UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Universidad para el Desarrollo Andino

Tesis

Estrategia Lúdica para mejorar la Psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 279 Santa Rosa -Lircay, 2023

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Presentado por:

Laura Gigi Arango Ore

Asesor:

Mg. Paúl Ynquillay Lima

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2024

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Tesis:

"Estrategia Lúdica Para Mejorar La Psicomotricidad Gruesa En Niños De 5 Años de La I.E.I. N°279 Santa Rosa -Lircay,2023 "

Líneas de investigación:

Enseñanza-Aprendizaje Intercultural Bilingüe

Campo del conocimiento (OCDE)

Ciencias de la Educación

Autor:

LAURA GIGI ARANGO ORE

DNI N.º 71253214

https://orcid.org/0009-0006-1102-2979

Asesor:

PAUL YNQUILLAY LIMA

DNI N.º 45421545

https://orcid.org/0000-0002-8101-3932

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2024

N.º 012-2024-BR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada **"ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N.º 279 SANTA ROSA – LIRCAY,2023"**

Autor	: **LAURA GIGI ARANGO ORE**
Carrera Profesional	: **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**
Facultad	: **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**
Asesor	: **PAUL YNQUILLAY LIMA**

Que fue presentada en fecha **05/03/2024,** después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **8%** el día 5 de marzo de 2024.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 28 de junio de 2024.

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
UDEA
BIBLIOTECA Y REPOSITORIO
"UDEA"

Responsable de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 134-2023-DFHCS-UDEA de fecha 28 de junio de 2023 de la tesis titulado: **"ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°279 SANTA ROSA - LIRCAY,2023 "** cuyo autor es el bachiller **LAURA GIGI ARANGO ORE**, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 02 de julio de 2024.

Firma
Asesor: Mg. Paul Ynquillay Lima.
Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8101-2979

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, región Huancavelica, a los 11 días del mes de julio del año 2024, siendo las 17 horas con 00 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 098-2024-DFHCS. -UDEA de fecha 05 de abril de 2024, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA

SECRETARIO : Mg. EDDY GLADYS ESPLANA PAITAN

VOCAL : Mg. MARIO CHAHUAYO QUISPE

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de la bachiller: **LAURA GIGI ARANGO ORE** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quien sustenta la tesis titulada "**ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 279 SANTA ROSA-LIRCAY, 2023"**, aprobado mediante Resolución Rectoral N.º 182-2024-DFHCS.-UDEA de fecha 02 de julio de 2024, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS**.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad ☐ Mayoría ☒

Mención : Matrícula de honor ☐ Excelente ☐ Bueno ☒ Regular ☐

Desaprobado por: Unanimidad ☐ Mayoría ☐

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

A mi madre con mucho amor y cariño que ha sabido educarme con buenos valores, sentimientos y hábitos de vida lo cual me ha ayudado a salir adelante en cualquier circunstancia que se me presento, le dedico todo mi esfuerzo y trabajo puesto en el desarrollo de esta tesis.

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento es a mis padres, que me han guiado y me han dado fortalezas para seguir adelante, por su apoyo y comprensión y estimulo constante a lo largo de mis estudios.

A todas las personas que de una u otra forma me apoyaron de una u otra forma en la realización de este trabajo.

ÍNDICE

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE viii

ÍNDICE DE TABLAS xii

ÍNDICE DE FIGURAS..... xiii

RESUMEN xiv

ABSTRACT.....xv

CHINTI.....xvi

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 1

1.1. Situación del Problema.....1

1.2. Formulación del Problema.....3

1.2.1. Problema General.....3

1.2.2. Problemas Específicos.....3

1.3. Fundamentación.....4

1.3.1. Fundamentación Teórica.....4

1.3.2. Fundamentación Práctica 4

1.3.3. Fundamentación Metodológica.....4

1.4. Objetivos de la Investigación 5

1.4.1. Objetivo General 5

1.4.2. Objetivos Específicos.....5

1.5. Hipótesis de la Investigación 5

1.5.1. Hipótesis General 5

1.5.2. Hipótesis Específico 5

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 6

2.1. Antecedentes de la Investigación 6

2.1.1. Antecedentes Internacionales 6

2.1.2. Antecedentes Nacionales 7

2.2. Bases Teóricas 8

2.2.1. Estrategias lúdicas 8

2.2.2. Estrategia Lúdica como Herramienta didáctica. 10

2.2.3. Teorías de Estrategias lúdicas 10

2.2.4. Trascendencia de estrategias lúdicas 11

2.2.5. Características de estrategias lúdicas 12

2.2.6. Dimensiones 13

2.2.7. Desarrollo de habilidades motoras 15

2.2.9. Psicomotricidad gruesa 16

2.2.10. Definición de psicomotricidad 16

2.2.11. Actividad para Trabajar Psicomotricidad Gruesa 17

2.2.12. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa 17

2.2.13. Dimensiones 18

2.2.14. Desarrollo de motricidad por edad 19

2.2.15. Teorías 20

2.2.16. Definición de términos básicos 21

CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO 22

3.1. Tipo de Investigación 22

3.2. Nivel de Investigación 22

3.3. Diseño de Investigación 22

3.4. Población y Muestra 23

3.4.1. Descripción de la Población 23

3.4.2. Selección de la Muestra 23

3.4.3. Muestreo 24

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos 24

3.5.1. Técnica de Recolección de Datos 24

3.5.2. Instrumentos de recolección de Datos 24

3.6. Aplicación del instrumento, tabulación y Procesamiento 25

3.7. Ética investigativa 25

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN 26

4.1. Análisis de resultados 26

4.1.1. Confiabilidad de instrumento de Investigación 26

4.2. Discusión 39

CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 42

5.1. Conclusiones 42

5.2. Recomendaciones 42

REFERENCIAS 43

ANEXO 48

Anexo A: Matriz de Consistencia 49

Anexo B: Operacionalización de Variable 50

Anexo C: Instrumento de Recolección de Datos 51

Anexo D: Base de Análisis de Datos 52

Anexo E: Fotografías 53

Anexo F: Sesiones y actividades 56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....23

Tabla 2.....23

Tabla 3.....26

Tabla 4.....26

Tabla 5.....27

Tabla 6.....27

Tabla 7.....29

Tabla 8.....30

Tabla 9.....31

Tabla 10.....32

Tabla 11.....33

Tabla 12.....34

Tabla 13.....35

Tabla 14.....36

Tabla 15.....38

Tabla 16.....38

Tabla 17.....38

Tabla 18.....39

Tabla 19.....49

Tabla 20.....50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 28

Figura 2 28

Figura 3 29

Figura 4 30

Figura 5 31

Figura 6 32

Figura 7 33

Figura 8 34

Figura 9 35

Figura 10 37

Figura 11 37

RESUMEN

El presente estudio de investigación lleva por título Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial. N° 279 Santa Rosa-Lircay, 2023, su objetivo general Determinar en qué mediad las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023. La metodología a empleada es de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental de un solo grupo con pre test y post test, la muestra estuvo conformada por 15 niños y niñas de 5 años de edad a quienes se eligió empleando el muestreo no probabilístico por conveniencia, la técnica empleada para el levantamiento de información fue la observación y como instrumento la lista de cotejo de 20 preguntas con respuesta múltiple de tipo Likert con respuesta que van de 1 a 3 puntos. La variable independente se desarrolló en 18 sesiones durante dos meses. El procesamiento y análisis de datos se realizó empleando el paquete estadístico SPSS versión 27 para Windows. Los resultados obtenidos a nivel descriptivo indica que en el pre test el 53% de niños se encentra en inicio, 33% en proceso y 14% en logrado, luego de la intervención el 87% llego al nivel logrado, asimismo se obtuvo una confiabilidad por alfa de Cronbach de .908 que indica una fiabilidad muy alta y pertinente para el estudio. En cuanto al objetivó del estudio los resultados inferenciales según el t de Student para muestras relacionadas indican que el empleo de las estrategias lúdicas mejora significativamente (p=.000) la motricidad fina de los infantes de 5 años.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, psicomotricidad, equilibrio y coordinación.

ABSTRACT

The present research study is entitled Playful strategies to improve gross psychomotor skills in 5-year-old children of the initial educational institution. Its general objective is to determine to what extent play strategies improve gross psychomotor skills in 5-year-old students of the initial educational institution N° 247 of Santa Rosa-Lircay, 2023. The methodology used is quantitative approach, applied type, explanatory level and preexperimental design of a single group with pre-test and post-test, the sample consisted of 15 boys and girls of 5 years of age who were chosen using non-probabilistic sampling by convenience, the technique used for the collection of information was observation and as an instrument the checklist of 20 questions with multiple response Likert type with answers ranging from 1 to 3 points. The independent variable was developed in 18 sessions during two months. Data processing and analysis were performed using the SPSS statistical package version 27 for Windows. The results obtained at a descriptive level indicate that in the pre-test 53% of the children were at the beginning, 33% in the process and 14% attained, after the intervention 87% reached the achieved level, and a Cronbach's alpha reliability of .908 was obtained, which indicates a very high and relevant reliability for the study. Regarding the objective of the study, the inferential results according to Student's t test for related samples indicate that the use of play strategies significantly improves (p=.000) the fine motor skills of 5-year-old infants.

KEY WORDS: Play strategies, psychomotor skills, balance and coordination.

CHINTI

Kay kunan yachay maskayqa sutichasqa kachkan estrategias pukllanakuna allinchaypaq habilidades psicomotoras brutas kaqta 5 watayuq wawakunapi qallariy institución educativamanta. N° 279 Santa Rosa - Lircay, 2023, paypak tukuypak yuyayka, maykamami kusirikuykunata kushichina yachaykunata 5 watayuk yachakukkunapi, kay institución educativa N°247 de Santa Rosa - Lircay, 2023, kay metodología nishkapi, yachaykunata allichinkapakmi kan usado Kayqa enfoque cuantitativoyuq, tipo aplicadoyuq, nivel explicativoyuq chanta diseño preexperimentalniyuq huk qutumanta pre-pruebayuq chanta postpruebayuq, muestra ruwasqa karqa 15 qhari wawakunamanta chanta warmi wawakunamanta 5 watayuqmanta pikunachus akllasqa karqanku mana llamk’achispa - muestreo probabilístico conveniencia. Chay ruway chaymanta willakuy t'aqwiyqa ruwasqa karqan paquete estadístico SPSS 27 kaq Windows kaqpaq llamk'achispa. Chay ruwasqakuna nivel descriptivo nisqapi tarikusqanmi qawarichin pre-prueba nisqapi 53% warmakuna kasqankuta. Qallariypi kachkan, 33% ruwaypi chanta 14% ruwaypi, kay intervención 87% chayasqanmanta kay nivel aypasqaman, huk confiabilidad alfa Cronbach kaqmanta 908 kaqmanta tarikurqataq, kaytaq rikuchin huk ancha hatun chanta relevante confiabilidad kay estudiopaq. Kay objetivo kaqmanta kay estudio kaqmanta, kay resultados inferenciales kay prueba de estudio kaqmanjina kay muestras relacionadas kaqpaq rikuchin kay kay estrategias pukllanakuna llamk’achiyninqa anchata allinchan (p=. 000) kay habilidades motoras finas kaqmanta kay 5 watayuq wawakunamanta.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación del Problema

La educación en la actualidad afronta diversas dificultades, desde la falta de implementar un sistema de acorde a nuestra realidad y la falta de presupuesto, esto se visualiza en el déficit de creatividad y bajo desarrollo de motricidad en los niños. Dando mayor importancia a la adquisición cognitiva no acorde para un niño de cinco años. Descuidando el desarrollo de la motricidad gruesa como equilibrio, orientación y coordinación, afectando a la larga su capacidad, productividad y su personalidad del infante aunado a ello la falta de recursos económicos y materiales (OEA, 2016). Por su parte la Organización de las naciones unidas para la Educación, Ciencia y Cultura UNESCO (2017) menciona la importancia de desarrollar la psicomotricidad para ello se ha de emplear diversas reformas con el fin de brindar y garantizar una educación inclusiva que logre un desarrollo optimo trabajando de la mano con los avances tecnológicos.

