



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 363 DEL
DISTRITO DE MAZAMARI, 2020**

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

AUTOR

NOLASCO FLORES, LIZ CONSUELO

ORCID: 0000-0001-9104-0822

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2023

Equipo de trabajo

AUTOR

Nolasco Flores, Liz Consuelo

ORCID: 0000-0001-9104-082

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú.

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Hoja de firma del jurado y asesor

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

Presidente

Taboada Marín, Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

Hoja de dedicatoria y agradecimiento

DEDICATORIA

Con eterna gratitud a toda mi familia por la confianza de superación.

Por ser el motor de mi superación a cualquier dificultad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes que me apoyaron en mi tesis, me brindaron su apoyo la cual me siento muy agradecida, la cual para mí fue una ayuda muy importante.

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020? al observarse dificultades en las actividades no están desarrollando el equilibrio, conocimiento de lateralidad, entre otros. La investigación se propuso como objetivo Determinar si las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y post test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue la guía de observación para medir su nivel de motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en las estrategias lúdicas y orientadas a fortalecer las habilidades de la motricidad gruesa. En los resultados se verificó que la mayoría de niños están en un nivel inicio antes de aplicar la propuesta experimental (81,25%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 50,00% de los niños desarrolló la motricidad gruesa). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de ,000 puntos a favor del post test con un sig. de 0,000 ($< a 0,05$), lo que significa que las estrategias y actividades didácticas centradas en las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: Estrategia, lúdicas, motricidad.

Abstract

This study started with the problem: How do playful strategies influence the development of gross motor skills in students of the Cuna Jardin Educational Institution No. 363 of the Mazamari district, 2020? when observing difficulties in activities, they are not developing balance, knowledge of laterality, among others. The objective of the research was to determine the playful strategies to develop gross motor skills in the students of the Cuna Jardin Educational Institution No. 363 of the Mazamari district, 2020. The study corresponds to a quantitative, experimental research, of pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The instrument used was the observation guide to measure their level of gross motor skills, both at the beginning and at the end of the application of 10 learning sessions focused on playful strategies and aimed at strengthening gross motor skills. In the results, it was verified that the majority of children are at a starting level before applying the experimental proposal (81.25%), a situation that was reversed after its application (50.00% of the children developed gross motor skills). . Likewise, in the hypothesis test it was confirmed that there is a difference of ,000 points in favor of the posttest with a sig. of 0.000 (< 0.05), which means that the didactic strategies and activities focused on playful strategies help to develop the gross motor skills of the children who made up the experimental group.

Keywords: *Strategy, games and motor skills.*

Contenido

Título.....	i
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Hoja de dedicatoria y agradecimiento.....	iv
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de figuras.....	xi
Índice de tablas	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales	10
2.1.3. Antecedentes Local.....	13
2.2. Bases teóricas.....	15
2.2.1. Estrategias lúdicas.....	15
2.2.1.1. Concepto	15
2.2.1.2. Beneficio de la estrategia lúdica en el aprendizaje	16

2.2.1.3. Estrategia lúdica y su importancia en la adquisición nuevo aprendizaje.....	16
2.2.1.4. Estrategias clasificación de estrategia lúdica.....	17
2.2.1.5. Tipo de técnica lúdica para la mejora del pensamiento y la creatividad	18
2.2.2. Motricidad gruesa	20
2.2.2.1. Conceptos Motricidad gruesa	20
2.2.2.2. Definiciones de las motricidades gruesas	21
2.2.2.3. Habilidades motoras gruesas en estudiantes.	22
2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa	22
2.2.2.5. Teoría del desarrollo motor.....	25
III. HIPÓTESIS.....	26
IV. METODOLOGÍA.....	27
4.1. Diseño de la investigación	27
4.1.1. El tipo estudio	27
4.1.2. Nivel de Investigación	27
4.1.3. Diseño de la investigación	27
4.2. Población y Muestra	28
4.2.1. Población.....	28
4.2.2. Criterios de selección.....	29
4.2.3. Muestra	29
4.2.4. Técnica de muestreo	29
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	31

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
4.4.1. Técnica de recolección de datos	33
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos	33
4.5. Plan de análisis.....	34
4.5.1. Procedimiento	35
4.6. Matriz de consistencia.....	37
4.7. Principios éticos	38
V. RESULTADOS.....	39
5.1. Resultados	39
5.2. Análisis de resultados	44
V. CONCLUSIONES	50
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS	57
1. Instrumento de recolección de datos.....	57
2. Evidencias de validación de Instrumento	58
3. Evidencias de trámite de recolección de datos	61
4. Formatos de consentimiento informado (si aplica).....	62
5. Programa de intervención y/o las sesiones	64

Índice de figuras

Índice figura

Figura 1 Resultado estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el pre test I.E.B. 2001.	39
Figura 2 <i>Resultado estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el post test I.E. N° 363.</i>	40
Figura 3 <i>Resultado de pre test y post test.</i>	42
Figura 4 <i>Prueba de rango de Wilcoxon para muestra relacionada.</i> ”	43

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Población de la Institución Educativa N° 363</i>	28
Tabla 2 <i>Muestra de la Institución Educativa N° 363</i>	29
Tabla 3 <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	31
Tabla 4 <i>Baremación de motricidad gruesa</i>	33
Tabla 5 <i>Estadísticas de fiabilidad</i>	34
Tabla 6 <i>Matriz de consistencia</i>	37
Tabla 7 <i>Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el pre test I.E. N° 363</i>	39
Tabla 8 <i>Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el post test I.E. N°363</i>	40
Tabla 9 <i>Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa por resultados en el pre test y post test</i>	41

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, en diversas materias inmersas en la educación, ha sido posible aprehender los problemas relacionados con el dominio del alumno por diferentes factores y en etapas únicas, por lo que se identificó que la motricidad gruesa es el tipo de problemas relacionados con la mejora del desarrollo en el nivel inicial. La motricidad gruesa, al ser una habilidad que exige la organización de numerosos elementos del cuerpo, motiva a los docentes a buscar su perfeccionamiento pleno. En este sentido, también será motivo de preocupación a medida que se conozcan pruebas que sugieran que los estudiosos ya no ejecutan movimientos masivos y generalizados, propios de este tipo de habilidades motrices.

Por lo expresado, la Organización Mundial de la Salud (2019) Expresó que cuanto mayor era el grado de afición física de los estudiantes en edad de la escuela, mayores eran las ventajas físicas, emocionales, sociales y cognitivas en algún momento de sus vidas, es decir, fomentaba la afición física y permitía que los niños pequeños ampliaran eficientemente sus diversas habilidades motrices. habilidades y por tanto mejoran sustancialmente su rendimiento educativo, disminuyendo y/o desechando paulatinamente los problemas de conocimiento.

Así mismo, a nivel internacional los problemas de aprendizaje no son muy raros y la mejora de la motricidad gruesa no es la excepción, mucho menos en los actuales años en los que la escolaridad se ha visto afectada por las nuevas normalidades adoptadas a raíz del Covid-19, es así como las instancias existentes conocidas como atención, uno de ellos es el caso de Colombia, por ello el Congreso de la República de Colombia (1994) a través de la Ley No. 115 establece que una de las funciones de la formación es el acceso al esfuerzo, la educación física y el ocio. otras actividades culturales, la motivación de actividades deportivas guiadas y la estimulación creativa en sus diversas formas, es decir, la actividad física se constituyó como un elemento aplicable dentro de la educación, por ello, Campaña

(2020) menciona que luego de haber estudiado una colección de bebés en relación con actividades deportivas inmersas en las competencias motoras gruesas, que incluyen tomar posiciones, pasar objetos, saltar, etc.; el 40% de ellos no logran llevarlos a cabo con éxito y el 60% sí. Estas cifras estadísticas muestran que ciertamente hay un problema a tener en cuenta. Por otro lado, teníamos el escenario de los bebés ecuatorianos, por lo que Guadalupe y Sandoval (2015) verifican que la escolarización de los primeros años formativos en el Ecuador se basa principalmente en la generación, la cual mantiene a los bebés en una vida sedentaria, deteniendo así la mejora integral en sus ingresos brutos. La motricidad, por lo que se dice que 7 de cada 10 niños presentan dificultades para realizar actividades como pasear, hacer caminatas, saltar, etc.; De esta manera, es evidente que hay problemas de dominio en diferentes partes del mundo. Saca (2013) en su investigación afirma que los países Latinoamérica que las estrategias lúdicas nos dice que ha servido para el desarrollo de la motricidad gruesa, educativos y científicos de las humanidades, en el cual parte de una estrategia metodologías para poder proporcionar o favorecer y brindar múltiple posibilidad de aprendizaje y despertar en su actividad hacia la motricidad gruesa.

Analizado a nivel mundial, docentes se han sentido desmotivados luego de realizar su función profesional en sus aulas virtuales, ya que los estudiantes no han podido desarrollar sus actividades académicas, entonces debemos despertar el deseo de estudiar para acumular conocimientos y un factor crucial es la motricidad gruesa que como habilidad no puede quedar fuera por ser vital para el sostenimiento de la sociedad.

Con respecto al Perú, el escenario ya no varía y es que conocer los problemas abundan y son evidentes por eso, el Instituto Peruano del Deporte (2015) señaló que se debe impulsar a los niños y niñas, que tendrán mejores condiciones físicas. y salud emocional, mayor seguridad en sí mismo y superficialidad y menos problemas de dominio, en este sentido el IPD propone diversas estrategias para incentivar a los jóvenes a incrementar sus

capacidades motrices tanto con la ayuda de sus instructores en las escuelas como en el hogar en casa, (Navarro et al., 2021). En este sentido, Candia (2019) sostuvo que, de los tres a los cinco años, los niños pequeños amplían sus habilidades motrices en la escuela y dentro de la comunidad en la que viven, sin embargo, no todos tienen la misma posibilidad, sobre esto sienten los resultados en sus vidas. La prueba confirmó que 3 de cada cinco niños ya no tienen un buen nivel de motricidad gruesa, es decir, ya no han podido ampliar el logro de actividades relacionadas con las habilidades motoras mencionadas. Además, teniendo en cuenta el contexto moderno de las modalidades educativas, Díaz (2019) dijo que los jóvenes necesitan tocar la realidad y emplear sus habilidades motrices en un esfuerzo por aumentarlas de manera efectiva y alcanzar un gran nivel, lo que significa que en tiempos de la pandemia de covid-19, los niños no tenían muchas oportunidades para hacer ejercicio o practicar deportes que les permitieran crecer, pero con la nueva normalidad se proyecta una mejora en las habilidades motrices de los estudiantes.

