades y problemas para desarrollar actividades psicomotrices gruesas, presentándose estas por causas socioculturales y biológicas. Estas áreas limitan a los niños y niñas a seguir su proceso normal de desarrollo de la psicomotricidad gruesa, viéndose afectado su rendimiento académico, así como también sus potencialidades, capacidades, destrezas motoras y su identidad personal y social, convirtiéndose en una problemática educativa. (OEAC, 2019). En el nivel de educación inicial de muchos países, el problema más sobresaliente se evidencia en la falta de recursos para poder retroalimentar programas educativos ya existentes; los cuales van a permitir atender adecuadamente las necesidades en cuanto a su cobertura y además mejorar la calidad en el mencionado nivel educativo. (Vilca, 2016).

A nivel internacional, se ha encontrado un proyecto de intervención pedagógica desarrollado en México por Espinoza (2018), el estudio se llevó a cabo en el Colegio “El mundo de los niños” siendo su objeto de estudio los niños de 4 años; se obtuvo como resultados que los niños no tienen un dominio total de sus movimientos de coordinación motriz gruesa, a un 50 % le resulta hacer mucho esfuerzo al momento de subir y bajar escaleras, asimismo necesitan asistencia para cambiar los pies en cada peldaño, un 30 % no consigue avanzar en una misma dirección saltar con los pies juntos y un 20 % se topa con sus compañeros al trasladarse de un lugar a otro, esto sucede porque no presentan una ubicación espacial ya que no han aprendido a diferenciar entre izquierda y derecha, norte, sur, oriente y poniente. Finalmente, se evidencia que un 80 % no se ubica en la dirección a dónde van a dirigirse cuando participan en juegos organizados donde precisa desplazarse, lo que perjudicaría los aprendizajes de poder escribir y además del equilibrio.

A nivel nacional, en un estudio de Román (2017) expresa que el Perú en lo que respecta a estudios sobre psicomotricidad gruesa en niños de la zona rural, estos tienen dificultades para saltar, correr, tener equilibrio, que los llevan a tener dificultades para el aprendizaje, lo cual es evidente por el porcentaje encontrado de 58 % en inicio. Además, en las aulas se evidencia que no se aplican estrategias pertinentes para atender esta situación, ante esta problemática se precisa la importancia de desarrollar diversas estrategias con la finalidad de resaltar el valor social que la psicomotricidad gruesa necesita para constituirse como parte integral en la educación inicial de los niños, siendo esta una problemática de índole educativa.

Según el Diseño Curricular Nacional vigente en el Perú, hace mención que desarrollar la psicomotricidad gruesa, ayuda a estimular el progreso de los niños haciendo uso del movimiento y del juego. Es deber de la Institución Educativa proporcionar un ambiente adecuado que le permita al niño desarrollar sus capacidades de expresión y creatividad, haciendo uso del cuerpo por medio del cual va a adquirir una estructura determinada de su forma de sentir, pensar y comportarse, de su fisiología y entorno social. Por estas razones, se precisa investigar y experimentar vivencias dentro de su contexto que lo ayuden a reconocer su cuerpo y al mismo tiempo lograr desarrollar su independencia e ir tomando sus propias decisiones. (Minedu, 2016)

Frente a la realidad expuesta, en la I. E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, se llegó a evidenciar que se brinda poca importancia al desarrollo psicomotriz grueso, existiendo deficiente uso de la lúdica como estrategia de aprendizaje. También, se logró observar que esta institución educativa carece de suficiente material didáctico, disponible para este tipo de estrategias y no tiene espacios adecuados que permitan el desarrollo de estrategias que impliquen acción motriz. La situación problemática que sucede en cuya institución educativa, no existen áreas pertinentes de entretenimiento acondicionadas con el fin de que los niños y niñas trabajen de forma adecuada y óptima, donde se observó de esta forma un escaso

mejora psicomotriz gruesa, lo cual se evidenció en su deficiente 'expresión corporal, falta de coordinación y equilibrio en sus movimientos'. Por lo tanto, se parte de una realidad en que los estudiantes de cuatro años de dicha institución educativa muestran un frágil desarrollo psicomotriz grueso, de la misma forma el uso de estrategias empleadas en su enseñanza no es el adecuado para atender a las necesidades que requieren los niños de 4 años.

Es así que a través de la aplicación de estrategias lúdicas se realizaron actividades que mejoren el sistema psicomotor en el aula de clase, garantizando que el aprendizaje, se logre de manera significativa a partir de las experiencias. Por tal motivo es conveniente aprovechar el nivel inicial en donde el estudiante enfrenta al mundo, el cual le exige una adecuada organización motora, necesitando para ello de estrategias y estímulos que, como el juego, ayudan a potencializar las habilidades y conductas psicomotrices.

Por esta razón, la presente investigación se planteó con la finalidad de responder la siguiente interrogante: ¿Cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 "Conjunto Habitacional Vicús"- Piura, 2019?

Asimismo, se planteó como objetivo general, determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I. E. N° 387 "Conjunto Habitacional Vicús"- Piura, 2019. Para lograr el objetivo general se desagregaron los siguientes objetivos específicos: 1. Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 – "Conjunto Habitacional Vicús"- Piura, 2019. A través de un pre test. 2. Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa después de aplicar las estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 "Conjunto Habitacional Vicús" - Piura, 2019. A través de un post test. Determinar las diferencias que existe en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y

después de aplicar las estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús - Piura, 2019.

Así también, el presente estudio de investigación es significativa y se justifica en los siguientes aspectos:

Fue beneficiosa esta investigación, por cuanto se identificó una problemática en el desarrollo psicomotriz grueso de los estudiantes de cuatro años, la misma que requiere ser estudiada para buscar alternativas de solución.

En el aspecto teórico, el estudio brinda información actualizada sobre psicomotricidad gruesa y estrategias lúdicas, aborda un conjunto de teorías, definiciones, conceptos, que le dan sustento teórico al trabajo de investigación, y se complementa con los antecedentes o estudios anteriores al problema de investigación, generando nuevos conocimientos teóricos, que servirán como fuentes de información a los posteriores investigadores de la especialidad.

En el aspecto práctico, la aplicación de estrategias lúdicas en el estudio, permitirá a los docentes de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, poner en práctica y observar resultados satisfactorios en la mejora psicomotriz gruesa, así como también le brinda información necesaria y específica sobre estrategias lúdicas y psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años, que contribuirá a que tengan una visión coherente sobre estos temas, brindando la oportunidad de aplicarla de manera permanente en las aulas.

Desde el punto de vista metodológico, por la esencia de la investigación el estudio requirió de la elaboración de instrumentos adecuados de medición para la recopilación de los datos de la muestra en el proceso de la investigación de cada una de las variables, para desarrollar estrategias lúdicas, que mejoren la psicomotricidad gruesa en sus tres dimensiones (esquema corporal, coordinación y equilibrio), ya que estas mejorarán el nivel psicomotriz grueso de los estudiantes, así mismo por medio de las estrategias lúdicas se busca brindar confianza y

seguridad en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”-Piura, 2019.

La metodología que se utilizó fue de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental denominado diseño de pre test y post test, por cuanto un experimento tiene como propósito evaluar o examinar los efectos que se presentan en las variables (variable dependiente y variable independiente), el método utilizado fue cuantitativo ya que permitirá examinar los datos de forma científica, o numérica, comúnmente con apoyo de herramientas del campo de la estadística. (Hernández, 2014)

Finalmente, los resultados obtenidos, conforme a los lineamientos planteados dentro de los objetivos, evidencian que antes de aplicar las estrategias lúdicas, los niños y niñas de 4 años presentaban un nivel proceso a un 80% de psicomotricidad gruesa, situación que se logró superar al finalizar la aplicación de las estrategias lúdicas con 10 sesiones, pues al aplicar la prueba de salida (post test), donde se obtuvo nivel logro a un 67%. En consecuencia, se determinó que existen diferencias significativas antes y después de la investigación, lo que confirma que la ‘aplicación de las estrategias lúdicas’ tuvo efectos sobre la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años.

En conclusión, de acuerdo a la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, se logró superar el nivel de proceso del pre test, al nivel de logrado en el post test, en cada una de las dimensiones psicomotrices gruesas, elevándose su porcentaje de manera considerable.



## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### **Antecedentes Internacionales**

Alvear (2017), en su tesis titulada: *El juego y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba*, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial por la Universidad de Quito, Ecuador tuvo como objetivo determinar la incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 37 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 87%, luego gracias al juego se mejoró, a un nivel alto con 92%. Se concluyó que el programa del juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Abad, (2018), realizó una investigación titulada *“El juego y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Lucía Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto, Quito, Ecuador”* presentado para optar el título profesional de Magister en Educación Inicial, tuvo como objetivo Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Lucia Franco”. El estudio tuvo una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 51 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de

la técnica de observación; teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68 %, luego, gracias al juego se mejoró a un nivel alto con 82 %. Entonces, se concluye que el programa del juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa, lo cual respalda la eficacia del programa empleado en la presente investigación.

### **Antecedentes Nacionales**

Mazias (2018), realizó una investigación denominada “*Programa de juegos lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín – Perú, 2018*”, presentado para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo determinar en qué medida el programa de juegos lúdicos desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental y de control. La población estuvo constituida por un total de 51 estudiantes y la muestra por 25 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la guía de observación; teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 59%, luego gracias al juego lúdico se mejoró, a un nivel de logro con 89%. Entonces se concluyó que el programa del juego lúdico tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa, con esto se contrasta los efectos de un programa basado en juegos, sobre la variable dependiente en estudio.

Alama (2018), realizó su investigación titulada: *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación*

*inicial de la I.E. n° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, Perú, año 2016* (Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial). Su investigación tuvo como objetivo describir la aplicación del taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, Año 2017. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, con una muestra de 43 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encontró en inicio con un 69 %, luego gracias al programa de psicomotricidad se mejoró la motricidad gruesa, a un nivel de logro con 82 %. Entonces se concluyó que el programa de psicomotricidad tiene relevancia para mejorar la motricidad gruesa, lo que comprueba la eficacia de este programa sobre la psicomotricidad gruesa.

### **Antecedentes Locales**

Ramírez (2017) en su tesis titulada: *“El juego en la mejora de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Cuatro de Enero* (tesis de pregrado) llevado a cabo en la ciudad de Piura, para obtener el grado de licenciada en educación inicial por la Universidad Privada Cesar Vallejo. Teniendo por intención corroborar la cooperación del juego en la mejora de psicomotricidad gruesa en la escuela antes indicada. Fue de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, tipo aplicada y diseño pre experimental; la muestra estuvo constituida por 25 colegiales a quienes se les aplicó la lista de cotejo bajo la técnica de observación. Con los resultados 64 % en nivel inicio, luego se aplicó el juego en 10 sesiones y mejoró significativamente a 88 % en logro. Entonces se concluyó

que el programa de juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa. Esta información sirve para poder dar sustento a la influencia que tienen los juegos sobre la variable psicomotricidad gruesa de la presente investigación.

Encalada (2017), realizó su investigación titulada Estrategias Lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. “Cnel. José Joaquín Inclán” – Piura, 2016, (*Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial*); el objetivo de su investigación fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la Motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. “Cnel. José Joaquín Inclán” de Piura, en el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 24 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en inicio a 79%, luego gracias a la aplicación del programa de estrategias lúdicas se mejoró la motricidad gruesa, a un nivel logro con 89 %. Se concluyó que el programa de estrategias lúdicas tuvo relevancia para mejorar la motricidad gruesa lo que corrobora la eficacia que tienen los juegos sobre la psicomotricidad gruesa.

## **2.2. Bases Teóricas de la Investigación**

### **2.2.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

Considera al juego como: Una acción espontánea del niño que se orienta a la socialización, a través de esta acción se transmite valores y costumbres.

Vygotsky cree que el juego simbólico es muy importante en el desarrollo del niño. Considera que las situaciones imaginarias creadas en el juego son ZDP actúan como sistemas de apoyo mental. (Fernández, 2012)

El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. (Ovejero, 2013)

### **2.2.2. Teoría Constructivista de Bruner**

Considera el juego es una forma de utilizar la mente, es una actividad que permite combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. Bruner plantea que el juego permite al niño practicar nuevos comportamientos y experimentar nuevas situaciones sociales de forma segura ya que reduce la gravedad de las consecuencias de los errores. (Fernández, 2012)

### **2.2.3. Teoría Psicobiológica de Henri Wallon**

Como fundador de la teoría de la psicomotricidad, afirmó que el deporte afecta el desarrollo psicológico de los niños y la relación entre los niños y otras personas del entorno. El autor intentó demostrar que la función mental y la función motora son mutuas, y la estructura corporal es el elemento básico para mejorar la personalidad.

Henri Wallon (s.f.) y sus aportes de la psicobiología: Donde el desarrollo emocional de los niños es de suma importancia, basado en la unidad psicobiológica del individuo, en la que las habilidades psicológicas y motoras representan la expresión de la relación entre el individuo y el entorno. Por tanto, la importancia del ejercicio en el desarrollo

psicológico de los niños y la construcción de la estructura física no se dan pronto, no es una entidad biológica, es una estructura. (Sassano, 2013)

Este psicólogo Henry Wallon (1879-1962) estableció cuatro componentes que exponen el desarrollo del niño siendo estos las personas que nos rodean, el medio externo, la emoción y el movimiento. Para este psicólogo, el desarrollo motor es una composición entre los factores sociales y biológicos, de manera que interaccionan permanentemente, constituyendo varios períodos de progreso a partir del nacimiento y terminando con la adolescencia. (Ovejero, 2013)

El desarrollo del ser humano se inicia a partir la evolución de la parte biológica a la social. Teniendo en cuenta que el fundamento teórico enuncia que el psiquismo y motricidad se encuentran interrelacionadas y partiendo de esto se indican los períodos de desarrollo.