A nivel nacional, según Ortiz (2021) el 57% de niños del interior del país se encuentran en nivel inicio, dichas deficiencias se ven reflejados en los problemas de aprendizaje que presentan los niños desde el nivel inicial, siendo el equilibrio la motricidad menos desarrollada. Los docentes de las zonas rurales carecen de materiales y accesibilidad a información las cuales les limitan aplicar las estrategias adecuadas para hacer frente a esta realidad. Por ello, desde el gobierno se debe tomar medidas que permitan destacar el valor de la motricidad gruesa y emplear estrategias pertinentes en las aulas desde el kínder en las zonas rurales para sobre salir. Sin embargo en la zona urbana la mayoría de niños suelen realizar actividades inadecuadas a su edad, pasan mayor tiempo con los aparatos tecnológicos dejando de lado actividades para desarrollar creatividad, imaginación y habilidades (Tacilla, 2020). La educación inicial es primordial para el desarrollo y crecimiento optimo del niño, no obstante, no todos los niños

menores de 5 años asisten a las aulas, según el instituto nacional de estadística e informática INEI (2021) refiere que solo el 87% de niños de 3 a 5 años se encentra matriculados en sistemas educativos.

Si bien en el Currículo Nacional menciona a la psicomotricidad gruesa entre una de sus capacidades a desarrollar para facilitar el crecimiento del infante, a través de juegos tradicionales y movimientos. En ese sentido las Instituciones Educativas deben implementar y brindar todas las facilidades a sus docentes para desarrollar la creatividad, sin embargo carecen de ambientes y estrategias óptimas para poner en práctica en el entorno educativo, siendo lo perjudicados los niños. Por eso es importante realizar mayores estudios y conocer que estrategias son las que se emplean más y replicar en las demás instituciones para lograr fomentar la independencia y autosuficiencia. (Minedu, 2019)

Por otro lado, Uceda (2020) menciona que la educación es un tema de sumo interés, debido a que busca otorgar una educación óptima y de calidad a los estudiantes. Es importante que las maestras cuenten con conocimientos en las diversas técnicas grafo plásticas sumando su habilidad y la estrategia que tiene el docente en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje del día a día ya que es clave en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para lograr un buen aprendizaje.

En la actualidad desde el nivel inicial se da mayor envergadura y consideración a las materias de ciencias y letras, dejando en segundo plano a los demás entre ellos el de personal social. Si bien dentro de la asignatura de Personal Social entre sus competencias y capacidades se encuentra que se debe abarcar el desarrollo de psicomotricidad gruesa primordiales para crecimiento intelectual, creativo y social del niño en función a las diferencias e intereses de cada estudiante.

La institución educativa inicial de Santa Rosa del distrito de Lircay no es ajena a esta realidad en la practicas preprofesionales se observó que los niños y niñas de 5 años de edad del

segundo ciclo del Nivel Inicial presentan escaso desarrollo de la motricidad gruesa además que los docentes presentan falta de empleo de estrategias lúdicas que faciliten el desarrollo motor de los niños. lo cual retrasa e impide el desarrollo de las habilidades motoras, creativas y desarrollo personal.

Frente a esta problemática observado en la institución educativa, luego de coordinar con la directora y buscado brindar un granito de arena en la solución al problema surge la necesidad de realizar este estudio en la institución de Santa Rosa distrito de Lircay, provincia Angaraes en el año lectivo 2023. El trabajo está orientado a trabajar con los niños de cinco años de la Institución Educativa donde se realizaron diversas sesiones empleando algunas estrategias lúdicas buscando demostrar si las mismas mejoran la psicomotricidad gruesa y ayudan a un desarrollo global de los niños en salón de clase. Por lo tanto, emerge la siguiente interrogante general de indagación.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?

¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran el equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?

¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran la coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?

1.3. Fundamentación

1.3.1. Fundamentación Teórica

La investigación será relevante, porque establecerá bases teóricas y pedagógicas actualizadas sobre la estrategias lúdicas y psicomotricidad gruesa a partir de una revisión meticulosa y sistemática de las teorías y modelos que amparan las variables de indagación, de igual modo pretende demostrar la eficacia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad acercando a la realidad pedagógica del docente en el proceso de aprendizaje de los infantes.

1.3.2. Fundamentación Práctica

El siguiente estudio a desarrollar se justifica a nivel practico porque su desarrollo propiciará adquirir un conocimiento objetivo y actualizado en el proceso de enseñanza para la mejora o desarrollo de la motricidad gruesa es los niños de 5 años a través de la implementación de las estrategias lúdicas como proceso pedagógico de aprendizaje, actualmente los estudiantes aprenden de forma irreflexiva y mecánica.

Asimismo, el estudio servirá de fuente de consulta y/o antecedentes a la comunidad científica, (nuevos investigadores o continuadores y críticos) y permitirá establecer como herramienta fundamental en el desarrollo educativo y transformación de los estudiantes infantes.

1.3.3. Fundamentación Metodológica

En cuanto a la justificación metodológica, la investigación se justifica porque contará con los aportes a la comunidad científica, por la elaboración de sesiones y adaptación del instrumento de medición que se empleará en el estudio. Para posteriormente ser empleadas como materiales de estudio y consulta en futuros estudios, además de demostrar la eficacia de las estrategias lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la institución educativa Inicial de Santa Rosa.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar que las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- Determinar que las estrategias lúdicas mejoran la coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.

1.5. Hipótesis de la Investigación

1.5.1. Hipótesis General

Las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023

1.5.2. Hipótesis Específico

- Las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- Las estrategias lúdicas mejoran el nivel de equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023.
- Las estrategias lúdicas mejoran el nivel de coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Sanipatin y Delgado (2022) elaboraron el estudio "*Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvulario*" con la finalidad de diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, se aplicó un enfoque mixto, diseño experimental, tipo explicativa. La muestra fue de 24 estudiantes hallado con muestreo no probabilístico. Los resultados comparar el pretest con el post test indica que existe un progreso significativo de disminución de las dificultades presentadas en las dimensiones para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se concluye que es relevante diseñar estrategias orientadas a los juegos tradicionales que cumplen un rol importante en el desarrollo motor del niño.

Tamay (2022), realizó el estudio: *"actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad milenio Manuela Garaicoa de Calderón Cuenca, Ecuador 2019-2020*". Su objetivo fue diseñar una propuesta metodológica con las estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años. La Metodología fue descriptiva, enfoque mixto. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes. Se aplico una ficha de observación a los niños, una encuesta y entrevista a los docentes Los resultados muestran que los niños presentan dificultades en su desarrollo motriz, porque presentan insuficiente interés en el área que afecta el desarrollo normal del niño por lo que se debe fortalecer su motricidad.

Gonzaga, (2019), realizó su tesis denominada "*La psicomotricidad gruesa para el desarrollo físico de niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos San José de la Ciudad de Loja, Ecuador periodo lectivo 2017-2018"* con el objetivo de

identificar como influye la motricidad gruesa en el desarrollo físico de los niños. Estudio de diseño descriptivo preexperimental, tipo aplicada, nivel explicativo. Muestra fue de 51 estudiantes, se aplicó el test de Denver para medir desarrollo psicomotor. Los resultados indican que el 50 % presentan la psicomotricidad gruesa en proceso además se identificó que la psicomotricidad gruesa influye en el desarrollo físico de los niños dentro del programa creciendo en familia.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Ancajima (2022), realizó la investigación titulada "Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución educativa Angelitos de Jesús, Tumbes- 2021" con el objetivo de identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota en los niños de 4 años. Estudio de enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño descriptivo correlacional. La muestra fue de 21 niños. Se empleo los instrumentos de juego simbólico de 27 preguntas de opción múltiple. Los resultados encontrados reflejan un nivel óptimo de aprendizaje logrando competencias académicas pedagógicas en educación.

Lachapel (2021) elaboró su estudio "Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E Nº 387 de Piura" con el propósito de determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. Estudio de tipo aplicada, diseño preexperimental, nivel explicativo. Muestra constituida por 15 estudiantes, evaluados con una lista de cotejos. Los resultados hallados indican que el 80% de niños de 4 años presentan psicomotricidad gruesa en proceso, mejorando significativamente luego de aplicar sesiones estratégicas lúdicas, pasando a un 67% de logro, por lo que se concluye que los juegos cooperativos si mejoran.

Machado, (2019) realizó el trabajo denominado "estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I N° 019 de Naranjillo, Distrito de

Luyendo, Provincia de Leoncio Prado-2019" su objetivo fue determinar de qué manera los juegos lúdicos desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. Estudio de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño preexperimental. Muestra estuvo compuesta por 29 niños de 3 años de edad de la Institución seleccionada. Los resultados encontrados son positivos debido a que se logró desarrollar la psicomotricidad gruesa en el 69% de los niños de naranjillo de forma general y por dimensiones 59% coordinación global muestran efectividad, 52% esquema corporal, 59% control de cuerpo y 55% en lateralidad.

Cabrejos (2022) ejecuto su estudio "estrategias lúdicas y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una universidad pública, Lima, 2022" investigación realizada con el objetivo de determinar la relación entre estrategias lúdicas y creatividad en 193 alumnos de ambos sexos. Diseño de estudio descriptivo correlacional, transversal y observacional. Como instrumento de evaluación se empleó el cuestionario de estrategias lúdicas. Los resultados hallados encontrados indican que entre las estrategias lúdicas y creatividad existe relación moderada y significativa y una relación alta con las dimensiones fluidez, flexibilidad desarrollo y originalidad.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Estrategias lúdicas

2.2.1.1. Estrategias Gómez-Chacón (2017) refiere que es un proceso que permite asistir en el incremento de tareas manuales e intelectuales con la finalidad de lograr un propósito, por lo tanto es importante emplear el los educandos considerando sus habilidades e interés y motivación maestro alumno. Del mismo modo, Huerta (2000) indica que es un proceso que permite enlazar objetivos académicos, institucionales y personales, también es la unión del conocimiento con las ideas que presenta la configuración objeto en materia viva personificada em la persona humana.

Por otro lado, Diaz y Hernández (1999) indican que en el ámbito educativo las estrategias ayudan a alcanzar los propósitos establecidos por los docentes, vale decir estarían vinculadas a la forma de cómo están afrontando sus sesiones de aprendizaje y de cómo afrontan situaciones en la que tienen que realizar diversas tareas para lograr aprendizajes y permite al docente replantear su actividad.

2.2.1.2. Lúdica. Jiménez (2002) manifiesta que es una condición de relacionarse del sujeto frente a la cotidianidad y la vida, donde se origina regocijo y disfrute asociándose con las actividades e imaginación, sentido el humor, arte y jocosidad que se origina en la interacción con sus pares. Sin embargo, Waichman (2005) abarca como una herramienta presentada en el ámbito escolar que favorece la superación, practica, aprendizaje que incrementa las habilidades y capacidades de los alumnos. También indica que lúdica está en estrecha relación con el crecimiento del individuo debido a que impulsa la formación de personalidad, desarrollo psicosocial y consecución de aprendizajes.

Por otro lado, Torres (2009) indica que lo lúdico tanto a nivel pedagógico y recreativo no limita edad alguna, sino que adapta de acuerdo a sus requerimientos, deseos e intereses de educativos y personales.

En tal sentido, es de suma importancia que el maestro del ámbito inicial empleé las estrategias lúdicas correspondientes en sus sesiones pedagógicas para lograr una formación global del infante, porque les brinda mayor expresión, socialización, creatividad y espontaneidad.