Como se definió anteriormente, a lo largo de los años, docentes de diferentes niveles académicos, trabajando en conjunto con los padres de familia, fueron determinando numerosas técnicas que permiten mejorar la motricidad gruesa en los niños pequeños, para que experimenten en la capacidad de realizar deportes sencillos propios de un infante, junto con pasear, saltar, girar, etc. Actualmente, a raíz de la pandemia del Covid-19, se decidió la formación a distancia en los colegios excepcionales del territorio nacional, por lo que los becarios obtenían clases de elegancia a través de medios virtuales que los mantenían vinculados a la tecnología, realidad que supuso generar hábitos no positivos en los niños, lo que trajo consigo diversos efectos, entre ellos el no desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la etapa preliminar. En esta experiencia, el Hospital Nacional arzobispo Loayza (2022) menciona que la muy poca afición motora durante la pandemia evidenció un problema extra en el conocimiento de los bebés, ya que se habían presentado casos de niños entre tres y

cinco años que no puede ejercitar actividades fáciles como caminar en línea recta o saltar con ambos pies, implementado a los estudiantes de una institución educativa de El Agustino, “se determinó que del 100% de los niños evaluados en cuanto a signos sobre competencias motrices gruesas, el 55% de los escolares se encontraban en el nivel adecuado. , 25% en etapa cotidiana y 20% sintomática” (p. 60).

En lo local en Satipo, según el autor Carhuallanqui (2020) “Bajo la problemática ubicada en los estudiantes que no pudieron tener movimientos coordinados por la edad que tienen o por falta de enseñanza de manera adecuada”. Las estrategias lúdicas son muy importantes en el desarrollo en los niños, como dice “Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (Jiménez, 2019, p.10).

Por otro lado, mediante esta problemática muchos estudiantes no estuvieron activamente del desarrollo de sus cuerpos de la motricidad gruesa. Como lo dice “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” (Piaget, 2013, p. 16); lo cual no permitiendo analizar el bajo desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, no solo fue en las escuelas también en sus propios hogares y comunidades. Esto nos refleja, que las diferentes instituciones educativas

De igual manera, en nivel local en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363, en los estudiantes de 4 años presentaron, que no se logra con los niños las habilidades motoras gruesas, en desarrollo de físico en los niños y niñas; lo cual puede afectar en desarrollo físico de los niños y niñas, ya que es muy importante en el desarrollo en los niños y niñas. Viendo

todo está problema en el salón no lleva plantearse las estrategias lúdicas para poder mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiendo esta problemática se plantea: ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020?; Por ello también se plantea objetivos específicos: Identificar mediante un pre test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020; Evaluar mediante un post test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020; Comparar los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa mediante un pre test y post test en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

La presente investigación se justifica, en lo teórico contribuiremos con conocimientos actualizador con autores renombrados, en lo metodológico proporcionar un instrumento de evaluación de la motricidad gruesa, en lo práctico la investigación tendrá un impacto en los estudiantes del nivel inicial, lo cual ayudará esta investigación a fomentar la motricidad gruesa. Con el fin de cosechar entre ellos para embellecer sus situaciones motrices, en particular en la motricidad gruesa, así como se transfirió la dedicación al entrenador que estaba dispuesto a colaborar de una manera única basada particularmente en estrategias lúdicas, el uso de las mismas como técnicas para obtener resultados suficientemente buenos en el área de fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas.

La metodología empleada en la investigación es de tipo investigación aplicado, nivel explicativa, diseño de la investigación pre – experimental, se empleó un pre test o post test para poder medir la variable estudiaba y luego establecer una comparación entre las variables independientes y dependientes, en cual la muestra será de 16 estudiantes de los 4 años del

aula “Guirnaldas”. La técnica es la observación y el instrumento fue la guía observación, la cual se aplicará antes y después del método de proyectos. Finalmente, todos los datos recolectados u obtenidos, se llevaron a métodos estadísticos, específicamente a la estadística descriptiva e inferencial.

En relación a los resultados, se observó que, durante el pre test el 81,25% de los niños se encontraron en inicio, el 18,75% en proceso. Sin embargo, después de aplicar 10 sesiones de aprendizaje donde se utilizaron estrategias didácticas basadas en estrategias lúdicas, y al aplicar el post test el 43,75% de los niños se encontraron en el nivel proceso, el 50,00% en logro previsto y el 6,25 % alcanzó el nivel logro destacado.

De esta manera, se concluye que la aplicación de las estrategias didácticas mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años a través de las estrategias lúdicas, permitiendo un desenvolvimiento en sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y afectivas en su motricidad gruesa.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Campaña (2020), realizó su investigación titulada: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo”, tuvo como objetivo general: determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado, a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años pertenecientes al CDI “Bosque Encantado Dos”. Los resultados esperados apuntan a decir que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor resultado, máxime si se trabaja el desarrollo de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio. Llego a la conclusión que. la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio, dinámico y estático, es un elemento fundamental en el desarrollo, físico y cognitivo, de los niños y niñas de edades entre 3 y 4 años.

Baque y Vallejo (2018), realizó su investigación titulada: “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral nivel preparatoria”, tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Subnivel preparatoria de la Unidad Educativa CEPE, del recinto La Abundancia, cantón Puerto de Quito, provincia de Pichincha en el año lectivo 2018 – 2019, mediante una investigación de campo y entrevista a expertos para la

elaboración de una guía de actividades para docentes. La investigación se realizó como estudio de caso, enmarcado en el paradigma cuali- cuantitativo. Participaron 15 docentes, 36 representantes legales y 36 niños y niñas, dando un total de 88 involucrados que sería los beneficiados. Llegó a la conclusión que, gestionar constantemente la implementación y ejecución de guías de actividades lúdicas dirigido a representantes legales con información de la expresión oral de los niños y niñas y la manera en que las estrategias lúdicas influyen en ella porque no sólo favorecerá el nivel cognitivo sino su desarrollo emocional, lingüístico y social.

Landi (2017), realizó su investigación titulada: “Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el Nivel Inicial IB Año lectivo 2016-2017”, tuvo como objetivo general: Diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de Educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I año lectivo 2016- 2017. Para la elaboración de dicho proyecto utilizare la investigación científica, la población está conformado por 60 niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el Nivel Inicial IB Año lectivo 2016-2017 Llegó a la conclusión que, El juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños y al mismo tiempo es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina.

Rivera y Neira (2017), realizó su investigación titulada: “Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años”, tuvo como

objetivo general: Determinar la Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir. “Los Querubines de Cristo, en el periodo 2017-2018, por medio de encuestas para la elaboración de una guía didáctica de actividades a base de ejercicios corporales dirigidos a educadoras y representantes legales”, su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno, la población es conformada por un total de 85, una coordinadora, cuatro docentes, treinta y dos estudiantes. cuarenta y ocho padres de familia. Llego a la conclusión que, la guía didáctica presentada está orientada a brindar mejoras en la motricidad gruesa de los educandos, lo cual se logra con la participación de las familias de forma activa en el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños/as, aumentado el vínculo socio afectivo, mejorando la identidad social del párvulo, de forma participativa en las actividades diarias en el centro infantil, posteriormente en la escuela.

Carrera y Murrillo (2017), realizó su investigación titulada: “Técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa”, tuvo como objetivo general: Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de edad mediante un estudio bibliográfico, de campo y un análisis estadístico en el diseño de un manual de técnicas lúdicas para docentes. La investigación tiene un enfoque cualitativo ya que abarca el análisis de percepciones, Población es de un total de 76 se investiga corresponde a los niños de 3 a 4 años alumnos de la Escuela Fiscal Matutina. Llego a conclusión que, Ausencia de técnicas lúdicas por parte de los docentes y falta de estímulos en los hogares para el desarrollo de la motricidad gruesa. También se cumplió con el objetivo de describir la influencia

del desarrollo de la motricidad gruesa a través de un estudio bibliográfico y esto ayudo a detectar que muchos niños en el aula poseen problemas de equilibrio.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Torres (2019), realizó su investigación titulada: “Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La I.E.P.I “Santa María Iluminada” AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018”, tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la I.E.P.I “Santa María Iluminada”- AA.HH Mónica Zapata – Piura, 2018. Su metodología se centró en un análisis descriptivo y explicativo. Asimismo, se utilizó una muestra de 15 de niños/as de inicial de 5 años para evaluar la motricidad gruesa y aplicar las estrategias lúdicas. Llego a la conclusión que; en el pre test un nivel en proceso con respecto a la motricidad gruesa. Asimismo, en el post test se evidencia un nivel de logro positivo con respecto a la motricidad gruesa; gracias a la implementación de las estrategias lúdicas en la I.E.P.I “Santa María Iluminada”. Esto permitió concluir que las estrategias lúdicas son herramientas que mejoran la motricidad gruesa y por tanto son viables y eficientes.

Rodríguez (2018), realizó su investigación titulada: “Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 271 de nuevo progreso, tocache, san martín-2018.”, tuvo como objetivo general: Determinar en qué medida el programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 271 de nuevo progreso, tocache, san martín-2018. El presente trabajo es de tipo cuantitativa, correspondiente a una investigación nivel explicativa, la

población estaba conformado por un total 51 estudiantes. Llego a la conclusión que, se determinó según el resultado de la tabla 07 que el programa de juego lúdicos desarrolla significativamente el conocimiento del cuerpo de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín-2018.

Vega y Rodríguez (2018), realizó su investigación titulada: “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10133 “Santa Rosa de Lima” Distrito de Mochumí, Provincia, Región Lambayeque”, tuvo como objetivo general: Formular y ejecutar un programa de actividades lúdicas, para desarrollar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Distrito de Mochumí, Provincia y Región Lambayeque. La metodología fue cuantitativa, el estudio estuvo dirigido a una población de 11 niños y 7 niñas haciendo un total de 18 estudiantes matriculados en año académico 2017, de edad de 4 años pertenecientes al aula “Azul”. Llego a la conclusión que, al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Distrito de Mochumí, Provincia y Región Lambayeque, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños presentan dificultades al corren en diferentes direcciones en el patio, al saltar no hay una coordinación de brazos y piernas y tienen dificultad para correr esquivando algunos objetos pues caen con facilidad.