Wallon, (1987): a) “Estadio de impulsividad motriz y emocional” (De seis a doce meses): en este periodo la motricidad es refleja e instintiva donde existe un dominio de la parte fisiológica presentándose de esta manera descargas de energía tanto de tipo tónico como de tipo cinético. b) “Estadio sensoriomotor” (De uno a dos años): surgen las representaciones motrices básicas, que permite la exploración con el mundo externo. c) “Estadio proyectivo” (De dos a tres años): acciones de manejo y parte simbólica, de imitación, de ideas conjuntamente con la formación del lenguaje, habiendo también una mejoría en el esquema corporal. d) “Estadio personalístico” (De tres a cuatro años): Hay una mayor acción de la parte cognitiva y también la toma de conciencia del Yo.

Estos estadios conforman la base de la psicomotricidad ya que responden a funciones determinadas de relación con el medio que le rodea, al establecer la relación y las

divergencias que existen entre acción de desplazamiento o movimiento en su aspecto clónico y acción de apoyo o movimiento en su aspecto tónico. (Álvarez, 2007)

#### **2.2.4. Teoría de Cognoscitiva de Piaget**

Según indica su teoría, insistió que, a partir una perspectiva constructivista, las acciones deportivas de niños o niñas desarrollarán la inteligencia en los primeros años de su vida. De la acción a la meditación, donde reconoce la imitación, los juegos simbólicos, el lenguaje y la pintura, para adaptarse mejor.

Esta teoría plantea que las destrezas motoras finas y gruesas se desarrollan a través de etapas determinadas conforme a su inteligencia y capacidad para apreciar las relaciones. Tenemos las etapas del desarrollo motriz entre estas están la etapa sensorio motora que empieza desde el nacimiento hasta los dos años y la etapa preoperacional desde los dos a los siete años. (Piaget, 1992 citado por Alberca, 2015)

El desarrollo de la inteligencia se da a partir de la actividad motriz, afirmando que a partir de allí se construye la inteligencia y también el origen de las nociones de cantidad, espacio, tiempo, etc. en la génesis de las nociones, ya que el movimiento es propio de psiquismo siendo en los primeros años esta inteligencia sensorio motriz, por cuanto él lo que conocen de la parte corporal tiene relación con el propio cuerpo, e incluso también se refiere al cuerpo del otro. (Sassano, 2013)

Piaget (2001) manifiesta los estadios en el progreso del niño de la siguiente manera:

a. “Periodo de inteligencia sensoriomotora” (Dieciocho meses): la inteligencia sobresale antes del lenguaje, pero obvia el pensamiento, durante estos primeros doce meses donde el niño estructura que están relacionadas las formas de secuencias temporales (tiempo), la noción de objeto, de casualidad que son elementos fundamentales que servirán para el pensamiento.

b. “Periodo de representación o preoperatorio” (desde los dieciocho meses hasta los ocho años): se caracteriza por cuanto aparece el lenguaje en su forma original en este caso la función simbólica, principalmente en el desarrollo del intelecto del niño; la imitación suspendida e interior.

c. “Periodo de operaciones concretas” (De siete hasta los doce años): como lo describe Piaget hay un desarrollo parecido a la lógica, donde el pensamiento opera tanto en enunciados verbales como también sobre objetos que se manipulan. Hay desarrollo de la seriación así como también de la lógica y de la clasificación.

d. “Periodo de operaciones proposicionales o formales” (de doce a quince años): el adolescente tiene la capacidad de razonar y deducir no solamente utilizando los objetos manipulables sino también no solo los objetos manipulables sino también razona deductivamente. (Marín, 2015)

### **2.2.5. Estrategias**

La estrategia está orientada a un objetivo que sigue una pauta de actuación. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar las decisiones para dirigir un asunto y conseguir los mejores resultados posibles.

Son planes de acción que conllevan tanto compromisos de realce como también de utilización de recursos que se ponen en práctica en tareas básicas que son conscientes e intencionales que se dirigen a un objetivo principal de la mano con la formación. (Beltrán, 2002 citado por Alberca, 2015)

### **2.2.6. Estrategias didácticas**

Es una metodología de enseñanza, que aplica técnicas, ejercicios y juegos didácticos donde se usa la creatividad, generando aprendizajes significativos en el estudiante por cuanto va a relacionar la información que ya posee, con la nueva información



demostrada a través del juego lúdico. Como lo menciona Fernández (2012) este modelo se propone como un método de intervención educativa ya que permite el aprendizaje del niño a través del juego. Poniendo en práctica diferentes actividades, divertidas y atractivas, pueden incluirse contenidos del currículo de Educación Infantil. Para el niño estas actividades suponen un juego, no lo interpreta como una tarea, sin embargo, el educador está trabajando en el logro de objetivos y guiando al niño hacia su consecución.

Las estrategias lúdicas son herramientas que dan solución a una problemática ayudando en la superación de actividades de aprendizaje. El docente emplea distintas estrategias con la finalidad de favorecer en el aprendizaje y comprensión, siendo planeadas por este para ser utilizadas de forma dinámica y que propicie la colaboración del estudiante. (Díaz & Hernández, 2002 citado por Alberca, 2015)

Es un método de enseñanza tanto dinámica como interactiva donde se utiliza la creatividad pedagógica tanto de juegos didácticos, técnicas y ejercicios siendo creados específicamente para el desarrollo de aprendizajes significativos, tanto en técnicas de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, e incluso con la asociación de valores. (Piaget, 1992 citado por Alberca, 2015)

### **2.2.7. El Juego**

Es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más integrantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, de la misma manera puede cumplir con un papel educativo. Asimismo, los juegos ayudan al estímulo mental y físico en quienes lo practican, además contribuyen al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego responde a una necesidad básica en la naturaleza del niño de manera instintiva, le induce a buscar en esta actividad una serie de recursos que le faciliten el perfecto desarrollo de todas sus facultades, tanto mentales como físicas, y a la vez proyecta su adaptación progresiva al medio social.

Está definido entre sus trece acepciones, como la acción y el efecto de jugar, y como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el que se gana o se pierde. Por otra parte, si consideramos el diccionario de María Moliner (1990), destaca la coincidencia con el anterior autor en la definición de juego al resaltar la acción de jugar, además de señalar cuestiones como ejercicios que se ejecutan para divertir a otros o actividad con la que se persigue un determinado fin. (Gill y Aberllán, 2016)

Es por ello que la Real Academia de la Lengua Española lo define como la acción de jugar, pasatiempo o diversión, esta definición es algo imprecisa en su objetivo, ya que es definida bajo su aspecto de ocio. Forma parte de la vida humana, física y mental y ha de tener un valor importante en el Currículo. (RAE, 2015).

Los juegos son la manifestación más importante de la motricidad humana. Desde la consolidación de los primeros esquemas sensoriales en el recién nacido, pasando por la capacidad de simbolización y representación y terminando en los procesos de socialización e integración en grupos cooperativos, el ser humano encuentra en la estrategia lúdica su instrumento más privilegiado, que contribuye al desarrollo de la personalidad. (Méndez y Méndez, 2004 citado por Cañizares y Carbonero, 2016)

Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las estrategias lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños y las

niñas realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y van ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. (Edo, Blanch y Antón ,2016)

El juego es una actividad que nos sirve para divertirnos y distraernos y que podemos utilizar incluso como una herramienta educativa al trabajar con niños. En este sentido todas las definiciones coinciden en señalar que el juego es la actividad básica del niño, algo muy importante para un desarrollo integral adecuado por lo tanto está vinculada al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos en el ámbito familiar, escolar y social a través del juego. (Fernández, 2012)

#### **2.2.8. Tipos de juego**

Existen diferentes clasificaciones de juego, Piaget clasifica los juegos en función de su teoría del desarrollo del conocimiento.

El juego es primero que todo un hecho de simple placer funcional. En principio, el juego es complemento de imitación y luego se convierte en un medio de las actividades por el solo placer de dominarlas y obtener a través de ella la reafirmación de su fuerza. (Piaget, 2001 citado por Marín, 2015). Los tipos de juegos son los siguientes:

##### **a) Juego Motor**

Son juegos de gran valor que contribuyen al estímulo y desarrollo corporal del niño, así como también para mejorar la coordinación de sus movimientos y los reflejos del sistema nervioso. Es preferible ser practicados en espacios abiertos para una apropiada

realización. A través de ellos se beneficiarán los sistemas: respiratorio y circulatorio, debido a la actividad física con que van acompañados la mayoría de estos.

El niño pequeño antes de comenzar a hablar ya empieza a jugar con los objetos que tiene a su alcance. Explora todo lo que tiene a su alrededor y, cuando descubre algo que le gusta lo tiende a repetir hasta que se aburre. A base de repetir lo que le gusta el niño aprende nuevos conocimientos y los consolida. Por ejemplo; abrir y cerrar una puerta. (Fernández, 2012)

#### **b) Juego Simbólico**

Es una actividad lúdica a través de la cual el niño e incluso el adulto proyecta, ensaya, representa, fantasea, etc., mediante los juguetes o conductas de juego.

Este tipo de juego es el más típico de todos en esta etapa de desarrollo. El niño simula situaciones y personajes como si fuera él mismo o los tuviese delante. El juego simbólico aparece a partir de los dos años, primero de manera individual y más tarde, en presencia de otros, lo que se conoce como “juego paralelo”. Piaget lo define como “egocéntrico”, ya que se basa en los intereses y deseos del niño. Lo fundamental de este tipo de juego es que los objetos o juguetes no solo sirven para lo que fueron creados, sino que pueden usarse para otros juegos que al niño le resulten más interesantes. Por ejemplo: el palo de una escoba se transforma en una espada. (Fernández, 2012)

#### **c) Juego de Reglas.**

A través del juego de reglas se pretende establecer normas básicas previas al inicio del juego para alcanzar disfrutar al máximo del mismo.

En este tipo de juegos hay que seguir unas reglas, es decir, seguir instrucciones. Estas se asumen voluntariamente y todos los jugadores las conocen. Al principio el niño juega

con reglas muy básicas y, a medida que las domina, va incorporando nuevas normas. Por ejemplo: el escondite. (Fernández, 2012)

#### **d) Juego de Construcción.**

Este tipo de juegos tienen gran valor educativo, pues contribuyen a una serie de realizaciones en el niño, que exigen cierto esfuerzo para la concentración de ideas. Son muy convenientes para el desarrollo de la personalidad debido a la iniciativa, inventiva e ingenio que requieren, toda vez que, de manera directa estimulan las facultades intelectuales del niño.

Este tipo de juego existe en cualquier edad, lo que ocurre es que es más complejo cuando mayor es la edad del niño. Por ejemplo: construcción de una torre. (Fernández, 2012)

#### **2.2.9. Uso del juego para el desarrollo de habilidades motoras.**

Es muy importante el uso del juego para el desarrollo de las habilidades motoras, ya que el juego permitirá incrementar estas habilidades de forma óptima en el niño.

Dentro del centro educativo, el educador debe habilitar diferentes espacios en los cuales se pueda llevar a cabo el juego. La actividad lúdica no la podemos reducir a un simple recurso didáctico o a una estrategia metodológica, el niño debe disfrutar con el juego que se le plantea para que ello suponga un aprendizaje significativo de determinados contenidos. Por tanto, tenemos que aprovechar todos los recursos que tengamos a nuestra disposición, tanto material como espacial, para crear rincones de juegos agradables y prácticos. (Fernández, 2012)

Gill y Aberllán (2016) explican que el objetivo del juego es, por tanto, ayudar a la adquisición del mayor número de patrones sobre los que se debe desarrollar después las habilidades motoras básicas, sin olvidar, como se citaba anteriormente, las mejoras en

los diferentes ámbitos de la personalidad del niño. A tal respecto, podemos destacar mejoras a nivel motor, cognitivo, social y emocional.

#### **2.2.10. Concepto de Jugete.**

El juguete es un instrumento diseñado para jugar, entretener y divertir. Normalmente está dirigido a niños o pre-adolescentes, aunque también podemos encontrar juguetes pensados para la gente mayor. Un juguete, además de servir para jugar, puede ayudar al niño a potenciar determinadas habilidades o destrezas que ayuden a conseguir un desarrollo integral pleno. Los tipos de juguetes, así como sus colores, formas, texturas, tamaños, materiales, etc., son diferentes en función de la edad del niño al que van dirigido. (Fernández, 2012)

#### **2.2.11. Los juguetes en el desarrollo del juego motor.**

Los juguetes tienen un valor importante en el desarrollo de los juegos por cuanto influyen en estos. Aunque algunas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como, por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras...etc., no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego. Si bien los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo del juego motor, entre otros. Todos los juguetes son educativos, sobre todo, si estimulan y diversifican el juego como actividad. Los niños y niñas al jugar con los juguetes desarrollan un proceso dinámico de aprendizaje. Los juguetes añaden magia y emoción en el aprendizaje sobre situaciones cotidianas de la vida. Con pocos y adecuados juguetes el niño juega más y mejor. Es por la importancia que tiene los juguetes por lo que debemos saber elegirlos, por cuanto así lograremos que se fomente el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño.

Los juguetes cuanto más indefinidos, más posibilidades lúdicas ofrecen. Si están cargados de determinaciones aburren al poco tiempo. En este sentido, creo que hay una relación entre determinación del juguete y limitación del jugador. En este espacio-tiempo mágico se le recortan, al actor, las posibilidades de explorar las propiedades (tierras desconocidas) y sentirse descubridor de ellas y de sus relaciones. (Scheines, 1985 citado por Porstein, 2016)

#### **2.2.12. Clasificación de los juguetes en el desarrollo motor.**

Es de vital importancia que los juguetes sean clasificados de acuerdo al grado de aprendizaje y desarrollo de la motricidad que se pretende lograr en el niño.

Actualmente, existen un número ilimitado de juguetes dirigidos a satisfacer la necesidad de juego del niño (Fernández, 2012). Podemos encontrar multitud de clasificaciones de varios autores que, a lo largo de décadas han realizado sobre los juguetes, en función de diferentes criterios basándose siempre en sus teorías. Los más destacados son:

Karl Bühler, propone clasificar los juguetes en tres tipos:

- Juguetes que desarrollan una actividad motora y, por tanto, el desarrollo muscular.
- Juguetes que propician la creatividad del niño, la imaginación y la fantasía.
- Juguetes que fomentan el juego de imitación.

