



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.
N° 051 “SAN GABRIEL” POMALCA CHICLAYO.
PERÚ. 2019**

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

AUTOR:

MARTÍNEZ OTINIANO ROSA EDELMIRA

ORCID: 0000-0002-8841-3816

ASESOR:

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH.

ORCID: 0000-0002-0227-6620

CHICLAYO –PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR(A)

Martínez Otiniano, Rosa Edelmira

ORCID: 0000-0002-8841-3816

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Chiclayo, Perú

ASESOR Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chiclayo, Perú

JURADO

Mgr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO

ORCID: 0000-0003-4468-1015

Mgr. TELLO SALAZAR, GISELA ELIZABETH

ORCID: 0000-0003-3084-4880

Mgr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA

ORCID: 0000-0003-1879-4470

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO
PRESIDENTE

Mgtr. TELLO SALAZAR, GISELA ELIZABETH
MIEMBRO

Mgtr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA
MIEMBRO

Dra. CARDOZO QUINTEROS, MARLENE ELIZABETH
ASESOR

DEDICATORIA

Dedico el esfuerzo de mi trabajo a Dios y a mi familia, a mi madre Liliana, hermanas Ivon y Eliza; a mis sobrinos Valeria y Gustavo que son los que me dan la fortaleza, quienes en los momentos más duros y felices están a mi lado dándome su amor y comprensión, apoyándome y enseñándome a luchar por mis ideales y ser cada día una mejor persona

En recuerdo de Carlos Córdova Zeña por creer siempre en mí, apoyándome y motivándome a mi superación como profesional

A la Dra. Marlene Cardozo Quinteros, con su apoyo dedicación en cada asesoría que hizo posible la realización de este trabajo de investigación, motivándome a mi superación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a mi familia por ser el motivo y darme la fuerza para seguir superándome.

Así mismo a la Docente Marlene Cardozo Quinteros por el tiempo y dedicación de su asesoría para continuar mejorando mi tesis

RESUMEN

La investigación titulada Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 “San Gabriel” Pomalca - Chiclayo Perú. 2019. Se planteó como problema ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° 051 “San Gabriel” – Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019?

El objetivo: Determinar la influencia de actividades lúdicas para incrementar la motricidad gruesa, y un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, gatear, caminar, subir – bajar, atrapar, y aplicar las actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa. La metodología experimental descriptiva cuya población fue de 300 estudiantes de 3 a 5 años, se tomó muestra de una sección de niños de 4 años de 23 estudiantes; diagnóstico, mediante la técnica de la observación y se identificó el problema, se aplicaron las actividades lúdicas y luego las actividades lúdicas programadas, obteniéndose resultados positivos; conclusión, los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa, con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades y se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades; se propone la aplicación del programa “Actividades Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel”, distrito de Pomalca.

Palabras claves: actividades lúdicas, coordinación motricidad gruesa, lateralidad.

ABSTRACT

The research entitled Playful Activities to develop Gross Motor Skills in 4-year-old children from the I.E.I No. 051 "San Gabriel" Pomalca - Chiclayo Peru. 2019. The problem was raised to what extent playful activities influence the development of gross motor skills in 4-year-old children of IEI No. 051 "San Gabriel" - Pomalca, Chiclayo, Peru, 2019?

The objective: To determine the influence of recreational activities to increase gross motor skills, and a diagnosis of the level of development of gross motor skills through its dimensions: running, jumping, crawling, walking, raising - lowering, catching, and applying the activities. Recreational for increasing gross motor skills. The descriptive experimental methodology, whose population was 300 students from 3 to 5 years old, was taken from a section of 4-year-old children from 23 students; Diagnosis, through the observation technique and the problem was identified, the recreational activities were applied and then the programmed recreational activities, obtaining positive results; conclusion, the children presented gross psychomotor problems, with the application of recreational activities improved by 63% in the performance of skills and was reflected in the increase in gross motor skills in the different activities; the application of the program "Playful Activities to develop gross psychomotricity" is proposed for 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 051 "San Gabriel", Pomalca district.

Key words: playful activities, gross motor coordination, laterality.

ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO.....	iii
FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE.....	ix
ÍNDICE TABLAS.....	xi
ÍNDICE GRÁFICOS.....	xii
ÍNDICE ANEXOS.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases teóricas.....	6
2.2.1. Actividades lúdicas	6
2.2.2. Motricidad gruesa.....	14
III. HIPÓTESIS.....	20
IV. METODOLOGÍA.....	20
4.1 Diseño de la Investigación.....	20
4.2 Población y muestra.....	21
4.3 Definición y operacionalización de variables.....	21
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
4.5 Plan de análisis.....	25
4.6 Matriz de consistencia.....	26
4.7 Principios éticos.....	27
V. Resultados	28
5.1 Resultados.....	28
5.2 Análisis de resultados.....	40

VI. Conclusiones.....	41
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Población.....	21
Tabla 2.- Muestra.....	21
Tabla 3.a.- Resultados del pre test de equilibrio.....	28
Tabla 3.b.- Resultados del post test del equilibrio.....	29
Tabla 4.a- Resultados del pre test de coordinación.....	31
Tabla 4.b.- Resultados del post test de coordinación.....	33
Tabla 5.a.- Resultados del pre test de lateralidad.....	36
Tabla 5.b.- Resultados del post test de lateralidad.....	38

ÍNDICE GRÁFICOS

PRE TEST

Gráfico 1.- Salta con ambos pies esquivando obstáculos en una distancia de 20m.....	28
Gráfico 2.- Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40m.....	28
Gráfico 3.- Salta con un pie sin apoyo a una distancia de 20m.....	29
Gráfico 4.- Camina hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.....	31
Gráfico 5.- Corre hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.....	32
Gráfico 6.- Corre esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.....	32
Gráfico 7.- Corre y salta esquivando obstáculos.....	33
Gráfico 8.- Lanza con ambas manos la pelota.....	36
Gráfico 9.- Lanza con una sola mano un objeto.....	36
Gráfico 10.- Patea la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m.....	37
Gráfico 11.- Transporta cubos pequeños de un lugar a otro.....	37

GRÁFICOS POS TEST

Gráfico 1.- Salta con ambos pies esquivando obstáculos en una distancia de 20m.....	30
Gráfico 2.- Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m.....	30
Gráfico 3.- Salta con un pie sin apoyo a una distancia de 20m.....	31
Gráfico 4.- Camina hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.....	34
Gráfico 5.- Corre hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.....	34
Gráfico 6.- Corre esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.....	35
Gráfico 7.- Corre y salta esquivando obstáculos.....	35
Gráfico 8.- Lanza con ambas manos la pelota.....	38
Gráfico 9.- Lanza con una sola mano un objeto.....	38
Gráfico 10.- Patea la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m.....	39
Gráfico 11.- Transporta cubos pequeños de un lugar a otro.....	39

ÍNDICE DE ANEXOS

Participamos en las carreras de sacos	51
Juego de las estatuas	52
Juguemos con los colores	53
Jugamos con los ula- ula	54
Nos divertimos formando torres	55
Nos divertimos jugando con los bloques.....	56
Nos divertimos trasladando los dados mágicos	57
Las pelotas divertidas.....	58
Nos divertimos con las botellas locas.....	59
Jugamos a saltar las botellas.....	60
Jugamos a descubrir el tesoro.....	61
Guía de observación para medir la Coordinación Motora Gruesa de los niños de 4 años	62

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la motricidad gruesa se ha convertido en una necesidad educativa de aprendizaje del mundo globalizado por ser una actividad tutelar para el buen funcionamiento de las habilidades motrices y el progreso corporal de los infantes. Según Franco (2009), para que el ser humano alcance un desarrollo integral, es necesario el contacto e interacción del estudiante con su contexto, ya sea mediante el juego y el ejercicio de sus habilidades psicomotrices, además de su maduración biológica.

Los niños desde que nacen reciben variados estímulos que procede del exterior a través de la percepción y del desplazamiento, que pueden llegar al límite de su potencial hasta los seis años de vida, logrando la madurez de las cuatro áreas del crecimiento: la motriz, cognoscitiva, lenguaje oral y socio afectiva, donde su cerebro tiene toda la amplitud para el aprendizaje a través de la estimulación adecuada y que debe ser aprovechada al máximo. (Ministerio de Educación, 2016)

“La lúdica y la psicomotricidad son necesarias”, señala que la enseñanza clásica ha demostrado cambios en la actualidad. Hoy, a través del entretenimiento los niños se divierten y lo más importante aprende (Espinoza, 2018)

Este es uno de los principales recursos para el aprendizaje escolar en general, ya que hasta hace poco, eran reservados para la enseñanza exclusiva de los niños con problemas de retardo o con dificultades para el aprendizaje.

El presente trabajo de investigación titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 051 “SAN GABRIEL” POMALCA – CHICLAYO – PERÚ. 2019, se realizó por la necesidad de profundizar los conocimientos acerca de la importancia que tiene los juegos lúdicos para fomentar el aumento de la motricidad corporal en niños de 4 años de edad en la I.E.I. “San Gabriel”, aún más, ya que esta Institución se encuentra en una zona rural y está poco implementada con materiales educativos para tal fin.

La actividad lúdica, desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral de los niños y niñas ya que poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de cambios; esta investigación se hizo para identificar las diferentes actividades que se puedan

plantear a partir de los patrones del movimiento para el desarrollo motor en los niños de 4 años de edad en la I.E.I. San Gabriel, y poder encontrar las falencias, para poder dar las soluciones que se requiere y así poder lograr un avance en el desarrollo físico y psicológico de nuestros niños. Para lo cual se planteó como problema ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° 051 “San Gabriel” – Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019?

Lo que conllevó a la formulación de los siguientes objetivos: Objetivo general, determinar la influencia de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° 051 "San Gabriel" Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019, y los objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, patear, caminar, transportar, lanzar. Aplicar actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa. Interpretar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa en estudio.

La realización de este trabajo de investigación, benefició a los niños y niñas de 4 años de edad en la IEI “San Gabriel” en su desarrollo afectivo, aumentando su autonomía y mejorando sus relaciones personales además de fomentar la responsabilidad y las buenas costumbres y hábitos, desarrollo social y recreación, permitiendo que el niño se integre a la sociedad aprendiendo a trabajar en equipo, desarrollo cognoscitivo contribuyendo a desarrollar su rendimiento en el aula, desarrollo físico aumentando su crecimiento y la coordinación de sus movimientos estimulando y desarrollando sus habilidades y destrezas motrices como dominio de su propio cuerpo, además que contribuyó en beneficio de otros docentes que tengan interés en seguir fortaleciendo sus conocimientos en la aplicación de los juegos lúdicos en niñas y niños de 4 años de edad.

La metodología empleada en el trabajo de investigación es de tipo experimental descriptiva con propuesta orientada a demostrar la validez del programa estrategias lúdicas aplicables en la educación para mejorar la motricidad gruesa, de nivel descriptivo y diseño pre y post test, el instrumento de recolección de datos fue mediante la aplicación de una encuesta de entrada y cuya muestra estuvo conformada por 23 niños de 4 años del aula amarilla, de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel”.

Los resultados que se obtuvieron en esta investigación fue que antes del inicio y de acuerdo al PRE TEST se observó que los niños presentaron deficiencias en las actividades lúdicas y luego de aplicar las actividades lúdicas se observó mejoramiento en el desarrollo de la motricidad gruesa en un 63% de acuerdo al POST TEST.

Los niños y niñas de 4 años del nivel inicial presentan problemas de psicomotricidad gruesa, esto se manifiesta en la dificultad en organizar sus actividades y bajo rendimiento académico; en la deficiencia del control y participación con otros procesos psicológicos, ausencia de las actividades de orientación, carencia de concentración en el trabajo, lo que genera errores en las tareas escolares y lúdicas; con la aplicación del programa “actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel”, distrito de Pomalca se logró un mejoramiento en sus habilidades motoras.

Este trabajo de investigación se estructuró de la siguiente manera: introducción, revisión de literatura, hipótesis, metodología, resultados y conclusiones.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Díaz, Flores y Moreno (2015) tesis denominada: “Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Motricidad Gruesa en los Niños de Preescolar de la Institución Educativa Bajo grande – Sahagún”. Tuvo como objetivo Diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de preescolar de I.E. Bajo Grande, Sahagún- Córdoba. La investigación de tipo descriptiva, aplicada a una muestra de 18 estudiantes del grado preescolar. Se utilizó un cuestionario y un taller. Entre los resultados se obtuvo que el 99% de los padres tiene mucha conciencia sobre el fortalecimiento motriz de sus hijos. Como conclusiones se obtuvieron las siguientes: Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular. Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar ejercicios locomotores que implica la manipulación y desplazamientos en el espacio con relación a su cuerpo.

Panchi y Balseca (2016) El Juego y la Motricidad Gruesa en Niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto. Su objetivo es comprobar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 y 4 años del Centro de I.E. “Lucia Franco de Castro” la investigación es socioeducativo, basado en el tipo de bibliográfico y de campo, relacionando las variables entre sí, la población estuvo constituida por 15 niños y 10 niñas de 3 y 4 años; se aplicó encuestas a los docentes y la técnica de observación a los niños los cuales se obtuvieron los siguientes resultados el 64 % aun no logra el desarrollo de habilidades y destrezas motrices mientras que el 36 % se encuentra en proceso; el 88% no utilizan su creatividad durante el juego; 64% aún no tiene dominio de su cuerpo mientras que el 36% se encuentra en proceso. En conclusión, a partir de la aplicación de la propuesta actividades lúdicas dará solución al problema el cual permitirá el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego en niños de 3 y 4 años en función a los requerimientos y características de los niños.