Martínez y Battaglia (2019), realizó su investigación titulada: “Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y

niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 051 San Gabriel del distrito de Pomalca, provincia de Chiclayo, Región Lambayeque, 2015”, tuvo como objetivo general: Diseñar elaborar y proponer un programa basado en las actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de 3 de edad de la Institución Educativa Inicial N° 051 San Gabriel del Distrito de Pomalca. Provincia de Chiclayo Región Lambayeque. La investigación se apoyó en un tipo de investigación cuantitativa y cualitativa. Los niños y niñas de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 051. Llego a la conclusión que, los niños y niñas de 3 años del nivel inicial presentan problemas de psicomotricidad gruesa, esto se manifiesta en la ausencia de las actividades de orientación, en la deficiencia del control y participación con otros procesos psicológicos, en la carencia de concentración en el trabajo; lo que genera, errores en las tareas escolares y lúdicas, dificultad en organizar sus actividades y bajo rendimiento académico.

Lozano (2018), realizó su investigación titulada: “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 distrito De San Clemente-Pisco”, tuvo como objetivo general: Describir las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°184 del distrito de San Clemente – Pisco. Metodología el tipo y nivel de investigación se hizo uso del método descriptivo. Llego a la conclusión que, la aplicación de actividades lúdicas de dominio corporal estático mejora la motricidad gruesa de los niños, así mismo, se pudo alcanzar un avance en el autocontrol de los niños y niñas lo cual es importante para su crecimiento, ya que estos ejercicios conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y

adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

Alfaro (2020) realizó su investigación titulada: Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de una institución educativa de Agallpampa, 2019. Tuvo como objetivo de determinar la influencia del “Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i e de Agallpampa. 2019”. Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 20 niños para el grupo de estudio. Se utilizó como instrumento una lista de cotejos para el desarrollo de la motricidad gruesa. La información fue procesada utilizando el software SPSS. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon por considerarse una distribución no normal. Se encontró que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una i e. de Agallpampa. 2019, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación de las estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una I.E. de Agallpampa. 2019.

2.1.3. Antecedentes Local

Carhuallanqui (2020) realizó su investigación titulada: “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo, 2020”, presenta como objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa

Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020. La metodología empleada fue investigación aplicada, el nivel de investigación experimental, con un diseño de pre-experimental. La población estuvo conformada por 23 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020. La muestra estuvo conformada por 17 niños de 3 y 4 años, el muestreo para esta investigación fue no probabilístico por conveniencia; el instrumento para la recolección de datos fue pretest y pos-test. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el programa SPSS, versión 25 con el cual se elaboraron tablas y gráficos para obtener los resultados de todo el proceso de investigación. En la prueba de rangos se buscó poder determinar el sentido y el grado de influencia que ejerció la actividad lúdica en la Motricidad gruesa, lográndose observar que no existieron estudiantes con desempeños negativos tras la aplicación del tratamiento, existió 13 estudiantes que presentaron un desempeño positivo tras la aplicación del tratamiento y existió la presencia de 4 estudiantes que no presentaron una influencia significativa. Al analizar estos datos se determinó que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad gruesa en estudiantes cursó un efecto significativo de un 76.47% de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias lúdicas

2.2.1.1. Concepto

La lúdica favorece las superaciones psicosociales, la formación del individuo, sugerir valores, puede estar orientada a la adquisición de información, centrada en diversos deportes en los que interviene el sabor, el entretenimiento, la creatividad y la comprensión.

Cedillo (2020) La técnica lúdica se concibe como un conjunto de actividades deportivas para el mejoramiento cognitivo del ser humano, siendo parte constitutiva del individuo. La idea de lo lúdico es tan completa como compleja, pues remite a la elección de la persona para hablar, experimentar, concretar y transmitir en el interior del personaje una serie de sentimientos orientados a la manera del ocio, la diversión, el interés, cuya razón se regocija, ríe, grita o incluso llora en un verdadero precio de emoción.

La afición lúdica permite una superación integral de la persona, desarrollarse interior y exteriormente, disfrutar del entorno herbolario, de las humanidades, del ser humano, además de uno mismo. A través del juego investigan las normas y recomendación de comportamientos sociales, aumentará la cuota y la mentalidad, despertará la curiosidad.

Los juegos son evidentemente actividades alegres que aumentan por completo el carácter del hombre y, en particular, su potencial progresivo. Como afición pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y trata de forma lúdica elementos intelectuales, sensibles, comunicativos y valorativos.

2.2.1.2. Beneficio de la estrategia lúdica en el aprendizaje

Los juegos representan un equipo esencial para el instructor; Como permite a los niños diferenciarse de sus amigos, también les permite luchar contra el entorno inseguro que bombardea a los niños en condiciones extraordinarias a principios de año, un nuevo desafío, reunir nuevos profesores y compañeros, y mucho más. Otros. Entre las innumerables ventajas que tiene la recreación, podemos destacar:

- ✓ La construcción de un noviazgo social positivo genera conductas prosociales fundamentalmente basadas en particular en las relaciones solidarias, afectivas y excelentes. Entonces podemos decir que la empatía es la capacidad que tienen los jóvenes de posicionarse dentro de un escenario.
- ✓ La cooperación es fundamental para que los estudiantes puedan resolver responsabilidades o problemas de manera colectiva, respetando la conversación entre ellos, desarrollando habilidades de expresión libre, percepción, saber hacer y sentir.
- ✓ Las participaciones son valoraciones del asombroso concepto de sí mismos de manera afectiva; permite la superación moral.

2.2.1.3. Estrategia lúdica y su importancia en la adquisición nuevo aprendizaje

La técnica lúdica es la parte más importante en el desarrollo de los niños que desempeña a la motivación.

Gómez (2021) Las motivaciones sirven como motor para generar la adquisición de habilidades y luego capacidades como un estrés ininterrumpido que permite mantener el largo y normalmente duro viaje de obtener aprendizajes al aire libre y en el aula.

Asimismo, Enever (2015); También afirmó; Por lo general, los estudiantes escolares más jóvenes tienen un diploma de motivación excesiva cuando participan en actividades deportivas divertidas, investigaciones nuevas y únicas.

Las áreas intelectuales y cognitiva promueve el interés, los talentos lógicos, la pericia, el comentario, la creatividad, el mito, la iniciativa, los estudios científicos, las habilidades, la conducta, innovador, etc.

Comportamientos volitivos o conocido como movimiento voluntario; En él, el espíritu importante y presuntuoso, la ubicación, la iniciativa para dejar claras las inquietudes, las actitudes, la admiración por los seres humanos que los rodean, la perseverancia, la tenacidad, el deber, la sistematización, la regularidad, seguridad, fomenta la emulación fraterna, y muchas otras.

En el afectivo-motivacional, se fomenta la afición y el gusto por el pasatiempo, colectivismos, solidarios, dando y recibiendo ayuda.

Deleite, el docente debe hacer cumplir los deportes que combinan la educación y el dominio con la risa y el entretenimiento, haciendo que los estudiantes niños tengan un disfrute más acogedor.

Benítez (2010) “El ámbito o actitudes emocionales del alumno como limpieza afectiva regulable. Cuando un estudiante se siente agraviado y amenazado, su rendimiento afectivo aumenta, bloqueando la puerta, esto es fundamental para mejorar el dominio” (p.14).

2.2.1.4. Estrategias clasificación de estrategia lúdica

Cuando se busca hechos existen teoría específica que hacen un aporte a la categoría de estrategias lúdicas, principalmente basadas en particular en el orgullo de

aprender, la práctica de su estructuración y uso, pueden tomarse en consideración en 3 elementos:

- a) **Juegos lúdicos para los desarrollos de las capacidades motoras:** Las capacidades donde mirar mantiene que no se puede obtener conocimiento sin motivación. Tener la oportunidad de disfrutar de un interés motor autosuficiente es vital dentro de la juventud temprana. La actividad de motricidad lúdica contribuye de manera positiva al niño a adquirir conocimientos sobre los asuntos o incluso a comprenderlos (Nocove, 2017).
- b) **El lúdico para la consolidación del saber hacer:** Fernandez (2018) El uso de actividad recreativa de diferentes contextos de las salas de exámenes que busca y aprovecharse las predisposiciones herbales en las actividades recreativas de los jóvenes. A través del uso de deportes lúdicos, no queremos que los niños en edad escolar se rían de manera más efectiva, sino también contribuir al desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños.
- c) **Alegrías para reforzarse valores:** El infante comienza a evolucionar para aprender sobre los valores y aprehender su significado a través de la colaboración en actividades que apuntan a su causa y cómo tienen un efecto en los demás y en nosotros mismos.

2.2.1.5. Tipo de técnica lúdica para la mejora del pensamiento y la creatividad

Hay diferentes investigadores especializados que hablan de los juegos desarrollan el pensamiento y la creatividad:

- a) **Juego tradicional:** Baque y Vallejo (2018) Asegura que esos juegos ofrecen múltiples oportunidades para trabajar juntos en la parte de expresión: idiomas, seguimiento, social, geografías, aritmética, entre regiones específicas. Dentro

de estos videojuegos tradicionales se encuentran los poemas circulares, los cuadros cooperativos, la canica. (p. 16).

