



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN FRANCISCO
DE ASÍS DEL DISTRITO DE CHULUCANAS-2018”**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTOR
SARA ELIZABETH VALLADOLID CASTILLO**

**ASESOR
MGTR. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA**

PIURA – PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR

Dra. Domínguez Martos Rosa María

Presidente

Mgr. Collantes Cupén Cecilia

Miembro

Lic. Juárez Calderón Olga Cecicila

Miembro

Mgr. Zuazo Olaya Norka Tatiana

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Jehová Dios por cuidarme y bendecirme cada día de mi vida.

A mi familia que con su apoyo incondicional me dieron las fuerzas para conseguir mis metas.

A la universidad católica los ángeles de Chimbote, por permitirme formar parte de ellos, a los docentes de la carrera de educación inicial que me brindaron sus conocimientos y apoyo en mi formación profesional.

Agradezco a las autoridades, docentes, auxiliares, niños y niñas de la institución educativa particular san francisco de asís del distrito de Chulucanas, provincia de Morropón, quienes con su participación facilitaron el presente trabajo de investigación.

DEDICATORIA

Con gran satisfacción dedico este trabajo de investigación primero que todo a Dios por darme fuerzas y salud para poder lograr mis metas trazadas y plasmarlo a través de este trabajo.

A mis queridos padres quienes con su esfuerzo y cariño siempre estuvieron brindándome su apoyo incondicional.

A mi familia, amigos/as, compañeros/as y a todas aquellas personas que de alguna u otra manera han contribuido para el logro de mis objetivos.

Sara Elizabeth

RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata sobre las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas- periodo 2018, se ha optado por este tema debido a que dentro de las aulas se observa que hay niños que presentan deficiencias en cuanto a la motricidad gruesa. El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas- 2018 corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y de nivel de investigación explicativo Se utilizó el diseño Pre-experimental., la cual se llevó a cabo para ver su influencia de la variable independiente de la variable dependiente. La población muestral está conformada por 18 niños de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas. Los resultados de acuerdo con los datos estadísticos obtenidos en el Pre-test un 11% logra realizar dichas actividades sin ningún problema y un 33% no logra realizar dichas actividades.

Palabras clave: actividades lúdicas, motricidad gruesa, niños y niñas.

ABSTRACT

The present research work deals with the playful activities to develop gross motor skills in children of 4 years of the particular educational institution San Francisco de Asís of the district of Chulucanas- period 2018, this topic has been chosen because inside of the classrooms it is observed that there are children who have deficiencies in terms of gross motor skills. The general objective was to determine how recreational activities contribute to the development of gross motor skills in 4-year-old children of the "San Francisco de Asis" Private Educational Institution in the district of Chulucanas- 2018 corresponds to a research of type quantitative and explanatory level of research We used the Pre-experimental design, which was carried out to see its influence on the independent variable of the dependent variable. The sample population is made up of 18 children of 4 years of the particular educational institution San Francisco de Asís of the Chulucanas district. The results, according to the statistical data obtained in the Pre-test, 11% manage to carry out said activities without any problem and 33% fail to carry out said activities.

Keywords: play activities, gross motor skills, boys and girls.

INDICE DE CONTENIDO

JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
III. HIPÓTESIS	26
IV. METODOLOGÍA	27
4.1 Diseño de la investigación	27
4.2 Población y muestra de estudio	29
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	30
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
4.5 Plan de análisis	33
4.6 Matriz de consistencia	35
4.7 Principios éticos	39
V. RESULTADOS.....	39
5.1 Resultados	39
5.2 Análisis de resultados	47
VI. CONCLUSIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	50
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro General de evaluación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa	40
Tabla 2 Evaluar dimensión juego motor	41
Tabla 3 Evaluar dimensión juego simbólico	41
Tabla 4 Evaluar dimensión juego de construcción	42
Tabla 5 Evaluar dimensión Lateralidad	43
Tabla 6 Evaluar dimensión Coordinación	44
Tabla 7 Evaluar dimensión Equilibrio	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Cuadro General de evaluación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa	40
Gráfico 2: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego motor	41
Gráfico 3: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego simbólico	42
Gráfico 4: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego de construcción	43
Gráfico 5: Evaluar motricidad gruesa dimensión lateralidad	44
Gráfico 6: Evaluar motricidad gruesa dimensión Coordinación	45
Gráfico 7: Evaluar motricidad gruesa dimensión Equilibrio	46

INTRODUCCIÓN

En el ámbito del desarrollo motor, la educación infantil, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos previos que permiten, diversas modalidades de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espaciotemporales en las que se desarrolla la acción.

Se destaca el desarrollo de la psicomotricidad como instrumento de educación, al igual que su importancia en la educación corporal, puesto que tiene una notable influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimiento acerca de la psicomotricidad en la edad escolar.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

La institución educativa particular San Francisco Asís se percibe que los niños tienen dificultades al realizar ciertas actividades lúdicas que implican el mantener en equilibrio el cuerpo en puntillas, pararse en un pie, se observa que los movimientos de los niños son un poco rústicos, se tropiezan de manera constante lo que provoca en los niños y niñas mucha inseguridad; estos inconvenientes puede que se deba a que dicha institución no cuenta con el espacio y estructura que faciliten el desarrollo motriz en los niños y niñas de la unidad antes mencionada. Así mismo otra causa puede ser la falta de estimulación, la poca importancia que se le da al desarrollo de la motricidad del niño y que la docente tal vez se centra más a la parte teórica de otras áreas dejando de lado desarrollar la motricidad en los niños y niñas.

Ante la problemática expuesta surge la necesidad de proponer el proyecto titulado: actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas.

Debido a la situación antes planteada se formula la siguiente interrogante ¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San francisco de asís” del distrito de Chulucanas-2018?

Por tanto, parte de aquí la curiosidad y la motivación de investigar el problema y para dar respuesta a dicha pregunta este proyecto tiene como objetivo general: Determinar de qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas.

Así mismo, se han planteado objetivos específicos:

- ✓ Realizar un diagnóstico a través de un Pre-test para determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018.
- ✓ Diseñar y aplicar una propuesta de actividades lúdicas que contribuyan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018.
- ✓ Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un Pos-test en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018.

✓ Contrastar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018, obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de actividades lúdicas.

Para poder cumplir dichos objetivos se aplicará una prueba de entrada para saber el grado de actividades lúdicas que los niños realizan, también se aplicaran actividades lúdicas para desarrollar su motricidad gruesa, dichas actividades están encaminadas a poder mejorar la coordinación, equilibrio y lateralidad, después se evaluara a través de un pos tes para saber de qué forma las actividades lúdicas ayudaron en la motricidad gruesa en los niños. Finalmente se compara los resultados de la prueba antes y después de haber aplicado actividades lúdicas.

El presente trabajo pretende concienciar el debido interés en las actividades lúdicas para los niños y niñas de la institución educativa San francisco de Asís, y así poder fortalecer y desarrollar la motricidad gruesa en los niños, puesto que desarrollar una óptima motricidad gruesa en un niño puede garantizar el tener adultos seguros, idóneos de tomar correctas decisiones en los momentos adecuados, debido a que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

Mediante esta investigación no solo se quiere implementar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, se pretende brindar aportes a toda la comunidad educativa y sirva como una estrategia metodológica. Para los docentes, en el sentido de poder conocer la importancia e insistir en la realización de las actividades lúdicas en el ámbito educativo y con ello buscar las estrategias adecuadas para un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y el conocer y reconocer que los niños son seres capaces de explorar y aprender mediante su cuerpo de forma satisfactoria; y para la

institución educativa (sea colegios, universidades) tomar en cuenta en su plan educativo de enseñanza, los horarios de psicomotricidad, la integridad del niño y derecho a aprender y desarrollarse libremente conectando los dos factores claves, a través del conocimiento de su persona mediante la exploración de su cuerpo, donde se toma en cuenta el juego como herramienta fundamental.

En el aspecto teórico la presente investigación aportará un marco teórico basado en el punto de vista de varios autores y los antecedentes de diferentes proyectos que sirven de ayuda y guía, se desarrollaron temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia de las actividades lúdicas y sus incidencias en la edad escolar y su desarrollo integral para poder aplicar actividades lúdicas y desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís. Desde el punto de vista práctico se proyectan los resultados de la investigación, porque beneficiará a los niños de 4 años, a los docentes por la efectividad y como incentivo a los padres de familia para que, la motricidad gruesa ocupe un lugar importante en el desarrollo cognitivo, social y afectivo del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así habilitarlo mejor para que responda a las nuevas exigencias curriculares próximas con mayor calidad y eficacia.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Mediante la investigación se ha encontrado resultados anteriores aplicados en diferentes lugares referente a las actividades lúdicas y como resulta provechoso especialmente para los niños.