Ethel Kawin sustenta:

Una buena elección de los juguetes es algo muy importante para el desarrollo integral del niño.

Tipos de juguetes:

Los que desarrollan la destreza del niño: Todos aquellos juguetes que favorecen el desarrollo psicomotor del niño, la motricidad fina y gruesa, el equilibrio, la agilidad, etc. Este tipo de juguetes están adaptados para todas las edades. Por ejemplo: balón, comba, goma de saltar, patinete, bicicleta, etc.

### **2.2.13. Concepto de psicomotricidad**

El concepto de actividad mental está directamente relacionado con el concepto de proceso psicológico del niño. En aplicación a este concepto, la razón del avance se debe una interacción activa del niño con el entorno, en un proceso de cognición y control de su propio cuerpo. Conocimientos y acciones sobre el mundo exterior. (García y Martínez, 1994, citado por Martín, 2013)

El ejercicio mental es un método de mediación educativa o terapéutica cuya finalidad es desarrollar las posibilidades de movimiento, expresión y creatividad desde el cuerpo, lo que los lleva a enfocar sus actividades e intereses en el ejercicio y el deporte. (Berruezo y Adelantado, 1995 citado por Sassano, 2013)

La psicomotricidad se define como el proceso psicológico que ocurre y se expresa a través del camino del movimiento, y es el proceso de la relación consciente e inconsciente expresada desde el cuerpo a través de diferentes formas de actuación. Por lo tanto, el movimiento mental está referido a la relación entre el cuerpo y la mente, y de que forma el cuerpo, los movimientos, los juegos y las conductas de un niño revelan su expresividad, historia y deseos subconscientes a través de gestos. (Arias y Esquivel, 2008 citado por Atoche, 2016)

### **2.2.14. Dimensiones de la Psicomotricidad Gruesa**

Además de ganar agilidad, fuerza y velocidad en el ejercicio físico, los niños también adquieren la capacidad de coordinar el movimiento de los músculos corporales y



mantener el equilibrio. Las habilidades motoras también incluyen cultivar las habilidades de los niños para moverse, de exploración y comprensión del medio que le rodea, realizando experimentos mediante sus sentidos tanto visual, olfato, gusto, oído y tacto, para de esta manera capturar, hacer proceso y preservar la información con su medio que le rodea.

Son las siguientes:

- 1. Esquema Corporal.** Es la actuación del cuerpo. Son nuestros pensamientos sobre el cuerpo, sus diferentes partes, así como ejercicios que se pueden o no realizar. Es nuestra imagen que tenemos en la mente del cuerpo y el entorno, ya sea en situaciones estáticas o dinámicas. Debido a esta expresión, entendemos nuestro cuerpo y podemos ajustar nuestro movimiento en cualquier momento de acuerdo con nuestro propósito. (Martín, 2013)

Son un conjunto de automatizaciones que proceden de la interacción del individuo con el medio que le rodea siendo interpretadas y memorizadas de manera de conjuntos estructurados de información en nuestro sistema nervioso. (Fernández, 2002 citado por Cañizares & Carbonero, 2016)

- 2. Equilibrio.** Es la condición en la que el cuerpo consigue mantenerse sin caerse a pesar de la escasa base para sostenerse.

El equilibrio en cuanto al desarrollo del cerebelo se ve mejorado desde el primer año. También en el dominio del equilibrio se apoyan la independencia, coordinación y el tono, desarrollándose gracias a ellos. (Martín, 2013)

Es uno de los componentes perceptibles específicos de la motricidad. Se encuentra ubicado dentro de la dimensión introyectiva de la persona, siendo una capacidad con mayor dominio instintivo, desarrollándose a medida que evolucionamos. Está comprendido por funciones primordiales de alerta,

atención y vigilancia, donde la fuerza gravitacional actúa de manera continua sobre el individuo. (Bueno, Del Valle y De la Vega, 2011 citado por Cañizares & Carbonero, 2016)

- 3. Coordinación.** Es la composición e integración de las distintas partes del cuerpo donde los niños y niñas utilizan todas las partes del cuerpo para un ejercicio estructurado con el menor consumo de energía posible. Los patrones de movimiento están vinculados para que otros se automaticen más tarde, reduciendo así el enfoque en la tarea y activando todos los movimientos basados en diferentes edades antes de la estimulación.

La coordinación es la capacidad que tiene el cuerpo para unificar el trabajo que realizan los distintos músculos con la finalidad de realizar acciones definidas. Gracias a una óptima coordinación hay dominio de las distintas partes gruesas del cuerpo, es decir que son movilizadas teniendo en cuenta la voluntad siguiendo una consigna que se da con cierta armonía y precisión. (Pellón, 2010 citado por Alberca, 2015)

#### **2.2.15. Fases de la motricidad gruesa según la edad**

##### **a) De 0 a 6 meses**

Según Barragán (2014) explica: esta etapa, depende completamente de las actividades reflejas, especialmente la succión. Aproximadamente de tres a cuatro meses, debido a estímulos externos, comenzó el ejercicio voluntario.

Las acciones deportivas realizadas en este grupo son a través de la exploración y experimentación del propio cuerpo del entorno, así como la comprensión de este y el control gradual del movimiento. (Ovejero, 2013)

##### **b) De 6 meses a 1 año**

Está organizada de novedosas posibilidades del movimiento, percibiéndose una movilidad más grande que integra la preparación del espacio y tiempo. Está ligada con el tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento. Algunos niños caminan con ayuda muy cerca del primer año. (Barragan, 2014)

Los niños participan activamente de los ejercicios motrices finos, conjuntamente con actividades con las pelotas que favorecerán en la aparición de objetivos motrices posteriores, donde se favorece la aparición del gateo. (Ovejero, 2013)

#### **c) De 1 a 2 años**

Al cumplir el año y medio el niño camina solo, sube las gradas con ayuda, es curioso ya que toca todo, se sienta en una silla, se agacha, etc. Cuando cumple los dos años el niño corre, también salta con los pies juntos, se para en cuclillas, se apoya de la pared cuando sube y baja los escalones. (Barragan, 2014)

#### **d) De tres a cuatro años**

Según Barragan (2014) sustenta:

El niño corre sin dificultad, sube y baja escalones sin ayuda ni apoyo, caminan de puntillas sin ninguna dificultad. Puede ir solo con un pie alrededor de los cuatro años de esta manera irá progresando hasta lograr saltar, moverse, subir y bajar por distintos lados.

### **2.2.16. Cómo desarrollar la psicomotricidad gruesa**

El desarrollo psicomotor permite de forma favorable que el niño se relacione con el medio que le rodea. Está muy vinculada con la parte del desarrollo de la parte afectiva, cognoscitiva y psicosocial. “Desde una vista neurológica, está regido por los códigos “encefalocaudal” y “proximodistal” marcando de esta manera la dirección hacia la maduración de funciones. Desde la parte psicológica, desarrolla a través de métodos dinámicos de la asimilación y la acomodación, que organizan a la persona y crean una

condición motora original para cada individuo. La condición motora muestra la forma de ser y de relacionarse de cada persona, como la expresión de su conjunto. En este sentido, el desarrollo psicomotor sería la historia del estilo motor y, en gran medida, la historia misma de la persona como una unidad psicosomática . (Rota, 2015)

Como lo expresa Armijos (2012), citado por Meneses (2015):

- El niño debe localizar la cabeza, cabello, ojos, orejas, boca, nariz, mejillas y mentón en su propio cuerpo; asimismo, partes de su pecho, espalda, tronco, cadera, abdomen y cintura; partes de sus extremidades superiores: muñeca, brazo, codo, hombro, manos, palmas, talón, pantorrilla, pies y dedos.
- Debe subir y bajar escaleras.
- Hacer un recorrido, sin desviarse sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.
- Bailar en diferentes ritmos intentando que el niño tome el ritmo de la música continuamente.
- Hacer ejercicios de combinación muscular en particular en las marchas y equilibrio.
- Ejercicios de movimiento: en una tabla de 30cm. x 40cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se columpiará, en primer lugar, con ayuda y luego solo, probando constantemente la coordinación de movimientos.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.
- Repetir los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

### **2.2.17. Juegos que ayudan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa**

Son juegos que involucran a realizar actividades sin mucho esfuerzo. Por ejemplo: Use cinta para dibujar un camino en un piso con el mismo material, la cinta se puede colocar allí y dejar que los niños sigan esos caminos. Sin embargo, al usar cinta, debes cuidar el medio ambiente y no dañar nada.

#### **a.- Caminos de cinta adhesiva**

Se necesitan cintas de distintos colores. Se colocan haciendo caminos y se explican a los niños que deben seguir el recorrido según el color que elijan, anteponiendo una petición a la otra, también pueden fortalecer su equilibrio e intentar seguir la ruta lo mejor posible. Cuando terminan estos caminos, la dificultad puede aumentar, se puede hacer lo mismo, pero al revés. (Aprender juntos, 2016)

#### **b.- Búsqueda de pompones**

Se necesita de paciencia y creatividad en este juego, por cuanto se colocará cinta, pero en forma de telaraña, debe haber dos paredes enfrentadas para ello, el resto es creatividad, porque una tela generará arañas. Coloca los pompones y pide a los niños que crucen el camino para recoger los pompones, pero cuidado porque si rompen la cinta, tendrán que volver al punto de partida. (Aprender juntos, 2016)

#### **c.- Saltando las cintas**

Las cintas se alinearán una tras otra y se numerarán, simulando una medida de salto, pidiendo a los niños que salten y vuelvan a intentar alcanzar el número máximo. (Aprender juntos, 2016)

### **2.2.18. Actividades para trabajar la psicomotricidad gruesa**

Según Educa peques (sf.) explica:

- a. **Puntería:** Puede usar materiales reciclables, como latas y, y colocarlos a cierta distancia del niño, y luego darle al niño una pequeña pelota y lanzarla a estos objetos en un intento de derribarlos. Esta acción es útil para la coordinación y el entrenamiento de fuerza.
- b. **Capturar objetos:** Necesita una pelota, se lanzará para buscar a los niños para que la reciban correctamente, potenciando así sus grandes habilidades motoras.
- c. **Jugar con un globo:** En esta acción, se necesitan de globos que se inflen y suelten al mismo tiempo, por lo que deben hacerse con cuidado al mismo tiempo.
- d. **Visitas al parque:** Estos son una parte importante de la vida de los niños, porque los estarán felices, felices y disfrutarán de los comportamientos que realizan allí, ayudando así a lograr sus grandes deportes.
- e. **El juego del equilibrio:** que favorecen la motricidad gruesa.
- f. **Saltar:** Se debe contar con la cuerda y se requiere que los niños salten con la cuerda, esta acción puede mejorar la coordinación hasta completarla de forma perfecta.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

El uso de Estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019

#### **3.2. Hipótesis específicas**

- El nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, está en nivel inicio antes de aplicar las estrategias lúdicas.
- El nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, está en nivel logrado después de aplicar las estrategias lúdicas.
- Existen diferencias significativas en el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

El enfoque de investigación que se utilizó en el presente trabajo fue el cuantitativo, ya que, según Hernández (1991), cuantificó y aportó evidencia en base a la teoría para conocer una realidad a través de la búsqueda de información específica, la cual podremos explicar y predecir, además de permitir examinar los datos de manera científica, o precisamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. Se hizo uso de las técnicas de recojo y análisis de datos cuantitativos.

El tipo de investigación fue aplicada, recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. (Hernández, 2014)

El estudio propuesto que se empleó fue de nivel explicativo, este tipo de estudios tiene como finalidad explicar el comportamiento de una variable en función de otras, con relación de causa-efecto. Requiere de control tanto metodológico como estadístico. (Hernández, 2014)

En cuanto al diseño de investigación, se aplicó el diseño pre- experimental denominado diseño de pre test y post test con un solo grupo, ya que tuvo como propósito mostrar las causas que tienen las estrategias lúdicas sobre la psicomotricidad gruesa en un periodo único de tiempo.



La variable dependiente antes del tratamiento denominada “pre test”, y cuando se realizó después del tratamiento se denomina “post test” (Hernández, S.; Fernández, C.; Baptista, L. 2014).

El respectivo diseño se representó de la siguiente manera:

**G:** grupo pre experimental, 15 niños y niñas de 4 años

**O<sub>1</sub>**    $\xrightarrow{X}$    **O<sub>2</sub>**

**O<sub>1</sub>**= Aplicación del pre -test sobre la psicomotricidad gruesa.

**X** =Estrategias lúdicas

**O<sub>2</sub>**=Aplicación post -test sobre la psicomotricidad gruesa.

#### 4.2. Población y Muestra

Según Hernández, (2017), manifiesta que la población es la totalidad de los participantes que van dentro de una unidad de investigación. Es por esto que la población estuvo conformada por 54 estudiantes de ambos sexos, del nivel inicial.

**Tabla 1.** *Población*

GRADOS	SEXO		TOTAL
	HOMBRES	MUJERES	
<b>3 años</b>	10	<b>14</b>	<b>24</b>
<b>4 años</b>	5	<b>10</b>	<b>15</b>
<b>5 años</b>	8	<b>7</b>	<b>15</b>
	TOTAL		<b>54</b>

Fuente: Nómima de matrícula de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús” de Piura, 2019.