López y Choquipata (2019) Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 años en la I.E.P. “Kinder Blessed”, Cerro Colorado, Arequipa- Perú. Cuyo objetivo es determinar el efecto de la aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la IEP “Kinder Blessed”. La investigación de tipo aplicada- experimental, la población está constituida por 17 niños y niñas de 4 años. Se concluye que el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas mejoró la motricidad gruesa de los niños de 4 años cuyos resultados obtenidos a través de la prueba T de Student permitió contrastar la hipótesis con un porcentaje significativo del 95% a un 0.05% de error, al comparar los resultados estadísticos se obtuvo en el Pre test el 80% con un bajo nivel y en el Post test se obtuvo un buen nivel con un puntaje de $t=30.022$, siendo efectivo la aplicación del programa para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lapo (2019) Estrategias Lúdicas Basadas en el Enfoque Psicomotriz mejora la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 205 “Sol Radiante “de Aguas Verdes. Tumbes - Perú, el objetivo es diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 5 años, su metodología es cuantitativa, en el nivel correlacional, pre experimental, cuya población es de 22 niños de 5 años de la IE N° 205 “Sol Radiante”. Los resultados obtenidos en el post test en las dimensiones fueron: el

86% logró el dominio Corporal, el 82% tono muscular, 86% Equilibrio y el 86% logró la respiración. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque psicomotriz permitió mejorar la motricidad gruesa.

Aguilar (2018) Actividades Lúdicas para Estimular la Motricidad Gruesa de los Estudiantes de 3 y 5 años en la IEI N° 419/MX-P Ninabamba - San Miguel, Ayacucho, Perú. Su objetivo es Evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años de la I.E.I. N° 419/MX-P Ninabamba. La investigación es cuantitativa - explicativo, con diseño pre experimental. Su población está conformada por 3 docentes y 18 estudiantes. Al aplicar la lista de cotejo se obtiene el siguiente resultado el 95% lateralidad lo lograron y el 5% no lo logro, el 100% de niños lograron desarrollar su coordinación y equilibrio; el 95% logran la estimulación de resistencia y el 5% no lo logró, con esto se concluye la efectividad de los juegos lúdicos para estimular el crecimiento de la motricidad corporal.

Estela (2018) El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 401 Frutillo Bajo, Bambamarca, Perú. Su objetivo es determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, la metodología es cuantitativa a través del diseño descriptivo su muestra y población es de 14 niños de 5 años de la I.E.I. N° 401, se utilizó la técnica de la observación, cuyo resultado es potenciar el incremento de la motricidad corporal en sus diferentes dimensiones: el 21 % se encuentra en proceso de lograr la coordinación, el 7 % lo logró; 64% en proceso de logro de obtener equilibrio, mientras el 0% no lo logró y el 57% se encuentra en proceso de logro del movimiento y el 21% lo logró. Se concluye que la aplicación de la propuesta de juegos lúdicos como estrategia bajo el enfoque sociocultural de Vygotsky permite el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

Moreno (2015) Aplicación de un taller basado en Actividades Lúdicas para mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del 1° de primaria de I.E. N° 11513 “Juan Pardo y Miguel” - Pátapo, Chiclayo. Su objetivo es evidenciar la efectividad de la aplicación de un Taller basado en Actividades Lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los educandos

del 1° de primaria. La investigación es cuasi- experimental, con un método estadístico descriptivo que, a través de la aplicación de técnicas de análisis documental, lista de cotejo, observación y trabajo de campo aplicado a una muestra de 47 niños de primer grado seleccionando un grupo de control y otro experimental. En el Pre Test los resultados obtenidos con el grupo Control y Experimental; se obtuvo que el 42% y 57% con un deficiente desarrollo de motricidad gruesa registrándose en un nivel bajo y que al aplicar el taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa dando como resultados en el post test, que el 80% de la muestra lograron una mejora en su motricidad gruesa con lo cual se concluye que a través de la aplicación de actividades lúdicas, los niños alcanzaron destrezas motora, manipulación, desplazamientos, habilidades, interacción, socialización, armonía de su personalidad, emociones; logrando superar con éxito los problemas y déficit motrices.

Chapoñan (2015) Estrategia Tarea de movimiento para mejorar la Motricidad Gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre”- JLO, Chiclayo, Perú. Cuyo objetivo fue determinar el grado de efectividad de la aplicación de una estrategia utilizando la tarea del movimiento para mejorar los niveles de motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad, el Tipo de Investigación es Explicativo con un Diseño Pre-Experimental, aplicando el estímulo a un solo grupo y que posteriormente fue valuado su eficacia ; al obtener los resultados del Post Test después de haber aplicado las estrategias como tarea de movimiento se obtuvo que el 37,80 de niños si influenciados en el desarrollo de la motricidad ubicándolos en la categoría medio, el 28,6% y un 54,3% se ubicaron en la categoría normal y medio en el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN:

2.2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS

2.2.1.1. CONCEPTO: Actividades lúdicas

Para Jiménez (2006) La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad; es una forma de estar con vida y relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce: disfrute, goce, acompañado de labores imaginarias y figurativas como la diversión, la broma, el ingenio, la destreza y una gama de funciones que se ocasiona cuando nos

relacionamos con otros, sin más reconocimiento que la correspondencia que producen dichos sucesos.

Desde el planteamiento formativo, la lúdica es una técnica didáctica en sí misma, un aspecto pedagógico es aprender a compartir, coexistir partiendo de valores grupales e individuales, para apoyar a formar una comunidad de escolares sensibles, críticos y solidarios (Motta, 1998).

Hervás (2006) El juego es una actividad que no necesariamente es exclusiva para los niños ya que el ser humano desarrolla actividades lúdicas en las diferentes etapas de su vida con diferentes objetivos y por propios intereses, que contribuyen en el fortalecimiento integral de su desarrollo. El período más importante del ser humano es la infancia etapa en la cual formará las bases de su personalidad.

2.2.1.2. MÉTODO LÚDICO

Con este método se localiza constructivamente lo innato de inclinando del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende permite el aprendizaje mediante el juego existiendo n contenido de actividades divertidos y amenas en lo que puede incluirse contenido, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

De seleccionarse juegos formativos y compatibles con los valores de la educación sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales (Pezo, 2008).

2.2.1.3. FINES DEL PROCEDIMIENTO LÚDICO

Tello (2004) Los fines del método lúdico son:

1. Innovar el aprendizaje clásico, por un aprendizaje entretenido, divertido y agradable.
2. Impulsar a que el educando se preocupe enfáticamente por el avance específico de las materias y prácticas.
3. Fomentar la evolución enseñanza –aprendizaje en forma entretenida, agradable e interesante desde el principio hasta finalizar cada lección durante

el año escolar. 4. Promover una educación interesante y fina para la creación de ingeniosos estudiantes.

5. Argumentar la utilidad de los diversos juegos pedagógicos en la instrucción de los niños.

2.2.1.4. VENTAJAS DEL PROCEDIMIENTO LÚDICO

Tello (2004) manifiesta que la:

- Realización de bienes lúdicos, empleando materiales desechables y reciclables de bajo costo.
- Fomenta el progreso de la creatividad y el trabajo mancomunado.
- Contiene una serie de funciones donde se entrecruza el deleite, el gozo, el ingenio y el conocimiento, impulsando el crecimiento psicosocial, logro de saberes y la formación de la personalidad.

2.2.1.5. EL JUEGO

Cepeda (2017) El juego por tener un carácter universal, es una función natural, libre y voluntaria que actúa como un componente de armonía en cualquier edad; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y en el contexto escolar contribuye en la expresión, la creatividad, interacción y aprendizaje de niños, jóvenes y adultos.

1. PROPIEDADES DEL JUEGO: Jiménez (2006)

Es una actividad libre y espontánea.

Transforma la realidad externa creando un mundo de fantasía.

El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes. El juego es una conducta intrínsecamente motivada que produce placer. En el juego predominan los medios sobre los fines.

Es una actividad vivencial en la que el sujeto se da íntegramente. Es esta quizá una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo

físico, afectivo, cognitivo, etc. Pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.

El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. No es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales. Limitación de tiempo y espacio.

Crea orden.

Es una lucha por algo o una representación de algo.

Se pone en juego las facultades del niño.

Adquiere experiencias.

Establece contactos sociales.

2. ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

Ortega (1995) la funcionabilidad educativa y su potencial contribución en el incremento y ejercitamiento de los niños, es la consideración de los distintos tipos de juego y que es muy importante para la actividad profesional educativa. Considera 05 modelos de juegos:

a) **Deportes de relación física**

Son deportes de carrera, búsqueda, ataque y dominación física, habituales entre los 3 y 8 años. Tiene su origen en el deporte sensorio motor, el mayor componente es de simulación y de roce físico.

b) **Juegos de construcción – representación**

Favorecen el conocimiento físico, mayormente tiene lugar en el contexto familiar ya que comprende una parte individual y otra externa o social. Se puede distinguir tres tipos:

Juegos de representación insipiente: donde el como un elemento más del juego utiliza el lenguaje, incorporando sucesivamente imágenes cada vez más complejos y variados.

Juegos de exhibición representante: sus elementos son escenario, acción y personajes, los niños desarrollan guiones de la actividad

humana y roles sociales, encarnando sus personajes por muñecos o animales de simulación.

Juegos de representación socio dramáticos o papeles.

c) Juegos socio dramáticos

Los niños ponen en el acto su imaginación y entendimiento y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando sus conocimientos previos y eliminando errores. Su importancia se debe a que la edad de los niños es entre 4 a 8 años.

d) Juego de patio

Es la participación de los más pequeños con los mayores en los juegos comunes ya que es una sucesión educativa que se trasmite de familia en familia y que permite la preferencia de amigos de deporte más expertos.

2.2.1.6. DOMINIO DEL JUEGO SOBRE EL DESARROLLO DEL NIÑO

a. El juego como causa de desarrollo motriz

Decroly (1986) constituyó el deporte en su proposición de globalización como herramienta de incremento de aprendizaje.

Por el simple hecho en la extensión de brazos y piernas los bebés casi desde el nacimiento logran el placer lúdico cuyos movimientos se irán ampliando progresivamente conforme desarrolla el niño.

b. El juego como motivador del progreso afectivo

Se presenta como un lenguaje que beneficia al niño a través del cual planea sus sentimientos, aspiraciones e impresiones.

c. El juego y la socialización

Son juegos de simple imitación, ritos o juegos competitivos que favorecen la socialización. El deporte tradicional es general de origen y terminología que se trasmite de generación en generación y si es de grupo promueve el

avance cognitivo, social y moral del infante apropiado para pretender la cooperación.

d. Deportes educativos

Decroly (1986) y Ortega (1995) Suele realizarse en las condiciones ordinarias de la vida escolar o familiar y tienen como objetivo principal ofrecer al infante objetos que favorecen el desenvolvimiento de ciertas funciones mentales, inicio de ciertos conocimientos y permiten repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de comprensión, retención y atención del infante.

2.2.1.7. CONDICIONES QUE DEBE CUMPLIR UN JUEGO PARA PODER SER CONSIDERADO COMO FUNCIÓN DE APRENDIZAJE

- Los jugadores deben participar activa mente.
- Colaborar en las relaciones entre los elementos.
- Inculcar el concepto de que se juega distinto si se piensa hacerlo.
- El juego de diversas destrezas y entendimiento debe ser coordinado.
- Que los estudiantes entiendan y traten de conseguirlo.
- Que los niños se sientan satisfechos y se diviertan jugando.
- Ambicionar a jugar cada vez mejor.

2.2.1.8. LA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE

Reyes (2014) Estudios sobre psicología cognitiva demuestran el valor del juego como potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos. El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

2.2.1.9. ESTRATEGIA LÚDICA

Las estrategias lúdicas son herramientas especialmente planteadas para generar un ambiente agradable en los estudiantes que se encuentran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Con ello, se intenta lograr que los estudiantes adquieran los conocimientos previamente establecidos mediante el juego y haya un mejor desempeño dentro del aula de clase.

[...] el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones (Reyes, 2011)

2.2.1.9.1. TÁCTICAS LÚDICAS QUE FOMENTAN EL DESARROLLO DE APRENDIZAJE

Para fomentar el aprendizaje de las actividades lúdicas el docente aplica experiencias positivas de la investigación de otros docentes, además de ofrecer un ambiente enriquecedor y hacer un buen uso de los elementos y demás recursos para obtener que los estudiantes estén motivados para aprender.

2.2.1.9.2. IMPORTANCIA DE LA LÚDICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

La lúdica abarca el juego y su contexto que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como capacidad para entender problemas buscando soluciones frente a ellos.

Jiménez (2005) En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

Es elemental desterrar la creencia de que la lúdica es solo juego y que solo sirve para recrear o entretener; la lúdica como estrategia de aprendizaje puede potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.

La lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales y por consiguiente fomenta el avance de las relaciones intra e inter personales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras Medina (1999),

2.2.1.10. BASES PSICOPEDAGÓGICAS

2.2.1.10.1. EL JUEGO: TEORÍA DE PIAGET (2013)

El niño en su infancia a través del deporte va del adiestramiento a la expresión, de ésta a la imitación y a la exhibición de la realidad, para luego acostumbrarse a ella y comprometerse a sus disposiciones y reglamento. Desde los 7 a los 12 años el deporte y la realidad se funden y cada vez más, ésta última es aprovechada y adecuada para el infante. Los deportes no son todos los mismos, cambian a través de la vida como lo hace la evolución del pensamiento, como madura el cuerpo con el deporte y como se beneficia la vida a través de la consecución del lenguaje y la simbolización.

2.2.1.10.2. DESARROLLO MENTAL Y LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

García (2006) es muy significativo impulsar la investigación acerca del dominio del deporte en el incremento mental para aplicarlo particularmente en la educación pre escolar. El deporte de cimentación es un intermediario o puente entre la función lúdica y el trabajo porque haciendo deporte se practica el trabajo.

2.2.1.10.3. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYTGOSTY

Los niños que no juegan o juegan poco tienen serios problemas o insuficiencias en su aumento intelectual o emocional. (Citado por Arredondo, 2006) El deporte es la fuente principal del desarrollo mental así que si no existieran anhelos imposibles no existiría el deporte infantil.

Vygotsky realizó estudios profundos de su naturaleza que nos permite comprender la importancia para el progreso mental del infante preescolar. (García, 2006). No se explica como el juego puede ser la fuente de fases tan importantes como: la atención, memoria y el razonamiento lógico.