Antecedentes Internacionales

Corredor, B., Ríos, A. (2013) en su proyecto titulado “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio El Porvenir I.E.D”. cuyo objetivo general fue mejorar la motricidad gruesa (patrones básicos del movimiento) por medio de actividades lúdicas a los niños de 103 jornada mañana del colegio El Porvenir IED. se utilizó un método cuantitativo (numéricos) y uno cualitativo (descripción de actividades). Sus conclusiones fue que los niños y niñas tenían falencias en cuanto al reconocimiento de su cuerpo con la actividad de simón dice y con las dos siguientes sobre patrones básicos de movimiento (caminar, saltar) por medio del primer diagnóstico y de los ejercicios planteados se obtuvieron unos resultados por los cuales fueron por los que nos basamos de inicio para todos los ejercicios siguientes. el cual se pudo finalizar exitosamente ya que los niños si avanzaron en su motricidad gruesa desde los patrones básicos del movimiento y se vio esa diferencia desde el primer día del diagnóstico hasta la última actividad.

Hernández, E. (2015). Desarrollo de la investigación titulada “Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica del centro educativo Amable Arauz, de la parroquia de Conoto, durante el año lectivo 2014-2015” su objetivo general fue analizar de qué manera se utilizan las actividades lúdicas, para contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica del centro educativo Amable Arauz, de la parroquia de Conoto, durante el año lectivo 2014-2015, se realizó la investigación como bibliográfica, descriptiva y de campo, con una población y muestra de 51 niños/as, se llegó a las conclusión de que un número significativo de docentes del centro Educativo “Amable Arauz”, tienen conocimientos básicos sobre la aplicación de actividades

lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de primero de básica.

Pasmíño, M, Proaño, P. (2009). En su investigación titulada “Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009”, tuvo como objetivo general Diseñar y aplicar un manual de ejercicios para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de dos a tres años de edad en la guardería del Barrio Patután, el método de investigación que se uso fue el método Inductivo Deductivo, puesto que se basaron en sus propias experiencias, por encontrarse inmersos en este ámbito educativo. Buscaron a través de la observación, experimentación y comparación, llegar a la demostración de lo planteado, logrando su aplicación y comprensión y se llegó a la conclusión donde las madres comunitarias al poseer un conocimiento sobre la aplicación de la motricidad gruesa realizada mediante la estimulación han logrado un elevado desarrollo de actividades y creatividad en el niño/a.

Antecedentes Nacionales

López, C. (2016) desarrollo de la investigación: “Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la Institución Educativa Publica 215 de la ciudad de Trujillo”. cuyo objetivo general pretendió determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la Institución Educativa Publica 215 de la ciudad de Trujillo. La Investigación de tipo pre-experimental. Los resultados obtenidos muestran que hubo una mejora total significativa en el área motriz gruesa, estos resultados confirman, la hipótesis planteada: “La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente

la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.

Gastiaburú, G. (2012). Desarrollo de La presente tesis Titulada Programa “Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E.del Callao”. Cuyo objetivo general fue Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao, Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fue de tipo experimental , llegando a las conclusiones que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora , incrementar los niveles del desarrollo psicomotor, incrementar el lenguaje, incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Amasifuen, F, Utia, I. (2014). En su proyecto de investigación titulado “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I.N° 657 niños del saber del distrito de Punchana- 2014” cuyo objetivo general fue Determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana2014, el autor utilizo un tipo de investigación cuasi experimental con una población conformada por 90 niños/as de 5 años, llegando a una de sus conclusiones Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto). (Amasifuen, 2014)

Antecedentes locales

Sosa, M. (2014). Desarrollo de la investigación titulada las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014, tenía como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara en el año 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17. se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor y mayor nivel de creatividad después de haber aplicado el programa planteada, ya que los juegos lúdicos son fundamentales, ya que se demostraron sus habilidades y destrezas, que influye directamente en el desarrollo de la creatividad del estudiante.

Castro, L. (2016). Desarrollo de la presente tesis Titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de la

I.E.I 374- pueblo nuevo-Buenos Aires, 2015”. Cuyo objetivo general fue Determinar la relación entre los juegos didácticos y el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo - Buenos Aires - 2015, la elaboración del presente trabajo investigativo fue de tipo cuantitativa explicativa , llegando a las conclusiones que el niño de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo - Buenos Aires – 2015, desarrolla su perfil socializador de manera progresiva y sistemática, en contacto directo con sus pares, con quienes compromete sus esfuerzos, canalizándolos mejor en metas basadas en estrategias lúdicas de aprendizaje que tratadas a nivel de competencias, son un reflejo de su realidad contextual circundante. Es así que integra el juego con su formación afectiva interpersonal, se mostraron estimulados y se expresaron, favoreciendo su comunicación entre sí o con la docente, observándole: Compartir con otros niños, respetar el turno de juego, todo ello; en favor de superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de sus pares.

Ana, C. (2015). Desarrollo de la presente tesis Titulada “El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría- Piura, 2015”. Cuyo objetivo general fue determinar la influencia del juego como una estrategia de enseñanza para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría- Piura, 2015, Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fue de tipo cuasi-experimental, se realizó con una población estudiantil de 15 niños de la edad de 5 años, llegando a las conclusiones determinó que el programa de las actividades basadas en el juego como estrategia didáctica resulto efectivo para el desarrollar la iniciación en la escritura en los niños del nivel inicial., concluyéndose que las actividades aplicadas durante el cuasi-experimento ayudo de

manera significativa los niños del nivel inicial en la escritura.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 ACTIVIDADES

Según lo expuesto en el Diccionario Filosófico de M. Rosentall y P. Ludin la actividad es: La función del sujeto en el proceso de interacción con el objeto, es un nexo específico del organismo vivo con el medio que lo rodea. la actividad es estimulada por la necesidad, se orienta hacia el objeto que le da satisfacción y se lleva a cabo mediante un sistema de acciones. Mencionado por (red, 2010)

En su aspecto externo se concreta en el movimiento de las partes del cuerpo con objetos reales, en el interno se opera en la mente del hombre con representaciones de los objetos y los movimientos. La actividad práctica está dirigida directamente a la transformación de los hechos, la teórica (interna a la determinación de los procedimientos y leyes de tal transformación. La diversidad de actividades del hombre surge de la multiplicidad de necesidades del hombre y de la sociedad. (red,2010)

La manera en que el niño ira construyendo su imagen corporal y adquiera un control de sus movimientos va a depender de las actividades y la estimulación que se le brinde.

Se recoge la información de Mg. Marisa Piscote,(2008) donde se hablara de tres tipos de actividades en la práctica educativa:

Actividades de la vida cotidiana

Actividades espontaneas, y Actividades propuestas por el educador.

2.2.1.1 Actividades de la vida cotidiana

Las primeras relaciones que establece él bebe con el adulto tienen lugar a través de las situaciones cotidianas, alrededor de las cuales le llega información de su propio cuerpo (necesidad de hambre, frio, contacto, sonido de su risa, llanto, etc.) y algunas informaciones sobre los objetos (se pueden lanzar, golpear, suenan, etc.). Estas acciones sobre los objetos suponen el ejercicio de ciertas destrezas, como coordinación óculo-manual, ajuste del tono y control postural, etc. Posteriormente, estas actividades permitirán al niño tener cierta autonomía en las rutinas diarias, como aprender a comer solo, colaborar en el vestido, ir solo al servicio, y otras mucho más. Marisa Piscote, (2008)

El educador debe brindar ayuda al niño, permitiendo ciertos márgenes de experimentación, para que los niños vayan consiguiendo por si mismos todas estas cosas y así adquieran ciertos aprendizajes.

Si el niño aprende de manera autónoma ciertas actividades cotidianas mejorar su nivel

de eficacia motriz y el niño se sentirá auto competente.

2.2.1.2 Actividades Motrices espontaneas

Para Le Boulch es más importante, en el juego libre, el trabajo de tanteo que realiza el niño que es el resultado del mismo trabajo, es decir, la adquisición de las habilidades motrices: en ese tanteo se lleva a cabo el ajuste de la capacidad a la situación. Durante los juegos libres, el medio es el que provee al niño del material para su actividad de exploración, la imaginación del niño crea sus propias experiencias. Mencionado por Marisa Piscote, (2008)

A través de estas actividades o situaciones espontáneas del juego el niño va a descubrir, va a adquirir conocimiento de los objetos con los que juega y de si mismo, de sus propias posibilidades, y de su relación con los demás (cooperación, asunción de roles, etc.).

Para Marisa Piscote, (2008) “mediante el juego libre y las actividades espontaneas, el niño, de forma natural, pone en juego sus capacidades motrices y lleva a cabo una adaptación y ajuste a las diferentes situaciones, ya sean estas de desplazamiento o manipulativas”.

2.2.1.3 Actividades propuestas por el educador

Durante la observación se puede apreciar en algún niño un estancamiento o dificultad en el desarrollo; será entonces cuando el educador tenga que intervenir sugiriendo actividades o juegos; también conviene que el educador conozca un repertorio de actividades que completen y desarrollen los descubrimientos y destrezas que de forma espontáneas y de forma natural han aparecido. Marisa Piscote, (2008)

Se debe tener en cuenta que a la hora de plantear actividades estas deben ser motivadoras, para que así los niños tengan interés en poder realizarlas.

2.2.2 LÚDICA

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. (Yturalde, 2017)

Podemos decir entonces que la lúdica es más bien una actitud, es una forma de estar en

la vida de cada ser humano.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. (Acuña, 2014)

La lúdica se puede decir que es un factor decisivo para enriquecer o empobrecer el desarrollo humano, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica ayuda a mejorar la manera de desenvolvernarnos y relacionarnos con los demás.