La muestra es un extracto de la población elegida a estudiar, así lo refiere Hernández, (2017), para el cual se eligió a 15 estudiantes de 4 años que se encuentran cursando el nivel inicial de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, bajo el criterio muestral no probabilístico por conveniencia, optado por el investigador que le conviene al

momento de aplicar. Por ello se toma en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

**Criterios de inclusión:**

Niños de 4 años matriculados en el año lectivo 2019

Niños de 4 años que sus padres firmaron el consentimiento para la participación

**Criterios de exclusión:**

Niños de 4 años con habilidades diferentes

Niños de 4 años que sus padres no firmaron el consentimiento para la participación

**Tabla 2.** *Muestra*

SEXO		
HOMBRES	MUJERES	TOTAL
<b>5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>

Fuente: Nómima de matrícula de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
<b>Variable independiente</b> <b>Estrategias Lúdicas</b>	Las estrategias lúdicas son un recurso pedagógico en el que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., esta herramienta favorece el progreso integral del individuo en los factores: físicos, emocionales, sociales e intelectuales, motrices. (Piaget, 1984)	Se refiere a un conjunto de estrategias que priorizan el juego como elemento central para promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se desarrolló a través de sesiones de aprendizaje basadas en: Juegos motores	<b>Juegos motores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza movimientos con coordinación.</li> <li>- Se desplaza manteniendo el equilibrio.</li> <li>-Ejecuta acciones dirigidas haciendo uso de su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lanza la pelota con ambas manos, con coordinación en la dirección correcta y logra recibirla sin dejarla caer.</li> <li>-Coordina brazos y piernas al realizar saltos sobre una caja de madera.</li> <li>-Se desplaza en una rampa, sin caerse y manteniendo el equilibrio.</li> <li>-Realiza movimientos circulares, con su cintura de manera libre y coordinada.</li> <li>-Emplea conos en su recorrido, mientras corre coordinadamente.</li> <li>-Ejecuta movimientos con las partes del cuerpo que se indiquen.</li> <li>-Juega con las partes de su cuerpo y las relaciona con lo que está haciendo.</li> <li>-Salta la soga con ayuda, respetando el círculo dibujado en el suelo.</li> <li>-Hace “ranas” respetando su espacio personal que se le indica.</li> <li>-Mueve las partes del cuerpo que se indican a través de una canción.</li> </ul>	<p>Escala Nominal</p> <p>Si</p> <p>No</p>
<b>Variable dependiente</b> <b>La Psicomotricidad Gruesa</b>	La psicomotricidad gruesa es aquella habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza, coordinación, así como el conocimiento general de su esquema corporal. (Ardanaz, 2009)	La psicomotricidad gruesa se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, la cual se medirá a través de las siguientes dimensiones: Esquema corporal, equilibrio y coordinación.	<b>Esquema corporal</b>	Reconoce las partes de su cuerpo y las relaciona con sus acciones, realizando movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce las partes gruesas de su cuerpo</li> <li>-Identifica las partes de la cara en sí mismo</li> <li>-Crea diversos movimientos con su cuerpo</li> <li>-Ubica su cuerpo en el espacio.</li> </ul>	
			<b>Equilibrio</b>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se para en un pie con los brazos abiertos</li> <li>-Acostado flexiona las piernas con los brazos pegados al cuerpo</li> <li>-Sentado se flexiona las piernas con los brazos abiertos</li> <li>-Se para en un pie con los brazos pegados al cuerpo</li> <li>-Inclina el cuerpo hacia la derecha e izquierda levantando la pierna al lado contrario</li> <li>-Se para en un pie, con un brazo y una pierna hacia delante.</li> </ul>	
			<b>Coordinación</b>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-pedal, empleando diversos objetos o materiales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lanza pelotas en diferentes direcciones.</li> <li>-Salta con los pies juntos.</li> <li>-Camina sobre líneas rectas, curvas y en zigzag.</li> <li>-Salta dentro y fuera de llantas o aros con los pies juntos.</li> <li>-Encesta pelotas a una distancia determinada.</li> <li>-Recoge un objeto cuando está corriendo.</li> <li>-Corre pasando obstáculos.</li> </ul>	

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para esta investigación se utilizó la técnica de observación, esta técnica fue fundamental para obtener datos e información de los estudiantes de la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura 2019, para tener un criterio más amplio de la investigación; en ella se obtuvieron respuestas reales que contribuyeron en esta investigación. De acuerdo a la técnica se diseñó el instrumento siendo este la lista de cotejo para medir el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años, el referido instrumento consta de la dimensión de juegos motores y de tres dimensiones de la psicomotricidad gruesa: Esquema Corporal, Equilibrio y Coordinación, compuesto en su totalidad por 27 ítems.

Se trabajó con la aplicación de la variable independiente: Uso de estrategias lúdicas para mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019. Para la evaluación se utilizó el método cuantitativo, porque los datos que se toman son numéricos que determinan cantidad, así mismo los resultados representan los niveles de logros obtenidos por los estudiantes.

#### **4.5. Plan de Análisis**

En el presente trabajo de investigación se manejó como técnica la observación y como instrumento, se utilizó la lista de cotejo ya que tiene la intención de examinar el nivel en el que se encuentran los estudiantes. Teniendo en cuenta la naturaleza de la investigación para el análisis de los datos se utilizaron las técnicas de análisis estadístico descriptivo, como son: el uso de tablas de distribución de frecuencias porcentuales y gráficos. El procesamiento de la información se realizó utilizando el software estadístico IBM SPSS Statistics 25, para el entorno Windows. Además, para la elaboración de los gráficos se utilizó la herramienta informática Excel de Microsoft Office 2013.

## 4.6. Matriz de Consistencia

Enunciado Del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>¿ Cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa 387 “Conjunto Habitacional Vicús” de Piura, 2019?</b></p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar cómo las Estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> -Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 – “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019. -Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa después de aplicar las estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús” - Piura, 2019. -Determinar las diferencias que existe en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús - Piura, 2019.</p>	<p><b>a) Hipótesis General</b> El uso de Estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.</p> <p><b>b) Hipótesis específicas</b> -El nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, está en nivel de inicio antes de aplicar las estrategias lúdicas.  -El nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, está en nivel de logrado después de aplicar las estrategias lúdicas.  -Existen diferencias significativas en el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, antes y después de aplicar las estrategias lúdicas.</p>	<p>Variable Independiente: Estrategias lúdicas</p> <p>Variable Dependiente: La Psicomotricidad Gruesa</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Enfoque Cuantitativo</p> <p><b>Tipo</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> pre experimental denominado diseño de pre test y post test.</p> <p><b>Técnica:</b> La observación.</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo.</p>

#### 4.7. Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicó los siguientes principios:

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada niño decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicó en el sentido de aportar en los estudiantes de 4 años los beneficios de conocer y practicar en las estrategias lúdicas que les permitan tener un favorable desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los niños y niñas de 4 años tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.
- **Principio de consentimiento informado:** Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, con la autorización de la directora y los padres de familia de la institución educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Esta investigación se realizó con el propósito de determinar los efectos de la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019, para ello de acuerdo al diseño de investigación, se aplicó un pre test, luego, se aplicaron las estrategias lúdicas respectivas y se midió el nivel final de la psicomotricidad gruesa. Finalmente, se procedió a comparar los resultados para determinar los cambios producidos en la variable de la psicomotricidad gruesa a partir de la manipulación de la variable: Estrategias lúdicas.

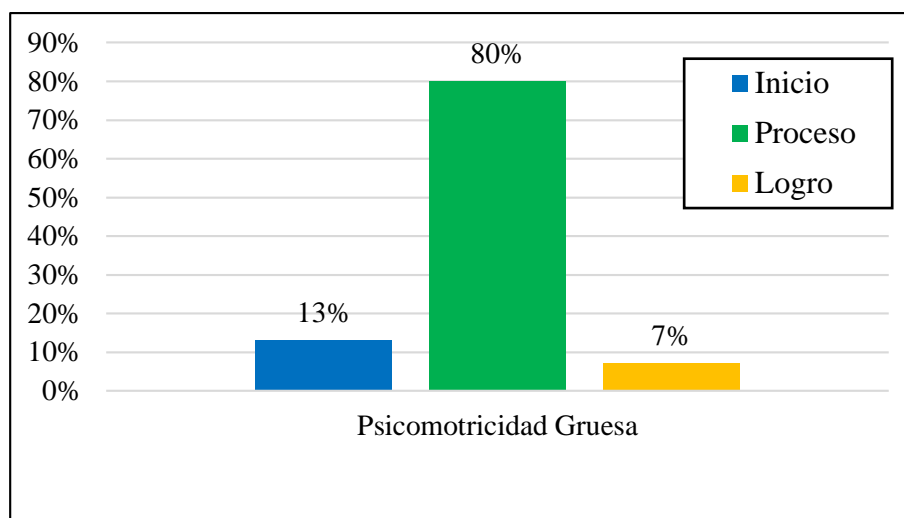
**5.1.1. Objetivo específico 01:** Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura 2019. A través de un pre test.

**Tabla 3.** Nivel de psicomotricidad gruesa-Pre test

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Inicio	2	13%
Proceso	12	80%
Logrado	1	7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo, aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.



**Gráfico. 1.** Nivel de psicomotricidad gruesa-pre test

**Fuente:** Tabla 3

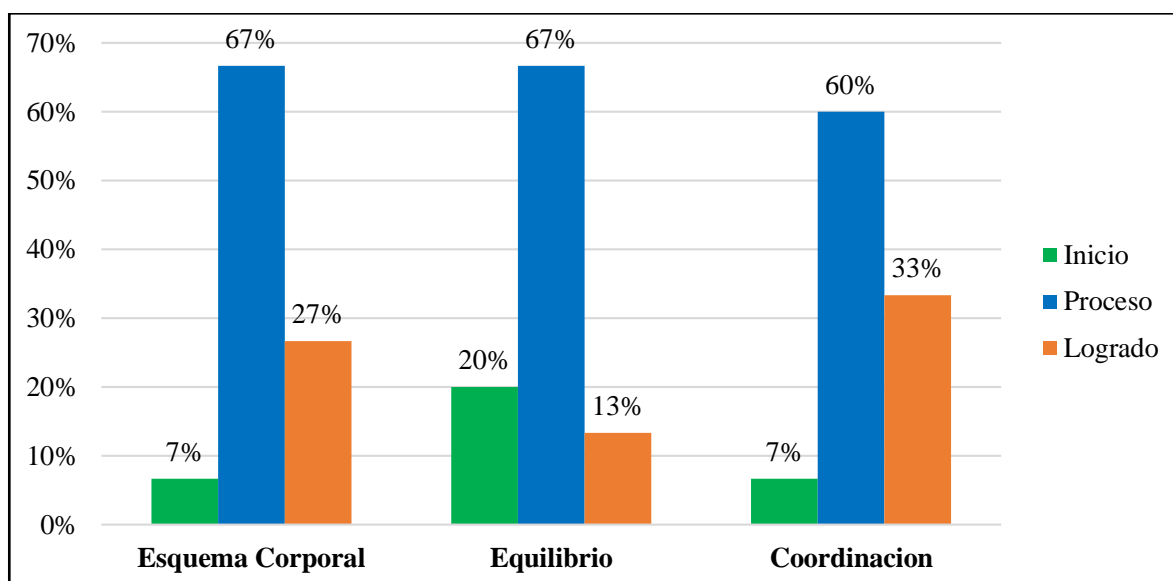
**Interpretación:** Según el gráfico N°01, donde se evalúa el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”-Piura 2019, durante el pre test, se evidenció 13 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 80% en el nivel proceso y el 7% en nivel logrado.

En ese sentido se concluye que tal como se observa el gráfico, la mayoría de los niños se encontraron en el nivel proceso, antes de aplicar las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa.

**Tabla 4.** Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en el pre test.

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>Esquema Corporal</b>	1	7%	10	67%	4	27%	15	100%
<b>Equilibrio</b>	3	20%	10	67%	2	13%	15	100%
<b>Coordinación</b>	1	7%	9	60%	5	33%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

**Gráfico. 2.** Nivel de logro por dimensión en el pre test

**Fuente:** Tabla 4

### Interpretación

En el Gráfico 2, donde se presentan los resultados del pre test, donde se evalúa las dimensiones de nuestra variable se observó lo siguiente: en la dimensión esquema corporal el 7% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 67% en proceso y el 27% en nivel logrado. En la dimensión equilibrio según se evidencia el 20% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 67% en proceso y el 13% en nivel logrado. Posteriormente en la dimensión coordinación el 7% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 60% en proceso y el 33% en nivel logrado.

En conclusión, decimos que tal como se observa en el gráfico, que la mayoría de los estudiantes, en cuanto al nivel de logro de un nivel psicomotricidad gruesa, según las dimensiones evaluadas antes de aplicar las estrategias lúdicas, demuestran que la mayoría de los niños se hayan en el nivel proceso.

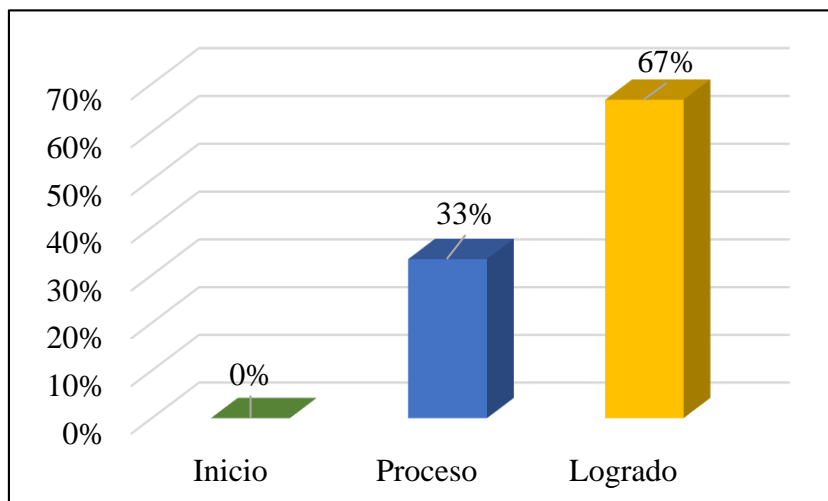
**5.1.2. Objetivo específico 02:** Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa después de aplicar las estrategias lúdicas en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús” – Piura 2019. A través de un post test.

**Tabla 5.** Nivel de logro que alcanzan los niños en la psicomotricidad gruesa en el post test

Nivel	f	%
Inicio	0	0%
Proceso	5	33%
Logrado	10	67%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo, aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

**Gráfico. 3.** Nivel de psicomotricidad gruesa en el post test



**Fuente:** Tabla 5

**Interpretación:**

En el Gráfico 3, donde se mide el nivel de psicomotricidad gruesa en el post test, después de la aplicación de las estrategias lúdicas; se observó que el 67 % de los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura 2019, alcanzaron el nivel logrado, el 33 % se encontró en el proceso, y el 0 % se encuentra en nivel de inicio.