2.2.2. MOTRICIDAD GRUESA

2.2.2.1. CONCEPTO

González (1998) La motricidad gruesa refleja todos los desplazamientos de los seres humanos, que disponen la conducta motriz de los infantes de 1 a 6 años que se presenta en forma de capacidades motrices fundamentales, que manifiestan a su vez los desplazamientos comunes de la persona.

Motta y Risueño (2007) El desplazamiento del cuerpo como correr, trepar, gatear está acompañado de los movimientos que implican la acción de todos los músculos grandes.

Los movimientos del tronco, extremidades y cabeza es la coordinación con la motricidad gruesa (Ardanaz, 2009).

Danderfer y Montenegro (2016) La coordinación es reflejada a través de múltiples movimientos con los brazos y piernas, pueden ser voluntarios e involuntarios.

- **Esquema corporal**

Piq y Vayer (1977) Dominar el equilibrio postural, definir la lateralidad, interiorizar las sensaciones, lograr la segmentación de las extremidades superiores, es la organización del cuerpo frente al espacio.

Àngels (2007) El niño experimenta diversas actividades que le permiten descubrirse a sí mismo y el mundo que lo rodea, las acciones serán naturales e impulsadas por sus necesidades en principio, luego estas irán siendo voluntarias poco a poco, de manera que el niño construye su esquema corporal logrando el dominio de este.

- **Posición corporal**

Calmels (1997) Realizar movimientos se relaciona la actitud postural que tiene el cuerpo teniendo en cuenta la predisposición del cuerpo y los gestos al realizar una acción.

Da Fonseca (1998) El niño al realizar juegos coordinados, comunicarse, esperar y actuar debe tener una posición erecta para así mostrar el control de los órganos tendinosos y de los músculos.

- **Lateralidad**

Quiroz y Schrager (1980) Cuando el ser humano realiza movimientos y actividades sensoriales, sensitivas y motrices en la que hay predominio de un lado corporal.

Rodríguez (2012) Si predomina el lado derecho del cuerpo es diestro, si es el lado izquierdo es zurdo y ambidiestro si se utilizan los dos lados del cuerpo; existen también los falsos diestros y zurdos ya que se les obligó utilizar el lado contrario por diferentes razones.

Ajuriaguerra (1982) La lateralidad se revela detectando el ojo, mano y pie dominante. El ojo dominante es el ojo abierto cuando observa un telescopio, mano dominante está siempre adelante cuando cruza los brazos y pie dominante cuando escoja un solo pie al dar brincos.

- **Ubicación espacial**

Jiménez (2009) Permite orientarse en un espacio determinado como: hacia arriba – hacia abajo, hacia la derecha – hacia la izquierda, concentrándose un conjunto de habilidades como memoria visual, comparación de distancia, tamaño, forma, coordinación ojo mano, entre otros, también está vinculada con la lateralidad.

- **Locomoción**

Latash (1998) Movimientos de las extremidades y el tronco alternantes y rítmicos que determinan un desplazamiento del centro de gravedad hacia adelante. A través del movimiento de los músculos el cuerpo se desplaza de un lugar a otro (Reiriz, 2006).

- **Movimientos** Gonzales (2012) El desplazamiento de una parte o todo el cuerpo es la respuesta de un estímulo nervioso hacia el musculo. Tortora (2004) Los movimientos son muy importantes en el desarrollo del niño ya que permiten que crezca saludable, tenga un desarrollo integral y pueda explorar el mundo.

- **Equilibrio**

Motta y Risueño (2007) Efecto que se realiza cuando hay cambios importantes y muy veloces en la posición del cuerpo, el equilibrio dinámico se demuestra cuando se realiza movimientos muy rápidos y puede detenerse sin ninguna dificultad.

- **Relajación**

Coste (1979) Es la recuperación de la tranquilidad del cuerpo humano después de haber realizado movimientos a través de los músculos voluntarios. El sujeto mantiene el cuerpo inmóvil por la tranquilidad que le ofrece el espacio.

2.2.2.2. LABORES PARA NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR PARA FOMENTAR HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Manifiestan algunas de las posibles actividades para el desarrollo de la coordinación: (Trigueros y Rivera, 1991)

a. Caminar: Es fundamental que el niño se mueva, que camine todo lo que pueda, hacer excursiones con un adulto, pasear por la calle, todo esto es necesario para que camine y para que vaya cogiendo velocidad y resistencia.

b. Ir al parque: En el parque los niños podrán correr, saltar, colgarse, deslizarse, trepar, impulsarse en los columpios, etc. también aprenderán a caerse y le perderán el miedo a subirse a diferentes sitios, con lo que ganarán seguridad en sí mismos, encontrarán muchas oportunidades para moverse y relacionarse con otros niños.

c. Bailar: Actividad muy divertida para los niños, tanto si se trata de baile libre como de coreografías o de canciones con baile. Bailar en casa o llevar al niño a alguna actividad extraescolar

d. Natación y juegos de agua: Nadar es el ejercicio más completo, además, si el niño sabe nadar nos dará cierta tranquilidad cuando vayamos a un lugar con piscina, río, la playa, etc.

e. Juegos de equilibrio: Los juegos de equilibrio son muy importantes para el desarrollo psicomotor del niño como caminar sobre una cuerda tendida en el suelo o juegos “a la pata coja”. En la calle o en cualquier parte se pueden hacer pequeños juegos de equilibrio, en muros bajos, bancos, etc., con la ayuda y la supervisión de un adulto.

f. Triciclos y bicicletas: Ayudará a los niños a moverse, aprender a coordinar y a desarrollar el equilibrio.

g. Pistas de obstrucción: Las pistas de obstrucción se pueden hacer con cualquier lugar y con cualquier cosa. Lo importante es que el infante tenga que desplazarse de distintas maneras, reptar y pensar por dónde tiene que ir y qué tiene que hacer para pasar, agacharse, saltar.

h. Deporte con pelotas: Con las pelotas se pueden hacer muchas cosas y aprender muchísimas habilidades: lanzar, atrapar, correr, patear, esquivar.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD

- Alcanza un objeto que se encuentre por encima de él.
- Sube y Baja escaleras corriendo, pero salta con torpeza dos escalones.
- Lanza una pelota por encima de un objeto.
- Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.
- Puede coger un balón grande cuando se lanza.
- Da de 7 a 8 saltitos sucesivos sobre el mismo lugar con las piernas ligeramente flexionadas.
- Puede llevar el brazo hacia atrás con mayor independencia y ejecutar un potente tiro de vuelo.
- Flexiona el tronco en ángulo recto y mantiene esta posición, teniendo lo ojos abiertos, pies juntos y manos en la espalda.
- Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.
- Utiliza indistintamente ambas manos hasta esta edad, aunque tiene una preferencia manual establecida.
- En el dibujo no usa ángulos y no respeta contornos, traza una cruz y una línea oblicua.
- Se viste y se desviste solo.
- Perfecciona la posición erguida.
- Sabe utilizar los cierres.
- Usa el lápiz con manejo torpe.
- Logra tocarse la punta de la nariz con los ojos cerrados.
- Señala y nombra algunas partes del cuerpo.
- Dibuja burdamente la figura humana.

2.2.2.4. IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD GRUESA

Educa Peques (Citado por Patiño 2017) Las actividades para desarrollar la motricidad gruesa son especialmente importantes porque ayudan a perfeccionar y a coordinar las que el niño ha estado desarrollando desde que inicio la marcha o comenzó a caminar.

Un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Será un niño seguro de sí mismo más competitivo físicamente y reaccionara de manera más rápida que otros, por lo que ejercitarla desde el primer ciclo de infantil, es fundamental para perfeccionarla.

Jean Piaget (citado por Rosada 2017) afirma que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y considera que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, afirma que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el 16 medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

Bernard Aucouturier (citado por Rosada 2017) Considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer, placer de pensar y que la practica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

III. HIPÓTESIS:

Con las actividades lúdicas se lograría el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 San Gabriel- Pomalca-Chiclayo-Lambayeque-2019.

IV. METODOLOGÍA

- **El tipo de Investigación**, es experimental descriptiva, porque busca describir los datos estadísticos obtenidos para ver el impacto o influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años para luego ser interpretados por el investigador.

Se propone este tipo de investigación describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés (Tamayo, 2017).

- **Nivel de investigación de la tesis**

El nivel de la investigación es descriptivo porque se describe y caracteriza teóricamente a la expresión plástica y la motricidad fina, es decir las dos variables de esta investigación. Así mismo, al permitir la investigación sobre la relación entre variables, en un momento determinado y en un particular contexto, decimos que es relacional. “Por medio de este método el investigador puede identificar las relaciones que existen entre dos o más variables”. (Hernández y Fernández, 2010, p.58).

4.1. Diseño de investigación

El tipo de diseño para el desarrollo de la investigación es el denominado: Diseño pre-test y post-test con un solo grupo. El mencionado diseño se diagrama de la siguiente manera:

$O_1 \text{ X } O_2$.

Según Rivas (2009) la ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1°. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test – O_1), 2°. Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo; y, 3°. Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (pos test – O_2)

4.2. Población y muestra

La Población está conformado por 300 estudiantes de 3 a 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel “ – Pomalca

Tabla 1

Población de niños de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel “ – Pomalca

SECCIONES	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
			300
3 - 5 años	130	170	
TOTAL			300

Fuente: Nómima de Matrícula del año 2020 de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel “ - Pomalca

A fin de recopilar datos se tomó como muestra a 23 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°051 “San Gabriel “ – Pomalca

Tabla 2

Muestra de los niños de la I.E.I N° 051 “San Gabriel “ – Pomalca

SECCIONES	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
4 años	10	13	23
TOTAL			23

Fuente: Nómima de Matrícula del año 2020 de la I.E.I. N°051 “San Gabriel “ – Pomalca

4.3. Definición y operacionalizacion de variables

Variable Independiente: Actividades lúdicas

Bernard Aucouturier (citado por Rosada 2017) Considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de

pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Variable Dependiente: La Motricidad Gruesa,

Técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que le rodea. Es la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Actividades lúdicas	El juego desarrolla diferentes habilidades, contribuye a conformar redes de cooperación y ayuda, a afrontar situaciones que se presentan en la vida real, "...descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo social y a la consecución del proceso socializador.	Se desplaza caminando de un lugar a otro realizando movimientos con las piernas y brazos	Camina	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a descubrir el tesoro - Nos divertimos, caminamos, siguiendo sobre las líneas - Caminamos sobre la plataforma del pirata - Trasladamos objetos para construir una torre 	Lista de Cotejo
		Corre desplazándose en diferentes direcciones	Corre	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a pásame el bastón - jugamos con los ula ula - Jugamos esquivando los obstáculos 	Pre Test
		Salta desplazándose sin perder el equilibrio de un lugar a otro	Salta	<ul style="list-style-type: none"> - Me divierto con los colores - Aprendemos a saltar sobre las vallas - Saltamos al paseo de los conejos 	Post Test
		Lanza un objeto a una determinada distancia	Lanza	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendemos a encestar las pelotas de colores - Lanzamos la pelota con ambas manos 	
		Traslada objetos de un lugar a otro	Traslada	<ul style="list-style-type: none"> - Nos trasladamos usando el ula ula - Jugamos a tender la ropa de don Pepe 	
La Motricidad Gruesa, técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la	Camina a una distancia de 30 metros	Camina	<ul style="list-style-type: none"> - Camina sin tropezar a una distancia de 30 metros esquivando objetos - Camina sin salir del camino a una distancia de 30 metros esquivando objetos 	Ficha de Observación	

<p>DEPENDIENTE</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que le rodea.</p>	<p>Corre a una distancia de 30 metros</p>	<p>Corre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Corre sin tropezar a una distancia de 30 metros - Corre sin tropezar esquivando obstáculos - Corre esquivando obstáculos a una distancia de 30 metros 	<p>Ficha de Observación</p>
	<p>Es la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo</p>	<p>Salta a una distancia de 20 metros</p>	<p>Salta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salta con ambos pies sin caer a una distancia de 20 metros - Salta con un solo pie sin caer a una distancia de 20 metros - Salta sobre las vallas a una distancia de 20 metros 	
		<p>Lanza un objeto a 10 metros</p>	<p>Lanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza con una mano una pelota a una distancia de 10 metros - Lanza con ambas manos una pelota a una distancia de 10 metros 	
		<p>Traslada un objeto a una distancia de 30 metros</p>	<p>Traslada</p>	<p>Traslada una pelota en un circuito a una distancia de 30 metros</p>	

FUENTE: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para Arias (2007) las Técnicas e instrumentos de recolección de datos “son las distintas formas o maneras de obtener información” (p. 57).

La técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento la lista de cotejo, en el cual se registraron los ítems de las cuatro dimensiones de la motricidad gruesa evaluadas. Se debe indicar que la investigadora observó la motricidad gruesa de los niños de 4 años y a partir de esas observaciones en las que se registraron ausencias del juego motriz en forma sistemática y metódica es que se formuló una propuesta Didáctica para la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa mediante sesiones de aprendizaje en las que intervenga el juego motriz como actividad didáctica.

La lista de Cotejo de medición de la motricidad gruesa constó de cuatro dimensiones: 1) movimiento autónomo, 2) Equilibrio corporal, 3) Coordinación general y 4) Ritmo.

4.5. Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio: los docentes de aula, con la finalidad de apreciar la influencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa. En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para recoger información de la unidad de análisis de los docentes del nivel inicial sobre la variable desarrollo de la motricidad gruesa sobre el rol de los niños de 4 años en las aulas de la I.E N°051 “San Gabriel” – Pomalca.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de listas de cotejo y el análisis estadístico de los datos.