2.2.2.1 Importancia de las actividades lúdicas

En su obra titulada “Un juego nuevo y otros viejos”, dedicada a los niños y niñas de América, José Martí escribió: "Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura". De este modo el Héroe Nacional cubano definió la significación de lo lúdico como ejercicio de la libertad, y la necesidad que tiene todo ser humano.

Las actividades lúdicas son importantes porque permiten al niño poder expresarse de manera libre y espontánea. Además, hace que las clases sean más amenas y entretenidas para trabajar.

Como lo menciona (Acuña, 2014) “Propicia el desarrollo integral del Individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, Favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.”

2.2.2.2 La lúdica como herramienta o juego

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica

como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto. (Gómez, 2009)

Para Fudella existen 3 categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: La necesidad, la actividad y el placer.

- “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

-La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad” (Fudella, 2003)

2.2.2.3 La lúdica como instrumento para la enseñanza

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. (Gómez, 2009)

Cabe señalar entonces que los juegos están muy ligados a la vida cotidiana de los niños y niñas si dejamos que ellos jueguen de manera libre, sin estar imponiendo o regañando y más bien se les anima a que hagan cosas desde pequeños o deberes en la medida que sea posible, para ellos será cosa de juego y ello hará que sean responsables.

2.2.3 JUEGO

El juego se asocia con frecuencia a la infancia. Cuando los adultos observan a los niños mientras juegan o construyen castillos de arena.

Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como “la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia..., la libre expresión de lo que es el alma infantil”. Señaló que los niños deben ser atendidos por sus educadores como las plantas por su jardinero. Resaltó la importancia del juego, del desarrollo de habilidades físicas y del uso del lenguaje, la música y la expresión personal como bases de la educación en la primera infancia. (Vera, 2010)

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia. (Acuña,2014)

Se puede decir entonces que mediante el juego el niño aprenderá a respetar normas, a compartir, a la resolución de problemas, y acatar las reglas.

(Ernesto Yturralde) comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida”.

2.2.3.1 Teorías del juego

Existen diversas teorías del juego que intentan explicar la dependencia de los niños por

los juegos.

Para **Karl Groos (1902)**, filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Blanco, 2012)

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Para **Jean Piaget (1956)**, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Blanco, 2012)

Según **Lev Semyónovich Vigotsky (1924)**, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Lev el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.3.2 El juego como recurso educativo

“Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico”. según Crespillo (2010)

A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. (Crespillo, El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, 2010)

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Eduardo (2010)

Se puede decir que el juego es un recurso excelente que podemos usar en el aula ya que a través de este los niños se sienten atraídos, motivados y ello podemos aprovecharlo como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Como menciona (Escobar, 2012) Uno de los grandes valores del juego radica en que constituye una actividad voluntaria en la que el alumnado desarrolla libremente muchas de sus capacidades aprendiendo a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o conjuntamente con su grupo de iguales, favoreciendo la adquisición del lenguaje e incrementando su vocabulario al tiempo que facilita la iniciación del diálogo con aquellos con los que comparte el juego y desarrolla su creatividad e imaginación.

De este modo, podríamos considerar que el juego supone una de las actividades más relevantes en el proceso de evolutivo de una persona ya que contribuye al desarrollo de las siguientes dimensiones:

Biológica: promueve la estimulación de las fibras nerviosas de nuestro cerebro.

Psicomotora: tanto a nivel físico como de nuestros sentidos, el juego potencia el desarrollo del control muscular, la fuerza, el equilibrio, la percepción, etc.

Intelectual: favorece tanto la estimulación del pensamiento como la

capacidad para responder a los distintos estímulos y nuevas experiencias que se generan en las dinámicas de juego.

Social: entrando en contacto con los iguales y aprendiendo normas de comportamiento con el entorno.

Afectivo-emocional: por un lado, genera placer, alegría, creatividad, etc.... y, por otro, sirve para liberar y descargar tensiones. (Escobar M. G., 2012)

2.2.3.3 Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

Probablemente, la teoría más citada y conocida sobre desarrollo cognitivo en niños es la de Jean Piaget (1896-1980). Mencionado por Gusisus (2010) La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduran.

Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Las etapas son las siguientes:

2.2.3.3.1 Etapa sensoriomotora.

Esta etapa tiene lugar entre **el nacimiento y los dos años**, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos. Es decir, una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto (o persona). Por este motivo les resulta tan atrayente y sorprendente el juego al que muchos adultos juegan con sus hijos, consistente en esconder su cara tras un objeto, como un cojín, y luego volver a "aparecer" (Gusisus, Etapas del desarrollo cognitivo, 2010)

Es un juego que contribuye, además, a que aprendan la permanencia del objeto, que es uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo, aunque no pueda verlos. Esto incluye la capacidad para entender que cuando la madre sale de la habitación, regresará, lo cual aumenta su sensación de seguridad. Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto (o persona) sin percibirlo. (Gusigus, 210)

2.2.3.3.2 Etapa preoperacional.

Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los **dos hasta los siete años**. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está

marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Un segundo factor importante en esta etapa es la Conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura.

Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo, la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura. (Gusigus, etapas del desarrollo cognitivo, 2010)

2.2.3.3.3 Etapa de las operaciones concretas

Esta etapa tiene lugar entre los **siete y doce años** aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la **capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo**. Pueden **entender el concepto de agrupar**, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero.

Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, **los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místicos para estos niños**, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse. (Gusigus, 2010)

2.2.3.3.4 Etapa de las operaciones formales

En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Otra característica del individuo en esta etapa es su capacidad para razonar en contra de los hechos. Es decir, si le dan una afirmación y le piden que la utilice como la base de una discusión, es capaz de realizar la tarea. Por ejemplo, pueden razonar sobre la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si el cielo fuese rojo?

En la adolescencia pueden desarrollar sus propias teorías sobre el mundo.

Esta etapa es alcanzada por la mayoría de los niños, aunque hay algunos que no logran alcanzarla. No obstante, esta incapacidad de alcanzarla se ha asociado a una inteligencia más baja. (Gusigus, Etapas del desarrollo cognitivo, 2010)

Tras la gran variedad de capacidades que contribuye a desarrollar en los distintos períodos del desarrollo humano, queda patente que el juego es una herramienta didáctica de la que no podemos prescindir en la escuela por las grandes posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las distintas etapas educativas. (Escobar M. G., 2012)

2.2.3.4 Importancia del juego en la infancia

El juego es importante porque ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y, a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constituidos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos. (DAMARIS, 2014)

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil (Medina, 2000)

A través del juego el niño observa, experimenta, descubre, aprende, desarrolla su imaginación, le ayuda a comprender y percibir el entorno que le rodea, le permite conocerse mejor a sí mismo y a establecer vínculos afectivos... las posibilidades y beneficios que brinda el juego son infinitas. Constituye por tanto un desarrollo de la madurez, una manera de practicar los instintos antes de que estén desarrollados, fomentando el propio desarrollo cognitivo y afectivo de los niños. (García, 2016)

Por medio del juego los niños comprenden cómo funcionan las cosas, aprenden lo que pueden o no hacer, descubren además que existen reglas y si quieren ser parte del juego deben respetarlas.

Rosina Duarte, psicóloga Infanto-Juvenil y coordinadora del Primer Programa Argentino de Formación en Primera Infancia y Crianza, subraya la importancia de estimularlos y dejarlos jugar. Puesto que a través el niño elabora diferentes situaciones que ha vivido.

Por ejemplo, si ha sufrido un reto por parte de un adulto, puede jugar que ahora es él quien reta a un muñeco, transformando así la pasividad en actividad. Así logra elaborar situaciones que vivió en la realidad y pudieron causarle enojo, tristeza, angustia.

Todo niño tiene necesidad de conocer el mundo en que vive, entonces mediante el juego logra utilizar sus sentidos para reconocer su mundo. Siente, mira, toca, huele, experimenta, fantasea, y crea. Los padres tendríamos que poder facilitarles las herramientas necesarias para lograr esta exploración y adaptación al entorno.

Es importante tener presente el valor del juego en lo que respecta a la estimulación de la imaginación y capacidad de aprendizaje del niño, ya que otorga un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad y demostrar su curiosidad. (Duarte, 2013)

El Juego sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad.

2.2.3.5 Clasificación de los juegos según capacidades

2.2.3.5.1. Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera. (Iselia, 2014)

2.2.3.5.2. Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues les vincula de manera especial. (Iselia, 2014)

2.2.3.5.3. Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación

de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa con dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros. (Iselia, 2014)

2.2.3.5.4. Juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico o de imaginación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”. (Francis, 2014)

2.2.3.6 Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

Moreau (2010) El juego es una actividad vital para el desarrollo humano ya que contribuye al desarrollo motriz, intelectual, del lenguaje y social; en el juego las niñas y los niños necesitan moverse manejar objetos y relacionarse lo que contribuye a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo integral de los niños y niñas.