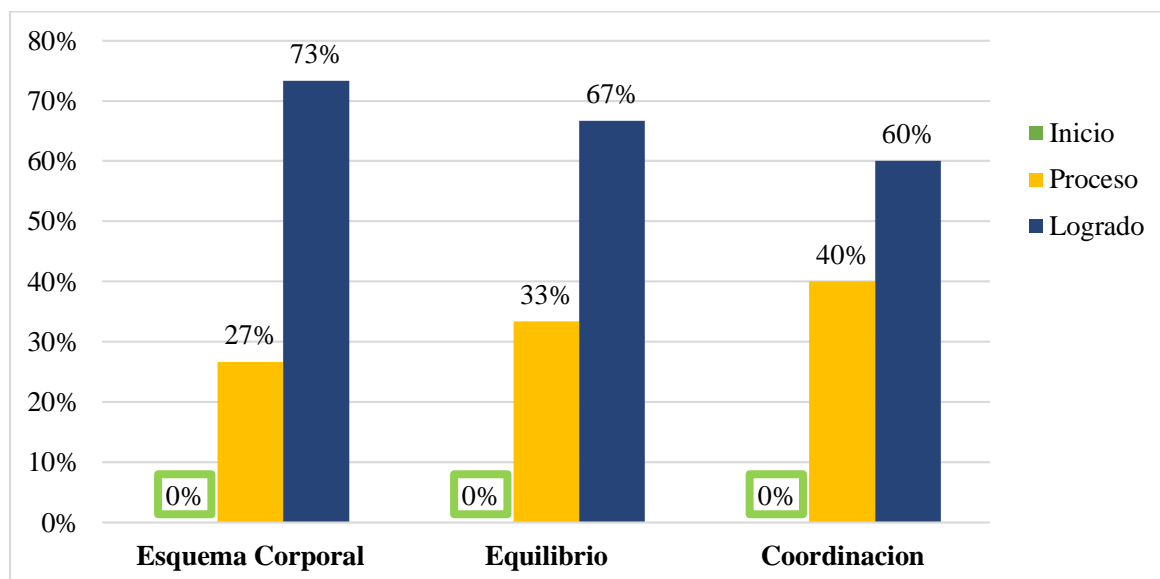
En ese sentido se concluye que después de la aplicación de las estrategias lúdicas, los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura 2019, mejoran su nivel de psicomotricidad gruesa.

**Tabla 6.** Resultados del post test por dimensiones

Dimensión	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Esquema Corporal</b>	0	0%	4	27%	11	73%	15	100%
<b>Equilibrio</b>	0	0%	5	33%	10	67%	15	100%
<b>Coordinación</b>	0	0%	6	40%	9	60%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”, de Piura, 2019.

**Gráfico. 4.** Resultados del post test por dimensiones



Fuente: Tabla 6

### Interpretación

En el Gráfico 4, donde se presentan los resultados del post test, según las dimensiones evaluadas se observó lo siguiente: en la dimensión esquema corporal el 0% de los

alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 27% en proceso y el 73% en nivel logrado. En la dimensión equilibrio según se evidencia el 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 33% en proceso y el 67% en nivel logrado. Finalmente, en la dimensión coordinación el 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 40% en proceso y el 60% en nivel logrado.

En conclusión, decimos que tal como se observa en el gráfico, que la mayoría de los estudiantes, en cuanto al nivel de logro de un nivel psicomotricidad gruesa, según las dimensiones evaluadas después de aplicar las estrategias lúdicas, con estos datos se demuestró que el uso de estrategias lúdicas mejora el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños.

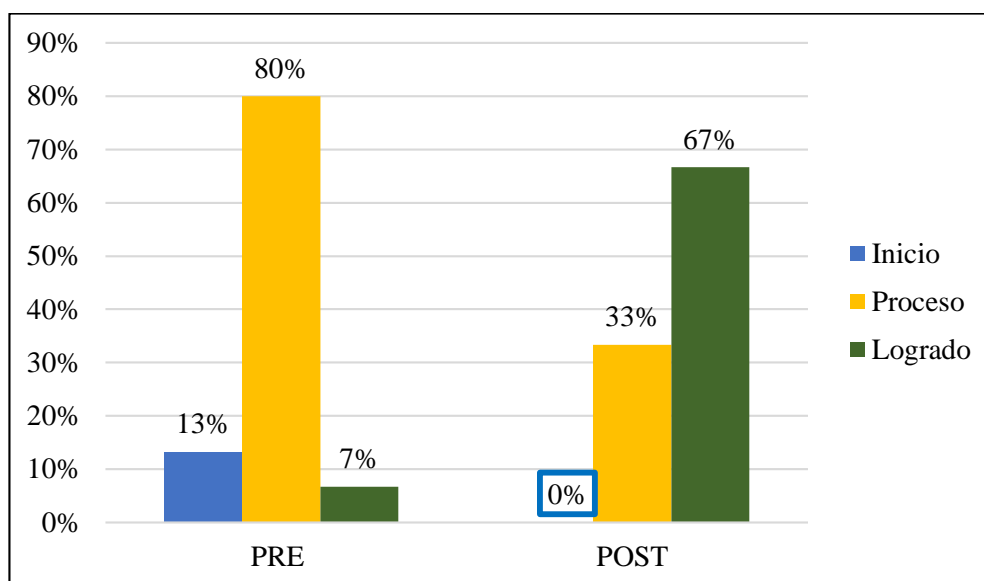
**5.1.3. Objetivo específico 03:** Determinar las diferencias que existe en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús” -Piura, 2019.

**Tabla 7.** Comparación del nivel de logro que alcanzan los estudiantes en el pre test y post test

TEST	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>PRE</b>	2	13%	12	80%	1	7%	15	100.00%
<b>POST</b>	0	0%	5	33%	10	67%	15	100.00%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 4 años de la I. E. “Conjunto Habitacional Vicús” de Piura-2019.

**Gráfico. 5.** Comparación del nivel de logro en el pre test y post test



**Fuente:** Tabla 7

**Interpretación:**

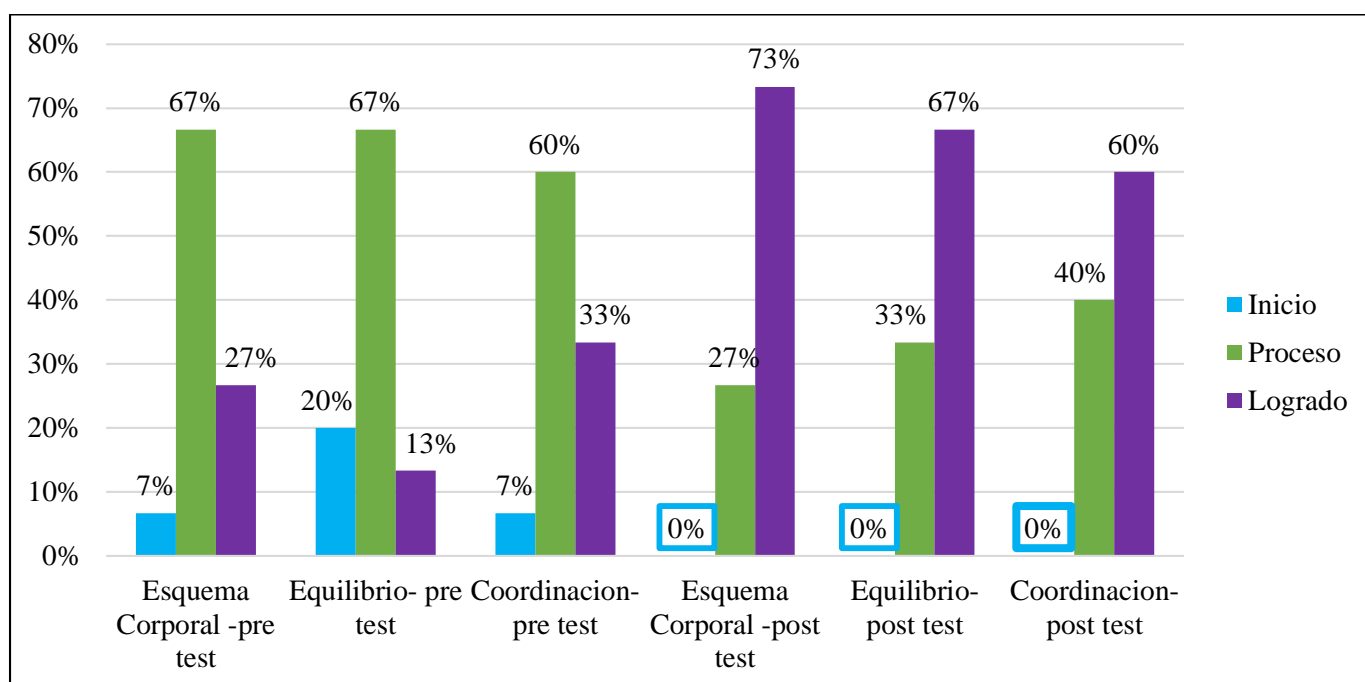
En la comparación del pre test y post test, según el gráfico 5, se observó que durante el pre test el 13 % de los niños estuvieron en el nivel inicio, el 80% en proceso y el 7% en nivel logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 0% de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 33 % en proceso y el 67 % en nivel logrado.

Se concluye que, en la comparación de pre y post test, se encontró una diferencia significativa en cuanto al nivel de psicomotricidad gruesa, esto indica que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo resultados significativos, en los estudiantes de 4 años de la I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

**Tabla 8.** Comparación del pre test y post test por dimensiones

Dimensiones	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Esquema Corporal -pre test	1	7%	10	67%	4	27%	15	100%
Equilibrio- pre test	3	20%	10	67%	2	13%	15	100%
Coordinación- pre test	1	7%	9	60%	5	33%	15	100%
Esquema Corporal -post test	0	0%	4	27%	11	73%	15	100%
Equilibrio- post test	0	0%	5	33%	10	67%	15	100%
Coordinación- post test	0	0%	6	40%	9	60%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

**Gráfico. 6.** Comparación del pre test y post test por dimensiones

Fuente: Tabla 8

### Interpretación

En el Gráfico 6, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados de las dimensiones del pre test y del post test, tal como se explica a continuación:

Durante el pre test en la dimensión de esquema corporal , el 7 % de los alumnos se encontraron en el nivel inicio, el 67% en el nivel proceso y el 27 % en el nivel logrado. Asimismo, en la dimensión equilibrio el 20 % se encontraron en el nivel inicio, el 67% en el nivel proceso y el 13 % en el nivel logrado y posteriormente en la dimensión coordinación, el 7 % de los alumnos se encontraron en el nivel inicio, el 60% en el nivel proceso y el 33 % en el nivel logrado. Por tanto, en base a resultados observados decimos que durante el pre test, predominó el nivel proceso. Sin embargo, se observa lo contrario durante el post test: en la dimensión de esquema corporal el 0% de los alumnos se encontraron en el nivel inicio, el 27% en el nivel proceso y el 73 % en el nivel logrado. En la dimensión equilibrio el 0 % se encontraron en el nivel inicio, el 33% en el nivel proceso y el 67 % en el nivel logrado y consecutivamente en la dimensión coordinación, el 0 % de los alumnos se encontraron en el nivel inicio, el 40% en el nivel proceso y el 60 % en el nivel logrado. Por tanto, en base a resultados observados decimos que durante el post test, predominó y se alcanzó el nivel logrado.

En conclusión, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y en el post test donde las dimensiones mejoran de manera considerable.

#### **5.1.4. Contrastación de Hipótesis**

En la presente investigación se formularon una hipótesis general y tres específicas. En el caso de las hipótesis, una se contrastó antes de la aplicación del programa pre experimental, otra después de la aplicación del programa y una al final para comprobar las diferencias significativas entre la situación inicial y final.

A continuación, se presentan las hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión:



## 1. Hipótesis específica 1

El nivel de psicomotricidad gruesa en la mayoría de los niños de 4 años de a I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”-Piura, está en inicio antes de aplicar las estrategias lúdicas. Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

Para tal efecto se calculó los estadísticos descriptivos.

**Tabla 9.** *Resumen de estadísticos descriptivos del pre test*

	Media N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test	<b>10,73</b>	15 1,534	,396

*Fuente: IBM SPSS Statistics 25*

### Interpretación

En la Tabla 9 se lee que la mayoría de los niños en el pre test presentan una media de 10,73 puntos, que en escala vigesimal corresponde a 11.

### Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 1 que establecía que el nivel de psicomotricidad gruesa de la mayoría de los niños está en inicio, antes de aplicar las Estrategias lúdicas.

## 2. Hipótesis específica 2

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

El nivel de psicomotricidad gruesa en la mayoría de los niños de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”-Piura está en logrado después de aplicar las estrategias lúdicas.

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

**Tabla 10.** *Resumen de estadísticos descriptivos del post test.*

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Post Test	<b>14,93</b>	15	,799	,206

*Fuente: IBM SPSS Statistics 25*

### Interpretación

En la Tabla 10 se lee que la mayoría de estudiantes tiene nivel alto, con una media de 14,93 puntos, que en escala vigesimal corresponde a 15, puntaje que según lo establecido en esta investigación corresponde a la escala alto.

### Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 2 que establecía que el nivel de psicomotricidad gruesa en la mayoría de los niños es sobresaliente después de aplicar las estrategias lúdicas.

### 3. Hipótesis específica 3

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

Existen diferencias significativas en el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Conjunto habitacional Vicús”, Piura antes y después de aplicar las estrategias lúdicas

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

**Tabla 11.** *Resumen de estadísticos descriptivos del pre test y post test*

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test	<b>10,73</b>	15	1,534	,396
Post Test	<b>14,93</b>	15	,799	,206

*Fuente: IBM SPSS Statistics 25*

**Interpretación.** En la Tabla 11, se observa que existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test con un puntaje de 10,73 en el pre -test y 14,93 en el post -test, validándose la hipótesis.