4.6. Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel” Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019.</p>	<p>¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel” – Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019</p>	<p>GENERAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la influencia de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° N°051 "San Gabriel" Pomalca Chiclayo, Perú, 2019. <p>ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, patear, caminar, transportar, lanzar, en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 "San Gabriel" Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019. - Aplicar actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa en los niños de 4 años I.E.I. N° 051 "San Gabriel" Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019. - Interpretar la influencia de los juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años I.E.I. N° 051 "San Gabriel", Pomalca, Chiclayo, Perú, 2019. 	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Actividades lúdicas</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo:</p> <p>Experimental</p> <p>Descriptiva</p> <p>Nivel:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre test y post test con un solo grupo</p>	<p>Pre-test y post-test</p>	<p>Población:</p> <p>23</p> <p>Muestra:</p> <p>23</p>

FUENTE: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

La ULADECH (2019) tiene como principios éticos los siguientes:

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Beneficencia y no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas ontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados. **Consentimiento**

informado y expreso. - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

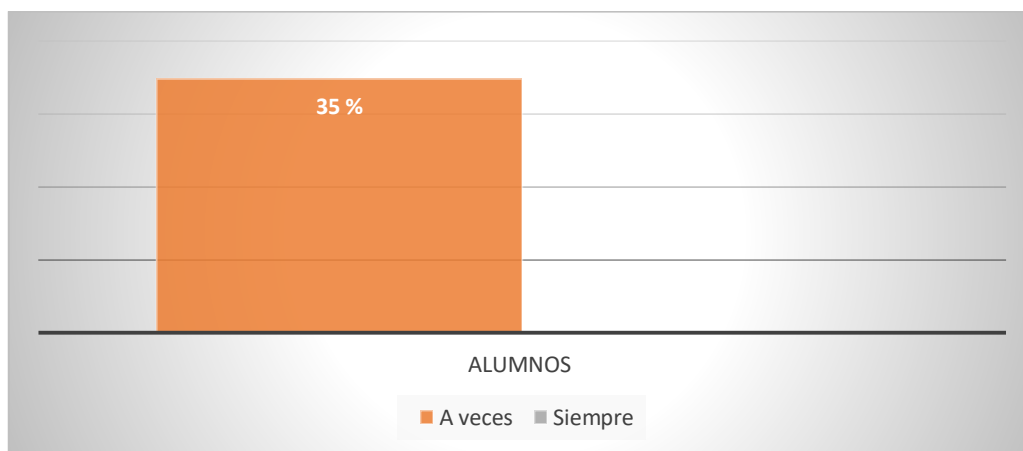
V. RESULTADOS

5.1. Resultados

TABLA 3.a. - RESULTADOS PRE TEST DE EQUILIBRIO

	Tabla de Frecuencias					
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 01	15	65.00	8	35.00	0	0
Pregunta N° 02	15	65.00	8	35.00	0	0
Pregunta N° 03	16	70.00	7	30.00	0	0

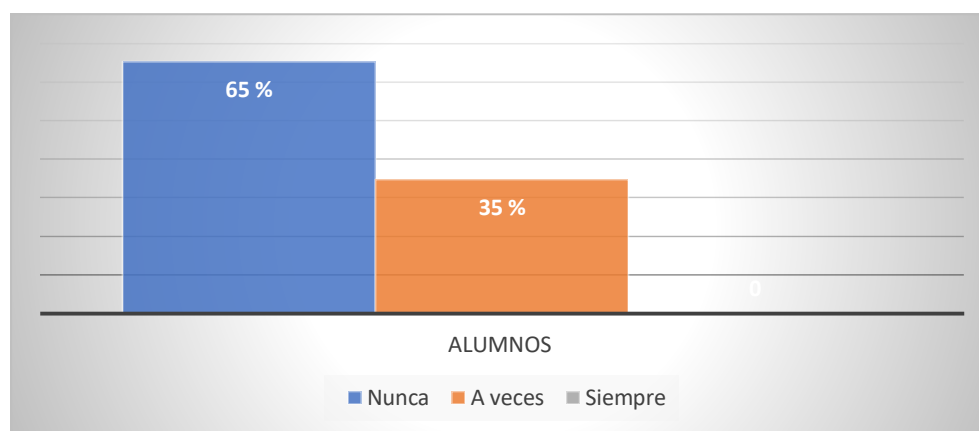
Fuente: Elaboración propia



Fuente: Tabla 3.a.

GRÁFICO 1.- Salta con ambos pies esquivando obstáculos en una distancia de 20m

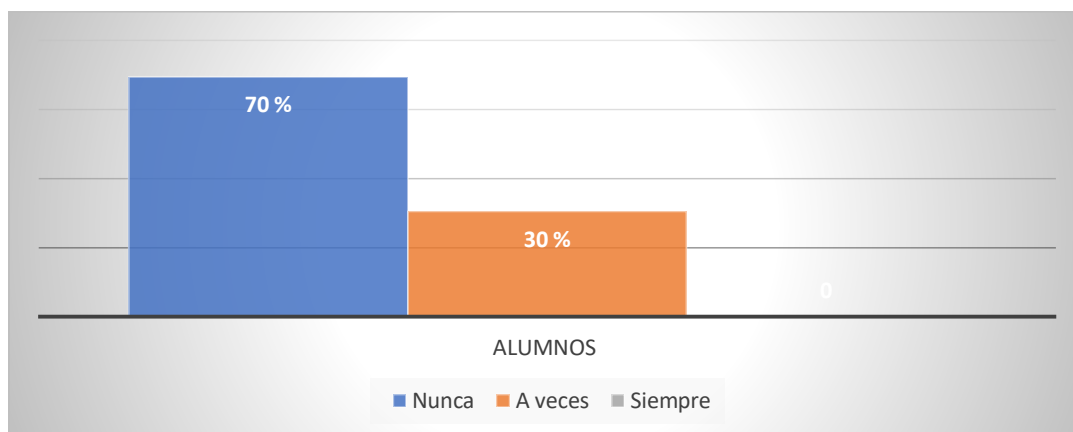
INTERPRETACIÓN: El 65%, (15) niños “**Nunca**” pudieron saltar con ambos pies esquivando obstáculos de 20 m., “**A veces**” el 35% solo (8) niños pudieron saltar con ambos pies esquivando obstáculos de 20 m. y “**Siempre**” 0%, ningún alumno pudo saltar con ambos pies esquivando obstáculos de 20m.



Fuente: Tabla 3.a.

GRÁFICO 2.- Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40m.

INTERPRETACIÓN: El 65%, (15) niños “**Nunca**” pudieron mantener el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m. “**A veces**” el 35% solo (8) niños pudieron mantener el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m. y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo mantener el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m.



Fuente: Tabla 3.a

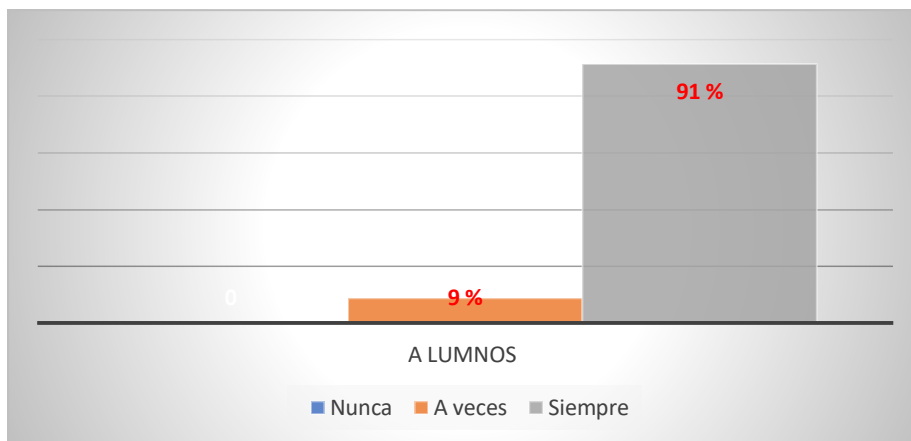
GRÁFICO 3.- Salta con un pie sin apoyo a una distancia de 20m.

INTERPRETACIÓN: El 70%, 16 niños “**Nunca**” pudieron Saltar en un pie sin apoyo en una distancia de 20 m., “**A veces**” el 30%, solo 7 niños saltaron en un pie sin apoyo en una distancia de 20 m. y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo saltar en un pie sin apoyo en una distancia de 20 m.

TABLA 3.b.- RESULTADOS POST TEST DEL EQUILIBRIO

	Tabla de Frecuencia					
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 01	0	0	2	09	21	91
Pregunta N° 02	0	0	2	09	21	91
Pregunta N° 03	0	0	3	13	20	87

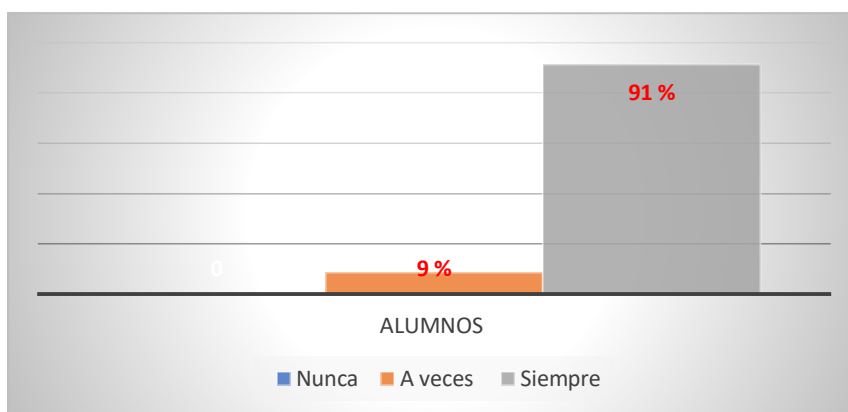
Fuente: Elaboración propia



Fuente: Tabla 3.b.

GRÁFICO 1.- Salta con ambos pies esquivando obstáculos en una distancia de 20m.

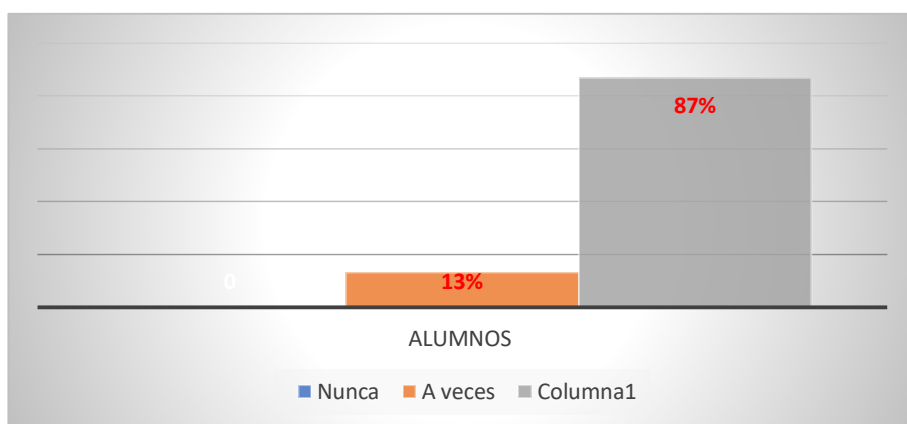
INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 9% o sea 2 niños “A veces” pudieron saltar con ambos pies esquivando obstáculos de 20 m., el 91% equivalente a 21 niños “Siempre” pudieron saltar con ambos pies esquivando obstáculos de 20 m.



Fuente: Tabla 3.b.

GRÁFICO 2.- Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m.

INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 9% equivalente a 2 niños de 4 años “A veces” pudieron mantener el equilibrio al saltar con ambos pies a una distancia de 40 m. y el 91% equivalente a 21 niños “Siempre” pudieron mantener el equilibrio al saltar con ambos pies, a una distancia de 40 m.



Fuente: Tabla 3.b.

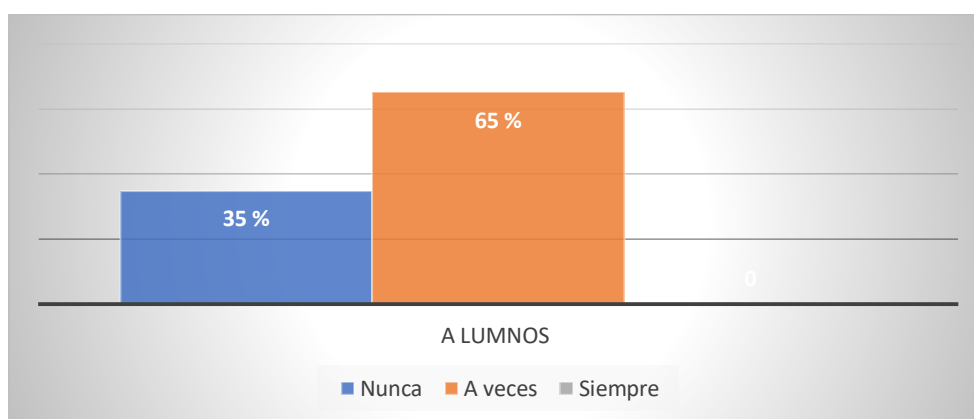
GRÁFICO 3.- Salta en un pie sin apoyo en una distancia de 20m.

INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 13% equivalente a 3 niños “A veces” pudieron saltar en un pie sin apoyo en una distancia de 20 m. y el 87% equivalente a 20 niños “Siempre” pudieron saltar en un pie sin apoyo, en una distancia de 20 m.