- b) **Juego visual:** Estos son los juegos que ayudan a la función visible, que corresponden a la edad lúdica del juguete y se producen con la ayuda de factores únicos, junto con dispositivos brillantes que se suspenden; cubos y conos vibrantes, prismas, tablas de madera en las que se insertan figuras geométricas, juguetes para la experiencia del color.
- c) **Juego Auditivo:** Corresponden al nivel de juguete y se suministran a los jóvenes dentro del primer grado de la adolescencia, esos juegos también se organizan en la escuela para mejorar la característica sensorial auditiva.
- d) **Juego táctil:** los niños lo hacen con diversos juguetes que incluyen muñecos y animales fabricados con material suave, cubos de diferentes tamaños, pequeñas tablas donde se destacan superficies limpias.
- e) **Juego activo:** Son juego de las diferentes actividades corporales que realiza constante el niño, lo cual interviene la dinámica e impulsando la vitalidad.
- f) **Juego libre:** Es un juego de total libertad, sin la intervención o supervisión del profesor. Sin embargo, esta forma de pasatiempo tiene sus inconvenientes debido a que el niño no está en condiciones de reconocer los peligros de su entorno. El juego libre estimula el desarrollo del potencial creativo y la creatividad, permite que el niño forme conductas de orden, ayuda a mantener el hobby en un hobby, permite organizar esquemas intelectuales sobre los elementos y materias que descubre y le ofrece un mayor manejo de formas, colores, texturas y soluciones.
- g) **Juego vigilado:** Son juegos donde, sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se monitorea su mejora. El instructor deja la iniciativa al niño, pero

observa y aprovecha el afán de esquivar los peligros con la ayuda de dar algunas pautas. Aprovechar las aficiones de los niños para enseñarles algunas asignaturas.

- h) **Juego organizado:** Son los juegos de los que se pide consejo mientras se pueden conseguir antes de la organización. El docente es el único que realiza tareas, empaqueta y realiza el deporte con los jóvenes, participa como manual y maneja de orden y políticas, estimula y consecuencias.
- i) **Juego de los ejercicios:** “Los juegos de ejercicio son personas que básicamente abarcan la repetición de un movimiento una y otra vez para la satisfacción de efectos instantáneos. Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, pelotas, andadores, triciclos, remolques, saltadores, entre otros” (Loza, Villamarín y Mena, 2017, p.19).

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Conceptos Motricidad gruesa

Yarasca (2018); Las habilidades motrices: La era del saber hacer y esclarecimiento de la conducta motrice, apuntan a las miradas y desarrollos constante de la motricidad humana, por lo que se puede visitar el perfeccionamiento global del carácter o de las sociedades, lo orgánico y lo psicosociológico. De estas formas que el instructor de educación corporal debe mirar la intervención pedagógica, ahora no es menos complicado explicar las acciones, pero también dar una razón a las mismas.

Hernández (2017) afirma que: “Las capacidades motrices no son impersonales, pueden transformarse a través de registros sociales en atención concreta y creativa. Hasta el instante del dominio del lenguaje hablado, la motricidad, en mejor

concordancia con la emoción, es el enfoque privilegiado de exploración” (p.16). Son capacidad de movimiento fisiológico e incluso natural, que se relaciona con la presión motriz o motriz de alguna cosa.

Las competencias motrices son la capacidad que tienen los niños en el esfuerzo de realizar el movimiento por sí mismos, considerando que buscan la sonorización de cada movimiento que realizan, que puede ser: aparato temible, órgano sensitivo, herramienta musculoesquelética.

2.2.2.2. Definiciones de las motricidades gruesas

Oña (2014) La disciplina de la educación motriz pretende entrenar las capacidades motrices de los jóvenes. Esta técnica desarrolla capacidades y destrezas instrumentales que potencian y decoran sus capacidades motrices, profundizan en la pericia de la conducta motriz como gran compañía del comportamiento humano y anticipan actitudes (p. 23).

Castillo (2012) no dice que, “la globalidad del niño manifestada a través de su movimiento y el movimiento que lo hipervínculo emocionalmente con el sector debe entenderse utilizando el hipervínculo cercano entre su forma somática y su forma efectiva y cognitiva” (p. 16).

Jiménez (2014) afirma, “los movimientos se logran gracias a la contracción y reposo de diversas empresas musculares, los receptores sensoriales ubicados en el interior de la piel y los receptores propioceptivos de los tejidos musculares y tendones” (p.17).

Guevara (2020), A través del juego, los niños desarrollan habilidades comparables en regiones únicas, lo que presenta muchas bendiciones para los humanos jóvenes (p. 10).

2.2.2.3. *Habilidades motoras gruesas en estudiantes.*

Se hace mención que la motricidad gruesa siempre lleva una relación en el niño y su desarrollo que ellos realizan diferentes actividades de movimientos (Wallon, 1987).

Piaget (2013) A través de las actividades físicas, los estudiantes o seres humanos analizan, esperan, qué juego realizar para que se base totalmente en el “interés motor que realizan desde los primeros años de vida, afirma que cada uno es muy alegre y comenta, diferencia el movimiento del niño con el entorno, los demás y crítica a través de su movimiento y movimiento” (p. 14).

Aucouturier (2014); nos dice, el ejercicio de acompañar la afición lúdico-deportiva del escolar depende del tiempo, en el marco del esquema, pero lo ubica en un grado para sostener emocionalmente el desnivel.

Ajuriaguerra (2014), propone una escolarización del movimiento corporal en los años cincuenta, como un tratamiento para reeducar a los jóvenes a través de la adquisición de problemas de comprensión y conducta que ya no respondían a los remedios estándar.

2.2.2.4. *Dimensiones de la motricidad gruesa*

Comellas y Perpinyá la habilidad motor gruesa se dividen en:

- a) **Área corporal dinámica:**
- b) **Dominio del marco estático:**

2.2.2.4.1. Dominio del marco dinámico

Para la presente investigación se ha considerado y es pertinente examinar la vecindad dinámica del p \acute{o} rtico, de manera que se puedan abordar los problemas correspondientes visibles en la siguiente determinaci \acute{o} n.:



a) Coordinaciones generales

Se clasifican ellos siguientes y algunos aportes:

Piaget (1981), Las integraciones son los distintos componentes del marco en un movimiento ordenado dado con tasas de energía más bajas posibles. Los estilos motores se encadenan, formando otros para que luego sea más pequeño y antes de que un estímulo pueda promover todos los movimientos.

✓ Correr

“Esta afición tiene una evolución más larga, ahora no tanto por la compra considerando que el niño antes de la edad ya estaba acostumbrado a pasear, sino por su desarrollo y coordinación”

(Comellas y Perpinyá, 2003, p.84)

✓ **Saltar**

“Los niños y las mujeres acumulan una mayor estabilidad entre los años de edad, cuando logran más estabilidad y descubren formas de volar de puntillas” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.84)

✓ **Rastrear**

“Consiste en desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo que el cuerpo se arrastre” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.84).

✓ **Trepar**

“Es una actividad del dominio del marco dinámico donde se evidencia una mayor complejidad, debido a la coordinación que debe existir entre dedos y pies, al subir a un árbol” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.84).

b) Estabilidad dinámica

Siguiendo el camino del estudio descritos a través de Comellas y Perpinyá (2003) los equilibrios dinámicos son capacidades de vencerlos las diferentes acciones de gravedades y siempre mantenerse en una misma posición.

c) Ritmo

“El ritmo es una capacidad que permite a niños y mujeres menores de 5 años realizar numerosas acciones. Para ellos es fundamental poder repetirlos según un eslogan” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.84).

2.2.2.4.2. Dominios corporales estáticos

Todo deporte lleva a los niños lleva a interiorizarse en sus esquemas corporales; “por eso integramos respiración y descanso porque tenemos en cuenta que son dos deportes

en camino para ayudar al niño a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio se subdivide en tonicidad, fuerza de voluntad, respiración y descanso” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.84).

A) Tonicidad

El deporte tónico es el nivel de tensión necesario para ejecutar los movimientos seguros, durante los movimientos realizados por los niños y niñas.

B) Autocontrol

Puede referir a las capacidades de enviarse tónicas que realiza una acción. De la autodisciplina una buena manera de ganar su causa de control del marco.

C) Respiraciones

Son características mecánicas y automáticas reguladas a través de las respiraciones de los alumnos y perturban las afecciones corticales.

2.2.2.5. Teoría del desarrollo motor

Teoría del desarrollo motor de Wallon: Estableció cuatro elementos que hablan del avance del infante: los sentimientos, el medio donde viven, y el movimiento. Para este autor, el avance motor es una mezcla entre factores biológicos y factores sociales, de modo que interrelacionan continuamente, instituyendo diferentes periodos de transformación desde el nacimiento hasta la adolescencia (Wallon, 1987).

Teoría de sistemas dinámicos de Esther Thelen: Las destrezas motoras actúan como un sistema activo, y para que se realice el crecimiento motor se deben ir uniendo de forma sucesiva esquemas de acción cada vez más complicados, de manera que las habilidades ya logradas permitirán hacer otras más complicadas. (Wallon 1987, p.71).

III. HIPÓTESIS

Hi: La aplicación de las estrategias lúdicas si influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

H0: La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo estudio

El tipo de investigación fue cuantitativa que, según (Hernández et al., 2006, p. 141). Manifiestan que la investigación cuantitativa es aquella que se caracteriza por enfocarse en resultados, mediante de información numérica o datos cuantitativos sobre variables, teniendo como apoyo algunas herramientas estadísticas, informáticos y matemáticas.

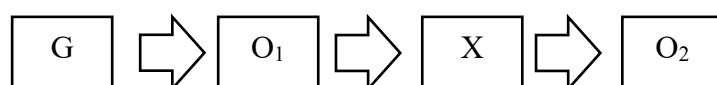
4.1.2. Nivel de Investigación

El nivel de estudio fue explicativo ya que el objetivo principal de este nivel es la verificación y explicación de las causas que producen el cambio en la población y muestra de estudio. Es explicativo porque explica las causas describiendo el porqué de los hechos para comprobar la hipótesis planteada dentro de la investigación. según ((Hernández et al., 2006, p. 141)

4.1.3. Diseño de la investigación

El diseño fue pre experimental con pre test y post test. Este diseño se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo, y finalmente se somete al post test. (Hernández et al., 2006, p. 141)

Se representa del modo siguiente:



Donde:

G = Grupo de estudio

O1= Aplicación del pre test (Ficha de observación)

X = Fase experimental (estrategias lúdicas)

O2= Aplicación del post test (Ficha de observación)

4.2. Población y Muestra

4.2.1. Población

Scheaffer et al., (2007); La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo.

En el presente estudio se considera como universo a toda población que son un total de 210 los niños y niñas de educación inicial de 2, 3, 4, 5, en los turnos diurno, matriculados en la Institución Educativa Institución Educativa Publica N° 363, del distrito Mazamari, provincia de Satipo, 2020. Como directora Lic. Ruiz Ravichagua Genner

Tabla 1

Población de la Institución Educativa N° 363.