2.2.1.3. Estrategias Lúdicas. Cañizales (2008) son modos de educación que se caracteriza por interactuar, estimular y dialogar a través de juegos didácticos que forman aprendizajes, conocimientos sociales y habilidades significativos donde incorpora ciertos valores. Asimismo Pachas (2020) indica que las estrategias lúdicas contribuyen y ayudan a tener los niños logren un aprendizaje optimo, además, permite que el infante aprenda de forma lúdica y creativo y no mecánica

Por otro lado, Guamán (2021) puntualiza que las estrategias lúdicas son herramientas didactas y formativas, aplicadas en las sesiones de aprendizaje ayudan a mejorar el crecimiento del pensamiento, lenguaje y creatividad de los escolares.

2.2.2. Estrategia Lúdica como Herramienta didáctica.

Los juegos interactivos enfocados a la pedagogía y aprendizaje, tienen diversos beneficios, estimula y refuerza las habilidades lingüísticas, psicomotriz, lateralidad, viso espacial, además de mejorar la atención, percepción y compresión (Ochoa et al. 2016). También están siendo empleados como herramienta formativa direccionada a la enseñanza y estudio, puesto en práctica con mayor frecuencia por las maestras de inicial y alumnos de primaria. Reunir a los progenitores e hijos en un mismo juego tiene un beneficio enorme, porque el padre indica, ayuda y guía a su niño durante el esparcimiento, logrando obtener el mejor rendimiento (Osorio, 2018).

2.2.3. Teorías de Estrategias lúdicas

2.2.3.1. Teoría constructivista. Propuesta por Bruner en 1979, quien refiere que el empleo de juegos en la etapa escolar permite poner en actividad la mente, esta actividad posibilita realizar una combinación de diversas áreas cognitivas, motoras y sociales, a su vez facilita adquirir y poner en práctica nuevas conductas a nivel social.

2.2.3.2. Teoría sociocultural. Vygotsky indica que el juego es reacción espontanea del infante en su entorno social desarrollando valores y costumbres. Por ende refiere la importancia de emplear los juegos a temprana edad para un adecuado desarrollo y madurez de los niños, y refiere que las imaginación y creatividad son zonas de desarrollo próximo que actúan como soporte mental de los que practican el juego.

Por su parte Ovejero (2015) menciona que el empleo de las estrategias lúdicas desarrolla los proceso cognitivos memoria, atención pensamiento y lenguaje de los infantes sin dificultad alguna y divirtiéndose.

2.2.4. Trascendencia de estrategias lúdicas

Según Medina (1999), la importancia de las estrategias lúdicas radica en que fortalece las relaciones interpersonales, la competencia de aprender del error, desarrolla la comprensión, amabilidad y trabajo en equipo, todo ello involucra una actividad cognitiva que conlleva a tener una madurez intelectual. Por ende es importante desterrar las creencias y tabús que existen en torno al juego, de que lo lúdico solo es diversión y entretenimiento. A partir de la estrategia lúdica empleada como habilidad se puede potenciar las destrezas, aptitudes y estructuras cognitiva de los infantes el disfrutar estas actividades estimula a los niños a esforzase más por consiguiente generará mejores y mayores adaptaciones y aprendizajes.

Al respecto Jiménez (2009) indica que la importancia de las estrategias lúdicas está en que potencia el pensamiento creativo, innovador y abstracto de los niños, desarrollar habilidades blandas y cooperativas, búsqueda de solución frente a diversas problemáticas, además de favorecer la imaginación y curiosidad.

Asimismo Guerrero (2014) refiere que la importancia de las estrategias lúdicas contribuye en el crecimiento integral de los niños, en la formación y consolidación de aptitudes matemáticas y numéricas. Todo ello a partir de la concepción de lo lúdico como el más importante en el desarrollo integral del infante.

2.2.5. Características de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se caracterizan porque estimulan la disciplina y decisión de los infantes y permiten desarrollar habilidades lúdicas influyendo en el que hacer de los sujetos además de favorecer su relación, dicho desarrollo requiere libertad y cotidianidad en las que se acceder sin reglas y modelos a seguir (Domínguez, 2015).

Emplea un espacio adecuado donde los estudiantes pierden sus temores, inhibiciones dudas permitiendo involucrar a un diálogo asertivo que permita encontrar mayor libertad que motive a involucrar y transformar su proceso de aprendizaje. De igual modo permite incrementar la atención y concentración de los infantes.

Trasladadas al aula Impulsan la observación de los infantes y se transforma en una herramienta estratégica que induce a lograr aprendizajes, desarrollar habilidades y una expectativa hacia las actividades que no conocían. donde los estudiantes pueden actuar libres e iniciar aprender de manera creativa (Gómez et al. 2015).

También promueve en los estudiantes la toma de decisiones libre y Ayuda desarrollar la imaginación y creatividad a través de los ambientes lúdicos donde fomenta la adaptación a diferentes circunstancias, además de estimular la imitación que les facilite relacionarse con sus compañeros y la imaginación.

2.2.6. Dimensiones

2.2.6.1. Estrategias de activación. Brindar un proceso de aprendizaje de un estudiante requiere crear condiciones que le permitan intervenir en una situación particular de aprendizaje. Esta es la primera tarea del docente y se logra mediante estrategias específicas de activación del proceso de aprendizaje. En resumen, enseñar y aprender consiste en hacer que el proceso de enseñanza sea más dinámico dando a los estudiantes un papel activo y viéndolos como sujetos y no como objetos del proceso. Los docentes movilizan la motivación, la voluntad y las fuerzas intelectuales, morales y físicas de los estudiantes para lograr objetivos específicos de instrucción y educación (Real, 2013).

Desde este punto de vista, es necesario crear condiciones en las que los recursos cognitivos, emocionales y motivacionales de los estudiantes se movilicen y les hagan querer aprender. Esto significa involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Se trata de qué condiciones deben establecer los profesores y qué recursos necesitan para activar en los estudiantes las condiciones necesarias para el desarrollo exitoso de una situación de aprendizaje particular, lo que significa que sobre todo debemos saber cómo se pueden lograr estas condiciones.

Para lograr esta activación en este proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes deben realizar aprendizajes constantemente, y sólo podrán hacerlo correctamente si se apoyan en la autoactividad de los estudiantes como objetos de su propio aprendizaje.

2.2.6.2. Estrategias de socialización. Las habilidades sociales son quizá una de las capacidades más importantes a desarrollar para que el niño pueda socializar con sus pares en su interacción diaria por lo tanto lograr un proceso de enseñanza aprendizaje donde intercambian ideas, interactúan, discuten y aprenden de forma colaborativa. Asimismo es un proceso mediante el cual los niños interactúan entre sí, desarrollando diversas formas de comportase, sentir, expresar sus emociones que les permite ser seres humanos de sociedad y tener una participación efectiva (Vander 1986).

Cuando los seres humanos entran en contacto con sus pares e interactúan, se enriquecen mutuamente. Esto se debe a que comparten experiencias, aprendizajes, anécdotas y emociones. de ello nacen nuevas y variados aprendizajes compartidas y diversas experiencias. Esto experiencia también se puede lograr en el aula, por lo que los profesores deben elegir estrategias para construir relaciones entre pares entre los estudiantes. De esta forma, el estudiante y la maestra deberás organizar tu espacio de trabajo y poder intercambiar experiencias de aprendizaje y actividades programadas.

La socialización es resultado de un proceso dinámico a través de una interacción dentro de las relaciones bidireccionales que se establecen entre el niño y quienes lo rodean. Pero al mismo tiempo es algo que afecta a la persona, sin embargo se logra con una retroalimentación. progresista (Muñoz, 2009). Una de las funciones del docente dentro del aula es establecer una estrategia de socialización que facilite a los estudiantes se relacionen e interactúen con sus pares, pero también está dirigida fundamentalmente a compartir experiencias de aprendizaje, diferentes estilos y formas de interactuar. Esto crea en los estudiantes una variedad de experiencias que enriquecen su aprendizaje mutuamente y permiten un mejor desempeño académico y cognitivo.

2.2.6.3. Estrategias de Regulación Emocional. Las actividades de regulación de las emociones son estrategias que ayudan a los alumnos a controlar sus emociones. Para ello, es necesario crear condiciones de trabajo y estudio, tales que la energía emocional acumulada se libere, pero si esto no sucede a tiempo puede terminar por desbordarse, por lo que el alumno puede desarrollar contradicciones internas. La manejo y control de las emociones se logra luego de un proceso mediante el cual las personas logran ajustar sus emociones y comportamientos. Por lo tanto para lograr objetivos, deben adaptarse a situaciones y promover el bienestar personal y social. (Pérez y Calleja, 2016).

Adaptar a los estudiantes a diversos entornos de aprendizaje es un objetivo hoy en día de los docentes, pero cuando las condiciones laborales cambian, los estudiantes se sienten confundidos y confundidos y muchos pueden ser incapaces de cumplir plenamente con los requisitos del trabajo que deben completar. Esto se debe a que no son capaces de desarrollar habilidades regulatorias específicas que les permitan adaptarse a las nuevas acontecimientos y situaciones de aprendizaje y, por tanto, no pueden progresar académicamente ni socialmente. La regulación de las emociones es el proceso de influir en las personas para que tomen decisiones adecuadas frente de determinadas emociones y las experimenten de manera que les permitan lograr sus objetivos individuales como sociales (Pérez y Calleja, 2016).

2.2.7. Desarrollo de habilidades motoras

Las estrategias lúdicas permiten desarrollar de forma óptima las habilidades motoras de los niños y niñas. Gil-Madrona y Aberllán (2016) mencionan que el participar en juegos facilita adquirir múltiples capacidades y patrones que permiten desarrollar la motricidad gruesa y por lo tanto mejorar en su aprendizaje, crecimiento emocional y cognitivo.

Los docentes cumplen un rol de veedores y encaminadores del desarrollo de la motricidad, por lo tanto en las instituciones educativas se deben habilitar espacios adecuados para el óptimo desarrollo de los diversos juegos y/o estrategias lúdicas, evitando por todos

modos posibles solo a una estrategia o simple metodología (Fernández, 2012). Cuando el infante disfruta con cada actividad lúdica es donde se desarrolló los diversos procesos mentales, considerando este aspecto se debe aprovechar al máximo todos los recursos con los que se cuenta para habilitar áreas con juegos prácticos y agradables de libre ejecución.

2.2.9. Psicomotricidad gruesa

2.2.10. Definición de psicomotricidad

Martin (2013), menciona que la motricidad gruesa es una capacidad para mover los músculos del cuerpo coordinada y en equilibrio. La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, es por ello que es necesario conocer a algunos autores de la psicomotricidad, cabe destacar que el concepto de psicomotricidad está todavía en evolución, en cambio y estudio constante.

La Psicomotricidad es una disciplina que inició su recorrido a principios del siglo XX y sigue evolucionando en su contexto disciplinar y profesional. Hecho que no se produce solamente en el continente europeo sino cuenta con una fuerte influencia en Latinoamérica, lo que ha tenido una importante repercusión.

Por su parte Defontaine (1978) plantea que la Psicomotricidad se esquematiza en un triángulo donde cada unión representa el tiempo, el cuerpo y el espacio. Menciona además que es el deseo de hacer, poder hacer y el saber hacer. comparándolo con una melodía en la que se reparten las notas anatómicas y neurofisiológicas.

Para Arnaiz (1984) la motricidad se manifiesta por el movimiento, siendo éste el estado de un cuerpo, en el cual la posición cambia en el espacio en relación al punto inicial. Teniendo en cuenta lo que mencionan estos autores, la psicomotricidad es importante en todo el desarrollo de los infantes.