Además, el juego estimula el crecimiento del cerebro. Cuando nacemos las fibras nerviosas no están bien estructuradas, el juego las estimula y por tanto potencia la evolución del sistema nervioso también el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil. Mencionada por: (Mercy, 2014)

Los juegos contribuirán en los niños y niñas como:

- ✓ Descubrir sensaciones nuevas
- ✓ Coordinar movimientos de su cuerpo: ojos con pies, pies con manos, caderas, piernas, etc.
- ✓ Explorar y ampliar sus capacidades de movimiento.
- ✓ Estimular la atención y la memoria
- ✓ Desarrollar la imaginación y la creatividad
- ✓ Estimular la comunicación y la cooperación con los iguales
- ✓ Apoya la interacción social
- ✓ Favores la relación intercultural. (Mercy,2014)

2.2.3.7 Diferencia entre lúdica y juego

La actividad ludica proporciona alegría, placer, satisfacción, se realiza con un proposito, basada en el contenido de alguna materia que se requiera profundizar, esta es de forma divertida, dinamica, creativa, para aprender y no simplemente jugar por jugar.

El juego en cambio es una actividad innata, libre y espontanea para el ser

humano, ayuda a desarrollar habilidades, compartir experiencias y ser sociables con los demás, es un espacio de interacción con uno mismo y el entorno que nos rodea. (Fernandez, E 2015)

2.2.4 MOTRICIDAD GRUESA

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. (Francis, 2014)

(**Hernandez & Rodriguez, 2000**) citado por **Fernandez Emilia** menciona que :la coordinación de las contracciones de distintos grupos musculares que producen un movimiento adaptado, hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armónicamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, saltar, ponerse de pie, desplazarse con facilidad caminando y corriendo.

Se define la motricidad gruesa como una habilidad que el niño va adquiriendo, y de esta manera se mueva de manera armoniosa, adquiriendo agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos.

(**Gurza Fernández Francisco. 1978.**) mencionado por **Francis Amsin** dice que: la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies. Se considera importante que la motricidad fina, en sí ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible. “La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor “ Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa.

2.2.4.1 Habilidades motrices gruesa básicas

“Son acciones que aparecen acorde a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor, etc. Requieren de práctica y coordinación del cerebro.”(Fernandez.E, 2015)

“Las características particulares que hacen que una actividad motriz sea básica son que

son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices mas complejos”. (Fernandez.E, 2015)

2.2.4.2 Fases de la motricidad gruesa

La evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: Céfalo-caudal (desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina.

Aunque los tiempos de adquisición de los distintos hitos evolutivos son individuales y dependen en gran medida de las características biológicas y ambientales de cada persona, podemos establecer diferentes fases en el desarrollo motor:

De 0 a 3 meses: Puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarla, empezando a sostenerse por los antebrazos.

De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo.

De 6 a 9 meses: Se sienta independientemente y se inicia en el gateo.

De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar.

De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse.

De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.

De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.

De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.

De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.

5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora. (Eneso, 2016)

2.2.4.3 Áreas de la psicomotricidad

2.2.4.3.1. Esquema Corporal

El descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente. El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación así como de la representación que se hace el niño de sí mismo. Los niños/as aprende a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas este conocimiento lo adquiere al mover sus extremidades, el cambio de posición y al sentir las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales a través de las impresiones táctiles y visuales. (Shilder,1991), mencionado por Atoche,P(2016)

Para Serra, el esquema corporal “es el conocimiento del propio cuerpo del niño,la toma de conciencia de las partes que lo constituyen, de sus posibilidades y limitaciones”.

El esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestal del propio cuerpo. Todo esto nos da a conocer que el esquema corporal mal estructurado se traduce en deficiencias en diversos aspectos de la personalidad como puede ser: en la organización espacio- temporal, en la coordinación motriz, e incluso, en una falta de seguridad en las propias aptitudes, circunstancias que dificultan establecer una adecuada comunicación con el entorno. La imagen que los niños/as se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe. (Shilder,1991), mencionado por Atoche,P(2016)

2.2.4.3.2 Lateralidad

Según Caveda y Moreno(2004) “es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, los niños/as desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su cuerpo de manera espontánea y no obligada.

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas” citado por Atoche,P(2016)

Continua señalando Conde y Viciano que la lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación el espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática.(Conde y Viciano, 1997)citado por Atoche,P(2016)

De igual modo,el concepto de lateralidad es entendida como “un proceso evolutivo que desemboca en una predominancia motriz de uso de segmento derecho o izquierdo de acuerdo a la maduración de los centros sensitivo-motores de uno de los 2 hemisferios cerebrales” . Dicho proceso está influenciado por factores neurológicos, psicológicos, ambientales y culturales. El predominio funcional de un lado sobre otro se verifica en el niño/a al realizar este/a sus tareas habituales. Es misión de la escuela potenciar el lado dominante, sea uno u otro (Biblioteca Perú., 2008). citado por Atoche,P(2016)

2.2.4.3.3 Equilibrio

Su concepto establece equilibrio en algo, en este caso es para determinar que el niño para mantenerse en parado necesita un equilibrio y estabilidad, tanto interna como externa de acuerdo a la edad. Es el resultado de distintas integraciones sensorio perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general. (Atoche,P.2016)

2.2.4.3.4 Estructuración espacial

(Conde y Viciano, 1997)citado por Atoche,P(2016). Esta área comprende

la capacidad que tiene los niños/as para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

2.2.4.3.5 Tiempo y Ritmo

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como rápido, lento; orientación temporal como antes y después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. (Patricia, 2009)

2.2.4.4 Habilidades motrices gruesas básicas consideradas en niños de 3 a 5 años.

Marcha: Acción de caminar de un lugar a otro de manera muy formal.

Carrera: acción de desplazarse de forma rápida con gasto energético.

Salto: acción de levantarse de la superficie y mantenerse suspendido en el aire unos segundos con impulso de piernas y brazos.

Lanzamiento: impulsar objetos con fuerza para enviar a una dirección

Equilibrio: es estabilizar un conjunto de movimientos.

Subir y bajar escaleras: acción de ascender a la cima y descender de ella.

Rebotes: acción de golpear hacia abajo sin perder el balón.

Atrapar: acción de coger un objeto suspendido en el aire con las manos. (Fernandez.E, 2015)

2.2.4.5 Etapas del desarrollo motriz grueso

2.2.4.5.1 Etapa de exploración: Muñoz(1996) citado por Alvear, (2012, p. 114), menciona La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivencia da de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal.

2.2.4.5.2 Conocimientos de los objetos.: Muñoz(1996) Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ulaula, acompañado por la música, saltar sogas con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas. (Alvear, 2012, p. 114)

2.2.4.5.3 Manejo más global del cuerpo. - Muñoz(1996) son ejercicios

donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros. (Alvear, 2012, p. 114)

2.2.4.5.4 Etapa de la conciencia y la confianza.- Muñoz(1996) citado por Alvear, (2012, p. 114), En esta etapa los niños/as más grandes pueden encontrar por si mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.

2.2.4.5.5 Etapa de la coordinación de las sensaciones.- Muñoz(1996) En esta etapa los niños/as ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos. (Alvear, 2012, p. 114)

2.2.4.6 Actividades que apoyan a mejorar la motricidad gruesa

En general todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, pero algunos de los siguientes ejercicios son básicos y no requieren de muchos materiales:

Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.

Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.

Subir y bajar escaleras.

Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma. (Ana, 2013)

Al realizar dichas actividades con los niños ayudamos a poder estar activos y así puedan desarrollar su motricidad y para ellos será como un juego hacerlo.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis General:

Las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la

Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

Hipótesis Específicos:

- ✓ El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación de un Pre test.
- ✓ La aplicación de las actividades lúdicas incrementó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.
- ✓ El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018, se ubica en el nivel de mejora después de la aplicación del Pos test.
- ✓ Los resultados obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas- 2018, evidencian un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

V. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El estudio usara la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque según Sampieri (2010), cuantificará y aportará evidencia en base a la teoría para conocer

una realidad a través de la búsqueda de información específica, la cual podremos explicar y predecir

La investigación se caracteriza por ser de tipo explicativa como menciona (Sampieri, 2010) el estudio explicativo pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. En este caso los niños y niñas de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

La investigación por la relación de sus variables es de diseño pre-experimental. En tal sentido, en la presente investigación se tratará de establecer la relación entre la variable independiente, actividades lúdicas y la variable dependiente desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

Puede ser diagramado de la siguiente manera:

G: O1– X – O2

Donde:

O: Estudiantes de 4 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

O1: Pre-tes

X: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

O2: Post-test

4.2 Población y muestra de estudio

Son los elementos susceptibles para seleccionar para su estudio. Para realizar esta investigación se ha considerado como población los 64 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018., tal como se muestra en el siguiente cuadro:

	3 años	4 años	5 años	Total
<i>N° Secciones</i>	1	1	1	3
<i>N° Niños</i>	20	18	26	64

El tipo de muestreo que se ha seleccionado es el denominado muestreo no probabilístico, específicamente, el muestreo intencional, dado que se trabajará solo con el aula de 4 años de educación inicial, de la institución antes mencionada que estuvo conformada por 18 niños y niñas.