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres
Inicial	2 años	4	4
	3 años	23	26
	4 años	37	40
	5 años	40	36
TOTAL		104	106

Fuente: Nómina de matrícula, 2020.

4.2.2. Criterios de selección

a) Criterios de inclusión

- Estudiantes de 4 años de estudiantes.
- Niños matriculados
- Niños que asisten al turno mañana

b) Criterios de exclusión

- Los niños cuyos padres no presentan el consentimiento informado.

4.2.3. Muestra

Sánchez (1995) La muestra es el subconjunto representativo y finito que se extrae de algunas variables o fenómenos de la población (p.64).

En el presente estudio se considera como muestra toda población que son un total de 16 los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Pública N° 363, el investigador utiliza el muestreo piobalística por conveniencia al seleccionar esta aula como muestra de estudio.

Tabla 2

Muestra de la Institución Educativa N° 363.

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres
Inicial	4 años	8	8
TOTAL		16	

Fuente: Nómina de matrícula, 2020.

4.2.4. Técnica de muestreo

En esta investigación se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, porque, el muestreo no probabilístico para los investigadores

(Hernández et al., 2006, p. 141) en su libro dicen que es: “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra”.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento
V.I. Estrategias Lúdicas	Jiménez (2014) La estrategia lúdica son las acciones de coordinación para estimular habilidades y movimientos que integra aspectos emocionales o cognitivos para mejorar el aprendizaje del niño a un nivel constructivo.	Las estrategias lúdicas es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.	Actividades Lúdicas	Movimiento y desplazamiento	¿El estudiante conoce su cuerpo? ¿El niño mantiene una higiene personal? ¿El niño realiza ejercicios y mantiene su equilibrio? ¿El niño mantiene autonomía en sus actividades? ¿El niño emita a los animales?	Observación
				Habilidad motora	¿El niño identifica derecho e izquierdo? ¿El niño identifica mantiene coordinación? ¿El niño identifica su derecho? ¿El niño identifica camina en coordinación? ¿El niño conoce sus actividades?	
				Coordinación	¿El niño tienes equilibrio? ¿El niño corre adecuadamente espalda o viceversa? ¿El niño corre en zigzag ¿El niño se mantiene de un pie? ¿El niño se mantiene en puntillas?	
V.D. Motricidad gruesa	Jiménez (2019) La motricidad gruesa como el conjunto de funciones nerviosas y	Es una habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir	Esquema corporal	Actividades motrices	1. Dinámicas de conocimiento del cuerpo 2. Cuida su cuerpo mediante el aseo personal 3. Ejercicios de orientación realiza ejercicios en aula y demuestra autonomía en actividades de clases como es el equilibrio 4. Demuestra autonomía en clases 5. Imitación de la marcha de animales	

	musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción	agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Lateralidad	Movimiento los músculos del cuerpo	<p>6. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.</p> <p>7. Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.</p> <p>8. Tocar el hombro derecho del compañero de al frente, de igual manera su oreja, el pie.</p> <p>9. Camina hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.</p> <p>10. Tiene ubicación cuando trabajo sus actividades.</p>	
			Equilibrio	Movimiento de equilibrio.	<p>11. Equilibrio sobre un pie.</p> <p>12. Correr de frente y rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa.</p> <p>13. Correr en Zigzag</p> <p>14. Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio.</p> <p>15. Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez periodos de tres segundos cada uno.</p>	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica fue la observación, según Tamayo (2007) refiere que, mediante las técnicas de la observación, la misma que nos permitió observar a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública, para obtener la información necesaria para esta investigación.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento fue la guía de observación, según Bernal (2018) es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes habilidades y destrezas.

Tabla 4

Baremación de motricidad gruesa

Escala	Rango
Inicio	15 - 25
Proceso	27 - 38
Logro previsto	39 - 50
Logro destacado	51 - 60

Fuente: Elaborado por autor.

Validez y Confiabilidad del instrumento

La validación: (Hernández et al., 2006, p.200) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas.

Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”; Se realizó mediante el juicio de expertos, conformados por 3 docentes de la especialidad de Educación con experiencia y formación continua en la especialidad. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación variable, dimensiones, indicadores.

La confiabilidad: (Hernández et al., 2006) consideran que, “Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales” (p. 200); Se determinó, mediante prueba de piloteo, en una muestra de 16 estudiantes en la Institución Educativa N° 31352-Pangoa – Satipo, 2020. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0,769 que se evidencia que el instrumento fue confiable.

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,769	2

Fuente: Elaborado en SPSS V.23.

4.5. Plan de análisis

De acuerdo con (Hernández et al., 2006, p. 141) después de realizar la codificación de los datos, transferirlos a una matriz, guardarlo en un archivo y tamizado los posibles errores, el investigador procede a su análisis.

Se usó la estadística descriptiva para mostrar los resultados obtenidos de los instrumentos mencionados anteriormente, se empleó tablas de frecuencia que permitió observar bien los porcentajes de los resultados. Para completar esto se usó figuras por cada ítem. Además, se usó el programa de Excel. Posteriormente para validar la hipótesis se realizó la prueba de Wilcoxon, en el programa SPSS versión 22; tomando en cuenta la certeza del 95%, y el margen de error de 5%; se elaboró el contraste de hipótesis $p < 0,005$.

Por esta razón nos centramos en la interpretación de los resultados empleando los métodos de análisis cuantitativo. Y elegimos los elementos de la estadística se realizó mediante las siguientes acciones:

- ✓ Diseñar la matriz de operacionalización de variables.
- ✓ Determinar su confiabilidad y validez del instrumento.
- ✓ Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).
- ✓ Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- ✓ Análisis de resultados.

4.5.1. Procedimiento

1. Se conformaron la muestra de estudios de los niños de 5 años de la

sección “Osito” con 16 estudiantes con desigual proporción de niños y niñas.

2. La investigación se realizó en 8 fases:
 - a. Selección de población: Institución Educativa N° 363 - Mazamari
 - b. Gestión ante director para permiso para poder realizar el proyecto de investigación.
 - c. Validación de los instrumentos de recolección de datos por 3 jueces, de la carrera de educación grado Magister.
 - d. Gestión ante director para permiso para realizar el permiso de aplicación del proyecto de tesis investigación.
 - e. Evaluación a través de la guía de observación para medir el pensamiento científico de los estudiantes. La recolección de datos se realizó durante el mes setiembre del 2021.
 - f. Procesamiento de la información cuidando de proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio.
 - g. Realizar los procesamientos resultado análisis (Tabla y Figura).
 - h. La guía de observación de las estrategias lúdicas se aplicó determinar el desarrollo motricidad gruesa a la muestra en estudio. El instrumento presenta 15 ítems, considerándose para la valoración: Inicio, proceso, logro previsto, logro destacado.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar mediante un pre test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.</p> <p>Evaluar mediante un post test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa mediante un pre test y post test en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020</p>	<p>La aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.</p>	<p>V.I.</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Actividades Lúdicas</p> <p>V.D.</p> <p>Motricidad Gruesa</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: Explicativa</p> <p>Diseño: pre- experimental</p> <p>O1 X O2</p> <p>Población: Los 210 niños y niñas de la institución educativa Cuna Jardín N° 363</p> <p>Muestra: 16 niños y niñas.</p> <p>Técnicas e instrumento: La observación y como instrumento la ficha observación.</p>

4.7. Principios éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios éticos que rija la universidad a la cual se pertenece, en tal sentido es que la ULADECH (2021) pone de manifiesto el código de ética versión 004, con el objetivo de constituir los principios y valores éticos de la institución estipulado y aprobado por la Resolución N° 0037-2021-CU- ULADECH Católica (p. 3). Los cuales son guiados por los siguientes principios:

Protección de la persona: El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

Beneficencia y no-maleficencia: Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. 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 anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar mediante un pre test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

Tabla 7

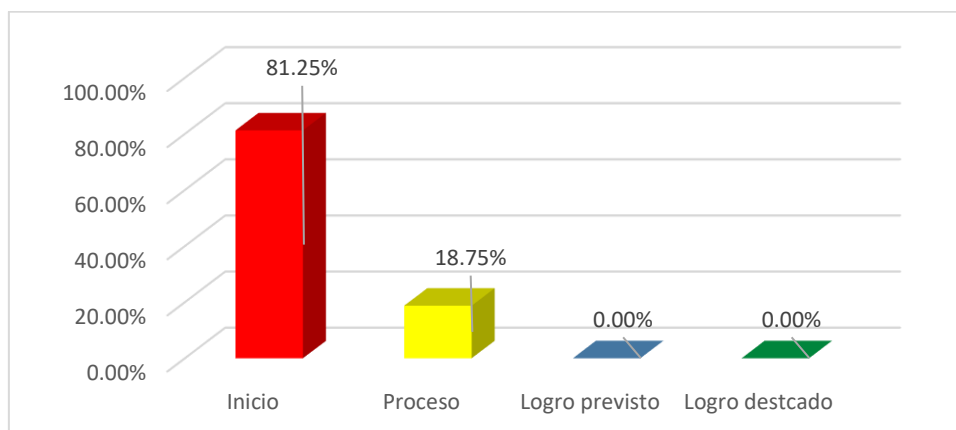
Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el pre test I.E. N° 363.

Logro de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	13	81,25
Proceso	3	18,75
Logro previsto	0	0,00
Logro destacado	0	0,00
Total	16	100,00

Fuente: Guía de observación, setiembre, 2021.

Figura 1

Resultado estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el pre test I.E.B. 2001.



Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 1, en los resultados alcanzo el nivel de logro alcanzado en relación a la motricidad gruesa, mediante un pre test, se observa que el 81,25% de los

estudiantes se encuentra en el nivel inicio, Se puede concluir que los niños de 4 años no han desarrollado su motricidad gruesa.