TABLA 4.a- RESULTADOS PRE TEST DE COORDINACIÓN

Tabla de Frecuencias						
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 04	8	35.00	15	65.00	0	0
Pregunta N° 05	15	65.00	8	35.00	0	0
Pregunta N° 06	14	61.00	9	39.00	0	0
Pregunta N° 07	18	78.00	5	22.00	0	0

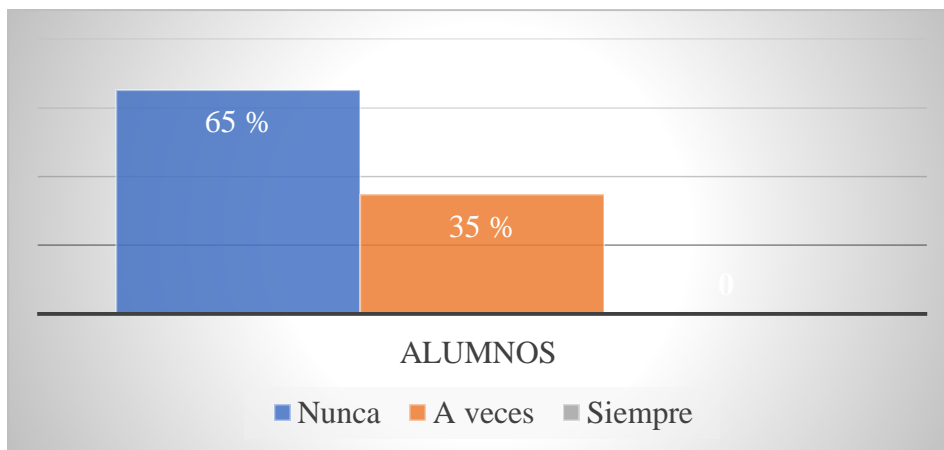
Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Tabla 4.a.

GRÁFICO 4.- Camina hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro

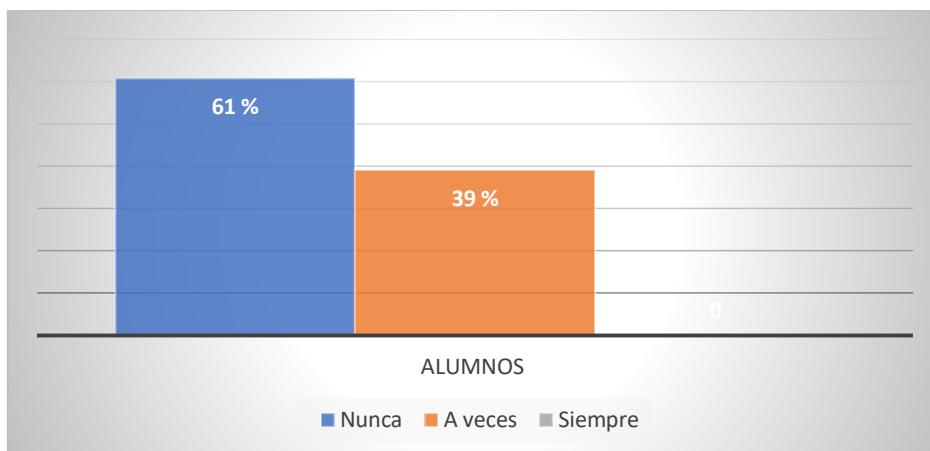
INTERPRETACIÓN: El 35% o sea 8 niños “**Nunca**” camina hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro, “**A veces**” el 65%, 15 niños solo pudieron caminar hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo caminar hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.



Fuente: Tabla 4.a.

GRÁFICO 5.- Corre hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro

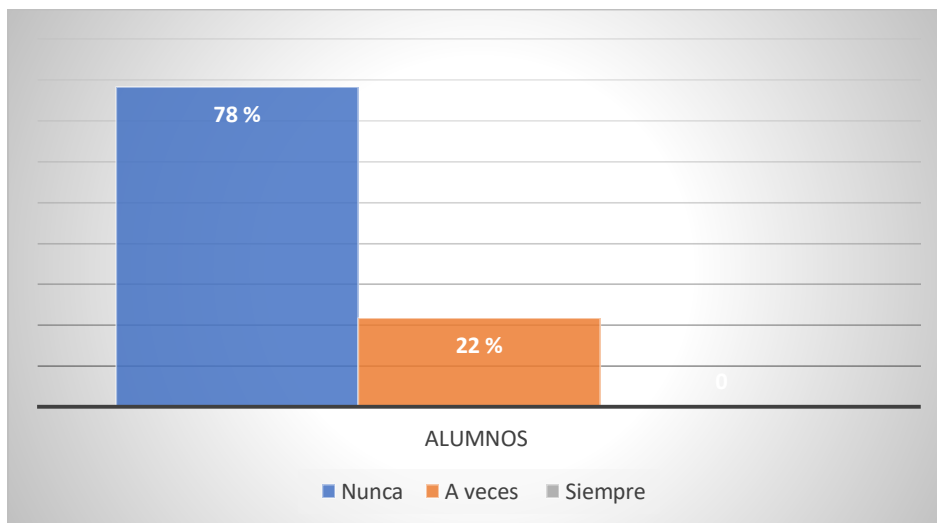
INTERPRETACIÓN: El 65%, 15 niños “**Nunca**” pudieron correr desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m., “**A veces**” el 35% solo 8 niños pudieron correr desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m. y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo correr desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m.



Fuente: Tabla 4.a.

GRÁFICO 6.- Corre esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.

INTERPRETACIÓN: El 61% o sea 14 niños “**Nunca**” pudieron correr esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m., “**A veces**” el 39% solo 9 niños pudieron correr esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m. y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo correr esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.



Fuente: Tabla 4.a.

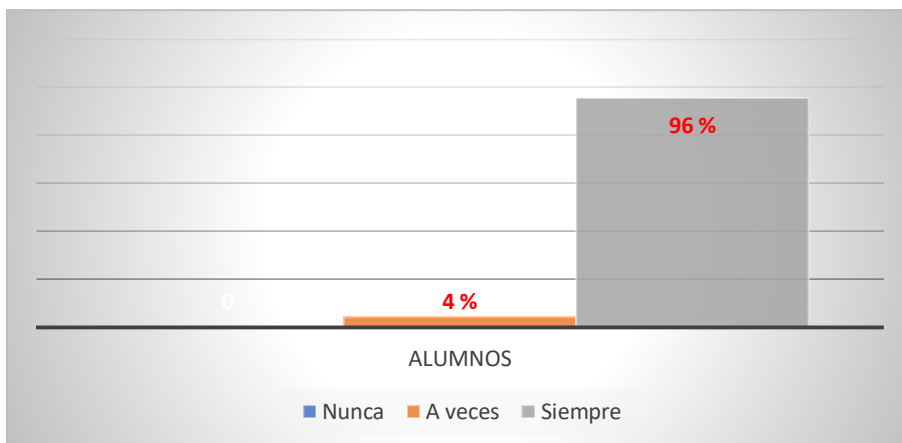
GRÁFICO 7.- Corre y salta esquivando obstáculos.

INTERPRETACIÓN: El 78% o sea 18 niños “**Nunca**” pudieron Correr y saltar esquivando obstáculos. “**A veces**” el 22% equivalente a 5 niños solo pudieron correr y saltar esquivando obstáculos y “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo correr y saltar esquivando obstáculos.

TABLA 4.b.- RESULTADOS POST TEST DE COORDINACIÓN

	Tabla de Frecuencia					
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 04	0	0	1	04	22	96
Pregunta N° 05	0	0	3	13	20	87
Pregunta N° 06	0	0	1	04	22	96
Pregunta N° 07	0	0	0	0	23	100

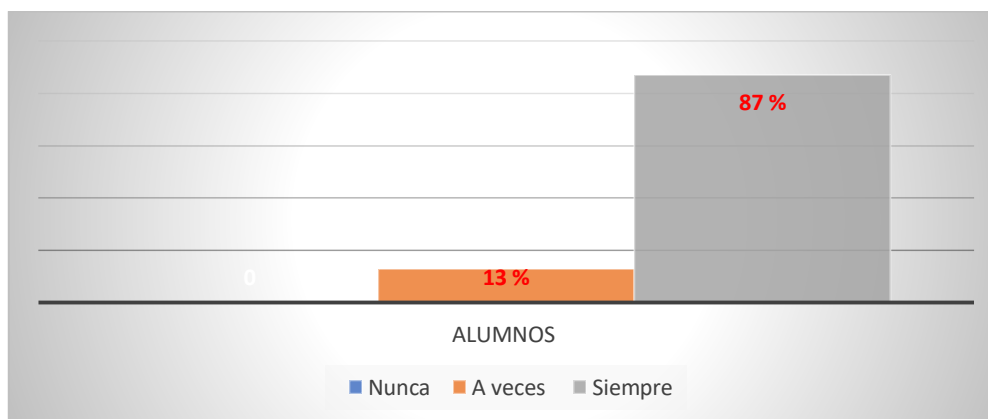
Fuente: Elaboración propia



Fuente: Tabla 4.b.

GRÁFICO 4.- Camina hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro

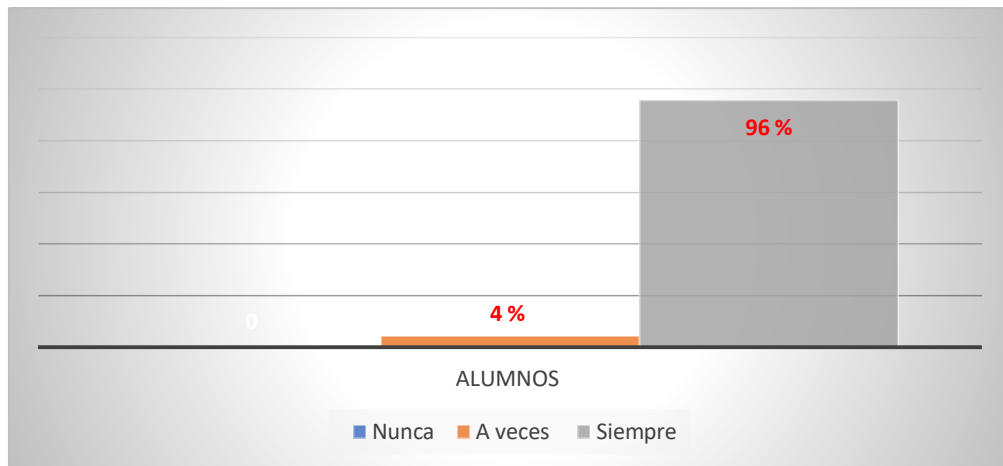
INTERPRETACIÓN: **Nunca**” 0%, **“A veces**” el 4% equivalente a 1 niño de 4 años, pudo caminar hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro y el 96% equivalente a 22 niños **“Siempre**” pudieron caminar hacia adelante y hacia atrás trasladando un objeto de un lugar a otro.



Fuente: Tabla 4.b.

GRÁFICO 5.- Corre desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20m.

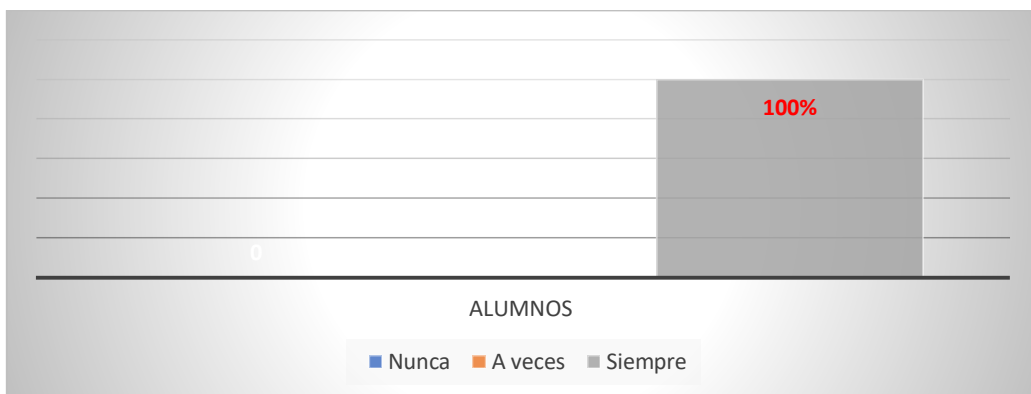
INTERPRETACIÓN: **Nunca**” 0%, **“A veces**” el 13% equivalente a 3 niños de 4 años que pudieron correr desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m., y el 87% equivalente a 20 niños **“Siempre**” pudieron correr desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m.



Fuente: Tabla 4.b.

GRÁFICO 6.- Corre esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.

INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 4 % equivalente a 1 niño de 4 años “A veces” pudo correr esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m., y el 96% equivalente a 22 niños “Siempre” pudieron correr esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.



Fuente: Tabla 4.b.

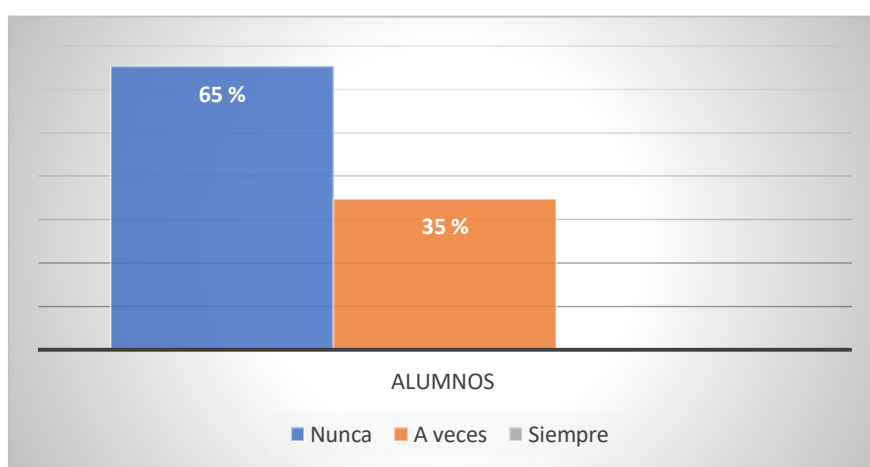
GRÁFICO 7.- Corre y salta esquivando obstáculos

INTERPRETACIÓN: “Nunca” y “A veces” 0%, el 100% de los niños “Siempre” pudieron correr y saltar esquivando obstáculos.