<i>Aula</i>	Niños	Niñas	Total
<i>4 años</i>	5	13	18

4.3 Definición y operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís-Chulucanas?	Actividades lúdicas	La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades espontaneas, simbólicas e imaginarias.	Juego motor	Salta	Utiliza una cuerda y juega dando saltos.
			Juego simbólico	Sube	Sube y baja escalones alternando las piernas y brazos.
			Juego de construcción	Camina	Camina como un elefante dando varios pasos y con las manos delante.
			Juego de construcción	Se desplaza	Se desplaza saltando por el espacio imitando a los animales que saltan.
			Juego de construcción	Sostiene	Sostiene una pelota en una cuchara sin que se le caiga, una distancia de un metro.
			Juego de construcción	Construye	Construye una torre con 3 a 5 libros y logra desplazarse al sostenerlo en su cabeza.
		La motricidad gruesa es la que involucra a todas las partes del cuerpo del niño a	Lateralidad	Conoce su lateralidad	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo siguiendo la indicación dada.

	Motricidad Gruesa	través de diferentes movimientos y actividades que requiere la coordinación y funcionamiento apropiado de los músculos ayuda a que el niño desarrolle y fortalezca las partes de su cuerpo.		Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto	Patea el balón con el lado dominante
				Trabaja el lado no dominante empleando un objeto	Patea el balón con el lado no dominante
				Usa su lateralidad al lanzar objetos y recibirlos con la otra mano	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra

			Coordinación	Salta con los pies separados	Salta en el sitio con los pies separados
				Salta con los pies juntos	Salta en el sitio con los pies juntos
				Coordina sus movimientos	Recorre dos metros en línea recta
				Coordina órdenes dadas para realizar un ejercicio	Recibe una pelota con las dos manos
			Equilibrio	Se desplaza de manera equilibrada	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea
				Posee equilibrio al realizar ejercicios dirigidos.	Camina en punta de pies seis o más pasos
				Salta un obstáculo	Salta manteniendo el equilibrio al esquivar objetos
				Salta en un solo pie	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos que se utilizaron en la presente investigación serán de fuentes primarias tales como:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS
<ul style="list-style-type: none">• Observación	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none">• Niños

4.5 Plan de análisis

El procedimiento de análisis conlleva a la siguiente metodología:

a) Limpieza de datos:

Se realizará con la finalidad de depurar los ítems que carezcan de información y de este modo no considerarlos en la información.

b) Codificación:

Para realizar la codificación de los datos se procederá a colocarle número a cada instrumento que nos facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.

c) Tabulación:

Es el tratamiento estadístico, se operativizó a través de la matriz de tabulación que facilitará el trabajo de las respuestas al presentarlas en el resumen de la matriz que originó las tablas estadísticas.

d) Elaboración de gráficos:

Para representar gráficamente los cuadros estadísticos se seleccionaron acorde con la naturaleza de las variables indicadas que permitirán visualizar con mayor claridad y objetividad los resultados.

e) Análisis de datos:

El análisis se pudo concebir como un principio básico de una unidad de información que implica comparar, distinguir y resaltar la información obtenida.

f) Interpretación de datos:

Consistirá en la aplicación del significado de cada uno de los datos obtenidos. Una vez obtenidos los datos, se procedió a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que se pueda contrastar hipótesis con variables y verificar el logro de los objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularon las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada.

4.6 Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018.	¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018?	<p>Objetivo General: Determinar de qué manera las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar un diagnóstico a través de un Pre test para determinar el 	<p>Hipótesis General: Las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito 	<p>Actividades lúdicas</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo Investigación cuantitativa</p> <p>Nivel El nivel de investigación explicativo</p> <p>Diseño La presente investigación corresponde a un diseño Pre-experimental conformada por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado y la sección con la que se trabajará.</p>	El estudio se realizará con los niños y niñas del aula de 4 años del nivel inicial, de la institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.

		<p>nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.</p> <p>✓ Diseñar y aplicar una propuesta de actividades lúdicas que contribuyan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa</p>	<p>de Chulucanas-2018, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación de un Pre test.</p> <p>✓ La aplicación de las actividades lúdicas incrementó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.</p> <p>✓ Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un Pos test en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018.</p> <p>✓ Contrastar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los</p>	<p>✓ El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas- 2018, se ubica en el nivel de mejora después de la aplicación de las actividades lúdicas.</p> <p>✓ Los resultados obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de</p>			
--	--	---	--	--	--	--

		<p>niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018, obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de actividades lúdicas.</p>	<p>actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas-2018, evidencian un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.</p>		
--	--	---	---	--	--

4.7 Principios éticos

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

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada padre de familia decida libre y voluntariamente hacer participar o no participar a su niño (a) como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación. Su participación en ella, así como los riesgos y beneficios que implica para ella, para terceros y las alternativas.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes 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.
- **Derecho a la privacidad:** El investigador debe asegurarse de no invadir más de lo necesario la vida privada o intimidad de la persona durante.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

En este apartado se plantean los resultados obtenidos, acompañados de su respectiva interpretación. El objetivo de esta sección es mostrar si los datos obtenidos apoyan la hipótesis de la investigación.

Se aplicó la investigación sobre un total de 18 alumnos, se han empleado tablas y graficas para reportar los resultados.

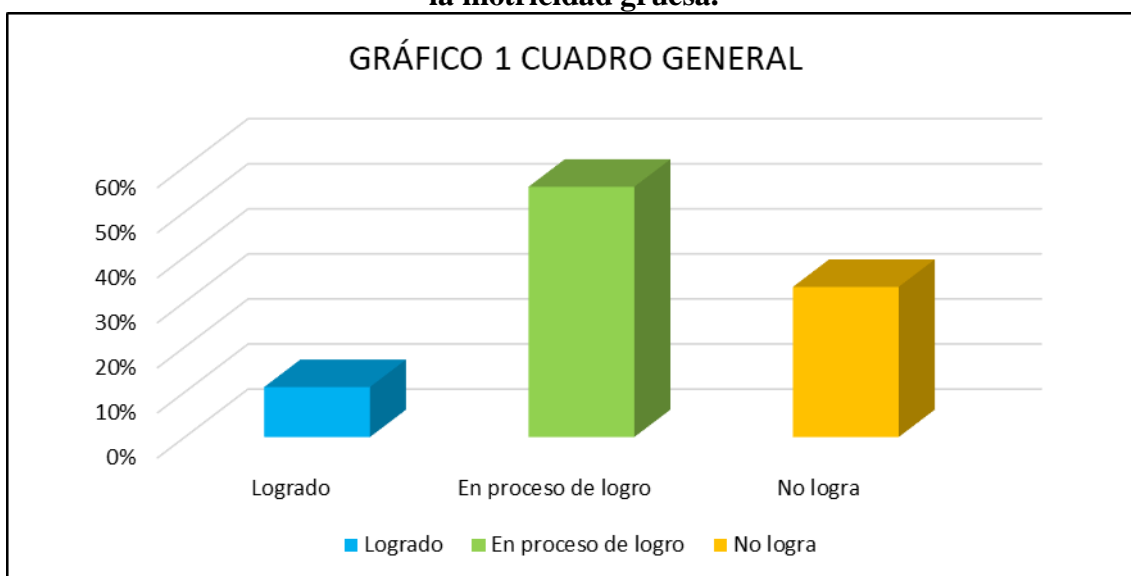
5.1.1 Variable Independiente: Actividades lúdicas

Tabla 1 Cuadro General de evaluación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	2	11%
En proceso de logro	10	56%
No logra	6	33%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 1: Cuadro General de evaluación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa.



FUENTE: Tabla 1

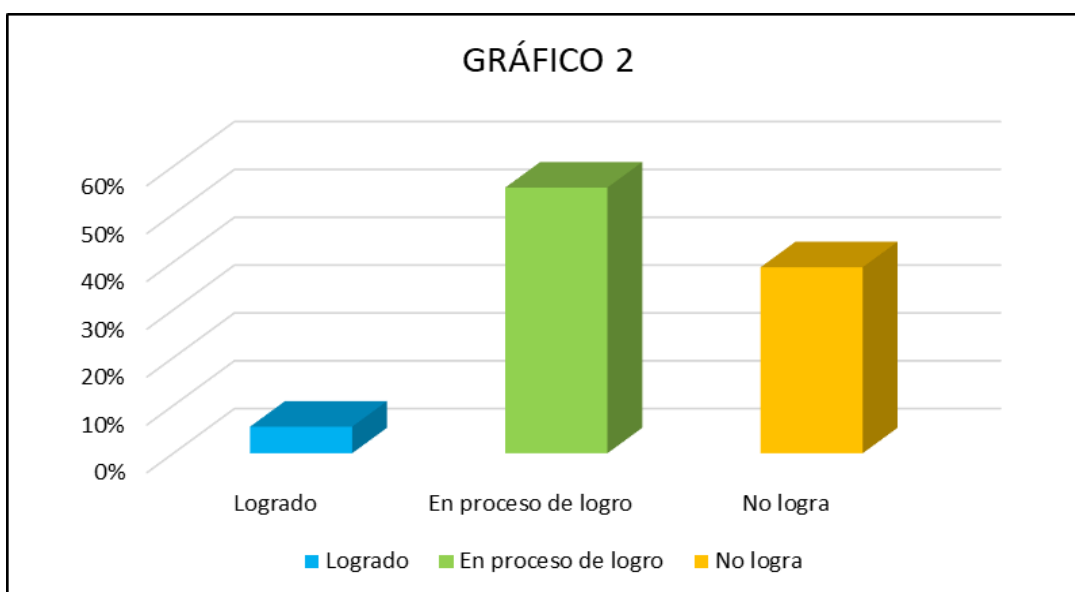
Interpretación: De acuerdo con los resultados generales que se observa en el gráfico 1 el 56% de los niños se encuentra en proceso de logro al realizar todas las actividades, el 11% está en logrado, y el otro 33% no lo logra. Por tanto, se puede deducir que en esta evaluación general de actividades lúdicas y motricidad gruesa se evidencia un porcentaje muy alto que se encuentra en proceso de logro al realizar las actividades aplicadas y una minoría se encuentra en el nivel de logrado.