En ese sentido la actividad mental tiene una estrecha relación con el proceso psicológico del niño. Aplicando el progreso radica en la interacción con el entorno que tiene el infante para

el proceso y control de cuerpo, temiendo múltiples Conocimientos y comportamientos de su entorno el mundo exterior (Martín, 2013). El ejercicio mental es también método terapéutico que desarrolla las potencialidades de los niños en cuanto a expresión, creatividad, imaginación y movimientos del cuerpo, además que centra su actividad e interés en actividades físicas.

2.2.11. Actividad para Trabajar Psicomotricidad Gruesa

Puntería: emplear de preferencias materiales reciclables, pintarlos y colocar en el ambiente libre y a una distancia considerable de acuerdo a la edad del niño, luego pedir a los infantes derribar con una pelota en un solo lanzamiento el cual permitirá coordinar y combinar su fuerza y motricidad.

Atrapar objetos: trabajar con pelotas o dados de trapo donde se les lanzara y ellos tendrán que atrapar en el aire o en un recipiente que se le brinde desarrollando y manejado la motricidad.

Jugar con un globo: se deben emplear globos inflados donde los niños deben soltar y volver a agarrar antes que caiga al piso sin reventar.

Saltar: permite mejorar y desarrollar la coordinación para el cual se debe emplear sogas para que los niños salten siguiendo el ritmo de todos.

Visitas áreas verdes: permite desarrollar la localización y orientación de los niños al estar en los parques la vida de los niños cambian al sentirse felices, libres e interactuar con sus pares.

El juego del equilibrio: es el que desarrolla más la motricidad gruesa, se puede trabajar con cuerda pararse en un pie entre otros.

2.2.12. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Desarrollar la psicomotricidad permite a los niños a interactuar activamente con su entorno, además está estrechamente relacionado con el desarrollo de las partes emocional,

cognitiva. Desde un punto neurológico, está controlado por el cerebro-caudal y distal indica señal de la maduración funcional. El aspecto psicológico, se desarrolla al emplear métodos dinámicos de adaptación de los humanos y crean un estado de movimiento único por niño. El estado de movimiento indica la forma en que es cada persona y cómo se relacionan entre sí como expresión global. Por ende el desarrollo psicomotor son los estilos de movimiento, y principalmente la historia del hombre como entidad psicosomática (Rota, 2015)

2.2.13. Dimensiones

Para Martin (2013), la psicomotricidad gruesa tiene 3 dimensiones que permite a los niños adquirir mayor coordinación y movimiento de los músculos, obtener agilidad, velocidad y fuerza, estas son

Esquema Corporal. Participa todo el cuerpo dominado por la parte cognitiva específicamente el pensamiento en la parte motora. Es la imagen que desarrollamos en nuestro cerebro del entorno y nuestra contextura en diversas situaciones que permiten tener un mejor control de los movimientos presentados en todo momento. Por su parte Cañizares & Carbonero, (2016) refieren que estos movimientos con el tiempo terminan automatizándose con la interacción constante que se tiene con el entorno.

Coordinación. Se trata de la integración de diferentes partes del cuerpo en la que los infantes utilizan partes de su cuerpo para ejecutar algunos ejercicios de forma estructurada con un mínimo gasto energético. Los movimientos de algunas partes del cuerpo están vinculados para que otros partes se automaticen más adelante. Esto reduce la concentración en la tarea y activa todos los movimientos frente a un estímulo, dependiendo de la edad. Además, el desarrollo de la coordinación del cuerpo permite combinar el trabajo de diferentes músculos para realizar un movimiento definido sin gastar energía en exceso. Gracias a una coordinación óptima se controlan diferentes partes físicas del cuerpo, movilizándose respecto de la voluntad y siguen las órdenes dadas con precisión. (Alberca, 2015).

Equilibrio. Aunque la base de apoyo es débil, el cuerpo de alguna manera es capaz de sostenerse sin colapsar. El el cerebelo controla el equilibrio, al primer año de vida el desarrollo mejora. También promueven la independencia, la coordinación y la tensión, desarrollándose así aún más en el ámbito del equilibrio. Para Martín, (2013) Es un componente específico y primordial de la motricidad. Es una capacidad que se sitúa en la dimensión introspectiva de una persona y tiene un alcance instintivo que se desarrolla conforme se crece y comprende las principales funciones.

2.2.14. Desarrollo de motricidad por edad

Para Barragán (2014) el desarrollo de la motricidad gruesa se desarrolla en cuatro etapas de acuerdo al desarrollo cronológico de niño.

2.2.14.1. Desarrollo de 0 a 6 meses. Etapa depende enteramente de los movimientos reflejos de succión alrededor de los cuatro últimos meses donde se inició el ejercicio de estimulación externa y actividades físicas. Estas actividades se realizan investigando y experimentado con el entorno hasta comprender y controlar los movimientos de a pocos.

2.2.14.2. De seis a doce meses. Se inicia con una percepción de nuevos movimientos combinados con la preparación previa en el tiempo. Algunos niños el primer año caminan con apoyo el que les permite alcanzar una maduración y crecimiento del tono muscular, a lo largo de esta etapa los infantes participan en el desarrollo de la motricidad fina terminando de desarrollar en su época escolar en el nivel inicial.

2.2.14.3. De uno a dos años. El niño solo necesita el apoyo para subir las escaleras, el resto de movimientos lo realiza solo, ellos pueden saltar, ponerse de cuclillas apoyarse para pararse, sentarse y pararse en las sillas.

2.2.14.4. De 3 a 4 años. El infante no tiene problema alguno para correr subir y bajar escaleras sin ningún apoyo, también se pondrá en puntillas, caminar y saltar en un pie, logrando a moverse, saltar desde y hacia deferentes lados.

Rota (2015) indica que existen actividades especificas que permiten trabajar la psicomotricidad gruesa, estas actividades son la puntería; en el que se pueden emplear materiales reciclables colocados a cierta distancia y los niños intentaran derribarlo con un objeto. Capturar objetos el cual permite potenciar las habilidades motoras, al lanzarse una pelota al aire el niño debe agarrarlo desarrollando sus reflejos además de las actividades de jugar con globos donde se trabaja también la atención, visita al parque saltar y el juego del equilibrio.

Para realizar estas actividades y estimular la psicomotricidad se debe contar con los materiales necesarios como una cuerda, el saltar permite trabajar y mejorar la coordinación hasta desarrollarla por completo.

2.2.15. Teorías

2.2.15.1. Psicobiológica. Elaborado por Wallon (1879-1962). Esta teoría señala que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo psicológico del niño y en las relaciones con quienes lo rodean. Para el autor las funciones mentales y motoras están interrelacionadas y que la estructura física es fundamental para la mejora de la personalidad. Si el desarrollo emocional del niño es de suma importancia, las habilidades psicológicas y motoras expresan la relación entre el individuo y el medio ambiente. Por lo tanto, la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del niño y la construcción de la estructura física no aparece de inmediato, es una estructura, no una entidad biológica (Sassano, 2013).

2.2.15.2. Cognoscitiva. Piaget propone esta teoría a partir del constructivismo, indica que los niños desarrollan su inteligencia en los primeros años de vida y si se emplea las actividades lúdicas, la imitación, juegos simbólicos y pintura potencia mejor. Esta teoría afirma que la motricidad fina y gruesa se desarrolla a través de etapas dependiendo de la inteligencia y la capacidad de valorar, tiene etapas, entre ellas la etapa sensoriomotora, que comienza desde el nacimiento hasta el segundo año de vida, y la etapa preoperatoria, desde el segundo al séptimo año de vida.

A partir de la actividad motriz se construye la inteligencia y las nociones de números, espacio y tiempo. El movimiento es propio de la mente, por eso en el surgimiento de las ideas, siendo una inteligencia sensoriomotora primeros 18 meses de vida, relacionada con el propio cuerpo de los demás, es porque estoy aquí. Piaget (2001) aclara las etapas de desarrollo de los niños y refiere que la inteligencia trasciende el lenguaje pero ignora el pensamiento, además que durante los primeros 12 meses, el niño desarrolla los elementos básicos que sirven al pensamiento: la forma de los procesos temporales (tiempo), el concepto de objetos y las estructuras asociadas al azar.

2.2.16. Definición de términos básicos

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

La investigación fue de tipo aplicada, los estudios aplicados establecen y resuelven en la práctica los problemas en la muestra establecida poniendo en práctica las teorías científicas existentes (Carrasco, 2019).

El propósito de la investigación es determinar si las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial Nº 247 de Santa Rosa, Lircay.

3.2. Nivel de Investigación

El nivel del que hacer científico fue explicativa. Hernández et al (2014) indica que este tipo de estudio busca explicar porque ocurren y en qué condiciones se desarrollan los hechos. En este estudio se busca explicar el proceder de la variable dependiente psicomotricidad gruesa a partir de la variable independiente controlada estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay 2023.

3.3. Diseño de Investigación

El presente quehacer científico, empleó el diseño de estudio preexperimental de comprobación de hipótesis con un solo grupo, con pre test y post test (Hernández y Mendoza 2018). Este diseño permitió indagar si las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad de los niños de 5 años, primero se aplicará el pre test, posterior a ello un programa y para finalmente aplicar el post test cuyo diagrama es el siguiente:

$$E\ O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

E : Grupo experimental, niños de 5 niños.
X : Estrategias lúdicas
01 : Observación inicial
02 : Observación final

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Descripción de la Población

La población del estudio estuvo conformada por 54 niños de la Institución Educativa Inicial N° 279 de Santa Rosa, distrito de Lircay, provincia de Angaraes matriculados en el año lectivo 2023. Para Carrasco (2019) la población es aquel universo objetivo de toda investigación de la cual se pretende conocerse y se segmenta una parte para escoger la muestra.

Tabla 1

Población de estudio

Grado de estudio	Hombres	Mujeres	Total
3 años	8	9	17
4 años	8	10	18
5 años	10	9	19
Total	**26**	**28**	**54**

3.4.2. Selección de la Muestra

La muestra del que hacer científico estuvo conformada por 15 niños, 8 niñas y 7 niñas de 5 años de edad inscritos en el año académico 2023. Al respecto, Carrasco (2019), refiere que una muestra es una parte representativa del universo de investigación de donde se obtiene los datos para el análisis.

Tabla 2

Distribución de muestra

Grado de estudio	Hombres	Mujeres	Total
5 años	7	8	15
Total			**15**

Fuente: nómina de matrícula 2023 I.E

3.4.3. Muestreo

En el estudio se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que la investigadora procedió a la selección de la muestra por la facilidad de acceso y disponibilidad de la muestra y bajo su criterio (Tamayo y Tamayo, 2016).

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.5.1. Técnica de Recolección de Datos

En este estudio científico los datos se recogieron de fuente primaria empleando como técnica la observación y encuesta de preguntas cerradas y respuesta múltiple. No es posible una investigación sin la observación, porque permite confirmar el estudio por otro investigador (Carrasco, 2019). Como instrumento se empleó la lista de cotejo para medir la psicomotricidad gruesa con la finalidad de cumplir los objetivos del estudio

La encuesta

Es una técnica que se utiliza eficientemente en los estudios descriptivos, consiste en dar respuesta a problemas en términos descriptivos de una variable a través de un cuestionario que se recaba información sistemática relacionada a su pensamiento, características, actitud y experiencia que asegura el rigor de la información obtenida. (Arias y Covinos , 2021)

3.5.2. Instrumentos de recolección de Datos

Para fines del estudio para la variable independiente se empleó 20 sesiones de estrategias lúdica incluidas el pretest y post test para mejorar la psicomotricidad gruesa. Para la variable dependiente psicomotricidad gruesa se utilizó la lista de cotejo elaborado por Cassany (2018), adaptado para la investigación por la autora, este instrumento consta de 18 reactivos dividido en 3 dimensiones, con respuesta tipo Likert donde 0= nunca, 1=rara vez y 3= siempre.