5.1.2. Evaluar mediante un post test la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

Tabla 8

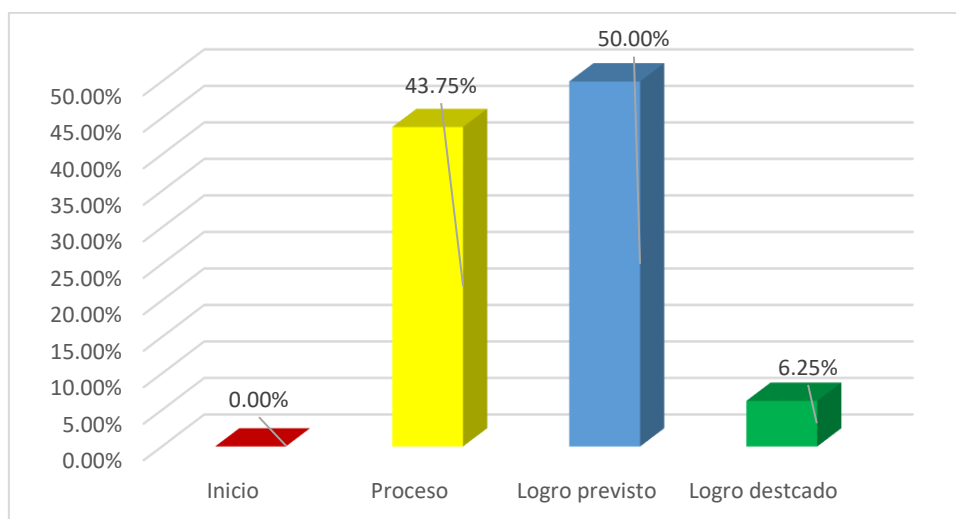
Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el post test I.E. N°363.

Logro de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,00
Proceso	7	43,75
Logro previsto	8	50,00
Logro destacado	1	6,25
Total	16	100,00

Fuente: Guía de observación, setiembre, 2021.

Figura 2

Resultado estudiantes de 4 años según motricidad gruesa en el post test I.E. N° 363.



Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 2, En los resultados alcanzo el nivel de logro alcanzado en relación a la motricidad gruesa, mediante un post test, se observa que el 50% de los estudiantes se encuentra en el nivel logro previsto. Se puede concluir que los niños de 4 años han desarrollado su motricidad gruesa.

5.1.3. Comparar los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa mediante un pre test y post test en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

Tabla 9

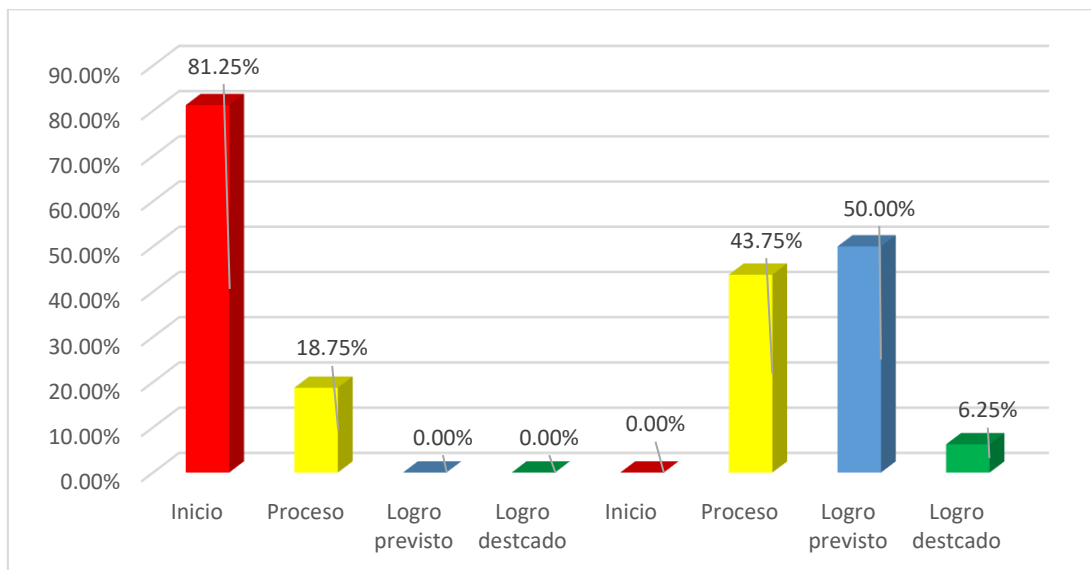
Estudiantes de 4 años según motricidad gruesa por resultados en el pre test y post test.

	Pre test		Post test	
	f _i	hi%	f _i	hi%
A Logro de aprendizaje				
Inicio	13	81,25	0	0,00
Proceso	3	18,75	7	43,75
Logro previsto	0	0,00	8	50,00
Logro destacado	0	0,00	1	6,25
Total	16	100,00	16	100,00

Fuente: Guía de observación, setiembre, 2021.

Figura 3

Resultado de pre test y post test.



Fuente: Tabla 9.

Según resultado la tabla 9 y figura 3, en relación a la evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años, mediante la aplicación del pre test el 81,25% están en inicio, y post test el 50% están en logro previsto. Entonces podemos decir que los resultados obtenidos que la aplicación de las estrategias lúdicas influye significativamente. Se concluye que existe una diferencia entre el pre- test y post test, donde los estudiantes obtuvieron un aprendizaje continuo.

5.1.4. Contraste de hipótesis

Para contrastar la hipótesis de la presente investigación de tesis es: “La aplicación de las estrategias lúdicas si influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020”, se utilizó la estadística no paramétrica, la prueba Wilcoxon

para muestra relacionada, y utilizando el análisis de Estadística crosstabulación procesada en el Software SPSS V.23.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hi: La aplicación de las estrategias lúdicas si influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

H0: La aplicación de las estrategias lúdicas no influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020.

NIVEL DE SIGNIFICANCIA

Confianza 95%

Significancia (Alfa Cronbach) 5% = 0,005

PRUEBA DE NORMALIDAD

Si tiene los efectos de la aplicación de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, dado que la muestra de estudios es menor a 50 sujetos.

Planteamiento de la hipótesis

H0: Los datos tienen una distribución normal

H1: Los datos tienen no tienen una distribución normal

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (Alfa Cronbach) 5% = 0,005

Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk

Figura 4

Prueba de rango de Wilcoxon para muestra relacionada.

Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre Pre Test y Post Test es igual a 0.	Prueba de rangos con Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechaza la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 23.

Por tanto, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon no paramétrica, con un nivel de significancia de 5% que es igual al 0,005. En este sentido, trabajar con los cuentos infantiles, ayudara que los estudiantes como estrategia didáctica mejora en la autoestima. Con este resultado se comprueba la veracidad de nuestra hipótesis, y se afirma que: “La aplicación de las estrategias lúdicas si influye significativamente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020”. Por lo tanto, ello nos conlleva a aceptar la hipótesis de la investigación **Hi** y rechazar la **Ho**.

5.2. Análisis de resultados

En esta parte se analizan los resultados obtenidos de la investigación con la finalidad de la significancia de la variable independiente estrategias lúdicas sobre nuestra variable dependiente la motricidad gruesa.

Para este análisis de resultados se representará de acuerdo a los objetivos planteados.

Con respecto al objetivo específico 1, Resultados alcanzados en relación al nivel de logro alcanzado el nivel desarrollo en la motricidad gruesa en los estudiantes de

4 años, mediante un pre test, el 81,25% están en el nivel inicio, los estudiantes tienen dificultad en la motricidad gruesa.

El resultado obtenido tiene relación con el resultado de, Vega y Rodríguez (2018); en su investigación: “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima Distrito de Mochumi, Provincia, Región Lambayeque”. Concluye, “al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo del nivel en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°10133 Santa Rosa de Lima, Distrito de Mochumí, Provincia y Región Lambayeque, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños presentan dificultades al corren en diferentes direcciones en el patio, al saltar no hay una coordinación de brazos y piernas y tienen dificultad para correr esquivando algunos objetos pues caen con facilidad”.

Entonces podemos decir que la investigación de Vega y Rodríguez en su investigación nos dice que los estudiantes en el pre test está en nivel bajo; también nuestra investigación tiene como resultados el 81,25% están en el nivel inicio, en ambas investigaciones tiene dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría nos dice que, Hernández (2017) afirma que: “Las capacidades motrices no son impersonales, pueden transformarse a través de registros sociales en atención concreta y creativa. Hasta el instante del dominio del lenguaje hablado, la motricidad, en mejor concordancia con la emoción, es el enfoque privilegiado de exploración” (p.16).

Con respecto al objetivo específico 2, Resultados alcanzados en relación al nivel nivel desarrollo en la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años, mediante un

post test, se observa que el 50,00% están en el nivel logro previsto, los estudiantes mejoraron en su desarrollo de la motricidad gruesa.

El resultado obtenido tiene relación con el resultado de, Rivera y Neira (2017); en su investigación: “Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años”. Concluye que, “la guía didáctica presentada está orientada a brindar mejoras en la motricidad gruesa de los educandos, lo cual se logra con la participación de las familias de forma activa en el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños/as, aumentando el vínculo socio afectivo, mejorando la identidad social del párvulo, de forma participativa en las actividades diarias en el centro infantil, posteriormente en la escuela”.

Entonces podemos decir que la investigación de Rivera y Neira en su aplicación de las actividades lúdicas mejoran significativamente en la motricidad gruesa; también nuestra investigación tiene como resultados en el post test 50,00% están en el nivel logro previsto, en ambas investigaciones han mejorado en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría nos dice que, “Las destrezas motoras actúan como un sistema activo, y para que se realice el crecimiento motor se deben ir uniendo de forma sucesiva esquemas de acción cada vez más complicados, de manera que las habilidades ya logradas permitirán hacer otras más complicadas” (Wallon 1987, p.71).

Con respecto al objetivo específico 3, Resultados alcanzados en la evaluación a la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años, mediante la aplicación del pre test se observa que el 81,25% están en el nivel inicio, y post test el 50,00% están en el nivel

logro previsto, lo cual indica que las estrategias lúdicas influyen significativa en el desarrolla de la motricidad gruesa.

El resultado obtenido tiene relación con el resultado de, Torres (2019); en su investigación: “Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La I.E.P.I Santa María Iluminada AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018”. Concluye que; “en el pre test un nivel en proceso con respecto a la motricidad gruesa. Asimismo, en el post test se evidencia un nivel de logro positivo con respecto a la motricidad gruesa; gracias a la implementación de las estrategias lúdicas en la I.E.P.I Santa María Iluminada. Esto permitió concluir que las estrategias lúdicas son herramientas que mejoran la motricidad gruesa y por tanto son viables y eficientes”.