Tabla 2 Evaluar dimensión juego motor

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	1	6%
En proceso de logro	10	56%
No logra	7	39%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 2: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego motor



FUENTE: Tabla 2

Interpretación: El 56% de los niños se encuentra en proceso de logro al realizar las actividades lúdicas en cuanto al juego motor, el 39% se encuentra en proceso de logro, y una minoría logra realizar dichas actividades que equivale a un 6%.

Tabla 3 Evaluar dimensión juego simbólico

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	10	56%
En proceso de logro	6	33%
No logra	2	11%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 3: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego simbólico



FUENTE: Tabla 3

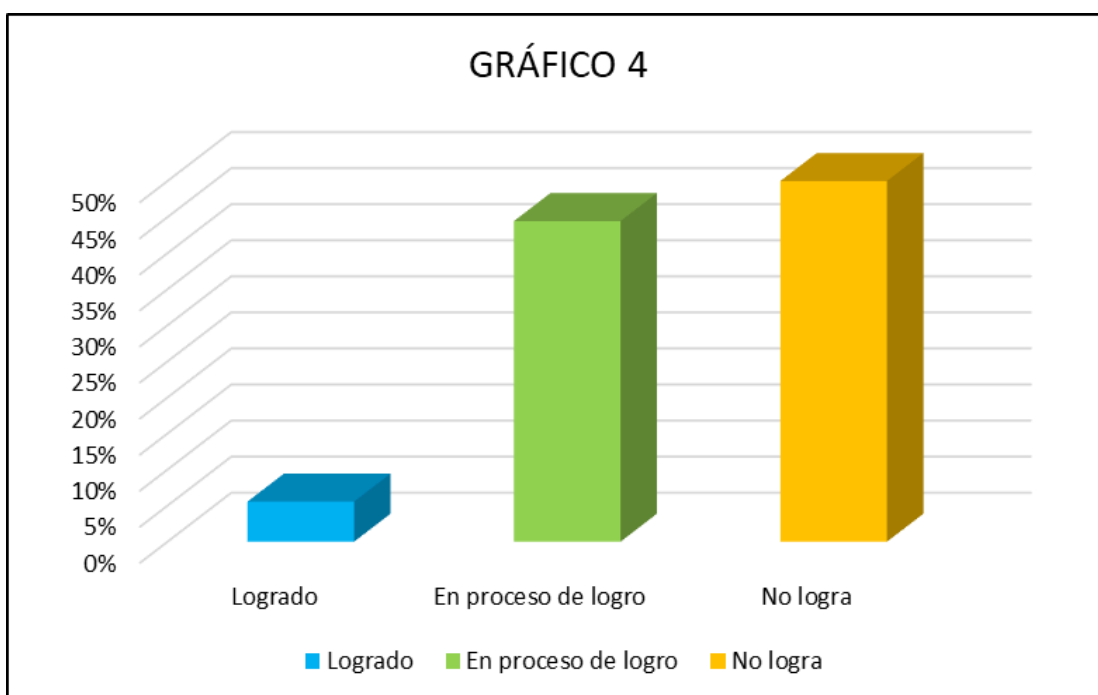
Interpretación: Frente a los resultados del gráfico 3 se observa que el 56% de los niños niñas de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís-Chulucanas, logra realizar las actividades en cuanto a evaluar la dimensión del juego simbólico, el 33% está en proceso de logro, y el otro 11% no lo logra.

Tabla 4 Evaluar dimensión juego de construcción

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	1	6%
En proceso de logro	8	44%
No logra	9	50%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís-Chulucanas.

Gráfico 4: Evaluar actividades lúdicas dimensión juego de construcción



FUENTE: Tabla 4

Interpretación: En la dimensión de actividades lúdicas en cuanto al juego de construcción el 50% de los niños no logra realizar dichas actividades, el 44% se encuentra en proceso de logro y una minoría que equivale al 6% si logra realizar las actividades planteadas en cuanto al juego de construcción.

5.1.2 Variable Dependiente: Motricidad gruesa

Tabla 5 Evaluar dimensión Lateralidad

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	1	6%
En proceso de logro	11	61%
No logra	6	33%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de edad de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 5: Evaluar motricidad gruesa dimensión lateralidad



FUENTE: Tabla 5

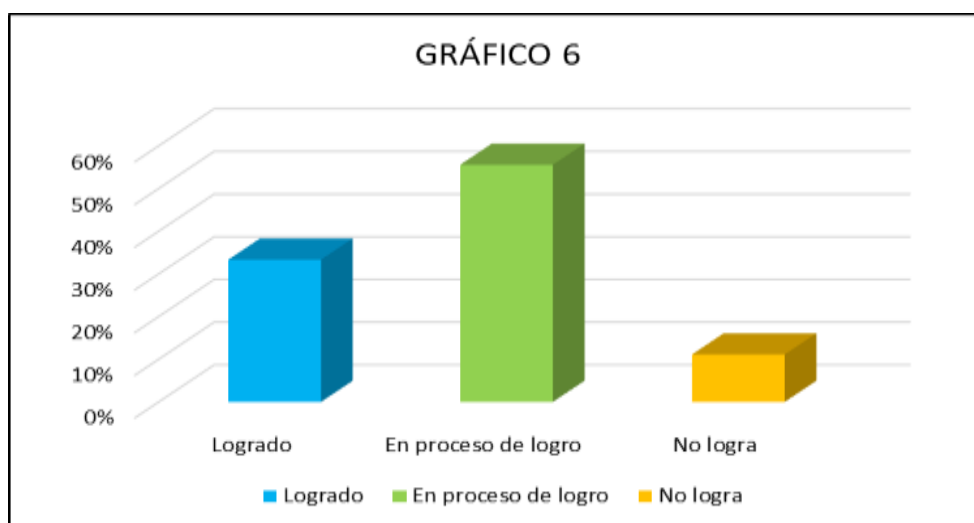
Interpretación: Los resultados que evalúan la motricidad gruesa en cuanto a la dimensión lateralidad el 61% de los niños está en nivel de proceso de logro, el 33% no logra cumplir o realizar dichas actividades, y solo el 6% está en logrado.

Tabla 6 Evaluar dimensión Coordinación

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	6	33%
En proceso de logro	10	56%
No logra	2	11%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 6: Evaluar motricidad gruesa dimensión Coordinación



FUENTE: Tabla 6

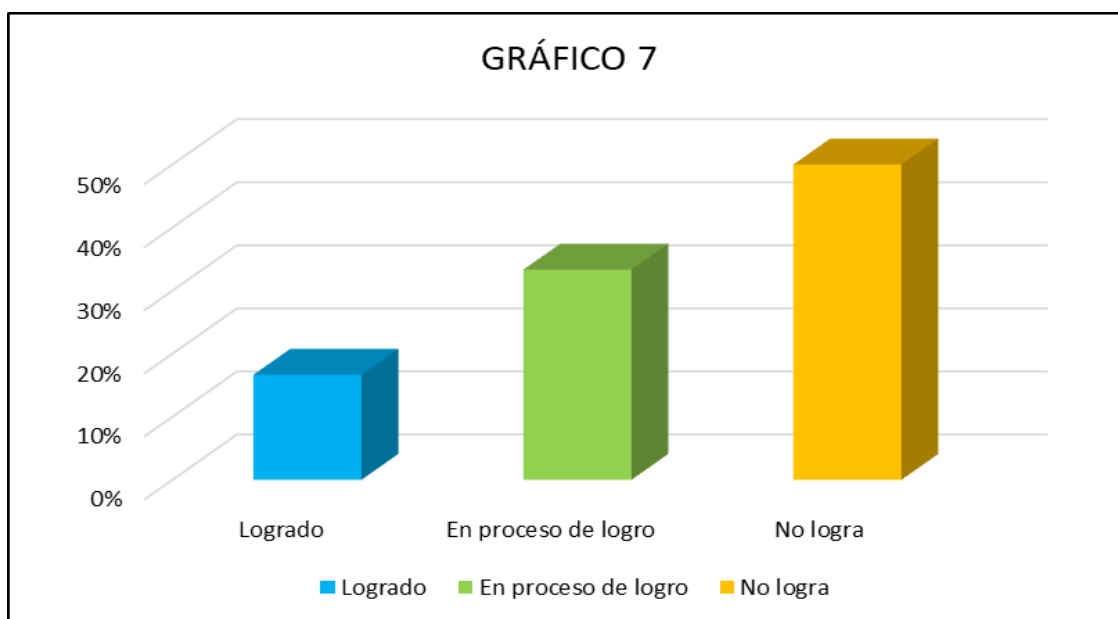
Interpretación: Se puede observar mediante el gráfico 6 que el 56% de los niños está en proceso de logro, el 17% si logra realizar las actividades en cuanto a coordinación, y el 27% no lo logra.