3.6. Aplicación del instrumento, tabulación y Procesamiento

Se solicitó el permiso a la institución educativa N° 279 de Santa Rosa donde se realizó el trabajo de campo. Luego se aplicó el pre test a través de la encuesta, las sesiones de estrategias lúdica y post test se pasará los datos a una base de datos de Excel y SPSS versión 27 en donde se realizaron los análisis estadísticos descriptivos para obtener las frecuencias estadísticas, porcentaje, y características de la muestra. Además se hallará la confiabilidad del instrumento a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, por último se aplicó la estadística inferencial para la contratación de la hipótesis empleando el estadístico t de stunt según las características de la muestra que presenta una distribución normal con la finalidad de evaluar los datos de pre y post test, vale decir si las estrategias lúdicas mejoran o no la psicomotricidad gruesa. Todo ello presentado a través de método tabular y figuras.

3.7. Ética investigativa

Se realizo la solicitud de permiso y coordinación con la directora y docente de aula para la aplicación de las sesiones y recopilar información sobre el progreso del aprendizaje de los participantes. La directora y docente autorizan realizar el trabajo y supervisan la ejecución

Se envió el asentimiento informado a los padres explicando el objetivo del estudio con sus hijos, quienes devolvieron firmados

Respecto a la integridad de los menores se cuidó en todo momento, no se revelará los resultados individuales o por nombres de los niños, pero se comunicará el resultado final de la misma.

Se realizo cumpliendo y respetando los derechos de propiedad intelectual realizando la citación según APA7 edición

Este estudio respeto y cumplió todos las normativas y aspectos éticos que la universidad pide para los trabajos de grado

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Confiabilidad de instrumento de Investigación

Tabla 3

Confiabilidad de lista de cotejo psicomotricidad gruesa

Variable y Dimensiones	Nº de elementos	Alfa de Cronbach
Psicomotricidad Gruesa	18	.908
Esquema corporal	5	.667
Equilibrio	5	.816
Coordinación	8	.867

La confiabilidad interna hallada por alfa de Cronbach en la tabla 3 indica que para psicomotricidad gruesa es de .908, para la dimensión corporal es de .667, la dimensión equilibrio es .816 y la dimensión coordinación es de .867, las cuales refieren que tienen una confiabilidad alta, vale decir los instrumentos son óptimos para la investigación.

Tabla 4

Número de hermanos de los participantes

		Frecuencia	Porcentaje
Hermanos	1	3	20%
	2	2	13.3%
	3	3	20%
	4	3	20%
	6	2	13.3%
	7	2	13.3 %
	Total	**15**	**100%**

La tabla 4 se observa que el 20% de evaluados tiene un solo hermanos, el 13% tiene 2 hermanos y el 66.6% tienen más de tres hermanos

Tabla 5

Nivel de psicomotricidad según cantidad de hermanos

Hermanos	Psicomotricidad gruesa					
	Inicio		**Proceso**		**Logrado**	
	N	**%**	**N**	**%**	**N**	**%**
Uno	3	100%	0	0%	0	0%
Dos	2	100%	0	0%	0	0%
Tres	1	33.3%	1	33.3%	1	33.4%
Cuatro	1	33.3%	1	33.3%	1	33.4%
Seis	0	0%	1	50%	1	50%
Siete	0	0%	0	0%	2	100%
Total	**7**		**3**		**5**	

En la tabla 5 se muestra el nivel de psicomotricidad gruesa de los evaluados según el número de hermanos, donde el 100% que tiene uno y dos hermanos se encontraron en inicio, el 33% que tienen entre tres y cuatro se encontraban en inicia, igual porcentaje en proceso y logrado. El 50% que tienen 6 hermanos de encontró en proceso y el 50% restante en logrado por loque se puede inferir que el tener hermanos en casa permite desarrollar con mayor facilidad la motricidad gruesa

Tabla 6

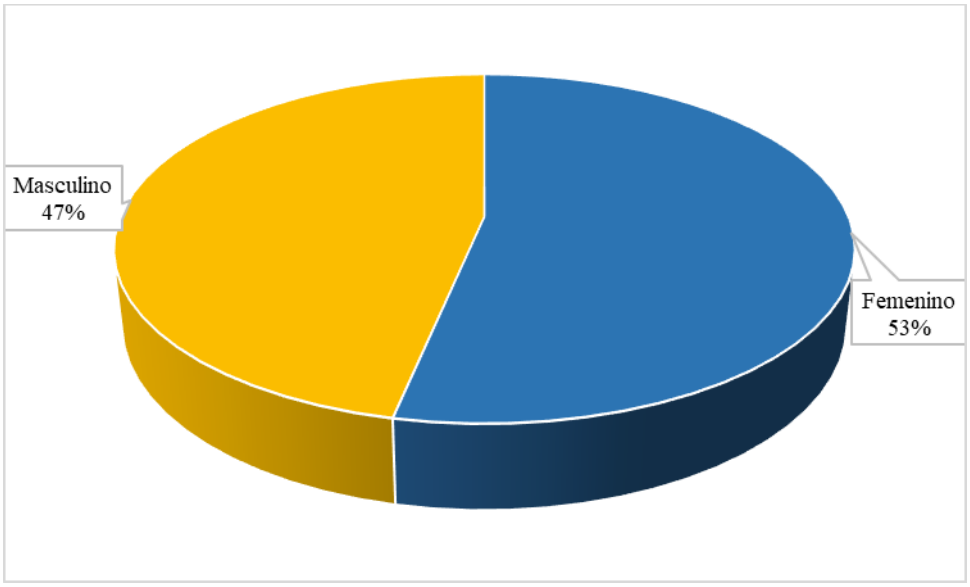
Psicomotricidad gruesa pre test por sexo

	Psicomotricidad gruesa					
	Femenino		**Masculino**		**Total**	
	f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
Inicio	6	75%	2	28.6%	8	53.3%
Proceso	2	25%	3	42.8%	5	33.3%
Logrado	0	0%	2	28.6%	2	13.5%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

El 75% del sexo femenino y 28.6% de mujeres se encontraron en el pre test en nivel inicio, el 25% de niños y 42.8% de niñas en nivel proceso y solo un 28.6% del sexo femenino estaba en el nivel logrado según la tabla 6.

Figura 1

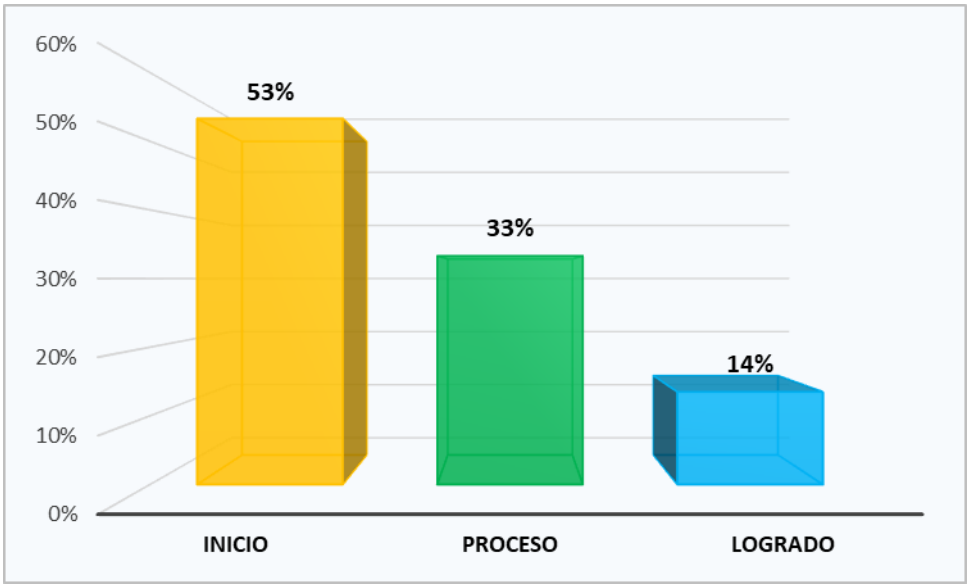
Distribución de muestra según sexo



Según la figura 1 el 47% de valuados eran del sexo masculino y el 53% del sexo femenino.

Figura 2

Nivel de psicomotricidad pre test de los participantes



El 53% de participantes en cuanto a la psicomotricidad gruesa se encontraban en nivel inicio en el pre test, un 33% en proceso y un 14% en nivel logrado según la figura 2.

Tabla 7

Psicomotricidad gruesa post test por sexo

	Psicomotricidad gruesa					
	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	1	12.5%	1	14.3%	2	13.3%
Logrado	7	87.5%	6	85.7%	13	86.7%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

Los resultados descriptivos de la tabla 7 indican que el 12.5% de niños y el 14.3% de niñas en el post test alcanzaron el nivel proceso, el 87.5% de mujeres y 85.7% de varones llegaron al nivel logrado luego de aplicar las sesiones de estrategias lúdicas. Además según la figura 3 el 87% del total de participantes alcanzo el nivel logrado u un 13% solo se quedó en proceso.

Figura 3

Nivel de psicomotricidad post test

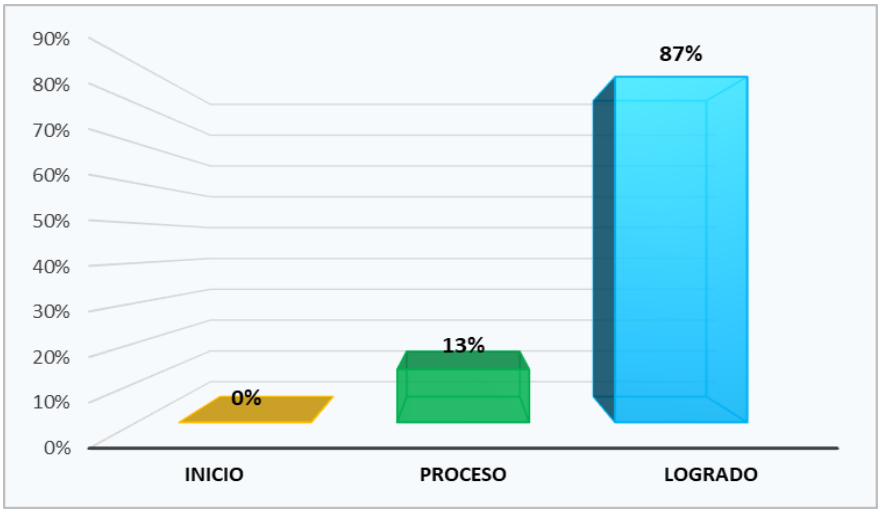


Tabla 8

Expresión corporal pre test por sexo

	Expresión corporal					
	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	100%	6	85.7%	14	93.3%
Proceso	0	0%	1	14.3%	1	6.7%
Logrado	0	0%	0	0%	0	0%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

Los resultados descriptivos de la dimensión expresión corporal del pre test de la tabla 8 indican que el 100% de mujeres y el 85.7% de varones se encuentran en nivel inicio y solo un 14.3% llegaron a proceso, de manera general el 93% estuvo en proceso y solo el 7% en proceso como se visualiza en la figura 4.