TABLA 5.a. - RESULTADOS PRE TEST DE LATERALIDAD

Tabla de frecuencia						
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 08	15	65.00	8	35.00	0	0
Pregunta N° 09	15	65.00	8	35.00	0	0
Pregunta N° 10	16	70.00	7	30.00	0	0
Pregunta N° 11	13	57.00	10	43.00	0	0

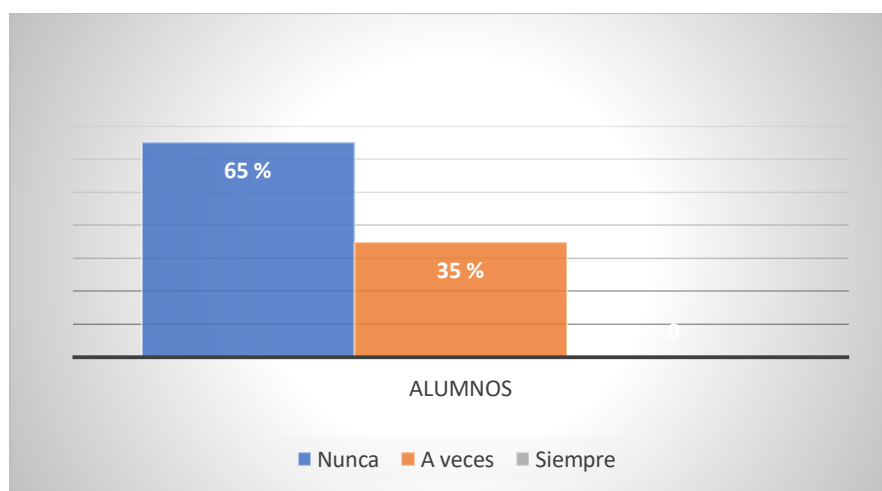
Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Tabla 5.a.

GRÁFICO 8: lanza con ambas manos la pelota

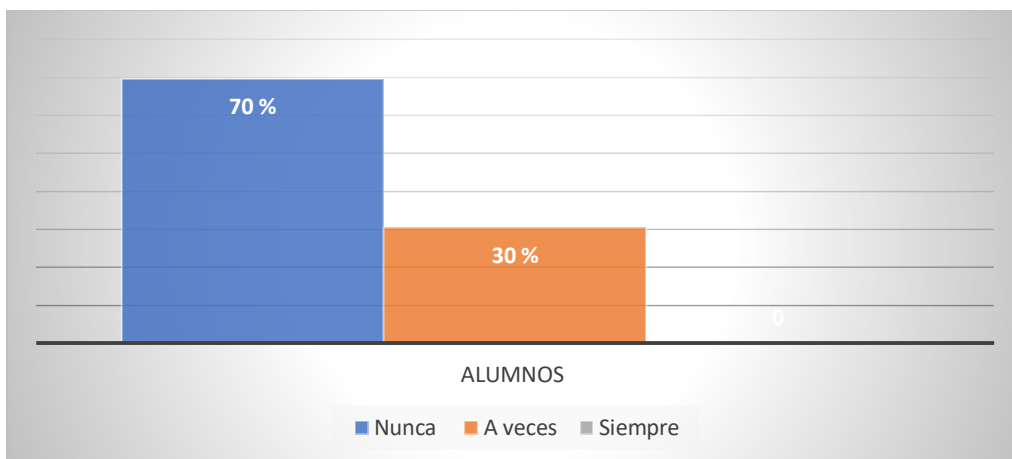
INTERPRETACIÓN: El 65% equivalente a 15 niños “**Nunca**” pudieron lanzar con ambas manos la pelota, “**A veces**” el 35% equivalente a 4 niños solo pudieron lanzar con ambas manos la pelota “**Siempre**” 0%, ningún niño pudo lanzar con ambas manos la pelota.



Fuente: Tabla 5.a.

GRÁFICO 9.- Lanza con una sola mano un objeto

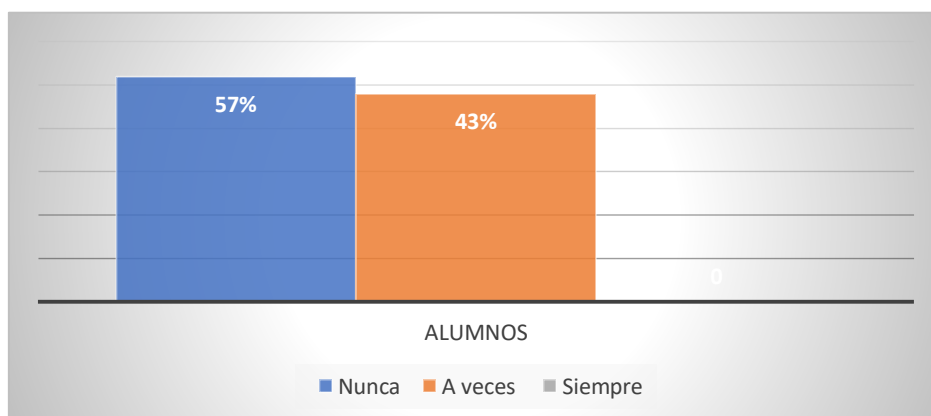
INTERPRETACIÓN: El 65% equivalente a 15 niños **“Nunca”** pudieron lanzar con una sola mano un objeto, **“A veces”** el 35% solo 8 niños pudieron lanzar con una sola mano un objeto y **“Siempre”** 0%, ningún niño pudo lanzar con una sola mano un objeto.



Fuente: Tabla 5.a.

GRÁFICO 10.- Patea la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m.

INTERPRETACIÓN: El 70%, 16 niños **“Nunca”** pudieron patear la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m., **“A veces”** el 30% solo 7 niños pudieron patear la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m. y **“Siempre”** 0%, ningún niño pudo patear la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m



Fuente: Tabla 5.a.

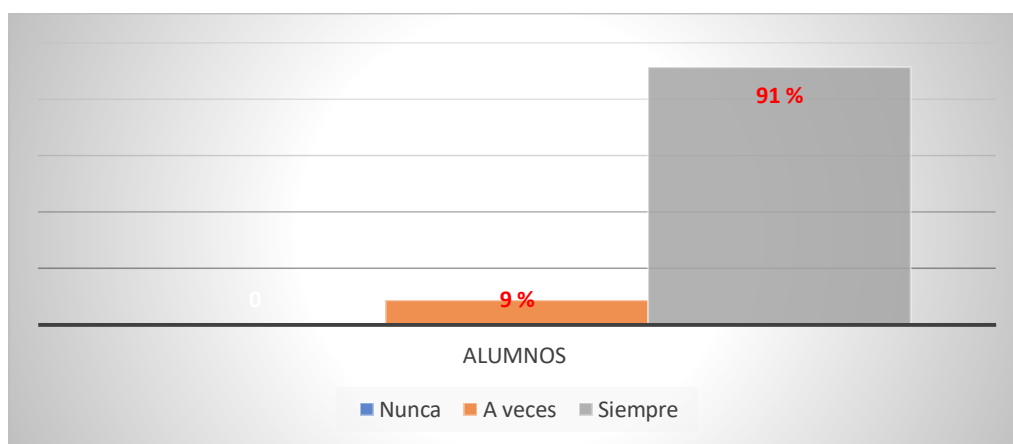
GRÁFICO 11.- Transporta cubos pequeños de un lugar a otro

INTERPRETACIÓN: El 57% equivalente a 13 niños **“Nunca”** pudieron transportar cubos pequeños de un lugar a otro, **“A veces”** el 43% solo 10 niños pudieron transportar cubos pequeños de un lugar a otro y **“Siempre”** 0%, ningún niño pudo transportar cubos pequeños de un lugar a otro.

TABLA 5.b.- RESULTADOS POST TEST DE LATERALIDAD

Tabla de frecuencia						
	Nunca		A veces		Siempre	
	f	%	f	%	f	%
Pregunta N° 08	0	0	2	09	21	91
Pregunta N° 09	0	0	1	04	22	96
Pregunta N° 10	0	0	1	04	22	96
Pregunta N° 11	0	0	0	0	23	100

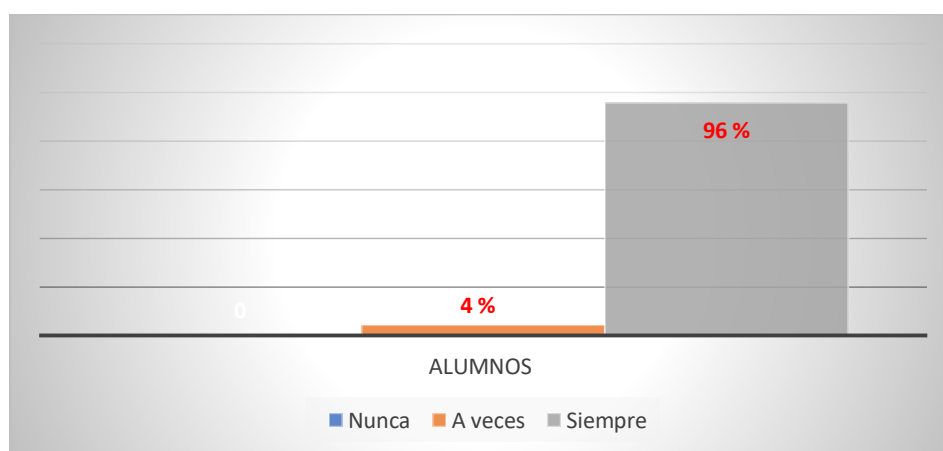
Fuente: Elaboración propia



Fuente: Tabla 5.b.

GRÁFICO 8: Lanza con ambas manos la pelota

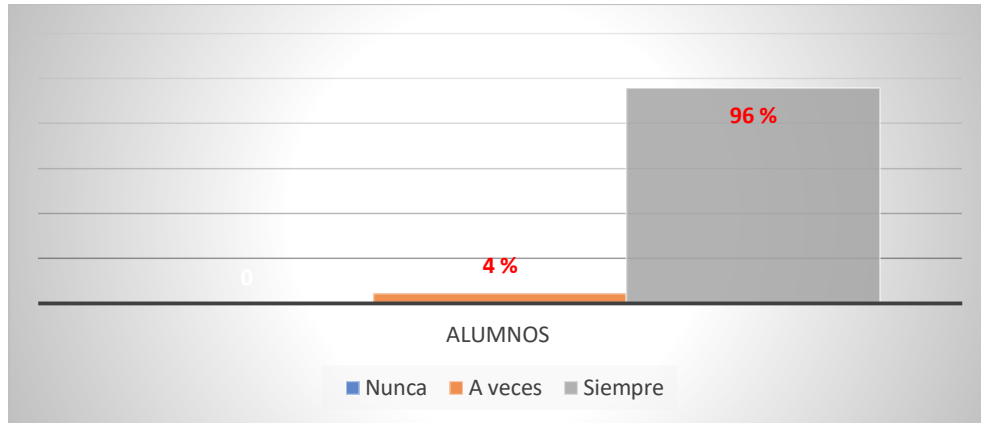
INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 9% equivalente a 2 niños de 4 años “A veces” pudieron lanzar con ambas manos la pelota y el 91% equivalente a 21 niños “Siempre” pudieron lanzar con ambas manos la pelota.



Fuente: Tabla 5.b.

GRÁFICO 9.- Lanza con una sola mano un objeto

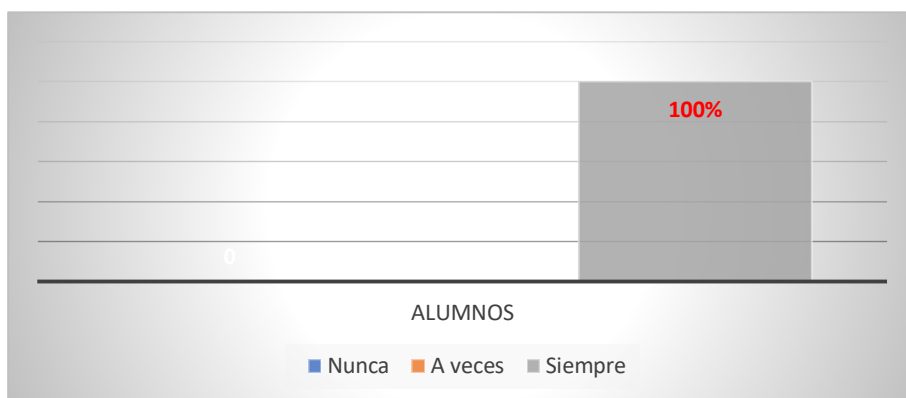
INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, “A veces” el 4% equivalente a un niño de 4 años pudo lanzar con una sola mano un objeto y el 96% equivalente a 22 niños “Siempre” pudieron lanzar con una sola mano un objeto.



Fuente: Tabla 5.b.

GRÁFICO 10.- Patea la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m.

INTERPRETACIÓN: “Nunca” 0%, el 4% equivalente a 1 niño de 4 años “A veces” pudo patear la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m y el 96% equivalente a 22 niños “Siempre” pudieron patear la pelota con el pie predominante en una distancia de 20m



Fuente: Tabla 5.b.

GRÁFICO 11.- Transportar cubos pequeños de un lugar a otro

INTERPRETACIÓN: “Nunca” y “A veces” 0%, y “Siempre” el 100% de los niños pudieron transportar cubos pequeños de un lugar a otro.

5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Existe relación entre las variables de estudio de **I.E.I:** N° 051 “San Gabriel”- Pomalca, ya que con la aplicación de las Actividades lúdicas se obtuvieron resultados bastante positivos. De acuerdo al **PRE TEST** la capacidad motriz gruesa en EQUILIBRIO: 16 niños o sea el 67% “**Nunca**” tuvieron equilibrio, el 33% de niños (7) “**a veces**” tuvieron equilibrio y “**siempre**” ningún niño tuvo equilibrio en las diferentes actividades; en COORDINACIÓN: 14 niños o sea el 60% “**Nunca**” tuvieron coordinación, el 40% de niños (9) “**a veces**” tuvieron coordinación y “**siempre**” ningún niño tuvo coordinación en las diferentes actividades; en LATERALIDAD: 15 niños o sea el 63% “**Nunca**” tuvieron lateralidad, el 37% de niños (8) “**a veces**” tuvieron coordinación y “**siempre**” ningún niño tuvo lateralidad en las diferentes actividades; con respecto al **POST TEST** después de haber aplicado las actividades lúdicas variadas se obtuvo los siguientes resultados: la capacidad motriz gruesa en EQUILIBRIO: “**Nunca**” fue el 0%, “**a veces**” 10% o sea que 2 niños de 4 años tuvieron equilibrio y “**siempre**” 90% o sea 21 niños tuvieron equilibrio en las diferentes actividades; en COORDINACIÓN: “**Nunca**” fue 0%, “**a veces**” 5% o sea 1 niño tuvo coordinación y “**siempre**” 95% donde 22 niños tuvieron coordinación en las diferentes actividades; en LATERALIDAD: “**Nunca**” fue 0%, “**a veces**” 4% o sea 1 niño tuvo coordinación y “**siempre**” 96% donde 22 niños tuvieron coordinación en las diferentes actividades.