Tabla 7 Evaluar dimensión Equilibrio

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Logrado	3	17%
En proceso de logro	6	33%
No logra	9	50%

FUENTE: Lista de cotejo aplicada a 18 niños/as de 4 años de edad de la institución educativa particular San Francisco de Asís- Chulucanas.

Gráfico 7: Evaluar motricidad gruesa dimensión Equilibrio



FUENTE: Tabla 7

Interpretación: En la dimensión de equilibrio en cuanto a desarrollar la motricidad gruesa el 50% de los niños no logra realizar estas actividades, el 33% está en proceso de logro, y una minoría del 17% si lo logra.

5.2 Análisis de resultados

Tal como se evidencian en las deducciones del pre test los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018, El 56% de los niños se encuentra en proceso de logro al realizar todas las actividades como son: las dimensiones de juego motor al dar saltos con una cuerda, subir escaleras, en juego simbólico se desplaza por el espacio imitando a los animales que saltan, y el otro 33% no lo logra realizar ciertas actividades demostraron deficiencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que se evidencia que los infantes se hallan en un nivel bajo no logrando correctamente los indicadores propuestos para evaluar la motricidad gruesa, como, identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, lanzar el balón hacia arriba con una mano y recibirlo con la otra. Al realizar las actividades en cuanto a coordinación tales como, saltar en el sitio con los pies separados, no logran realizar dichas actividades debido a que su coordinación es inestable lo cual conlleva a que los niños no puedan desarrollar su motricidad gruesa en su totalidad como son lateralidad, equilibrio y coordinación. Estos resultados coinciden con la investigación de Baque (2014) quien en su población pudo corroborar características similares, los niños en su gran mayoría poseen diversos problemas de lateralidad, no son capaces de identificar su lado derecho e izquierdo y su lado dominante. Todo esto nos lleva a reafirmar la base teórica de (Conde y Viciano, 1997) citado por Atoche, P(2016) menciona que la lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación el espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática. Lo que nos lleva a la conclusión que dicha investigación

es importante y recalca la importancia de realizar actividades que ayuden a mejorar la motricidad gruesa, ya que la psicomotricidad está inmersa en todos los ámbitos de nuestra vida, además será un aporte más para otras investigaciones.

V. CONCLUSIONES

Al realizar un diagnóstico a través de un Pre-test para determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018, en la investigación se observó que los niños poseen diversos problemas de lateralidad pues no son capaces de diferenciar su lado derecho e izquierdo de su cuerpo, algunos lo hacen por su experiencia, poseen un equilibrio negativo lo cual dificulta que realicen ciertas actividades de manera apropiada, haciendo que tropiecen y se caigan de manera sorpresiva, los movimientos que realizan los estudiantes son pocos coordinados realizando actividades incontrolables, no pueden utilizar las partes de su cuerpo con igualdad. Podemos concluir que los niños se encuentran en un nivel de proceso y deben mejorar aun su motricidad gruesa.

Referencias Bibliográficas

- ACUÑA. (2014). *La Pedagogía y la Lúdica*. Obtenido de <http://lapedagogiaylaludica.blogspot.pe/p/conceptualizacion.html>
- ALVEAR.A (2012). "El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2011-2012". Obtenido de Tesis previa a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad de Loja, Ecuador: dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/4405
- ANA, L. T. (2013). *el juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad*. Obtenido de Tesis previa a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Psicología Infantil y Educación Parvulario.: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/608>
- BLANCO. (2012) *Teorías del juego*. Obtenido de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- CABALLERO, A. Y. (2010). "El juego para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla". Obtenido de Tesis. Universidad del atlántico, Barranquilla: <http://jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-1.html>
- CASTILLO, A. (universidad católica ángeles de chimbote -perú de 2015). "el juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría- piura, 2015". Obtenido de tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial: <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2357/1>
- CRESPILLO, E. (agosto de 2010). Obtenido de *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- DAMARIS, A. P. (2014). "efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la i.e.i. n° 657 "niños del saber" del distrito de punchana-2014". obtenido de tesis para la obtención del título profesional de educación inicial. universidad nacional de la amazonia peruana, Perú: repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/.../Francis_Tesis_Título_2014_pdf.pdf
- DUARTE, R. (2013). *El valor del juego en la primera infancia*. Obtenido de https://entremujeres.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/hijos/valor-juego-primer-infancia_0_ByUIaKPXe.html

- EDUARDO, C.(2010). *EL juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- ENESO. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa*. Obtenido de <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- ESCOBAR, M. G. (2012). *El juego un recurso educativo para todas las edades*. Obtenido de <http://www.familias.apoclam.org/el-juego-como-recurso-educativo.html>
- FERNANDEZ. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo "Amable Arauz, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015*. Obtenido de Proyecto de titulación previa a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación de mención "Educación infantil": <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pd>
- FRANCIS, A. (2014). "Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.Nº 657 "Niños del saber" del distrito de Punchana-2014. Obtenido de requisito para la obtención del título profesional de licenciadas en educación inicial: <repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>
- FUDELLA, (2003). *Lúdica por el desarrollo humano*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>
- GARCÍA. (2016). Obtenido de <http://www.enfemenino.com/bebes/la-importancia-del-juego-en- los-ninos-s1731837.html>
- GÓMEZ. (2009). *Lo lúdico como componente de lo Pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Obtenido de http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Lo_lúdico_como_componente_pedagógico.
- GUSIGUS. (2010). *etapas del desarrollo cognitivo*. Obtenido de <http://tallergusmate.blogspot.pe/p/etapas-de-desarrollo-cognitivo.html>
- GUZMÁN. (2012). *Educación en familia*. Obtenido de <http://www.familias.apoclam.org/el-juego-como-recurso-educativo.html>
- ISELIA, A. F. (2014). "Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I.Nº 657 "niños del saber" del distrito de Punchana-2014". Obtenido de Tesis para obtención del título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad nacional de la Amazonía peruana, PERÚ: repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/.../Francis_Tesis_Título_2014_pdf.pdf?1
- MARIANITAS. (s.f.). *juegos de exterior*. Obtenido de https://odresnuevos.files.wordpress.com/2008/05/juegos_de_exterior.pdf

- MEDINA. (2000). *Importancia del juego en la edad infantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>
- MERCY, B. (2014). *Incidencia del proyecto creciendo con nuestros hijos*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6866/1/UPS-CT003531.pdf>
- Muñoz, R. (2009). *La coordinación y el equilibrio*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-elarea-de-educacion-fisica>.
- PATRICIA, P. M. (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 22016*. Tesis presentada previa a la obtención del Título de: Licenciada en ciencias de la educación mención parvulario: <repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- RED, e. e. (2010). *concepto de actividad*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Actividad>
- GUITÓN, M. T. (2014). "Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas en el ~~programa~~ escolarizado de Educación Inicial SET caritas felices del pueblo joven el acero del distrito de Chimbote, 2014". Obtenido de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú: revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/download/.../860
- VERA. (2010). *El juego durante la infancia*. Obtenido de <http://elrinconpsicopedagogico.blogspot.pe/2010/07/el-juego-durante-la-infancia.html>
- YTURRALDE. (2017). *La Lúdica y el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.ludica.org/>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Evaluación de actividades lúdicas y evaluación de la motricidad gruesa

El presente instrumento se ha elaborado con el propósito de medir las capacidades de los niños (a).

DIMENSIONES	INDICADORES DE LOGRO	SI	NO
JUEGO MOTOR	Utiliza una cuerda y juega dando saltos.		
	Sube y baja escalones alternando las piernas y brazos.		
JUEGO SIMBÓLICO	Camina como un elefante dando varios pasos y con las manos delante.		
	Se desplaza saltando por el espacio imitando a los animales que saltan.		
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Sostiene una pelota en una cuchara sin que se le caiga, una distancia de un metro.		
	Construye una torre con 3 a 5 libros y logra desplazarse al sostenerlos en su cabeza.		
LATERALIDAD	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo		
	Patea el balón con el lado dominante		
	Patea el balón con el lado no dominante		
	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra		
COORDINACIÓN	Salta en el sitio con los pies separados		
	Salta en el sitio con los pies juntos		
	Recorre dos metros en línea recta		
	Recibe una pelota con las dos manos		
EQUILIBRIO	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea		
	Salta en un solo pie		
	Camina en línea recta manteniendo el equilibrio		
	Salta coordinadamente esquivando objetos		
	Camina en punta de pies seis o más pasos		

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD

Objetivo: Contribuir en el desarrollo de la lateralidad a través de actividades y juegos con ritmo.