Figura 4

Nivel de dimensión expresión corporal pre test

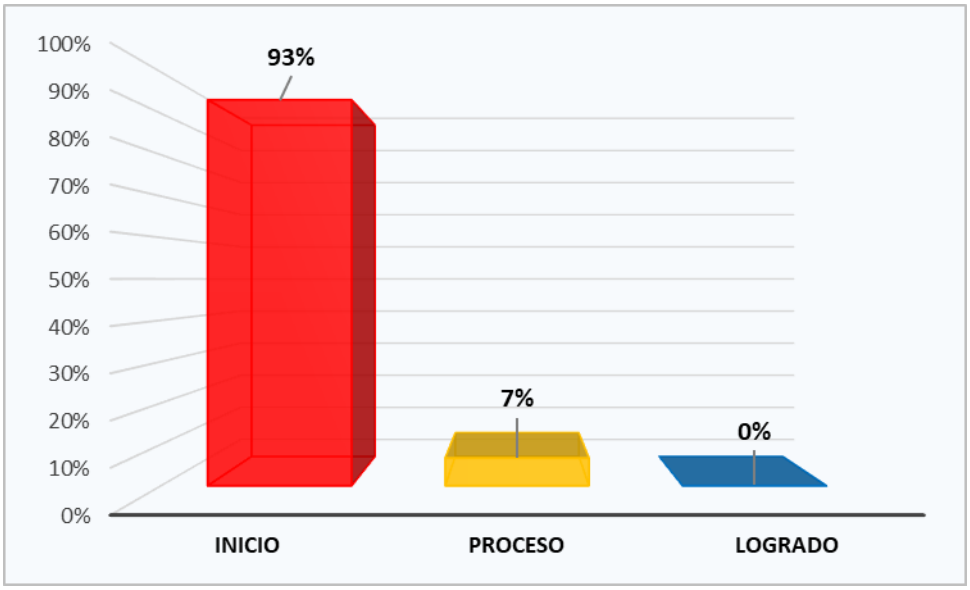


Tabla 9

Expresión corporal post test por sexo

	Expresión corporal					
	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	4	50%	3	43%	7	46.7%
Logrado	4	50%	4	57%	8	53.3%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

La tabla 9 muestra los análisis descriptivos de post tes de la dimensión expresión corporal, donde el 50% de mujeres y 43% de varones solo se quedaron en el proceso; el 50% de sexo femenino y 57% de sexo masculino alcanzaron el nivel logrado. En esta dimensión es la que menos influyo las estrategias lúdicas de forma general se puede visualizar en la figura 5.

Figura 5

Nivel de expresión corporal post test

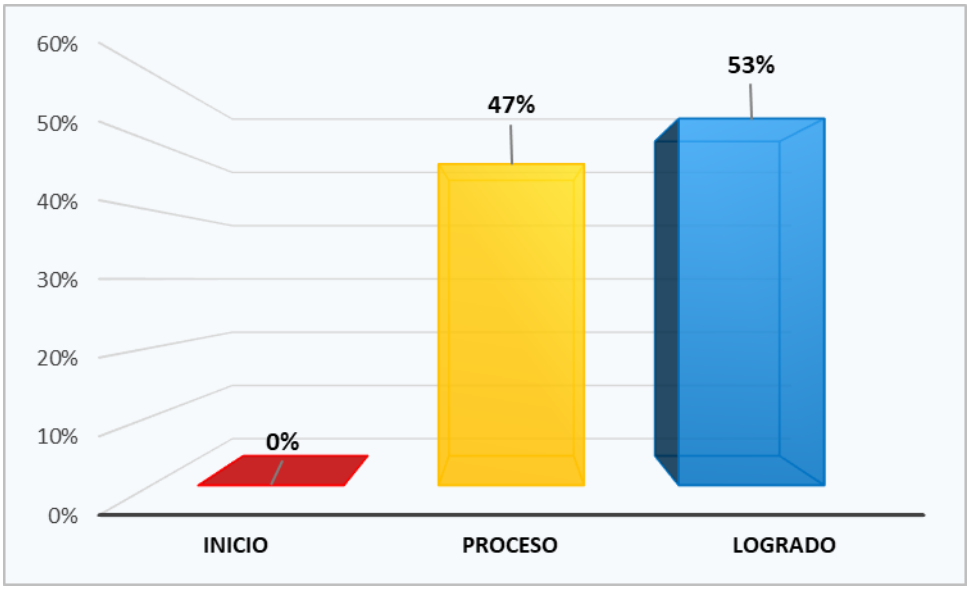


Tabla 10

Dimensión equilibrio pre test por sexo de estudiantes

	Equilibrio				Total	
	Femenino		Masculino			
	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	75%	2	28.6%	8	53.3%
Proceso	2	25%	4	57%	6	40%
Logrado	0	0%	1	14.4%	1	6.7%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

El análisis de pre test de la dimensión equilibrio indica que el 75% de mujeres y un 28% de varones se encontraron en el nivel inicio, un 25% de niñas y 57% de niños en proceso y un 14% de niños se encontraban en nivel logrado-

Figura 6

Nivel de dimensión equilibrio según pre test

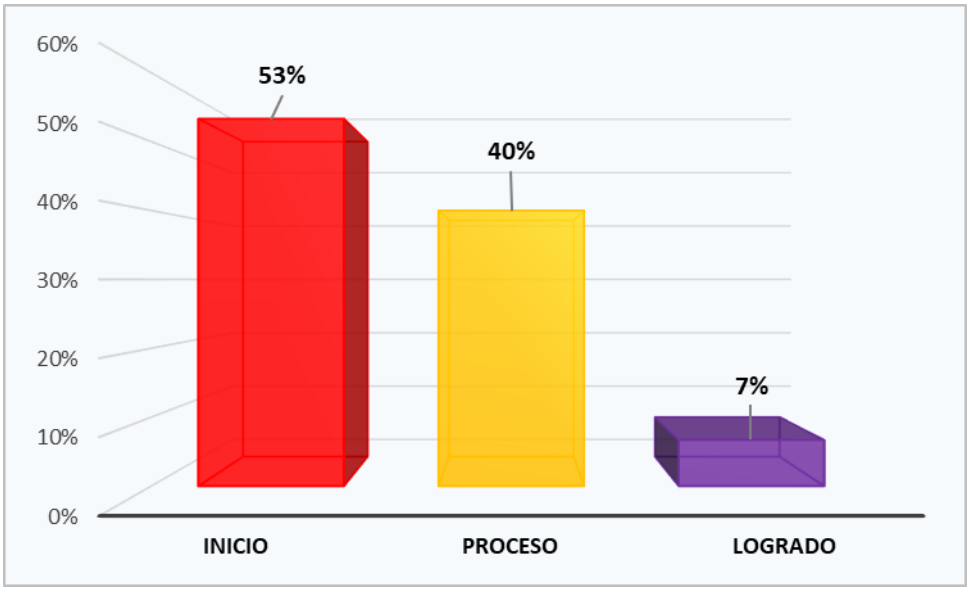


Tabla 11

Dimensión de equilibrio según sexo post test

	Equilibrio				Total	
	Femenino		Masculino			
	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	1	12.5%	2	28.6%	3	20%
Logrado	7	87.5%	5	71.4%	12	80%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

Los análisis de post test de la dimensión equilibrio de la tabla 11 muestran que 87.5% de sexo femenino y el 71.4% de sexo masculino llegaron al nivel logrado luego de aplicar las sesiones, un 12.5% de niñas y un 28.6% de niños solo se quedaron en proceso, de igual manera se forma general el 80% llego a logrado y el 20% en proceso (figura7)

Figura 7

Nivel de dimensión equilibrio según post test

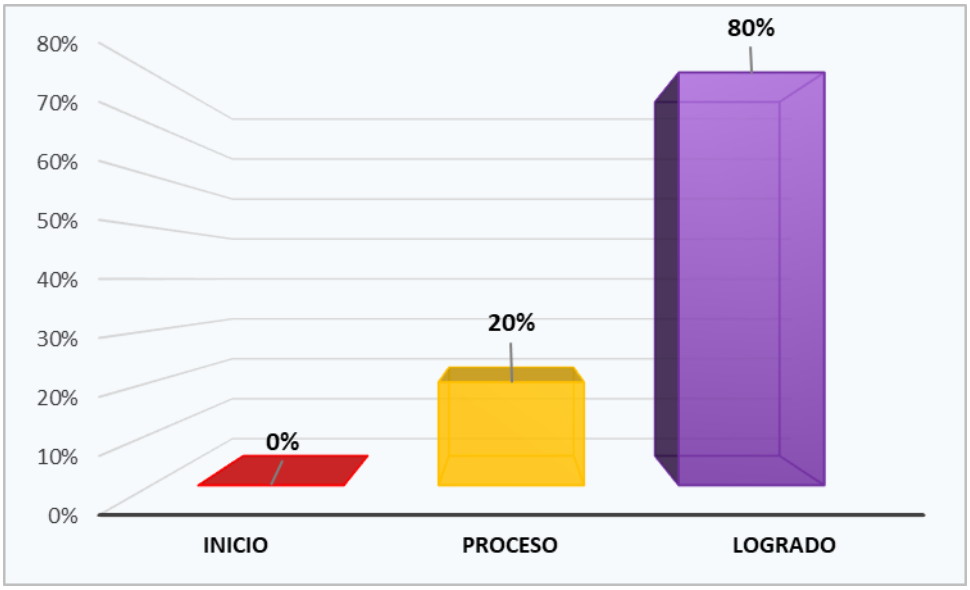


Tabla 12

Dimensión coordinación por sexo según pre test

	Coordinación					
	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	75%	2	28.6%	8	53.3%
Proceso	1	12.5%	3	42.8%	4	26.7%
Logrado	1	12.5%	2	28.6%	3	20%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

Los datos de pre test de la dimensión coordinación de psicomotricidad gruesa indican que el 75% de mujeres y el 28.6% de varones de encontraban en inicio, el 12.5% de mujeres y el 48.8% de varones en proceso y un 12.5% de niñas y 28.6% de niños en nivel logrado, siendo una de las dimensiones que más desarrollada tenían los evaluados.

Figura 8

Nivel de dimensión coordinación según pre test

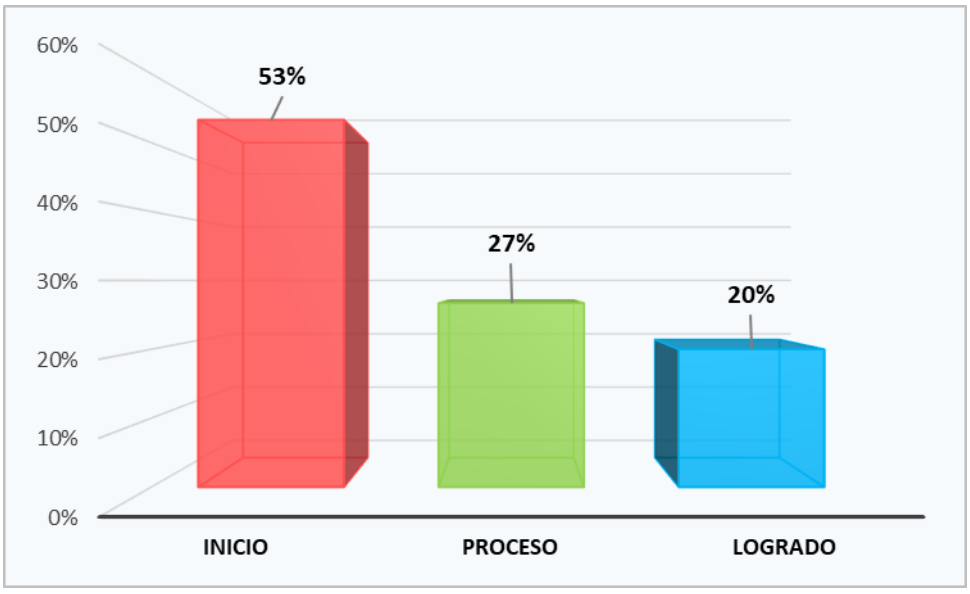


Tabla 13

Dimensión de coordinación por sexo según post test

	Coordinación				Total	
	Femenino		Masculino			
	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	%
Proceso	2	25%	1	14.3%	3	20%
Logrado	6	75%	6	85.7%	12	80%
Total	8	100%	7	100%	15	100%

La tabla 13, muestra los datos descriptivos de post test de la dimensión coordinación, donde un 75% de mujeres y un 85.7% de varones llegaron el nivel logrado, un 25% de sexo femenino y un 14% de masculino se quedaron en proceso.