VI. CONCLUSIONES

Los niños presentan problemas de psicomotricidad gruesa, esto se observa en el diagnóstico hecho a los estudiantes de 4 años y se demuestra en la carencia de concentración en las actividades lúdicas y se ve reflejado en el bajo rendimiento académico.

Con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades como equilibrio, coordinación y lateralidad y los niños se alentaron cada vez en realizarlas con más precisión, confianza y soltura.

La influencia de estas actividades se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades como correr, saltar, gatear, caminar subir – bajar, atrapar.

RECOMENDACIONES

Implementación de estrategias lúdicas como estrategias que permitan superar los problemas de psicomotricidad gruesa para ser aplicadas en los infantes de 04 años de la I.E. Inicial N°051 San Gabriel - Pomalca.

Estrategias metodológicas planteadas sean desarrolladas en forma permanente y su respectiva validación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, (2018). *Actividades Lúdicas para Estimular la Motricidad Gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la IEI N° 419/mx-p Ninabamba - San Miguel la Mar Región Ayacucho- Perú*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Encontrado en línea.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4814/ACTIVIDA>

Ajuriaguerra, J. & Marcelli, D. (1982). *Manual de psicopatología del niño*. Barcelona, España: Masson.

Àngels, A. (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años)*. Barcelona: Graó

Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. México: s.e

Arias, F. (2007). *El proyecto de investigación (7ª ed.)*. Caracas: Editorial Episteme.

Arredondo, M. (2006). *Habilidades básicas para aprender a pensar*. México: Trillas.

Calmels, D. (1997). *Cuerpo y saber*. Buenos Aires, Argentina: D&B.

Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Recuperado en <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Chapoñan, D. (2015). *Estrategia tarea de movimiento para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la IEI N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” –JLO _ Chiclayo_ 2015*. Chiclayo – Perú. p. 33. Encontrado en línea: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21522/chapo%c3%b1an_od.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Coste, J. (1979). *Las 50 palabras clave en psicomotricidad*. Barcelona: Médica y Técnica.

Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona, España: Inde.

Danderfer, R. y Montenegro, A. (2016). *Breviario, reseñas, ideas y conceptos de la psicomotricidad*. Córdoba, Argentina: Brujas.

Decroly, O. (1986). *El juego educativo*. Madrid: Morata 2a ed.

Díaz, A., Flores, O. y Moreno, Z. (2015). *Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Motricidad Gruesa en los niños de Preescolar de la IE Bajo Grande – Sahagún*. (Tesis de licenciatura) Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia. Visitado en línea:

Espinoza, J. (2018). *Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en los Estudiantes de 03 años del aula ilusión de IEI. N° 604 Talara – 2015*. Encontrado en línea

<https://www.espaciologopedico.com/noticias/det/2107/la-ludica-y-psicomotricidad-son-necesarias.html>

- Estela, J. (2018). *El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la IEI 401 Frutillo Bajo, Bambamarca, Perú*.
- Franco, F. (2009). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial. (Tesis de licenciatura)*. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado el 04 de Julio del 2011, en http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarquivo=250
- García, E. (2006). *La Psicología de Vigotski en la enseñanza preescolar*. México Editorial Trillas
- Gonzales, A. (2012). *El movimiento humano*. (Salamanca, España). Revista Unirioja, 4, 201 – 222.
- González, R. (1998). *Caracterización Motriz del niño cubano de 1 a 6 años que asiste a los Círculos Infantiles*. Ciudad de la Habana, Cuba.
- Hernández, R., Fernández, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hervás, E. (2006). *La importancia del juego en la infancia*. Revista digital I+E Investigación y Educación, 2.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Jiménez, C. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia: Kinesis.
- Jiménez, E. (2006). *La importancia del juego*. Revista digital I+E Investigación y Educación, 2-8, 11.
- Jiménez, I. (2009). *Conocimiento del profesor para la enseñanza de las Matemáticas. Contribución de la metodología de resolución de problemas y las TIC al desarrollo de las competencias básicas*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, 2008-09, PIV-036/08.
- Lapo, M. (2019). *Aplicación de las materias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Institución Educativa Particular “Kinder Blessed”. Distrito Colorado – Arequipa 2019*. (Tesis)
- Latash, M. (1998). *Neurophysiological basis of human movement*. Human Kinetics Publishers, Champaign. Pensilvania, Estados Unidos de América: Cloth.
- López, V. Y Choquipata, B. (2019). *Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 años en la IEP “Kinder Blessed”, Cerro*

Colorado, Arequipa; Universidad nacional de San Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación, encontrado en línea:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10610/EDSlocovj.pdf?sequence=1&isAllowed=y> , visitado el miércoles 05/02/2020.

Martínez, V. (2013). *Paradigmas de investigación, tomado de: www.pics.uson.mx/wp.../10/7 Paradigmas de investigacion 2013.pdf* [Recuperado el 20 de mayo de 2015]

Ministerio de Educación. (2016). *Diseño curricular nacional*. Lima. Perú: Med.

Moreno, S. (2015). *Aplicación de un Taller basado en Actividades Lúdicas para Mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE N° 11513 "Juan Pardo y Miguel" de Pátapo*, encontrado en línea: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3650/guevara_sw.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Motta, J. (1998). *Ludicidad*. S/f

Motta, I. y Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Buenos Aires, Argentina: Bonum

Ortega, R. (1995). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Panchi, E., Balseca, G. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto*. Tesis de Investigación presentada como requisito parcial para obtener el grado de Magister en Educación Inicial. Instituto de Investigación y Posgrado. Facultad de Filosofía. Quito: UCE. 135 p.

Patiño, C. (2017). *Motricidad Gruesa para el Desarrollo de la Inteligencia Espacial*

Pezo, M. (2008). *Método Lúdico. Diapositivas*.

Piaget, J. (1982). *Juego y Desarrollo*, editorial Grijalbo, Barcelona.

Piq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona, España: Científica médica.

Quiroz, J. y Schragar, O. (1980). *Fundamentos neuropsicológicos en las discapacidades de aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Medica Panamericana

Reiriz, J. (s.f). (2006) *Generalidades del sistema locomotor*. Infermera virtual. repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-

Reyes, P. (2011). *Actividades lúdicas*. Scribd. Disponible en: <http://tr.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>

- Rivas, A. (2009). *Metodología para el Estudio Clima Organizacional*. R.M. N° 623 – 2008/MINSA. Ministerio de Salud. Perú
- Rodríguez, D. (2012). *La lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector Sur de Quito, en la ciudadela del Ejército, durante el año lectivo 2010-2011*. (Tesis). Sangolquí: Escuela - 111 - Politécnica del Ejército. Recuperado el 25 de Junio de 2018, de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5614/1/T-ESPE-033687.pdf>
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. (Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar, La Antigua Guatemala, Guatemala). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Tamayo, M. (2017). *EL PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. 4ta.Edición. EDITORIAL LIMUSA, S.A. México· España. Venezuela. Colombia.
- Tello, A. (2004). *Química Recreativa*. Lima: JF Ediciones.
- Tortora, S. (2004). *Niños en movimiento: La importancia del movimiento en los primeros tres años de vida*. Centro internacional de la infancia, Washington D.C. Zero to three.
- Trigueros, C. y Rivera, E. (1991). *Educación Física de Base*. Granada: Ed. Gioconda, 1991. Visitado en línea: <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1286>
- Vigotski, L. (2008). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vigotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertz en 1993, Leningrado)

A N E X O S

PROPUESTA DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 051 SAN GABRIEL DEL DISTRITO DE POMALCA, PROVINCIA DE CHICLAYO, REGION LAMBAYEQUE, 2019



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: N°051 “San Gabriel”- Pomalca

1.2. DIRECTORA: Mirtha Mantilla Salazar

1.3. EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años de edad.

1.4. AULA: Blanca

1.5. LUGAR: Casa huerta s/n interior de Azucarera Agroindustrial Pomalca

1.6. BENEFICIARIOS: los niños y niñas de 4 años del aula blanca

1.7. RESPONSABLES: Lic. Rosa Edelmira Martínez Otiniano.

1.8. DURACIÓN: 6 meses

4. FUNDAMENTACIÓN:

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 051 San Gabriel, distrito de Pomalca Provincia Chiclayo, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien

desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

5. JUSTIFICACIÓN.

Se puede considerar que al implementar el programa de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa nos permitirá concentrar en este espacio físico, otras múltiples estrategias que serán mediadas a partir de las funciones cognitivas, ya que éstas permiten además del control de sus impulsividades, de sus respuestas, de que puedan establecer un comportamiento planificado y exploratorio, entre otras, además se podrá concretar en los alumnos el trabajo en equipo, el juego, el dialogo entre pares, la mediación a través del material concreto, entre otras.

Así pues, al abordar las estrategias lúdicas como propuesta pedagógica, se deben incorporar la flexibilización y adecuación del trabajo a las características, intereses y distintos ritmos de aprendizaje de los niños (as). Desde la perspectiva del educador (a), debe consistir en presentar múltiples opciones de trabajo con el fin de favorecer en los alumnos (as) una participación autónoma y progresiva... "en este tipo de organización no hay una tutela constante de la profesora o profesor, sino que hay una propuesta determinada para cada caso y se trata de ser autónoma... Se puede pedir ayuda si hace falta, pero el objetivo es que realicen progresivamente el trabajo completo, desde buscar el material hasta realizarlo y presentar los resultados sin la ayuda constante del adulto". Requieren por tanto de una organización didáctica del aula que posibilite la actuación libre y responsable de los niños en función de sus conocimientos, sus posibilidades y sus intereses para aprender.

6. OBJETIVOS:

6.1. GENERALES:

Diseñar y Validar un programa basado en la guía de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 San Gabriel, Distrito de Pomalca, provincia Chiclayo, de tal modo que cumpla con las actividades de orientación, eficiente control y participación con otros procesos psicológicos, se concentre en su trabajo; por lo tanto se reducirá errores en las tareas escolares y lúdicas, organizará sus actividades y elevará significativamente su rendimiento académico.

6.2. ESPECÍFICOS

- Analizar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 San Gabriel, Distrito de Pomalca provincia Chiclayo Región Lambayeque en el año 2015.

- Elaborar el marco teórico de la investigación con las teorías científicas de la psicomotricidad gruesa, la didáctica y la neurociencia para analizar e interpretar los resultados de la investigación y elaborar la propuesta.

- Validar un programa basado en la guía de estrategias lúdicas para superar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa inicial N° 051 San Gabriel, Distrito de Pomalca, provincia Chiclayo Región Lambayeque en el año 2015

PROPUESTA DE ACTIVIDADES:

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
01	Participamos en las carreras de sacos
02	Juego de las estatuas
03	Juguemos con los colores
04	Jugamos con los ula- ula
05	Nos divertimos formando torres
06	Nos divertimos jugando con los bloques
07	Nos divertimos Trasladando los dados mágicos
08	La pelotas divertidas
09	Nos divertimos con las botellas locas
10	Jugamos a saltar las botellas
11	Jugamos a descubrir el tesoro

ACTIVIDAD N° 1:

“PARTICIPAMOS EN LAS CARRERAS DE SACOS”

DURACION: 45 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO Y
COORDINACION

MATERIAL: SACOS, CONOS

DESARROLLO: Se inicia la actividad en
el patio con ejercicios de calentamiento

(flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad); se pide a los niños y niñas se desplacen libremente corriendo en distintas direcciones, luego se realizará el mismo ejercicio corriendo, al repta, alrededor del patio, saltando con los pies juntos, saltando en un pie; de acuerdo a las indicaciones y variaciones que de la docente.

Luego la docente promueve el diálogo mediante las siguientes preguntas:

¿Qué ejercicios hemos realizado?

¿Cómo nos hemos desplazado?

¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado?



Luego la docente muestra los materiales con los que se va a jugar y explica las reglas del juego.

Los niños ya dentro del saco, se ubican en la línea de partida sujetándolo con sus manos y saltando con ambos pies evitando caerse, tratando de llegar a la meta, en caso hubiera obstáculos tratarán de esquivarlos. Se repite el ejercicio con los demás niños y niñas para que todos participen.

En semi- círculo realizan flexiones y estiramientos para luego dialogar:

¿Qué hicimos hoy?

¿Qué aprendieron?

¿Con que lo hicimos?

¿Cómo se sintieron?

¿Tuvieron alguna dificultad?

Al culminar los niños y niñas realizan su aseo personal y se hidratan.

ACTIVIDAD N° 2:

“JUEGO DE LAS ESTATUAS”

DURACION: 45 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO

MATERIAL: RADIO, TELA

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio, con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad); los niños y niñas empezarán a bailar al compás de un tema musical hasta que el encargado apaga la música de repente. En el preciso momento en el que se para la música, los niños deberán quedarse quietos, como si fueran una estatua, y en la última posición en la que se encontraban antes de que la canción se detuviera.

Luego preguntamos:

¿Cómo se llama el juego?

¿Qué hicimos?

¿Qué son lo que formamos con nuestro cuerpo?

¿Quiénes son los que lo trabajan?

Si no saben les daré la respuesta y luego proponerles jugar a los escultores.

En el patio mostrar a los niños una sábana y pedirles formen parejas, con ayuda de los niños y niñas proponemos las reglas.