Entonces podemos decir que la investigación de Torres en su aplicación del pre test tiene como resultados en el pre tes test en el nivel proceso de los estudiantes, también en el post test están logro positivo; también nuestra investigación tiene como resultados en el pre test 81,25% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicio y en el post test 50,00% están en el nivel logro previsto, en ambas investigaciones han mejorado en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría nos dice que, Cedillo (2020) “La técnica lúdica se concibe como un conjunto de actividades deportivas para el mejoramiento cognitivo del ser humano, siendo parte constitutiva del individuo”; también lo podemos decir, Oña (2014) “La disciplina de la educación motriz pretende entrenar las capacidades motrices de los jóvenes. Esta técnica desarrolla capacidades y destrezas instrumentales que potencian y decoran sus capacidades motrices, profundizan en la pericia de la conducta motriz como gran compañía del comportamiento humano y anticipan actitudes” (p. 23).

Con respecto al objetivo general, Se contrastó la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Bilingüe Inicial N° 363 Pangoa, Satipo-2021, obteniendo el resultado de la prueba el nivel de significancia de 0,00 lo cual es menor que $p < 0,05$. Con este resultado obtenido se llegó a afirmar que la estrategia empleada en las diferentes sesiones de aprendizaje de las estrategias lúdicas mejoró significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 4 años. Por lo tanto, ello nos conlleva a aceptar la hipótesis de la investigación H_1 y rechazar la H_0 .

El resultado obtenido tiene relación con el resultado de, Alfaro (2020), en su proyecto, “Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de una Institución Educativa de Agallpampa, 2019”. Concluye que, “Se encontró que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una I.E. de Agallpampa. 2019, podemos decir que, como el valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencias suficientes para plantear que la aplicación de las estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del II ciclo de una I E. de Agallpampa. 2019.

Entonces podemos decir que la investigación de Alfaro concluye obteniendo el resultado de la prueba el nivel de significancia es menor que $p < 0,05$; también nuestra investigación tiene como resultados obteniendo el resultado de la prueba el nivel de significancia de 0,00 lo cual es menor que $p < 0,05$, lo cual lleva a afirmar que la estrategia aplicada es significativa en la motricidad gruesa.

Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría, nos dice que, Gómez (2021)

Las motivaciones sirven como motor para generar la adquisición de habilidades y luego capacidades como un estrés ininterrumpido que permite mantener el largo y normalmente duro viaje de obtener aprendizajes al aire libre y en el aula. También dice que, el avance motor es una mezcla entre factores biológicos y factores sociales, de modo que interrelacionan continuamente, instituyendo diferentes periodos de transformación desde el nacimiento hasta la adolescencia (Wallon, 1987).

V. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó que, las estrategias lúdicas si influye en la motricidad gruesa, los resultados obtenidos de la prueba de Wilcoxon muestran que la sig. Asintótica (bilateral) = 0,000, en donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: H_1 : La aplicación de las estrategias lúdicas si influye significativamente la motricidad gruesa.

En esta tesis se identificó el nivel de la motricidad gruesa en los niños, a través pre test, 81,25% están en inicio. Estos resultados evidencian que los niños tienen dificultades muy serias en la motricidad gruesa, que requieren fortalecer los mismos.

En esta tesis se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en los niños, a través post test, el 50% están en logro previsto en la motricidad gruesa, donde se evidencia que los niños mejoraron significativamente su motricidad gruesa, en su esquema corporal, equilibrio y lateralidad.

En esta tesis se comparó el nivel de la motricidad gruesa en los niños, donde se evidencio que el 82,15% están en inicio en el pre test, luego de la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje fueron favorables para la evaluación de la motricidad gruesa, que el 50% en el post test están en logro previsto, entonces podemos decir que al comparar ambos resultados hay un aprendizaje significativo en el desarrollo en motricidad gruesa a través de las estrategias lúdicas.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A la autoridad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, en principal al personal administrativo o docentes deben planificar y ejecutar la estrategia lúdica para tener un mejoramiento estudiantil en la motricidad gruesa, para poder mejorar la calidad educativa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

A la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari que, a los docentes de aula del nivel inicial deben implementar la motricidad gruesa con la estrategia de las actividades lúdicas, porque es importante para mejorar el desarrollo del niño.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

A la Institución Educativa, realizar investigaciones similares, también que cada docente debe incluir dentro de las diferentes áreas de actividades de sofisticación es la importancia del desarrollo de estrategias lúdicas en el conocimiento de las competencias motoras gruesas, deliberando los objetivos generales y únicos, para lograr la importancia de las capacidades de los niños, para que las implante en sus actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, M. (2020). Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de II ciclo de una institución educativa de Agallpampa, 2019.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz* (Vol. 7). Graó.
- Baque, J. & Vallejo, S. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral en el nivel preparatoria*, Universidad de Guayaquil. (Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Bernal, P. (2018). *La Investigación en Ciencias Sociales: Técnicas de recolección de la información*. Universidad Piloto de Colombia.
- Campana, M. (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. Universidad Santo Tomas, 1–120.
- Candia, C. (2019). Desarrollo de la motricidad de los estudiantes de educación inicial en una escuela y una comunidad en el distrito de Acora -Puno. 45(45), 95–98.
- Carhuallanqui, A. (2020). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa integrado Santa Rosa de Chiriari de la provincia de Satipo, 2020.
- Carrera, D. & Murillo, C. (2017). Técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. Universidad de Guayaquil, 1–142.
- Castillo, R. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano”. *EduSol*, 12(39), 61-71.
- Cedillo, D. (2020). *Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1. 1 del Instituto Académico de Idiomas*

de la (Universidad Central del Ecuador).

Comellas, M. & Perpinyà, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: CEAC, 2003.

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 febrero 8 de 1994. Congreso de La República de Colombia, 50*.

Díaz, M. (2019). *Estimulación Temprana En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños De 4 Años De Las Instituciones Educativas De Inicial El Cardo Y Ángel De La Guarda - Camaná - 2018. 91*.

Enever, A. (2015). 'Cómo la niña moderna alcanza la fuerza y la gracia': el propio artículo de la niña, el deporte y la disciplina del cuerpo femenino, 1914-1956. *Revista de Historia de la Mujer, 24* (5), 662-680.

Fernández, B. (2018). Comunidades profesionales de aprendizaje para el fortalecimiento en estrategias lúdicas para la expresión oral de las aulas de 5 años de la IEI N° 0036 Madre María Auxiliadora SJL.

Gómez, S. (2021). Actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la IEE N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2017.

Guadalupe, D., & Sandoval, N. (2015) Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la parroquia de Guayllabamba.

Guevara, F. (2020). Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba (Universidad Nacional de Chimborazo).

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Análisis de los datos cuantitativos. *Metodología de la investigación, 407-499*.

- Hernández, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria. *Retrieved julio, 14, 2019.*
- Hospital Nacional Arzobispo Loayza. (2022). *Desarrollo psicomotriz en menores de edad se vio afectada por pandemia Covid-19.*
- Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial, Emecé Editores
- Instituto Peruano del Deporte. (2015). *IPD anuncia Programa “Juégatela por tus hijos” en Trujillo - Trujillo Perú.*
- Jiménez, A. (2014). La didáctica multigrado y las aulas rurales: perspectivas y datos para su análisis. *Innovación educativa*, (24).
- Jiménez, M. (2019). Incidencia de la aplicación de un programa de expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas.
- Landi, S. (2017). Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el Nivel Inicial IB Año lectivo 2016-2017. Universidad Politécnica Salesiana, 1–76.
- Loza, S., Villamarín, M., & Mena, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. *Revista PUCE.*
- Lozano, T. (2018). Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 distrito De San Clemente-Pisco. Universidad Nacional de Huancavelica, 1–61.
- Martínez, R., & Battaglia, M. (2019). Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 051 San Gabriel del distrito de Pomalca, provincia de Chiclayo, Región

- Lambayeque, 2015. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 1–265.
- Navarro, R., Ballester, J., Pueyo, S., Anaia, V., & Mecias, M. (2021). Cambios en la competencia motriz tras un programa de intervención breve de educación física en preescolares de 4 y 5 años. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 1–14.
- Nocove, J. (2017). Estrategias lúdicas y recreativas que posibiliten mejorar los procesos de convivencia y bienestar en los miembros de la comunidad educativa de la institución Robert Francis Kennedy jornada de la mañana.
- Oña, A. (2014). *Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años*. Estudio de caso en las aulas de maternal del jardín de la Fantasía.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura*. WHO | World Health Organization.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.
- Piaget, J. (2013). *Concepción infantil del movimiento y la velocidad*. Routledge.
- Rivera, P., & Neira, L. (2017). Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años. Universidad de Guayaquil, 1–205.
- Rodríguez, I. (2018). Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 271 de nuevo progreso, tocaché, san martín-2018. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 1–170.
- Saca, L. (2013). La importancia del cuento en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil Mundo de Ilusiones del Cantón

- Ambato en el período abril-septiembre 2011 (Tesis de licenciatura).
- Sánchez, R. (1995). *Enseñar a investigar: Una didáctica nueva de la investigación científica en ciencias sociales y Humanas*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Scheaffer, R., Mendenhall III, W., & Lyman, R. (2007). *Elementos de muestreo*. Thomson Editores Paraninfo, S.A.
- Tamayo, M. (2007). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.
- Torres, R. (2019). Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La I.E.P.I “Santa María Iluminada” AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 1–84.
- Uladech, R. (2019) Código de Ética para la Investigación. Versión 002. Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N 0973-2019-CU-ULADECH Católica. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2019.
- Vega, M. & Rodríguez, M. (2018). Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 10133 “Santa Rosa de Lima” Distrito de Mochumi, Provincia, Región Lambayeque. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 1–131.
- Walón, H. (1987). *Psicología y educación del niño: Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Madrid: Visera.
- Yarasca, J. (2018). Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E. N° 123 Distrito de Ica 2016.