Figura 9

Nivel de dimensión coordinación según post test

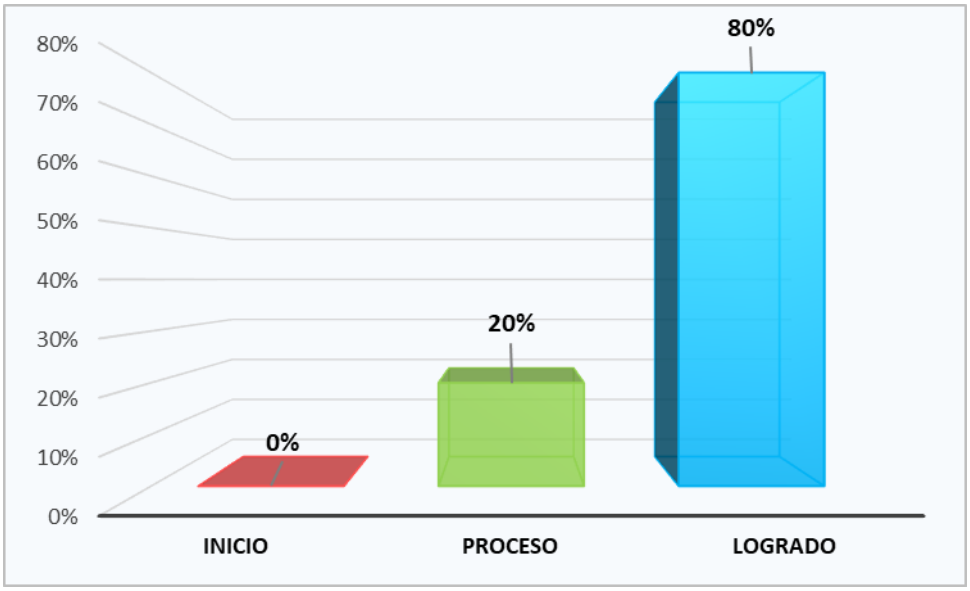


Tabla 14

Shapiro Wilk para psicomotricidad gruesa y dimensiones

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	**n**	**p**
Psicomotricidad Gruesa pre test	,869	15	,083
Esquema corporal	,896	15	,084
Equilibrio	,874	15	,059
Coordinación	,912	15	,147
Psicomotricidad gruesa post test	,931	15	,278
Esquema corporal	,924	15	,223
Equilibrio	,895	15	.080
Coordinación	,861	15	.055

La tabla 14 muestra los análisis de normalidad por Shapiro Wilk para la variable psicomotricidad gruesa, donde se obtuvo una significancia de 0.086 para psicomotricidad gruesa, .084 esquema corporal, 0.059 para la dimensión equilibrio y 0.147 para la dimensión coordinación, los cuales indican que presentan una distribución normal, por ende se empleó la estadística paramétrica T de Student para muestras relacionales como se visualiza en las figuras 10 y 11.

Figura 10

Histograma psicomotricidad gruesa post test

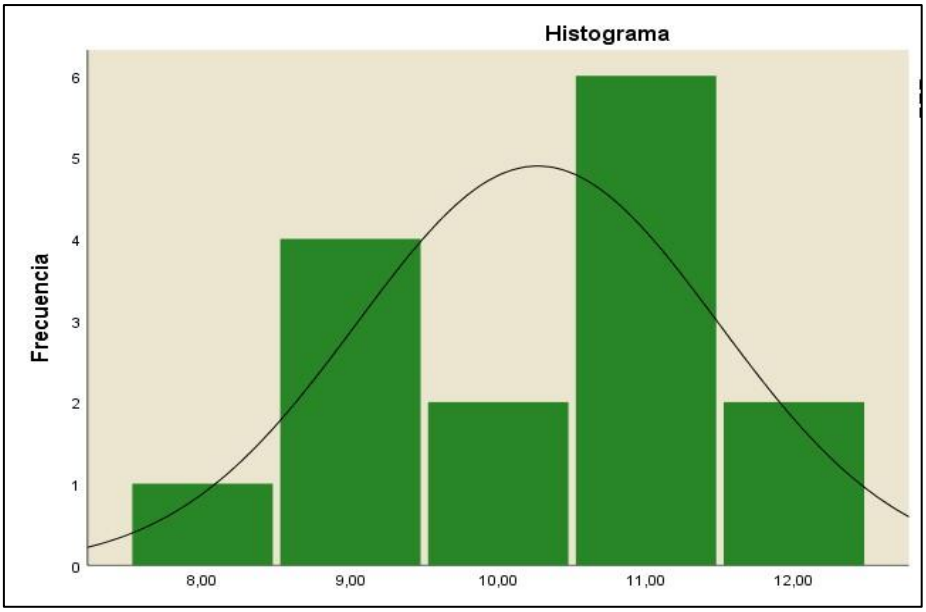


Figura 11

histograma de normalidad psicomotricidad gruesa post test

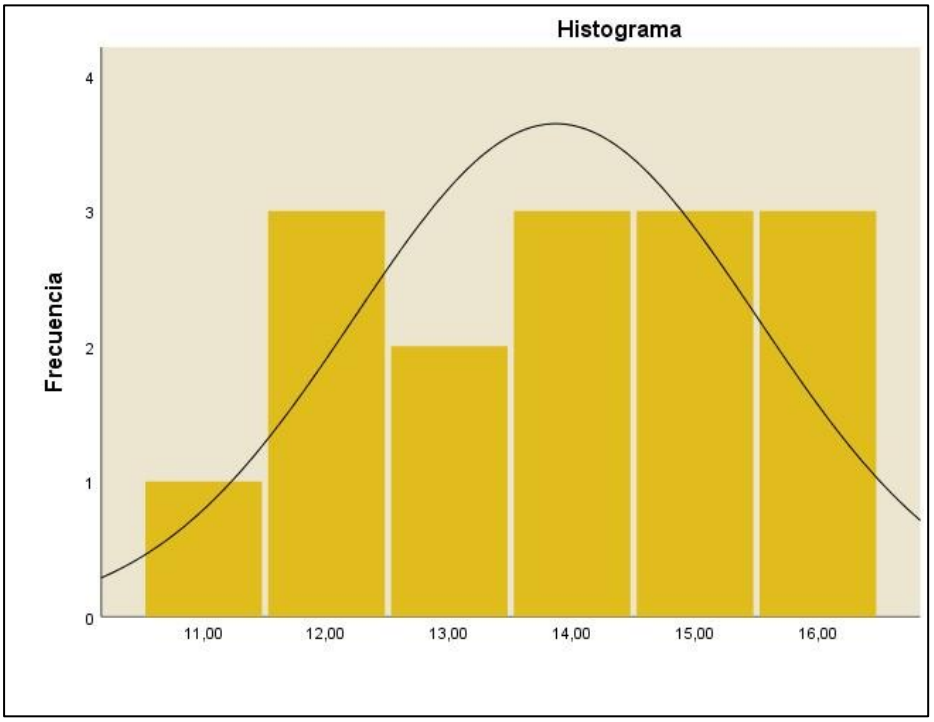


Tabla 15

T de Student psicomotricidad gruesa post test -pre test

Prueba de muestras emparejadas – Psicomotricidad gruesa								
				95% de intervalo de				
			Desv.Error	confianza de la diferencia				
	Media	**Desviación**	**promedio**	**Inferior**	**Superior**	**t**	**gl**	**sig**
Post test-Pre test	15,53333	4,80872	1,24161	12,87035	18,19631	12,511	14	,000

La tabla 15 muestra los análisis de t de Student para muestras emparejadas de psicomotricidad pre y post test, obteniendo una t de 12.511 y una significancia de .000 menor a .05 el cual indica que el empleo de estrategia lúdicas como técnica mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa.

Tabla 16

T de Student dimensión esquema corporal post test -pre test

Prueba de muestras emparejadas – Esquema coorporal								
				95% de intervalo de				
			Desv.Error	confianza de la diferencia				
	Media	**Desviación**	**promedio**	**Inferior**	**Superior**	**t**	**gl**	**sig**
Post test-Pre test	3,600	1,298	,335	2,881	4,319	10,739	14	,000

La tabla 15 muestra los análisis de t de Student para muestras emparejadas obteniendo una t de 12.511 y una significancia de .000 menor a .05 el cual indica que el empleo de estrategia lúdicas como técnica mejoro significativamente la dimensión esquema corporal de la psicomotricidad.

Tabla 17

T de Student dimensión equilibrio post test -pre test

Prueba de muestras emparejadas – Equilibrio

			95% de intervalo de **Desv.Error** confianza de la diferencia				
	Media	**Desviación promedio**	**Inferior**	**Superior**	**t**	**gl**	**sig**
Post test-Pre test	1,781	,460 4,214	6,186	18,19631	11,309	14	,000

Los resultados de T de Student de la tabla 17 refieren que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa al ser la significancia menor que 0.5.

Tabla 18

T de Student dimensión coordinación post test -pre test

Prueba de muestras emparejadas – coordinación							
			95% de intervalo de **Desv.Error** confianza de la diferencia				
	Media	**Desviación promedio**	**Inferior**	**Superior**	**t**	**gl**	**sig**
Post test-Pre test	2,738	,707 5,217	8,249	18,19631	9,525	14	,000

Los resultados de T de Student para muestras emparejadas de la tabla 17 arrojaron una significancia de 0.000, la misma que refiere que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la dimensión coordinación de la psicomotricidad gruesa al ser la significancia menor que 0.5.

4.2. Discusión

Los resultados encontrados de respecto a las estrategias lúdicas y la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023 indican que el 66.7% de evaluados tienen igual o mayor a 3 hermanos y el 33.3% tienen uno o dos hermanos, en cuanto al nivel de psicomotricidad gruesa el 53.3% se encuentran en nivel de inicio, un

33.3% en nivel de proceso y un 13.4% en alcanzaron el nivel logrado en el pre test y luego de aplicar las sesiones de estrategias lúdicas el 86.7% alcanzo un nivel logrado y un 13.3% en nivel proceso, estos resultados son semejantes a los hallados por Machado (2019) en naranjillo, Lachapel (2021) y Gonzaga (2018) en niños de Loja Ecuador. Además, estos resultados indican que los niños que tienen hermanos mayores desarrollaron su motricidad gruesa en su totalidad. Por otro lado el análisis de confiabilidad por alfa de Cronbach, arrojo una confiabilidad de 0.908 para psicomotricidad gruesa, 0.667 para la dimensión esquema corporal, 0.816 para equilibrio y 0.867 para coordinación de que refiere que el instrumento cuenta con una fiabilidad alta y muy alta y es adecuado para el estudio.

Los resultados hallados con el análisis de t de Student presentada en la tabla 14 refieren que las estrategias lúdicas mejoraron de forma significativa p=.000, en la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023 al ser la significancia menor a .05, por lo tanto se procede a aceptar la hipótesis general de investigación planteada. Resultados concuerdan a los de Gonzaga (2018) Sanipatin y Delgado (2022) que refiere que el diseñar y emplear estrategias lúdicas cumplen un rol en el desarrollo del niño, y en su esquema corporal (Cañizares y Carbonero, 2016), Cabrejos (2022), no obstante difieren a los de Tamay (2020) quien siguió encontrando dificultades en el desarrollo de motricidad luego de aplicar diversas actividades lúdicas y Ancajima (2022) quien no encontró una significancia en embolillado, punzar y moldear. El Desarrollo psicomotor favorece en la relación y seguridad de los niños (Rota, 2015).