El juego consiste en formar parejas, y cada una de ellas darle una tela, les explicamos que primero uno de ellos será estatua y el otro escultor. El escultor tapara con una tela la estatua y luego dará palmadas, por cada palmada que el escultor (el niño) haga, la estatua cambia de forma hasta que el escultor diga ahí quedo. Al terminar le quitamos la sabana a su compañero y observamos cómo quedo la estatua.se cambiará de rol.

Nos relajarnos con música muy tranquila y echados en el suelo y sentimos lo bien que estamos, a continuación, respiramos profundamente y nos sentamos para formar un circulo. Dialogar sobre esta sesión ¿Cómo te sentiste?, ¿te pareció difícil quedarte sin mover?

ACTIVIDAD N° 3:

“JUGUEMOS CON LOS COLORES”

DURACION: 45 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO, DESPLAZAMIENTO

MATERIAL: PATIO, MICRO POROSO DE COLORES.

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad); se pide a los niños y niñas se desplacen libremente corriendo en distintas direcciones en el patio, luego se realizará el mismo ejercicio corriendo, al reptar alrededor del patio, saltando con los pies juntos, saltando en un pie; gateando, rapando de acuerdo a las indicaciones y variaciones de la docente, como imitar a un animal, etc.

Luego se promueve el dialogo mediante las siguientes preguntas:

¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado?

Con ayuda de los niños la docente muestra los materiales con los que se trabajará (micro poroso de colores: rojo, amarillo, verde, azul)

¿Con estos materiales que juego creen que jugaremos?, se declara el nombre de la actividad y se explicara las reglas del juego.

Los niños se ubican en la línea de partida al final se coloca los micro porosos de colores, la docente dice vamos a buscar el color con la mano, los niños y niñas se desplazarán corriendo hacia un color y colocarán la mano dentro del color; con la cabeza se desplazarán corriendo

y colocarán la cabeza dentro del color y así sucesivamente con cada parte del cuerpo. Las indicaciones varían de acuerdo al docente, también pueden desplazarse gateando, saltando, etc.

Se pide a los niños y niñas ubicarse en círculo, sentados y con los ojos cerrados para imaginar que estamos viajando a un lugar mágico lleno de colores, los niños realizarán las acciones de la narración de la docente.

¿Qué hicimos hoy?

¿Cómo nos sentimos?

¿Tuvieron alguna dificultad?

ACTIVIDAD N° 4:

“JUGAMOS CON LOS ULA- ULA”

DURACION: 45 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO,
DESPLAMIENTO

MATERIAL: PATIO, ULA-ULA,
PANDERETA

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).

En el patio la docente sacará un saco donde

estará el material con el que se va a jugar, luego se promueve el dialogo mediante las siguientes preguntas:

¿Qué habrá dentro del saco?

¿De qué colores son?

¿Qué creen que jugaremos hoy?

¿Cómo lo jugaremos?

Mediante la lluvia de ideas y con ayuda de ellos se explicó las reglas del juego. Se ordenarán los ula ula en diferentes lugares del patio y se irá explicando cómo se jugará; todos se ubicarán dentro de un ula ula de color que simbolizará su casa al oír la pandereta saldrán corriendo saltando, gateando y al escuchar el silbato regresarán a sus casas a



descansar. El juego puede variar según las indicaciones dadas como imitar a un animal (perro gato) u objeto (avión, carro).

Luego realizamos ejercicios de flexión

Luego se genera el diálogo y se plantea las siguientes preguntas:

¿Cómo se llama el juego que hemos jugado?

¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?

¿Cuáles eran las reglas del juego?

ACTIVIDAD N° 5:

“NOS DIVERTIMOS FORMANDO TORRES”

DURACION: 40 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO, DESPLAMIENTO

MATERIAL: PATIO, BLOQUES DE COLORES, PANDERETA, CAJA SORPRESA, ULA- ULA

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).

En el patio la docente sacara una caja sorpresa conteniendo el material con el que se va a jugar, promoviendo a que adivinen que habrá dentro de la caja, mediante las siguientes preguntas

¿Qué habrá dentro del saco? ¿De qué colores son?

¿Qué haremos con estos bloques?

¿Qué creen que jugaremos hoy?

¿Qué creen que jugaremos hoy?

Se fomentará el dialogo mediante la lluvia de ideas y con ayuda de ellos se ira declarando el nombre de la actividad a jugar y sus reglas

En el patio se forman dos grupos en la línea de partida se coloca los participantes el cual tendrá que trasladar un bloque a través de los obstáculos (ula-ula)

El siguiente seguirá trasladando hasta llegar al último bloque faltante para construir la torre, al que no se le cae la torre gana.



ACTIVIDAD N° 6:

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LOS BLOQUES”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO,
DESPLAZAMIENTO

MATERIAL: Patio, bloques de colores,
pandereta, caja sorpresa, ula- ula

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).



En el patio la docente sacará una caja grande conteniendo el material con el que se va a jugar, se incentivará el diálogo mediante las siguientes preguntas:

- ¿Qué habrá dentro de la caja?
- ¿De qué colores son?
- ¿Qué forma tienen?
- ¿Qué creen que jugaremos hoy?
- ¿Cómo lo jugaremos?

Se fomentará el diálogo mediante la lluvia de ideas y con ayuda de ellos se irá explicando el juego.

Se coloca los bloques (sólidos geométricos) en medio del patio a manera de obstáculos en una distancia entre los bloques

La docente le pide a los niños y niñas correrán por los bloques corren en zig- zag esquivando los bloques, luego agachados al pasar por el bloque y en el espacio libre saltará y así sucesivamente hasta llegar al final del circuito, luego se cambiará la actividad gateando, saltando, marchando, etc. Según la indicación de la docente.

Sentados sobre los bloques se genera el diálogo y se plantea las siguientes preguntas:

- ¿Con que hemos jugado?
- ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué es lo que más te gustó del juego?

ACTIVIDAD N° 7:

“NOS DIVERTIMOS TRASLADANDO LOS DADOS MÁGICOS”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: MOVIMIENTO,
DESPLAZAMIENTO

MATERIAL: PATIO, 12 DADOS GRANDES
DE COLORES, RADIO

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad). Muestra a los niños y niñas una caja sorpresa, se promueve el diálogo:

¿Qué habrá dentro?

¿De qué colores son?

¿Qué forma tienen?

¿Qué podremos jugar con estos dados?

¿Saben que jugaremos hoy?

Se recogen los saberes previos mediante la lluvia de ideas.

La docente con ayuda de los niños y niñas explicará cómo se jugará este juego: los dados mágicos.

Se formarán dos grupos, los participantes se colocarán en la fila, sentados uno detrás de otro. El primero en la línea de partida al oír el silbato deberá trasladar corriendo el dado de acuerdo al color de su equipo, hacia la línea de meta y regresará al final de la fila; el siguiente participante trasladará el dado y lo colocará encima del dado anterior para formar una torre y regresará al final de la fila y así sucesivamente todos participarán.

Luego la docente les pregunta ¿de qué otra forma podemos trasladar los dados?, los niños expresarán sus ideas (saltando, dando vueltas, etc.).

Para culminar se jugará, el baile de los dados, todos los dados se colocarán en diferentes lados del patio, al compás de la música se bailará, saltará, correrá al apagarse la música todos los participantes correrán a sentarse sobre un dado y los niños que no alcancen a sentarse saldrán del juego.

Sentados en semi- círculo la docente fomenta el diálogo:



- ¿Con qué hemos jugado?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Tuviste alguna dificultad?
- ¿Qué es lo que más te gustó del juego?

ACTIVIDAD N° 8:

“LA PELOTAS DIVERTIDAS”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: COORDINACIÓN, DESPLAMIENTO

MATERIAL: PATIO, PELOTAS, SACOS.

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).

La docente muestra el material con el que se va a trabajar.

¿Qué habrá dentro?

¿Qué podremos jugar con estas pelotas?

Los niños y niñas juegan libremente con las pelotas.

¿Saben cómo se llama el juego de hoy?

Se recogen los saberes previos mediante la lluvia de ideas.

La docente con ayuda de los niños y niñas se declara el nombre del juego y explica cómo se jugará este juego: pelotas divertidas

Cada niño y niña cogerá una pelota y utilizando solo una mano la hará rebotar por distintos lados del patio.

Luego formarán dos grupos, los participantes se colocarán sentados uno detrás de otro, el primero de la fila tratará de encestar la pelota dentro de un saco que se encuentra a 5 metros de distancia, también pueden trasladar la pelota haciéndola rebotar primero caminando, después corriendo, según las variaciones e indicaciones de la docente.

Sentados en círculo se jugará la papa se quema al compás de la música, donde se pasarán la pelota y cuando se suspenda la música el que tiene la pelota tendrá que realizar alguna tarea que mande el grupo.

Luego se genera el diálogo y se plantea las siguientes preguntas:

¿Con qué hemos jugado?



¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?

¿Cómo se sintieron?

¿Les fue difícil o fácil?

ACTIVIDAD N° 9:

“NOS DIVERTIMOS CON LAS BOTELLAS LOCAS”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: COORDINACIÓN

MATERIAL: PATIO, BOTELLAS, EMBUDO, MICRO POROSO.

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).



Se inicia la actividad pidiendo a los niños que se desplacen libremente, la docente pregunta ¿de qué otra manera podemos desplazarnos? se realizan acciones con los aportes de los niños

Luego se muestra el material con el que se va a jugar, se genera el diálogo:

¿Qué cosas serán?

¿Qué creen que jugaremos con estos objetos?

La docente explicara cómo se realizará el juego, se formarán dos filas, el primero de la fila tendrá que trasladar un vaso con agua y llenar la botella ayudado de un embudo, que se encuentra en el otro extremo del patio, el que participo se coloca al final de la fila para que todos participen.

Sentados en círculo se genera el diálogo y se plantea las siguientes preguntas:

¿Con que hemos jugado?

¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?

¿Cómo se sintieron?

¿Les fue difícil o fácil?

¿Qué es lo que más te gusto del juego?

ACTIVIDAD N° 10:

“JUGAMOS A SALTAR LAS BOTELLAS”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: COORDINACIÓN,
DESPLAZAMIENTO

MATERIAL: PATIO, BOTELLAS, CUERDAS,
TEMPERA DE COLORES, AGUA.

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).



Se inicia la sesión desplazándose caminando, corriendo, saltando con los pies junto, saltando con un solo pie, alternando los pies al saltar. La docente pregunta ¿qué animalito que salta conocemos?, se realiza las acciones de acuerdo a las ideas de los participantes (conejo, canguro, ardilla, etc.),

Se genera el diálogo: ¿a qué animalitos hemos imitado?

¿Cómo lo hemos realizado?

¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?

¿De qué creen que tratará el juego de hoy?

Se muestran los materiales con el que se va trabajar para luego explicar en qué consiste el juego.

Se formará dos filas de niños los que al escuchar el silbato se desplazarán corriendo y saltando por obstáculos y regresarán de la misma manera, pasarán por arriba y abajo del circuito.

La docente puede variar la actividad haciendo que trasladen pelotas de trapo durante la ejecución.

La docente dialoga con los niños y niñas:

¿Qué jugamos hoy?

¿Fue fácil o difícil?

¿Cómo te sentiste?

ACTIVIDAD N° 11:

“JUGAMOS A DESCUBRIR EL TESORO”

DURACION: 35 MINUTOS

OBJETIVO: COORDINACIÓN, DESPLAZAMIENTO

MATERIAL: PATIO, BAUL, CINTA ADHECIVA DE COLORES, HUELLAS, DISFRACES.

DESARROLLO: Se inicia la actividad en el patio con ejercicios de calentamiento (flexiones y movimientos de estiramiento antes de la actividad).

Para esto la docente ha marcado el recorrido con la cinta adhesiva de color.

La docente disfrazada de pirata lee una carta que le ha hecho llegar su amigo Víctor informándole sobre la búsqueda de un tesoro, en el cual da las indicaciones de cómo encontrarlo.

La docente lee las indicaciones:

Da 10 pasitos a la derecha, 10 pasos a la izquierda con los brazos extendidos, 15 saltos hacia adelante, avanza agachado, voltea a la izquierda 10 pasos, 10 pasos a la derecha moviendo los brazos, sigue el rastro de huellas, se puede variar la actividad según las indicaciones de la docente, hasta llegar a encontrar el baúl del tesoro perdido que contiene disfraces de varios personajes.

Cada niño escogerá el disfraz que más le guste e imitará a ese personaje.

La docente dialoga con los niños y niñas en semi – círculo

¿Qué jugamos hoy?

¿Fue fácil o difícil?

¿Cómo te sentiste?

Guía de observación para medir la Coordinación Motora Gruesa de los niños de 4 años de la IEI N° 051 “San Gabriel”- Pomalca

PRE Y POST TEST

Niño:.....

Fecha:

ESCALA DE VALORES: Coloca el número de acuerdo a la escala del ítem indicado.

NUNCA (1) / A VECES (2) / SIEMPRE (3)

N°	Lista de ITEMS	ESCALA
Equilibrio		
1.	Salta con ambos pies esquivando vallas en una distancia de 30 m.	
2.	Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies utilizando sacos a una distancia de 40 m.	
3.	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo en una distancia de 10 m.	
4.	Sube y baja escalones.	
Coordinación		
5.	Camina hacia adelante lentamente dando diez pasos llevando un vaso lleno de agua.	
6.	Camina hacia atrás sin tropezarse en una distancia de 10 m.	
7.	Corre desplazándose de izquierda a derecha sin tropezarse en una distancia de 20 m.	
8.	Corre esquivando pequeños bloques en un intervalo de 5m.	
Lateralidad		
9.	Lanza con ambas manos la pelota.	
10	Lanza con una sola mano un objeto.	
11	Transporta cubos pequeños	
12	Trasporta agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos)	
13	Construye una torre de 8 o más cubos.	

INSTITUCION EDUCATIVA N°051 “SAN GABRIEL” – POMALCA



ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA IEI N° 051 “SAN GABRIEL”- POMALCA MIRTA MANTILLA SALAZAR PARA REALIZAR LA FICHA DE OBSERVACION.

FOTOS DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES REALIZADAS