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>La docente motivara a los niños cantándoles la canción de la yenka que se baila si esta es la yenka izquierda izquierda, derecha derecha...</p> <p>Y bailará junto a los niños para motivarlos</p>		10 min
Desarrollo	<p>Los niños y niñas se colocan haciendo un círculo, la docente hace un recuerdo de las nociones derecha, izquierda, delante y detrás; realizan estiramientos con todo su cuerpo identificando las nociones ya indicadas, la docente da una demostración del canta-juego que se va a realizar y los niños están listos para repetir después de la docente hasta que aprendan por sí solos.</p> <p>La docente facilitará una pulsera de color rojo para colocarse en la mano derecha.</p> <p>Un lazo azul para colocarse en el pie izquierdo.</p> <p>Cuando el canta-juego mencione las nociones derechas, izquierda será más fácil identificar.</p>	<p>Cd de audios</p> <p>Patio, niños</p>	40 min
Cierre	<p>Los niños y niñas ubicados en el mismo círculo, la docente nombrará las nociones ya aprendidas en el canta-juego, topándose partes del cuerpo que a veces no serán las correctas por eso deberán identificar correctamente, sin equivocarse, para esto concentrados a las indicaciones</p>		10 min

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD

Objetivo: Adquirir un mejor desarrollo de la motricidad gruesa específicamente la lateralidad a través de movimientos con ritmo.

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	La docente les menciona que el día de hoy les trajo una a clase una canción que les gustara mucho les pregunta ¿ustedes saben la canción del cocodrilo dante? El día de hoy bailaremos esta canción que empieza así el cocodrilo dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia tras...		10 min
Desarrollo	<p>Los niños y niñas se colocan en filas de seis, la fila de atrás va a ubicarse en el centro de los niños de adelante para que puedan visualizar los movimientos y así no se unan, la docente indicará los movimientos que se van a hacer de acuerdo con la canción:</p> <p style="padding-left: 40px;">Cocodrilo – Adelante</p> <p style="padding-left: 40px;">Elefante – Atrás</p> <p style="padding-left: 40px;">Pollito – Derecha</p> <p style="padding-left: 40px;">Yo - Izquierda</p> <p>Practicarán un par de veces y empezarán con el canta-juego, a medida que avanza la canción se van incrementando otros desplazamientos y movimientos que cada vez hará que esta actividad se ponga más emocionante, divertida y llena de aprendizaje.</p>	Cd de audios niños	40 min

Cierre	<p>Los niños y niñas formarán un círculo, la docente hará una actividad más complicada para que estén atentos y concentrados de esta manera repetirán diciendo y haciendo todos:</p> <p>ZIP haciendo un movimiento del cuerpo y manos hacia la IZQUIERDA</p> <p>ZAP haciendo un movimiento del cuerpo y manos hacia la DERECHA</p> <p>IN saltando hacia adentro</p> <p>OUT saltando hacia afuera</p> <p>Cuando ya hayan coordinado los movimientos la docente hará un movimiento repitiendo la palabra y los demás deberán hacer lo contrario sin equivocarse, después uno de los niños o niñas dirán una palabra y movimiento y al que indique este dirá la misma u otra diferente y así sucesivamente hasta que todos hayan jugado.</p>		10 min
--------	---	--	--------

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO

Objetivo: Trabajar el equilibrio, tono muscular y expresión corporal, al ritmo de la canción.

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Motivamos a los niños con la canción el baile del esqueleto, los niños mediante esta canción vana desplazarse y quedarse quietos como una estatua.		10 min
Desarrollo	<p>Para empezar, se iniciará caminando por todo el espacio</p> <p>La docente dará un aplauso y los niños y niñas se quedarán estatuas tomando una posición diferente al de los demás; para continuar desplazándose la docente aplaudirá dos veces; seguidamente la docente explicará el extracto del cantajuego; hay que escuchar la canción e imitar los movimientos para poder realizarla.</p>	<p>Cd de audios</p> <p>Objetos: patio de la escuela</p>	40 min
Cierre	<p>Cuando ya se domine la canción y los movimientos trabajare ritmo de la música, al parar y tomar la posición de estatuas lo harán</p> <p style="text-align: center;">Dentro de un aro,</p> <p style="text-align: center;">Encima de una silla,</p> <p style="text-align: center;">Topando al</p> <p style="text-align: center;">compañero; y Muchas</p> <p style="text-align: center;">posiciones más.</p> <p>Finalizada la actividad todos los niños y niñas van a sacudir todo el cuerpo imitando al perrito como cuando esta recién bañado, acostarse en el suelo, descansar unos minutos. Al levantarse revisar si no se les ha caído un huesito.</p>		10 min

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO

Objetivo: Contribuir en el desarrollo del equilibrio, desplazamiento al llegar a la meta.

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Los niños bailaran la canción que la docente ha llevado a clase. Alejo el cangrejo y los motivar cantando con ellos.		10 min
Desarrollo	Formar los equipos de 8 niños y niñas, en cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida, a la señal de la maestra, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente regresan corriendo para dar el pañuelo a los siguientes compañeros del equipo de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primer equipo que acaba. Los que ya participaron se van colocando en la misma fila para así evitar el desorden. (Marianitas, Juegos de Carreras)	Cd de audios Objetos: cintas, pañuelos	40 min
Cierre	El equipo ganador se colocará al frente liderando la actividad de cierre se irán desplazando al ritmo de la canción alejo el cangrejo e irá recogiendo a los demás equipos hasta formar un tren con muchos vagones, esta actividad ayuda a desarrollar la coordinación, equilibrio y cooperación de todos los niños y niñas.		10 min

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN, LA COORDINACIÓN Y EL EQUILIBRIO

Objetivo: Potenciar la velocidad de reacción y la atención

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	La docente les menciona que hoy trabajaran para saber y conocer quienes están atentos para ello los motiva escuchando con ellos la canción de los colores.		10 min
Desarrollo	<p>Dividir al grupo de niños y niñas en cuatro equipos iguales, deben enumerarse ellos mismos en sus equipos seguidamente la docente dibujará un número de círculos de diferentes colores en el suelo, varios por cada color. La maestra dirá un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que desplazarse de acuerdo a la indicación de la docente ej. "PATA COJA, PIES JUNTOS, otros" y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo. (Marianitas, Juegos de Velocidad)</p> <p>Sugerencias: ROJO: Sangre y Manzanas, ANARANJADO: y Tomate, AZUL: Cielo y Mar, VERDE: Césped y Espinaca, AMARILLO: Banano y Sol, MARRÓN: Tierra, Patata.</p> <p>Recuerda: algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y lo más conveniente sería indicarles desde el principio de que color es cada círculo y a que objeto se parece.</p>	<p>Cd de audios</p> <p>Objetos: tizas de colores, papeles de colores</p>	40 min

Cierre	<p>Todos los niños y niñas sentados que formarán un círculo comentarán que les pareció la actividad,</p> <p>¿cuál fue la parte más complicada de realizar? Para finalizar cada uno va a ser un color diferente y la docente dirá “este es el juego de los colores cada cual atiende a su nombre” así varias veces y de ahí nombrará una fruta, legumbre, lugar que tenga un color, este se levantará inmediatamente la docente dirá corran alrededor, salten un pie, pies juntos, otros y sentarse en el mismo sitio así con todos.</p>		10 min
--------	---	--	--------

ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN

Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción y de desplazamiento.

Profesora: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

Aula: 4 años

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	La docente les habla acerca de los animalitos y les pregunta si ellos saben como caminan algunos animales por ejemplo el perro, el elefante, les menciona que escucharan una canción para motivarlos. La canción todos poseemos una especial forma de caminar.		10 min
Desarrollo	<p>Se formarán equipos iguales, cada miembro de un equipo será un tipo de animal, debe moverse imitando al animal en un recorrido marcado por la docente y llegar antes que el resto de los mismos animales de los otros equipos. El equipo con los animales más rápidos gana el juego.</p> <p>Caballo: A cuatro patas e imitando el sonido del caballo.</p> <p>Pato: Andando con los dos pies en ángulo recto haciendo cuac - cuac sin parar.</p> <p>Perro cojo: Andando con las dos manos, un pie y ladrando.</p> <p>Oso: Sobre las cuatro patas moviendo la mano y el pie del mismo lado a la vez.</p> <p>Cangrejo: De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas.</p> <p>Elefante: Sobre las cuatro patas, deben estar absolutamente rígidas.</p> <p>Rana: De cuclillas, apoyando las manos, juntas, por dentro de las piernas. Las manos y los pies van juntos entre sí. (Marianitas, Juegos de Velocidad)</p>	<p>Cd de audios</p> <p>Objetos: tizas</p>	40 min

Cierre	Formar un círculo y preguntar que les pareció la actividad y si es que les gustaría incluir otros animales para hacer desplazamientos diferentes y producir los sonidos de estos en tonalidades altas y bajas. Cada grupo dar dos opciones de animales y demostrar como seria el desplazamiento y el sonido.		10 min
--------	--	--	--------

FOTOGRAFÍAS DURANTE LA INVESTIGACIÓN



Estudiantes de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, realizando actividades lúdicas.



La docente de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, dando indicaciones de lateralidad a los estudiantes.



Los estudiantes de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, realizando actividades lúdicas. Dimensión juego de construcción.



La docente de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, del aula de 4 años dando indicaciones para trabajar dimensión lateralidad.



Los estudiantes de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, del aula de 4 años realizando las actividades para medir la motricidad gruesa



Los estudiantes de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís, del aula de 4 años realizando actividades. Dimensión coordinación.