### 5.1.5. Prueba de Hipótesis

**H<sub>I</sub>:** El uso de Estrategias lúdicas mejora significativamente el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

**H<sub>0</sub>:** El uso de Estrategias lúdicas no mejora significativamente el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

De acuerdo a los resultados obtenidos estadísticamente se afirma lo siguiente: se realizó la prueba de hipótesis T de Student para medias de dos muestras emparejadas, lo cual permitió verificar el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas como estrategia.

**Tabla 12.** Prueba T- Student

<i>Prueba T- Student</i>							
	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de		t	gl	Sig.
	Desv. Desviación	Error promedio	Inferior	Superior			
Pre test – Post Test	1,568	,405	-5,068	-3,332	-10,377	14	<b>,000</b>

*Fuente: IBM SPSS Statistics 25*

### Toma de decisión

$P < 0.05$ , rechazamos la hipótesis Nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_I$ ).

Se concluye que los resultados obtenidos en la prueba de T Student, permitieron observar que existe una diferencia estadística significativa antes y después tras aplicar las estrategias lúdicas, por lo que se puede concluir que las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de I.E. “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. Análisis respecto al objetivo 1: Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 – “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019. A través de un pre test.**

Las estrategias lúdicas favorecen con métodos ágiles y dinámicos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que permiten la aplicación de diferentes técnicas de manera creativa que promuevan el desarrollo de habilidades psicomotrices gruesas en esquema corporal, coordinación y equilibrio, creando experiencias de aprendizajes enriquecedoras para la formación integral de los niños de preescolar.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se puede establecer que antes de la aplicación de las estrategias lúdicas (pre -test), se ha determinado que los niños y niñas de 4 años se encuentran en proceso de lograr su desarrollo en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación.

Para la recolección de datos se aplicó el instrumento como la Lista de cotejo a los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”-Piura, 2019.

Sobre las bases de las estadísticas reflejadas en este documento, se evidencia en los resultados de la tabla 3 y gráfico 1, que el 80% de los niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel proceso.

Estos resultados coinciden con la tesis de Alberca (2015), quien realizó su investigación llamada “*Programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas –Piura*”, siendo los resultados del pre test bastante deficiente en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, donde los niños se encontraron en inicio, y al igual que nuestra investigación que se encuentra en proceso, necesitaban acompañamiento e intervención pedagógica. Según Berruezo y Adelantado (1995) citado por Sassano (2013) la Psicomotricidad es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y en el acto, incluyendo todo lo que deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Por otro lado, se afirma que: la concepción de psicomotricidad está relacionada de forma directa con el concepto del desarrollo psicológico del niño que tiene que ver con la interacción activa del niño con su entorno, que va desde el conocimiento del niño que tiene con su propio cuerpo y sobre la acción que tiene con el mundo que le rodea. (García y Martínez, 1994 citado por Martín, 2013).

El nivel de psicomotricidad gruesa está en nivel de proceso en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, corroborándose lo sostenido en la teoría de Vigotsky citado por Ovejero (2013), quien definió al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, dándole el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, el mismo que facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la

memoria voluntaria. Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Por lo tanto, los niños necesitan que el docente, intervenga con estrategias lúdicas dinámicas y motivadoras, para mejorar la psicomotricidad gruesa.

**5.2.2. Análisis respecto al objetivo 2: Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 387 – “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019. A través de un post test.**

Una vez que se aplicaron las 10 sesiones de aprendizaje de las estrategias lúdicas, se procedió a medir el nivel de psicomotricidad gruesa a través de un post -test. Los resultados encontrados que se reflejan en la tabla 5, se presentan los resultados del post test, encontrándose que la mayoría de los estudiantes el 67 % en promedio tiene un nivel psicomotriz grueso en nivel logrado y el 33 % se encuentra en nivel de proceso.

Se evidencia también en la dimensión esquema corporal el 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 27% en proceso y el 73% en nivel logrado. En la dimensión equilibrio según se evidencia el 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 33% en proceso y el 67% en nivel logrado. Finalmente, en la dimensión coordinación el 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio; el 40% en proceso y el 60% en nivel logrado mostrándose así una mejora significativa, ya que la mayoría de los estudiantes han logrado mejorar en esta dimensión.

Lo más resaltante en el post test es que el 0 % se encuentra en un nivel de inicio.

En consecuencia, se observa que los niños tienen un nivel de logrado en su psicomotricidad gruesa, después de aplicar las estrategias lúdicas, lo que demuestra que los juegos motores mejoraron el nivel de psicomotricidad gruesa.

Estos resultados coinciden con la tesis de Alberca (2015), quien realizó su investigación llamada “*Programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas –Piura*”, siendo los resultados del post test bastante bueno en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación.

Como lo menciona Fernández (2012), las estrategias lúdicas, son modelos que se proponen como un método de intervención educativa ya que permiten el aprendizaje del niño aplicando el juego. A través de diferentes actividades, divertidas y atractivas, pueden incluirse en los contenidos del currículo de Educación Infantil. Para el niño estas actividades suponen un juego, no lo interpreta como una tarea o un trabajo, sin embargo, el educador está trabajando objetivos y guiando al niño hacia su consecución.

Para Díaz & Hernández (2002) citado por Alberca (2015), las estrategias lúdicas son herramientas que dan solución a una problemática ayudando en la superación de actividades de aprendizaje. El docente emplea distintas estrategias con la finalidad de favorecer en el aprendizaje y comprensión, siendo planeadas por este para ser utilizadas de forma dinámica y que propicie la colaboración del estudiante.

El nivel de psicomotricidad gruesa está en logrado en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, corroborándose lo sostenido en la teoría de Piaget (1999) citado por Alberca (2015), Es un método de enseñanza tanto dinámica como interactiva donde se utiliza la creatividad pedagógica tanto de juegos didácticos, técnicas y ejercicios siendo creados específicamente para el desarrollo de aprendizajes significativos, tanto en técnicas de

conocimientos, de habilidades o competencias sociales, e incluso con la asociación de valores. Por lo tanto, con la aplicación de las estrategias lúdicas dinámicas y motivadoras, los niños mejoran de manera significativa su psicomotricidad gruesa.

### **5.2.3. Análisis respecto al objetivo 3: Determinar las diferencias que existe en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas, en niños y niñas de 4 años.**

Una vez aplicado el post test se determinaron las diferencias existentes, según los resultados obtenidos en el pre test a fin de determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”- Piura, 2019.

Se observó en la Tabla N°7, gráfico 5, que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y del post test, tal como se explica a continuación: Comparando globalmente los resultados del pre test y del post test se determina que existen diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar las estrategias lúdicas. En el pre test existía un 80 % de estudiantes en el nivel proceso, porcentaje que se reduce, en el post test a un 33%. En cuanto al nivel logrado en el pre test el 7 % los alumnos alcanzaron este nivel, sin embargo, al evaluar el post test el porcentaje tuvo una variación notable a un 67%.

En conclusión, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y del post test y que cada una de las dimensiones mejora de manera considerable en el post test.

Estos resultados coinciden con la tesis de Rodríguez (2018), quien realizó su investigación llamada “*Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín-2018*”, siendo los resultados del post test en nivel previsto o logro A en las dimensiones



de esquema corporal, equilibrio y coordinación demostrando así diferencias significativas en el desarrollo psicomotriz grueso de los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Conjunto habitacional Vicús”- Piura, 2019.

El nivel de psicomotricidad gruesa está en logrado, en las dimensiones de esquema corporal, equilibrio y coordinación, corroborándose lo sostenido en la teoría de “Henri Wallon (s.f.) y los aportes de la psicobiología: ya que, dan cuenta de la importancia del desarrollo emocional del niño, basándose en la unidad psicobiológica del individuo, donde psiquismo y motricidad representan la expresión de las relaciones del individuo y del medio. De allí la importancia del movimiento en el desarrollo psíquico del niño y en la construcción del esquema corporal ya que no es dado inicialmente, no es una entidad biológica, es una construcción”. (Sassano 2013)

Para Díaz & Hernández (2002) citado por Alberca (2015), definen a: las estrategias lúdicas son herramientas que dan solución a una problemática ayudando en la superación de actividades de aprendizaje. El docente emplea distintas estrategias con la finalidad de favorecer en el aprendizaje y comprensión, siendo planeadas por este para ser utilizadas de forma dinámica y que propicie la colaboración del estudiante.

Edo & Blanch & Antón (2016) destacan: Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños y las niñas realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y van ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Según Fernández (2012), explica que: lo que todos nosotros entendemos por “juego” es una actividad que sirve para divertirnos y distraernos y que podemos utilizar incluso como una herramienta educativa al trabajar con niños. En este sentido, todas las definiciones coinciden en señalar que el juego es la actividad básica del niño, algo muy importante para un desarrollo integral adecuado. El juego es una actividad vinculada al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos en el ámbito familiar, escolar y social a través del juego.

## VI. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general de esta investigación que pretendió determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de a I.E. “Conjunto Habitacional Vicús” decimos que de acuerdo a los resultados obtenido se evidenció que las estrategias lúdicas sí mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años. Se observó que al comparar el pre test y post test (tabla 7), en el pre test, el 7% está en nivel de logrado, sin embargo, en el post test el 67 % de los estudiantes alcanzó el nivel de logrado , frente a tales resultados indicamos que es importante que se aplique estrategias lúdicas, ya que va a permitir que el niño aprenda a través del juego, con diferentes actividades que, por su naturaleza, sean atractivas y divertidas que ayudan a mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños.

En relación al primer objetivo específico, los estudiantes se encontraron en un nivel de proceso con un 80 %, esquema corporal, equilibrio y coordinación, indicadores bastante elevados en este nivel de proceso. Por lo tanto, los niños necesitan que el docente intervenga con estrategias lúdicas que sean dinámicas y motivadoras y sin ninguna dificultad, para que, de esta manera, mejoren su psicomotricidad gruesa.

Sobre el segundo objetivo específico, se encontró que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un 67 %, en el nivel logrado, lo que significa después de la aplicación de las estrategias se mejoró significativamente. Por lo tanto, decimos que las estrategias lúdicas representan una metodología de enseñanza dinámica, en la que el niño participa de manera activa, lo que le desarrolla su nivel de psicomotricidad gruesa.

En lo que respecta al tercer objetivo, de comparación del nivel de la psicomotricidad pre test y post test, evidenciamos que el 80% de los estudiantes, antes de la aplicación de las estrategias se encontraban en nivel proceso, luego que se aplicó la estrategia se demostró que

el 67% mejoró gracias al programa lúdico. De esta manera se evidenció diferencias significativas y eficacia pedagógica del programa frente a la psicomotricidad gruesa.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Los resultados presentados en la presente investigación permitieron presentar las siguientes recomendaciones a los docentes del nivel inicial:

- Utilizar estrategias lúdicas que sean dinámicas y motivadoras, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa.
- Tener en cuenta el juego en las actividades educativas ya que es beneficioso para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberca Cocios, C. (2015). *“Programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa n° 013 del distrito de las Lomas – Piura”* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Piura, Perú). Recuperado el <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039464>
- Atoche Salvador, M. P. (2016). *“El taller de Psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, año 2016”* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, Chimbote, Perú). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Aprender juntos (2016). Cuatro actividades de motricidad gruesa. Recuperado de <http://www.aprenderjuntos.cl/4-actividades-de-motricidad-gruesa/>
- Barragan, M. (2014). *Motricidad en preescolar*. [Entrada de blog] Recuperado de <http://motricidadenpreescolarmariabar.blogspot.pe/2014/10/fases-de-la-motricidad-gruesa.html>
- Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C. (2016). *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C. (2016). *Capacidades perceptivo motrices: esquema corporal y lateralidad en la infancia*. Recuperado el <https://ebookcentral.proquest.com>  
Consultado el 2017-11-17.
- Hernández, R. (1991). *“Metodología de la Investigación*. Recuperado de <https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la->

Investigaci%C3%83%C2%B3n\_Sampieri.pdf

-Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. México D.F.: Mc Graw Hill. 6° Edición. Recuperado de [https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

-Perú. Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación. Recuperado de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/dcn\\_2009%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/dcn_2009%20(3).pdf)

-Perú. Ministerio de Educación. (2018). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

-Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>

-Fernández, B. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> Consultado el 2017-11-10.

-Gil-Madrona, P., & Aberllán, J. (2016). *Mediación educativa: juegos, ocio y recreación*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>

-Marín, R. J. R. (2015). *Estrategia educativa para mejorar el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 6 años del sector montalbán, municipio libertador de la república bolivariana de Venezuela*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> Consultado el 2017-11-17.

-Martín, D. (2013). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> Consultado el 2017-11-10.

- Meneses Figueroa, L.Y. (2015). *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de Enero del distrito de Piura, 2015*” (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial), Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039106>
- Ovejero, H. M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Recuperado el <https://ebookcentral.proquest.com> Consultado el 2017-11-17.
- Pardave Peje, C. M. (2015). *La psicomotricidad fina contribuye en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial “Alfred Nobel” - Carhuaz, 2015*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial) Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000040289>
- Porstein, A. M. (2016). *Cuerpo, juego y movimiento en el nivel inicial: propuestas de educación física y expresión corporal*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Educa Peques/Escuela de padres (2015). *Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo*. Recuperado de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>
- Rota, I. J. (2015). *La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> Consultado el 2017-11-17.
- Sassano, M. (2013). *La construcción del yo corporal: cuerpo, esquema e imagen corporal en psicomotricidad*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>

## ANEXOS

### Anexo 1.

Lista de cotejo para medir el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús” de Piura, 2019.