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

LISTA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

1. Institución Educativa: N° 363 Lugar: Mazamari

2. Apellidos y Nombres:

N°	Ítems	Respuesta			
		Inicio	Proceso	Logro Previsto	Logro destacado
DIMENSION 1: ESQUEMA CORPORAL					
1	Dinámicas de conocimiento del cuerpo				
2	Cuida su cuerpo mediante el aseo personal				
3	Ejercicios de orientación realiza ejercicios en aula y demuestra autonomía en actividades de clases como es el equilibrio				
4	Demuestra autonomía en clases				
5	Imitación de la marcha de animales				
DIMENSION 2: LATERALIDAD					
6	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.				
7	Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra				
8	Tocar el hombro derecho del compañero de al frente, de igual manera su oreja, el pie				
9	Camina hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.				
10	Tiene ubicación cuando trabajo sus actividades.				
DIMENSION 3: Equilibrio					
11	Equilibrio sobre un pie.				
12	Correr de frente y rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa				
13	Correr en Zigzag				
14	Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio.				
15	Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno.				

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Valero Misari Edith Karina
- 1.2. Grado Académico: Magister En Educación
- 1.3. Profesión: Licenciada
- 1.4. Institución donde labora: I.E.
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: Motricidad Gruesa
- 1.7. Autor del instrumento: Nolasco Flores Liz Consuelo
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

Nº de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
1. Dinámicas de conocimiento del cuerpo	x		x		x		
2. Cuida su cuerpo mediante el aseo personal	x		x		x		
3. Ejercicios de orientación realiza ejercicios en aula y demuestra autonomía en actividades de clases como es el equilibrio	x		x		x		
4. Demuestra autonomía en clases	x		x		x		
5. Imitación de la marcha de animales	x		x		x		
Dimensión 2: Equilibrio							
6. Equilibrio sobre un pie	x		x		x		
7. Correr de frente y rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa	x		x		x		
8. Correr en Zigzag	x		x		x		
9. Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio	x		x		x		
10. Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez periodos de tres segundos cada uno.	x		x		x		
Dimensión 3: Lateralidad							
11. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	x		x		x		

12. Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra	x		x		x		
13. Tocar el hombro derecho del compañero de al frente, de igual manera su oreja, el pie	x		x		x		
14. Camina hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.	x		x		x		
15. Tiene ubicación cuando trabaja sus actividades	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Seas Menéndez Amelia Flora
 1.2. **Grado Académico:** Magíster En Educación
 1.3. **Profesión:** Licenciada
 1.4. **Institución donde labora:** I.E.
 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
 1.6. **Denominación del instrumento:** Motricidad Gruesa
 1.7. **Autor del instrumento:** Nolasco Flores Liz Consuelo
 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

Nº de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
1. Dinámicas de conocimiento del cuerpo	x		x		x		
2. Cuida su cuerpo mediante el aseo personal	x		x		x		
3. Ejercicios de orientación realiza ejercicios en aula y demuestra autonomía en actividades de clases como es el equilibrio	x		x		x		
4. Demuestra autonomía en clases	x		x		x		
5. Imitación de la marcha de animales	x		x		x		
Dimensión 2: Equilibrio							
6. Equilibrio sobre un pie	x		x		x		
7. Correr de frente y rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa	x		x		x		
8. Correr en Zigzag	x		x		x		
9. Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio	x		x		x		
10. Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez periodos de tres segundos cada uno.	x		x		x		
Dimensión 3: Lateralidad							
11. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	x		x		x		

12. Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra	x		x				
13. Tocar el hombro derecho del compañero de al frente, de igual manera su oreja, el pie	x		x		x		
14. Camina hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.	x		x		x		
15. Tiene ubicación cuando trabaja sus actividades	x		x		x		

Otras observaciones generales:

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Huamanlazo Chaupin, John Wattner
- 1.2. **Grado Académico:** Magister En Educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciada
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E.
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Motricidad Gruesa
- 1.7. **Autor del instrumento:** Nolasco Flores Liz Consuelo
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
1. Dinámicas de conocimiento del cuerpo	x		x		x		
2. Cuida su cuerpo mediante el aseo personal	x		x		x		
3. Ejercicios de orientación realiza ejercicios en aula y demuestra autonomía en actividades de clases como es el equilibrio	x		x		x		
4. Demuestra autonomía en clases	x		x		x		
5. Limitación de la marcha de animales	x		x		x		
Dimensión 2: Equilibrio							
6. Equilibrio sobre un pie	x		x		x		
7. Correr de frente y rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa	x		x				
8. Correr en Zigzag	x		x		x		
9. Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio	x		x		x		
10. Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez periodos de tres segundos cada uno.	x		x		x		
Dimensión 3: Lateralidad							
11. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	x		x		x		

12. Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra	x		x		x		
13. Tocar el hombro derecho del compañero de al frente, de igual manera su oreja, el pie	x		x		x		
14. Camina hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.	x		x		x		
15. Tiene ubicación cuando trabajo sus actividades	x		x		x		

Otras observaciones generales:



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE
 Mg. John W. Huamanlazo Chaupin
 Presidente del Departamento de Educación Inicial
 P.O. Box 147490

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

	PERU Ministerio de Educación	Unidad de Gestión Educativa Local Pirquepa Dirección Regional de Educación Junín			
---	------------------------------------	--	---	--	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 363 - MAZAMARI
 “Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 363 – MAZAMARI
PERTENECIENTE A LA UGEL SATIPO

AUTORIZÓ:

Al estudiante, **NOLASCO FLORES, Liz Consuelo**, identificado con **DNI N° 73230945**, estudiante de la **UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE**, con código de estudiante N° **3007162041**. Llevar a cabo la aplicación de los instrumentos de evaluación para una investigación científica en su tesis titulado: **“Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 363 del distrito de Mazamari, 2020”**, que aplicara a los estudiantes del nivel inicial.

La presente autorización se le otorga al interesado para los fines que arriba se menciona.

Mazamari, 21 de agosto de 2021.

Atentamente




DIRECTORA
DEL

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
.....Este es un estudio desarrollado por investigadores de la
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de:
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

Riesgos:

Beneficios:

Confidencialidad: Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

<hr/> <i>Participante</i>	Fecha: Hora:
<hr/> <i>Investigador</i>	Fecha: Hora:

5. Programa de intervención y/o las sesiones



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 1

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Oquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: bailando al ritmo de la música

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	Ficha de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música Parlante Video	
Expresividad motriz	La maestra invita a los niños que hagan un reconocimiento del espacio, acompañado de un ritmo que el profesor marca con un instrumento. Empezando con movimientos lentos y luego rápidos. Se les invita a los niños a realizar de manera libre movimientos de acuerdo a la canción que se escucha.	Toca flauta, pandereta	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 2

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora: Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: El congelado

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	Ficha de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el	Música Parlante	

	material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Video	
Expresividad motriz	La maestra pide a los niños a que bailen de acuerdo a los pasos que está realizando, y pide a los niños que cuando la música se pare, los niños deben estar quietos (congelados) sin realizar movimiento alguno. Se les invita a los niños a bailar de manera libre respetando las reglas del juego	El congelado (música)	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 3

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: Imitando animales

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	Ficha de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en una línea, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	maskaras	
Expresividad motriz	La maestra invita a los niños a imitar a algunos animales como, por ejemplo: saltando como los conejos, como los monos, así mismo rapando como el cocodrilo etc. Se les invita a los niños a realizar movimientos de otros animales que conozcan o hayan visto en algún momento.	Siluetas Libros Revistas videos	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 4

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: Nos movemos a la izquierda y derecha

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se	Palo de escoba Tiza de colores	

	les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.		
Expresividad motriz	La maestra invita a los niños a que salten a la derecha y a la izquierda haciendo uso de un palo de escoba. Se les invita a los niños a reconocer la derecha e izquierda haciendo uso de su cuerpo.	cinta	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 5

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora: Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: Lanza una pelota (arriba y abajo)

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música Parlante Video	
Expresividad motriz	La maestra invita a los niños a tirar la pelota hacia arriba y abajo dando vuelta al contorno del espacio que se encuentra. Se les invita a los niños a realizar de manera libre movimientos de acuerdo a la indicación del docente.	pelota	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 6

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: caminando sobre una cinta

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junto a la profesora se ubican en el espacio formando una línea, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música	

Expresividad motriz	La maestra pide a los niños a que caminen hacia delante sobre una cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho. Se les invita a los niños a realizar de manera libre poniendo un objeto sobre su cabeza para después caminar sobre la línea.	Cinta de colores	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 7

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: corriendo sobre una línea

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música Parlante Video	

Expresividad motriz	La maestra invita a los niños a que corren de frente, correr de espaldas y correr en Zigzag. Se les invita a los niños correr de manera libre en el entorno que se encuentra.	silbato	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 8

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección :
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: saltando sobre un pie

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música	
Expresividad motriz	La maestra pide a los niños mantenerse derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio.	tiza	

	Se les invita a los niños a saltar con u pie de manera libre , sobre una línea , en circulo etc.		
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 9

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: Nos divertimos lanzando los aros en los conos

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.	Música	

Expresividad motriz	<p>1. Dividir la clase en 3 grupos, uno de mujeres y dos de varones</p> <p>En el suelo estarán distribuidos los conos y cada niño tendrá en su mano un aro.</p> <p>Cuando suena la música (“Lanzando”), los niños lanzan los aros en los conos.</p> <p>Cuando para la música los niños recogen los aros</p> <p>Cambiar de rol, los que hacen de barrenderos recogerán los aros y viceversa.</p>	Aros conos	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 10

I. DATOS GENERALES

- Institución Educativa: I.E. CUNA JARDIN 363 MAZAMARI
- Sección : Orquidea
- Grado/Edad : 4 años
- Temporalización : 60 minutos
- Investigadora : Nolasco Flores Liz Consuelo
- Nombre de la Sesión de Taller: circuito de colores

APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	ficha observación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos	Música Parlante Video	

	las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.		
Expresividad motriz	<p>La maestra a los niños a realizar un “c circuito de colores” el cuál contenía diversas secciones que los estudiantes debían pasar. Se detallan a continuación:</p> <p>Saltar por 2 círculos.</p> <p>Armar la ula ula</p> <p>Armar un juego didáctico con esferas desde el más grande hasta el más pequeño, por último, encestar pelotas.</p> <p>Meta</p>	Ula ula Pelotas cestas	
Relajación	La docente propicia la calma a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).	Dvd Cd	
Expresión gráfico plástica	La docente propone a los niños una producción o construcción utilizando diversos materiales como: témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	Cartulina Lápiz Colores témperas, plumones gruesos, crayolas, etc.	
Cierre	Sentados en el piso, la docente invita a los niños a narrar lo que más le gusto de la sesión.		