**Nombre del estudiante:**

	<b>DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL</b>	<b>NIVEL</b>	
	<b>ITEMS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo		
02	Identifica las partes de la cara en sí mismo		
03	Crea diversos movimientos con su cuerpo		
04	Ubica su cuerpo en el espacio		
N°	<b>DIMENSIONES / ITEMS</b>	<b>NIVEL</b>	
	<b>DIMENSIÓN EQUILIBRIO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
	<b>ITEMS</b>		
01	Se para en un pie con los brazos abiertos		
02	Acostado flexiona las piernas con los brazos pegados al cuerpo		
03	Sentado semi flexiona las piernas con los brazos abiertos		
04	Se para en un pie con los brazos pegados al cuerpo		
05	Inclina el cuerpo hacia la derecha e izquierda levantando la pierna al lado contrario		
06	Se para en un pie, con un brazo y una pierna hacia delante		
N°	<b>DIMENSIONES / ITEMS</b>	<b>NIVEL</b>	
	<b>DIMENSIÓN COORDINACIÓN</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
	<b>ITEMS</b>		



01	Lanza pelotas en diferentes direcciones.		
02	Salta con los pies juntos		
03	Camina sobre líneas rectas, curvas y en zigzag		
04	Salta dentro y fuera de llantas o aros con los pies juntos		
05	Encesta pelotas a una distancia determinada		
06	Recoge un objeto cuando está corriendo		
07	Corre pasando obstáculos		
N°	<b>DIMENSIÓN JUEGOS MOTORES</b>	<b>NIVEL</b>	
	<b>ITEMS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	Lanza la pelota con ambas manos, con coordinación en la dirección correcta y logra recibirla sin dejarla caer		
02	Se desplaza en una rampa, sin caerse y manteniendo el equilibrio.		
03	Realiza movimientos circulares, con su cintura de manera libre y coordinada		
04	Coordina brazos y piernas al realizar saltos sobre una caja de madera.		
05	Emplea conos en su recorrido, mientras corre coordinadamente.		
06	Ejecuta movimientos con las partes del cuerpo que se indiquen		
07	Juega con las partes de su cuerpo y las relaciona con lo que está haciendo.		
08	Salta la soga con ayuda, respetando el círculo dibujado en el suelo		
09	Hace “ranas” respetando su espacio personal que se le indica		
10	Mueve las partes del cuerpo que se indican a través de una canción		

**ANEXO 02****PROPUESTA PEDAGÓGICA****TÍTULO: “MEJORANDO LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA CON ESTRATEGIAS LÚDICAS”****I. Datos Informativos**

- 1.1.I.E.** : N° 387 Conjunto Habitacional Vicús  
**1.2.Lugar** : Block “B6” CHV  
**1.3.Responsable** : Lorena María Lachapell Vera  
**1.4. Área** : Psicomotriz  
**1.5.Ciclo/grado** : 4 años  
**1.6.Número de estudiantes** : 15

**II. Presentación**

Jugar y aprender, descubrir y conocer, tomar conciencia del propio cuerpo son piezas claves para la formación personal del niño y niña del nivel inicial. Muchos pedagogos coinciden en que la mejor manera de conseguir tales objetivos es jugando. Ya que por medio del juego se satisface la necesidad de expresión y de recreación espontánea.

En la actualidad la psicomotricidad gruesa ocupa un lugar importante en la educación, ya que está demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en las áreas de desarrollo: motor, intelectual, afectivo.

Cabe resaltar que aquellos estudiantes que por situaciones adversas no tuvieron las vivencias de prácticas de actividades psicomotrices en diferentes situaciones presentarán dificultades para enfrentar las circunstancias que diariamente acontecen tanto en la escuela como en su vida diaria.

La acción del docente es un factor clave para que los niños y niñas alcancen los objetivos fundamentales; ya que es la maestra la que prepara el ambiente, plantea situaciones didácticas y busca diversas motivaciones para despertar el interés de los pequeños e involucrarlos en estrategias que le permitan desarrollar sus habilidades psicomotrices gruesas.

Aplicando de manera adecuada las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús” de Piura.

### III. Objetivos

#### 3.1. Objetivo General

Diseñar y aplicar actividades de aprendizaje basadas en el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años y así logren sus aprendizajes de manera significativas

#### 3.2. Objetivos específicos

- a. Mejorar la expresión corporal de los niños y niñas de 4 años
- b. Mejorar la coordinación de los movimientos corporales en los niños de forma armónica.
- c. Mejorar el equilibrio en sus movimientos en forma dinámica y estática.

### IV. Competencias y capacidades a desarrollar

**a. Competencia a desarrollar:** “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

**b. Capacidades a desarrollar:**

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente

### V. Temática del taller

Unidad didáctica	Sesiones de Aprendizaje	Duración
“Mejorando la psicomotricidad gruesa con estrategias lúdicas”	- Jugando con la cuerda	45 min.
	- Numeritos juguetones	45 min.
	- Esponjita limpiadora	45 min.
	- Globito bailarín	45 min.
	- Me muevo con ritmo	45 min.
	- Jugando con la pelota	45 min.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corriendo me divierto</li> <li>- Me divierto inclinando mi cuerpo</li> <li>- Bailando con las cintas</li> <li>- Caminos de colores</li> </ul>	45 min.
--	--	---------

## VI. Metodología

Para alcanzar la propuesta se realizaron las siguientes sesiones de estrategias lúdicas:

Sesión	Competencia	Estrategia / Técnica
Jugando con la cuerda	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	El juego con la cuerda para desarrollar el equilibrio y coordinación de los movimientos.
Numeritos juguetones		Identificar las cartulinas enumeradas con imágenes de diferentes acciones a realizar, para conocer las posibilidades expresivas de su cuerpo.
Esponjita limpiadora		Utilizar esponjas para identificar y

		reconocer las partes de su cuerpo.
Globito Bailarín		Utilizar globos inflados, para reconocer las diferentes posibilidades de movimientos y la relacionen con el espacio que le rodean.
Me muevo con ritmo		Utilizar pisos Eva, colchoneta, ula ulas, sillas, para coordinar movimientos corporales, observando la figura humana.
Jugando con la pelota		Utilizar una pelota y un círculo grande dibujado sobre el piso, para mejorar su equilibrio y fortalecer la coordinación óculo manual al momento de lanzar el balón hacia arriba.
Corriendo me divierto		Utilizar pelota pequeñas y sillas para coordinar movimientos

Me divierto inclinado mi cuerpo		Utilizar tiras de tela para coordinar brazos y piernas al momento de desplazarse, correr, con cierto control de equilibrio.
Bailando con las cintas		Bailar con cintas, los para crear movimientos con sus cuerpos y vivencien las posibilidades que tienen.
Caminos de colores		Caminos dibujados con tizas de colores, para hacer recorridos, desarrollando el equilibrio, coordinación de los movimientos en los diferentes desplazamientos.

## VII. Fundamento teórico

Los juegos motores son de gran valor ya que contribuyen al estímulo y desarrollo corporal del niño, así como también para mejorar la coordinación de sus movimientos y los reflejos del sistema nervioso. Es preferible ser practicados en espacios abiertos para una apropiada realización. A través de ello se beneficiarán los sistemas: respiratorio y circulatorio, por la actividad física que van acompañados la mayoría de éstos.

Piaget (1992) menciona:

Por ello la estrategia lúdica, es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dinámica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.”(Alberca, 2015, p.46).

Para Díaz & Hernández (2002) citado por Alberca (2015, p.46), definen a:

Las estrategias lúdicas como instrumentos que ayuda a potencian las actividades de aprendizaje y solución de problema. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (1992) citado por Gill & Aberllán (2016, p. 19), explica:

El juego se define, entre sus trece acepciones, como la acción y el efecto de jugar, y como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el que se gana o pierde. Por otra parte, si consideramos el diccionario de María Moliner (1990), destaca la coincidencia con el anterior en la definición de juego al resaltar la acción de jugar, además de señalar cuestiones como ejercicios que se ejecutan para divertir a otros o actividad con la que se persigue un determinado fin.

## **VIII. Recursos**

### **1.1. Potenciales o humanos**

- Estudiante: Lorena María Lachapell Vera
- 15 estudiantes de 4 años del nivel inicial

### **1.2. Materiales**

- ula
- colchoneta
- globos
- esponjas
- cuerda
- pelota
- cintas

- tizas de colores
- balón
- pisos eva
- sillas
- cartulinas enumeradas con imágenes de diferentes acciones

## **ANEXOS (Sesiones)**



### Anexo 3. Sesiones de aprendizaje.

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

#### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON LA SOGA”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de Evaluación

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS	ACTIVIDAD/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás. Así como también cuidar los materiales. Participar en el recojo de los materiales. Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad. Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: cuerdas</li> <li>❖ Espaciales: Patio de la I.E.</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>La sesión consiste en lo siguiente: Dos niños sujetarán los extremos de una cuerda de manera que no toque el suelo. Los demás deben pasar por encima, primero un pie y después el otro sin salirse del círculo que está dibujado en el suelo. Después deben de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saltar con los pies juntos con la cuerda en la misma posición anterior.</li> <li>• pasar la cuerda sin tocarla mientras los niños que la sostiene por los extremos la mueven horizontalmente de un lado al otro, sin levantarla del suelo, de manera que la cuerda forme ondas.</li> <li>• ahora hay que realizar el mismo movimiento que el anterior, pero ahora saltar con los dos pies juntos sin pisar la cuerda.</li> <li>• levantar la cuerda un palmo del suelo. Los niños deben pasar por encima.</li> <li>• sostener la cuerda un poco más elevada que antes.</li> </ul> <p>Ahora los niños deben de pasar por debajo de la cuerda arrastrándose por el suelo.</p>	
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfica Plástica</b>	<p>Dibuja lo que más le gustó al jugar con la cuerda</p>	

<b>Cierre</b>	Nos sentamos en círculo todos juntos y dialogamos sobre los ejercicios que tuvieron que hacer para no pisar la cuerda y si les resultó difícil hacerlo.	
<b>Observaciones</b>	La profesora podrá hacer de modelo si alguno de los ejercicios anteriores resulta difícil.	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Numeritos juguetones”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	Ficha de Evaluación

### III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.</p> <p>Así como también cuidar los materiales.</p> <p>Participar en el recojo de los materiales.</p> <p>Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 educadora</li> <li>❖ Materiales: cartulinas numeradas del 1 al 4 con imágenes</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>La profesora enseñará a los niños unas cartulinas numeradas del 1 al 4 con sus imágenes correspondientes donde aparecen unas acciones a realizar. Ella explicará a los niños que cada número va asociada a esa acción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El nº 1 la acción que deben realizar los niños es acostarse deben flexionar las piernas con los brazos pegados al cuerpo</li> <li>• El nº 2 los niños deben sentarse y semiflexionar las piernas con los dos brazos abiertos.</li> <li>• En el nº 3 los niños deben pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo.</li> <li>• En el nº 4 deben pararse en un pie con los brazos abiertos</li> </ul> <p>La profesora realizará con los niños todas estas acciones diciendo claramente el número de cada acción. Una vez interiorizados todas las acciones y su número la educadora nombra el número de la misma enseñando la imagen.</p> <p>Los niños realizan la acción que corresponde al número.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Espaciales: aula</li> <li>❖ Música</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.</p> <p>Los niños exponen sus trabajos</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Nos sentamos en círculo todo juntos y dialogamos sobre las acciones correspondientes y si han sabido realizarlas sin dificultad.</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>La profesora puede preparar unas cartulinas con los números del 1 al 4.</p>	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Esponjita limpiadora”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 10 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	Ficha de evaluación



### III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.            Así como también cuidar los materiales.            Participar en el recojo de los materiales.            Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.            Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: esponjas verdes</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>La profesora colocará a los niños por parejas. Cada pareja dispondrá de una esponja. Se pone música y los niños bailan cada uno solo por el espacio designado en el aula.            Cuando la música pare, cada niño buscará su pareja y la profesora indicará una parte del cuerpo de cada uno que está muy sucia y hay que limpiarla, utilizando una esponja de lavar platos.            Por ejemplo tenemos que limpiar: las piernas, los brazos, la espalda, cara, nariz, boca, los ojos, las rodillas etc.            Cuando la música vuelve a sonar, los niños vuelven a bailar y cuando está se pare vuelven a limpiar alguna parte de su cuerpo que indique la profesora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Espaciales: aula.</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.            Los niños exponen sus trabajos.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se hace el cierre de la sesión a través de interrogantes meta cognitivas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les ha gustado la sesión? ¿Han realizado las indicaciones de la profesora? ¿Han reconocido todas las partes del cuerpo indicado por la profesora?</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>Para esta actividad también se puede utilizar en vez de pompones esponjas de ducha o un pañuelo.</p>	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Globito bailarín”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de Evaluación

**III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.  Así como también cuidar los materiales.  Participar en el recojo de los materiales.  Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.  Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>La profesora colocará a los niños por parejas. Cada pareja tendrá un globo. Cuando suena la música la pareja debe bailar sostenido el globo con la parte del cuerpo que la profesora indique, por ejemplo: con la frente, con las rodillas, con las manos, con la espalda etc...  Si el globo se cae al suelo, los niños deben abrazarse, darse un beso en la mejilla y volver a intentarlo de nuevo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Materiales: globos</li> <li>❖ Espaciales: aula</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.  Los niños exponen sus trabajos.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se hace el cierre de la sesión a través de interrogantes meta cognitivas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Ha sido difícil bailar con el globo? ¿Han identificado los niños las partes del cuerpo verbalizadas por la profesora?</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>Si la actividad resulta difícil la profesora ayudará a los niños y enseñará como hay que sostener el globo.</p>	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Me muevo con ritmo”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego	Ficha de Evaluación

### III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.</p> <p>Así como también cuidar os materiales.</p> <p>Participar en el recojo de los materiales.</p> <p>Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>La profesora colocará previamente en los cuatro rincones de la sala uno de los materiales siguientes:</p> <p>En el rincón N° 1 colocará pisos EVA, en el rincón N° 2 colocará la colchoneta, en el rincón 3 colocará la ula ula y en el 4 las sillas.</p> <p>Después la profesora hará sonar la música mientras los niños tienen que bailar por toda la sala. Cuando la música pare la profesora dará un orden como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-tocamos la colchoneta con las dos manos</li> <li>-pisamos los pisos EVA con solo con un pie</li> <li>-nos tumbamos boca arriba encima de las colchoneta</li> <li>-nos sentamos encima de las sillas</li> <li>-saltamos dentro de la ula ula con los pies juntos</li> <li>-nos metemos debajo de las sillas</li> <li>-tocamos las sillas con un pie</li> <li>-cogemos la ula ula y nos lo colgamos al cuello como si fuera collar</li> </ul> <p>Luego suena la música y los niños regresan al centro de la sala a bailar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Materiales : pisos de eva, colchoneta , ula ula, sillas</li> <li>❖ Espaciales : aula</li> <li>❖ Música</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.</p> <p>Los niños exponen sus trabajos.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se hace el cierre de la sesión a través de interrogantes meta cognitivas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les ha gustado la sesión? ¿Han cumplido los niños lo dicho por la profesora?¿Ha habido alguna consigna difícil de realizar?</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>La profesora también puede colocar otro material.</p>	

N°	NOMBRE	UBICA SU CUERPO EN EL ESPACIO			SALTA DENTRO DE LLANTAS Y AROS CON LOS PIES JUNTOS		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO	INICIO	PROCESO	LOGRADO
01	<b>Sujeto 1</b>						
02	<b>Sujeto 2</b>						
03	<b>Sujeto 3</b>						
04	<b>Sujeto 4</b>						
05	<b>Sujeto 5</b>						
06	<b>Sujeto 6</b>						
07	<b>Sujeto 7</b>						
08	<b>Sujeto 8</b>						
09	<b>Sujeto 9</b>						
10	<b>Sujeto 10</b>						
11	<b>Sujeto 11</b>						
12	<b>Sujeto 12</b>						
13	<b>Sujeto 13</b>						
14	<b>Sujeto 14</b>						
15	<b>Sujeto 15</b>						



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con la pelota”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realizan acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, acorde con sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de Evaluación

### III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.</p> <p>Así como también cuidar los materiales.</p> <p>Participar en el recojo de los materiales.</p> <p>Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: Pelota</li> <li>❖ Espaciales: Patio de la I.E.</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>Se pinta en el suelo un círculo (o se usa uno si está marcado un campo de baloncesto) lo suficientemente grande para que todos los jugadores puedan estar dentro o sobre la línea del círculo. En el centro del mismo se sitúa un jugador con un balón en las manos.</p> <p>El juego consiste en que un jugador se sitúe en el centro del círculo y lance el balón hacia arriba, nombrando a alguno de los jugadores que le rodean.</p> <p>El jugador nombrado debe recoger el balón antes de que bote en el suelo y los demás jugadores deberán alejarse del círculo lo más lejos posible.</p> <p>Cuando recoja el balón deberá encestar la pelota dentro de una caja plástica.</p>	
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.</p> <p>Los niños exponen sus trabajos.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se hace el cierre de la sesión a través de interrogantes meta cognitivas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Han seguido las indicaciones de la profesora? ¿Han respetado las normas del juego?</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>Se jugará en un lugar abierto y con suficiente espacio para correr.</p>	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Corriendo me divierto”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de Evaluación

### III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.            Así como también cuidar los materiales.            Participar en el recojo de los materiales.            Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.            Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: ula ula, sillas, pisos eva, rampa y conos.</li> <li>❖ Espaciales: aula</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>Todo el grupo se distribuirá formando dos filas. Por el aula habrá materiales semifijos como sillas, para dificultar el desplazamiento.            El juego consiste en que el niño va se da volantines, luego pasa encima de la silla que está colocada en el circuito y pasa por los conos.            Luego salta con los pies juntos dentro del ula ula, realiza ranas, sube sobre una rampa sin caerse y finalmente se da volantines en los pisos eva</p>	
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Entregamos una hoja en blanco para que los niños y niñas, dibujen lo que más les gustó de la actividad.            Los niños exponen sus trabajos.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se hace el cierre de la sesión a través de interrogantes meta cognitivas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les ha gustado la sesión? ¿Han cumplido los niños lo dicho por la profesora? ¿Ha habido alguna consigna difícil de realizar?</p>	
<b>Observaciones</b>		



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Me divierto inclinando mi cuerpo”**

### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de Evaluación

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás. Así como también cuidar los materiales. Participar en el recojo de los materiales. Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad. Les presento los materiales que vamos a usar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: tiras de tela</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>Colocamos en el centro del aula o patio tiras de tela e invitamos a los niños a que jueguen con el material libremente. Los niños juegan solos o formando grupos. Cuando los niños ya estén jugando en grupos, los reunimos y les proponemos jugar a los barquitos salvavidas. Preguntamos: ¿Qué podemos usar como barcos? ¿Podríamos construir barcos con las sogas o las tiras de tela? Permitimos a los niños armar barcos con las sogas o tiras de tela a su manera. Podemos inventar personajes: peces, sirenas, pescadores, etc. Y al decir “el mar esta movido”, indicándoles a los niños que corran y se paren dentro del barquito que armaron con la cinta con un solo pie y un brazo y una pierna hacia adelante. Luego vuelven a salir del barco y nuevamente se le dice el “barco está movido”, regresan corriendo al barquito y se les indican que inclinen e cuerpo hacia a derecha y luego hacia la izquierda y levantando la pierna hacia el lado contrario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Espaciales: aula de la I.E.</li> <li>❖ Música</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante. Pediremos a los niños que cierren los ojos y recuerden que jugaron.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Invitamos a que cada niño dibuje los barcos salvavidas y los niños que están en él. Nos acercamos a cada uno para que nos cuente que está dibujando y lo escribimos en la parte inferior.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Nos sentamos en círculo todos juntos y dialogamos sobre los ejercicios que tuvieron que hacer para no entrar al barco salvavidas y si les resultó difícil hacerlo.</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>La profesora podrá hacer de modelo si alguno de los ejercicios anteriores resulta difícil.</p>	





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “BAILANDO CON LAS CINTAS”

#### I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de Evaluación

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	Nos reunimos en círculo con los niños y conversamos sobre las danzas que conocemos, preguntamos ¿Qué danzas conocen que necesitan algún objeto para bailarlas? Por ejemplo: el pañuelo en la marinera, la huaraca para el huayno, etc. Les contamos que hemos traído unas cintas de colores con las cuales vamos a crear nuestras propias danzas o bailes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: cintas de colores</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>Primero calentamos el cuerpo, recorriendo el patio o donde se realizará la actividad. Esta vez probamos de caminar a diferentes velocidades: lento, rápido, muy lento, muy rápido. Luego pedimos a algunos niños que repartan las cintas. Damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren y se observen entre ellos.</p> <p>Les proponemos: ¿de cuántas maneras podemos jugar o bailar con las cintas? , ponemos diversos tipos de música que tengan ritmos lentos y ritmos rápidos para que exploren y propongan diferentes movimientos. Luego pedimos a los niños que se agrupen de cuatro, escojan su música con un ritmo rápido y otra con un ritmo lento, le damos un tiempo para que se organicen y practiquen su baile. Cada grupo expone su baile y los demás, luego de observarlo, también lo realizan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Espaciales: Patio de la I.E.</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante.</p> <p>Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	Dibuja lo que más le gustó al bailar con las cintas.	
<b>Cierre</b>	Nos sentamos en círculo todos juntos y dialogamos sobre si tuvieron dificultad para crear su baile utilizando las cintas.	
<b>Observaciones</b>	La profesora podrá hacer de modelo si la actividad resulta difícil.	

N. o	NOMBRE	REALIZA MOVIMIENTOS CIRCULARES, CON SU CINTURA DE MANERA LIBRE Y COORDINADA			CREA DIVERSOS MOVIMIENTOS CON SU CUERPO		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO	INICIO	PROCESO	LOGRADO
0 1	<b>Sujeto 1</b>						
0 2	<b>Sujeto 2</b>						
0 3	<b>Sujeto 3</b>						
0 4	<b>Sujeto 4</b>						
0 5	<b>Sujeto 5</b>						
0 6	<b>Sujeto 6</b>						
0 7	<b>Sujeto 7</b>						
0 8	<b>Sujeto 8</b>						
0 9	<b>Sujeto 9</b>						
1 0	<b>Sujeto 10</b>						
1 1	<b>Sujeto 11</b>						
1 2	<b>Sujeto 12</b>						
1 3	<b>Sujeto 13</b>						
1 4	<b>Sujeto 14</b>						
1 5	<b>Sujeto 15</b>						

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “CAMINOS DE COLORES”

#### IV. DATOS GENERALES:

I.E.I. : “N° 387 Conjunto Habitacional Vicús”  
 Edad : 4 años  
 N° Niños : 15 niños  
 Temporalización : 45 minutos

#### V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de Evaluación

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>Asamblea o Inicio</b>	<p>Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar como: no hacerse daño y no hacer daño a los demás.            Así como también cuidar los materiales.            Participar en el recojo de los materiales.            Se les indica a los niños y niñas el espacio donde vamos a realizar la actividad.            Les presento los caminos que van a recorrer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Humanos: 1 profesora</li> <li>❖ Materiales: tizas de colores para trazar caminos</li> </ul>
<b>Expresividad Motriz</b>	<p>Con las tizas de colores dibujamos los caminos para que los niños sigan dichos recorridos sin salirse, pueden ser líneas rectas, curvas o en zig-zag.            Se les explica a los niños que deben seguir el recorrido según el color que eligieron y colocando un pie delante del otro, al llegar al final de las líneas los niños deben realizar saltos sobre una caja de madera.            Se puede hacer el mismo recorrido pero en reversa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Espaciales: Patio de la I.E.</li> </ul>
<b>Relajación</b>	<p>Para relajarnos nos situaremos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante.            Pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>	
<b>Expresión Gráfico Plástica</b>	<p>Dibuja lo que más le gustó al jugar sobre los caminos que recorrieron</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Nos sentamos en círculo todos juntos y dialogamos sobre lo que les resultó difícil hacer al momento de hacer el recorrido por los diferentes caminos.</p>	
<b>Observaciones</b>	<p>La profesora podrá hacer de modelo si los ejercicios resultan difíciles.</p>	

### FICHA DE EVALUACIÓN GRUPAL

N°	NOMBRE	COORDINA BRAZOS Y PERNAS AL REALIZAR SALTOS SOBRE UNA CAJA DE MADERA			CAMINA SOBRE LÍNEAS RECTAS, CURVAS Y EN ZIGZAG		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO	INICIO	PROCESO	LOGRADO
01	<b>Sujeto 1</b>						
02	<b>Sujeto 2</b>						
03	<b>Sujeto 3</b>						
04	<b>Sujeto 4</b>						
05	<b>Sujeto 5</b>						
06	<b>Sujeto 6</b>						
07	<b>Sujeto 7</b>						
08	<b>Sujeto 8</b>						
09	<b>Sujeto 9</b>						
10	<b>Sujeto 10</b>						
11	<b>Sujeto 11</b>						
12	<b>Sujeto 12</b>						
13	<b>Sujeto 13</b>						
14	<b>Sujeto 14</b>						
15	<b>Sujeto 15</b>						

## CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PADRES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

### Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019". Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **Lorena María Lachapell Vera**, con DNI N° 40334224, con código de matrícula N° 0807152011. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

### DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Seneida Cahuapoma Lopez,  
padre o madre de familia del aula de 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019", con DNI N° 45757585, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Ruth Sammay Yangua C.

Nombre del Participante

Lorena María Lachapell Vera

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

Seneida

Firma del Participante

45757585  
9383 97225

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DNI : 40334224

Celular: 981253759





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019". Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **Lorena María Lachapell Vera**, con DNI N° 40334224, con código de matrícula N° 0807152011. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Aurora Mariana Salcedo Flores,  
padre o madre de familia del aula de 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019", con DNI N° 02801493 acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Aurora Mariana Salcedo Flores

Nombre del Participante

[Firma]  
Firma del Participante

Lorena María Lachapell Vera

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

02801493  
celular: 947 650 908  
[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DNI : 40334224

celular: 9812 53759



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019". Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **Lorena María Lachapell Vera**, con DNI N° 40334224, con código de matrícula N° 0807152011. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Kathleen Elvira Ramos Oballe,  
padre o madre de familia del aula de 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019", con DNI N° 05642242, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Kathleen Elvira Ramos Oballe

Nombre del Participante

Ramos Oballe

Firma del Participante  
DNI 05642242  
celular 991307267

Lorena María Lachapell Vera

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

(LR)

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DNI : 40334224  
celular : 981253259



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Formulario de autorización de padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 "CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019". Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante **Lorena María Lachapell Vera**, con DNI N° 40334224, con código de matrícula N° 0807152011. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Leydi Lisbeth Hernandez Siancas,  
padre o madre de familia del aula de 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019", con DNI N° 72422579, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 387 CONJUNTO HABITACIONAL VICUS" - PIURA, 2019

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Damaris Belen Rosas Hernandez

Nombre del Participante

Leydi

Firma del Participante

DNI 72422579

cel 945798652

L.V.

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DNI: 40334224

celular: 981253759

Lorena María Lachapell Vera

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

**AUTORIZACIÓN DE LA I.E. N° 1037 “CONJUNTO HABITACIONAL VICÚS”**

“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”

SOLICITO: Realización de Trabajo de  
Investigación

Lic. Tania Mariguella Ramírez Manrique

DIRECTORA DE LA I.E. N° 387 “Conjunto Habitacional Vicús”

Piura

LORENA MARÍA LACHAPELL VERA, DNI N° 40334224, con domicilio en Urb. El Bosque Mz. B Lt. 06 – CASTILLA – PIURA, estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la Facultad de Ciencias y Humanidades ante Ud. me presento con el debido respeto y expongo lo siguiente:

Que dentro de la formación de pregrado de la carrera de Educación y Humanidades, se considera muy importante la realización de actividades de investigación en este marco, como estudiante del curso de Tesis II, en la cual se desarrolla un estudio acerca de la psicomotricidad gruesa, es de mi interés que esta investigación se pueda desarrollar con los estudiantes de 4 años de esta institución, el cual consta de 10 sesiones de aprendizaje y dos procesos de aplicación de instrumento de evaluación.

Por lo expuesto:

Ruego a ud., tenga a bien acceder a mi solicitud, por ser de justicia.

Piura, Abril de 2019



Atentamente

LORENA MARÍA LACHAPELL VERA

DNI: 40334224