En cuanto al objetivo específico uno los resultados de la tabla 16 mediante el estadístico paramétrico T de Student evidencia que el empleo de estrategias lúdicas mejoraron significativamente (p=.000) la dimensión esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023, esto es que los niños presentan un dominio de todo su esquema corporal, ajustando su movimiento en toda actividad

que realiza (Martin,2013) después de aplicar la 18 sesiones de estrategias lúdicas. Estos resultados son similares a los de Gonzaga (2018) Sanipatin y Delgado (2022) quienes encontraron una mejora en la dimensión esquema corporal en niños de Loja y en Parvulario, Cabrejos (2022) en estudiantes de Lima y Ancajima (2022) en Tumbes quienes encontraron una mejora significativa en esta dimensión, además, estos resultados permiten aceptar la primera hipótesis especifica de investigación planteada.

Respecto a los resultados del objetivo específico dos, el resultado de la tabla 17 refiere que luego del empleo de las estrategias lúdicas en las 18 sesiones de aprendizaje, estas mejoran significativamente (p=.000) la dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023. Por lo tanto se llega a aceptar la segunda hipótesis planteada del estudio que refiere las estrategias lúdicas mejoran el nivel de equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023. Resultados similares encontraron Cabrejos (2022) en estudiantes de Lima y Ancajima (2022) en Tumbes y Gonzaca (2018) en Loja, sim embargo difieren a los trabajos de Tamay (2020) quien no encontró mejoras en su desarrollo de equilibrio y Ancajima (2022).

Finalmente, en cuanto al objetivo tres planteado, los resultados de la tabla 18 del análisis inferencial de muestras relacionadas con estadístico paramétrico T de Student evidencia, muestran que el empleo de las estrategias lúdicas como estrategias de desarrollo de psicomotricidad gruesa es efectiva porque se encontró una mejora significativa en la dimensión coordinación en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023al ser la significancia (p=.000) menor a 0.05. Por ende se acepta la última hipótesis especifica de la investigación.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. Según al análisis de T de Student el empleo de las estrategias lúdicas influyeron de manera significativa (p=.000) en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, al haber favorecido obtener logros en su trayecto de vida y evolución en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023. Esto es, los niños presentaron dominio de su lateralidad, coordinación y equilibrio luego de aplicar las 18 sesiones de diferentes estrategias lúdicas.
2. Se encontró que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa (p=.000) en la dimensión dominio de esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023, es decir los infantes luego de aplicar las sesiones lograron un dominio de su esquema corporal.
3. El empleo de estrategias lúdicas mejoro de manera significativamente (p=.000) la dimensión equilibrio al ser p menor de lo previsto fluidez en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.
4. Se encontró que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente (p=.000) la dimensión coordinación de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023. Vale decir tiene un dominio de coordinación de su esquema corporal al ejecutar una actividad determinada.

5.2. Recomendaciones

1. Se sugiere a las maestras trabajar sus sesiones de clase empleando las estrategias lúdicas, que facilitaran al niño a obtener desarrollar su motricidad gruesa, así como de su seguridad.
2. Evaluar el nivel de psicomotricidad de los infantes al ingresar al jardín para lograr aplicar diversas estrategias en las sesiones a desarrollar.
3. A las docentes realizar sus sesiones que tengan una secuencia de actividades, partiendo desde lo básico a lo complejo dependiendo la edad de cada uno de los niños.
4. Brindar a los estudiantes espacios y materiales adecuados en la aplicación de las estrategias lúdicas para que puedan lograr una interacción y ejecución adecuada que le perita comprender y expresar sus habilidades.

REFERENCIAS

Aguedo, A., & Hurtado, J (2019), estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa particular charles Perrault del distrito de selva Alegre Arequipa, 2018 [tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa] http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9607

Alberca C. (2015). *Programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa n° 013 del distrito de las Lomas – Piura*" (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Piura, Perú). http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039464

Ancajima, A (2022) Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución Educativa "Angelitos de Jesús", Tumbes, 2021. [Tesis de licenciatura Universidad Nacional de Tumbes] https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64323.

Arias, J., & Covinos , M. (2021). *Diseño y metodología de investigación.* Arequipa.

Barragan, M. (2014). Motricidad gruesa en preescolar. http://motricidadenpreescolarmariabar.blogspot.pe/2014/10/fases-de-lamotricidadgruesa.html

Cabrejos J.C (2022) *Estrategias ludias y su relación con la creatividad en los estudiantes de educación física de una universidad Pública, Lima-Perú*. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos] https://hdl.handle.net/20.500.12672/18341

Cañizales, T (2008) estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje

Carrasco, S. (2019). Metodología de la Investigación científica. San Marcos.

Díaz, F. y Hernández, G. (2099). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill.

Domínguez, R. (2015) la lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. México, Universidad autónoma de Juárez.

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

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

Gómez - Chacón, I. M. (2017). Appraising Emotion in Mathematical Knowledge: Reflections on Methodology. In U..) *Understanding Emotions in Mathematical Thinking and Learning* pp. 43- 73

Gómez (2015) la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Gonzaga, S.A (2019) la motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 y 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CNH) "San José" de la ciudad de Loja, Periodo lectivo 2017-2018. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja] https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf

Guamán, P (2021) Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad educativa particular Carlos Crespi II, Año lectivo 2019-2020 [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]

Guerrero, R. (2014) Estrategias lúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Universidad Privada Belloso, Chacín.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra ed.). México: McGrawHill.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 5.a ed. McGraw Hill

Instituto Nacional de Estadística e informática – INEI (2021). Se Incrementa Asistencia De Niñas y Niños a Clases Virtuales De Todos Los Niveles Educativos. Nota de prensa N° 135, Recuperado el 7 de abril del 2022 de: 60

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no135-2021inei.pdf.

Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Jimenez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Revista digital de Innovación y Experiencias.

Lachapell, L.M (2021) Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la I.E.N° 387 "conjunto habitacional Vicus"- Piura, 2019 [tesis de licenciatura, Universidad católica los ángeles de Chimbote] https://hdl.handle.net/20.500.13032/23162

Machado, B.L (2019) estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I N° 019 de naranjillo Distrito de Luyendo, Provincia de Leoncio Prado-2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] https://hdl.handle.net/20.500.13032/20684

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

Ministerio de Educación. MINEDU (2019). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima: Ministerio de Educación. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf

Muñoz, J. (2009) La importancia de la socialización en la educación actual. En Revista educación y experiencias educativas. N° 6. 18005. Granada.

Ortiz, E. (2021). Educación remota y pandemia: experiencias de padres de familia. Pedagogía. Revista Digital de Posgrado, 4, pág. 2. Recuperado el 6 de abril del 2022 de: https://www.aragon.unam.mx/fes-pub/documents/revistas/rdp/rdpn4/articulo-3educacion-remota.pdf

Ovejero, H. M. (2015). Desarrollo cognitivo y motor. Recuperado el https://ebookcentral.proquest.com Consultado el 2017-11-17.

Pachas, J (2020) Estrategias lúdicas para desarrollar noción basia de clasificación en los niños de 5 años de la I.E Nº 643 Divino Niño Jesús de Praga. [tesis de segunda especialidad. Universidad Peruana Cayetano Heredia] https://hdl.handle.net/20.500.12866/7810

Pérez, O. y Calleja, N. (2016) Regulación emocional: definición, red nomológica y medición: http://www.medigraphic.com/ pdfs/ revmexinvpsi /mip-2016/mip161g.pdf. Recuperado el 08/10/2017

Real, G. (2013) estrategias de activación. https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2013/06/Trabajo-cooperativoEstrategias-de-activacion.pdf.

Rota, I. J. (2015). La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto. Recuperado de https://ebookcentral.proquest.com.

Sanipatin, G.M., Delgado, H (2022) estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación. Revista observatorio del deporte. 8(1) p 36-49. ISSN 0719-5729.

Sassano, M. (2013). La construcción del yo corporal: cuerpo, esquema e imagen corporal en psicomotricidad. https://ebookcentral.proquest.com

Tacilla, M. (2020). influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial, 2020. [Tesis para optar el título de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de: http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1999/Tasilla%20Tafur%2c%20Miriam%20Anita.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tamay, M. (2022) actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 y 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020 [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca Ecuador] https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf Tamayo, M. (20016). *El proceso de la investigación cientifica.* Limusa S.A.

Torres, L. (2009) *Tres enfoques teórico-práctico*. Trillas.

UNESCO. (2017). UNESCO: 10 recomendaciones para promover el acceso universal a la educación.http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2015/04/09/1122905/unesco10-recomendaciones-promover-acceso-universal-educacion.html

Waichman, A. (2005) *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI.

ANEXO

Anexo A: Matriz de Consistencia

Tabla 19

Matriz de consistencia de estudio

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGIA
¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?	Determinar que las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.	Las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023		**Tipo** Aplicada
Problemas específicos: 1¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023? 2 ¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran el equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023? 3 ¿En qué medida las estrategias lúdicas mejoran la coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023?	**Objetivos específicos** 1-Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023. 2- Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023. 3.- Determinar que las estrategias lúdicas mejoran la coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247de Santa Rosa-Lircay, 2023.	**Hipótesis específicas:** 1-Las estrategias lúdicas mejoran el dominio de esquema corporal de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023. 2- Las estrategias lúdicas mejoran el nivel de equilibrio de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023 3- Las estrategias lúdicas mejoran el nivel de coordinación de los niños de 5 años de la I.E.I N° 247 de Santa Rosa-Lircay, 2023 .	**Variable independiente** Estrategias lúdicas Variable dependiente **Psicomotricidad gruesa**	**Nivel** Explicativo **Diseño** Cuasi experimental E O1 x O2 **Población** 54 niños **Muestra** 19 niños **Muestreo** No probabilístico por conveniencia

Anexo B: Operacionalización de Variable

Tabla 20

Operacionalización de las variables

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Sesiones	Tiempo	Material	Unidad de análisis	Criterio de evaluación
ESTRATEGIA LÚDICA	son modos de educación que se caracteriza por interactuar, estimular y dialogar a través de la estrategia lúdica que forma aprendizaje, conocimiento habilidades ss (Cañizales, 2008)	Las estrategias lúdicas permiten explorar alrededor de los infantes con interés y curiosidad, se distribuye en 03 dimensiones técnica, ejercicio y juegos didácticos que serán ejecutados en 18 sesiones	Activación Socialización Regulación emocional	Pre test 18 sesiones establecidas Post test	50 min Por sesión	Copias, lapis Hojas Ula ula Pelotas Otros materiales	Grupo experimental	Pre test- post test

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Unidad de análisis	Escala de medición
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Ardanaz (2009) indica que es una habilidad de adquieren los niños conforme se van desarrollando para mantener equilibrio y tener coordinación de sus músculos	Este constructo se medirá con una lista de cotejo de 18 reactivos divididos en tres dimensiones equilibrio, coordinación y esquema corporal	Esquema corporal	Reconoce su cuerpo Relaciona acciones Realiza movimientos	El niño Salta con los pies juntos El niño identifica partes de su cara El niño crea movimientos con su cuerpo El niño localiza su cuerpo en el espacio	Estudiantes de nivel inicial	Escala ordinal Nunca = 0 Rara vez =1 Siempre= 2
			Equilibrio	Juega de manera autónoma Realiza acciones Explora su cuerpo	El niño se para en un pie con brazos abiertos El niño acostado flexiona las piernas El niño sentado flexiona los pies El niño inclina el cuerpo hacia la derecha El niño se para en un pie con una pierna hacia delante El niño se desplaza de un punto a otro		
			Coordinación	Movimiento oculo pedal Coordinación Corre obstáculos	Lanza objetos hacia delante El niño camina hacia atrás por una línea El niño Camina sobre líneas rectas y curvas Salta con los dos pies juntos dentro y fuera de los aros El niño corre pasando obstáculos El niño pasa la pelota de derecha a izquierda El niño salta en un pie de un lugar a otro El niño se toca la nariz y la oreja dos veces		

Anexo C: Instrumento de Recolección de Datos

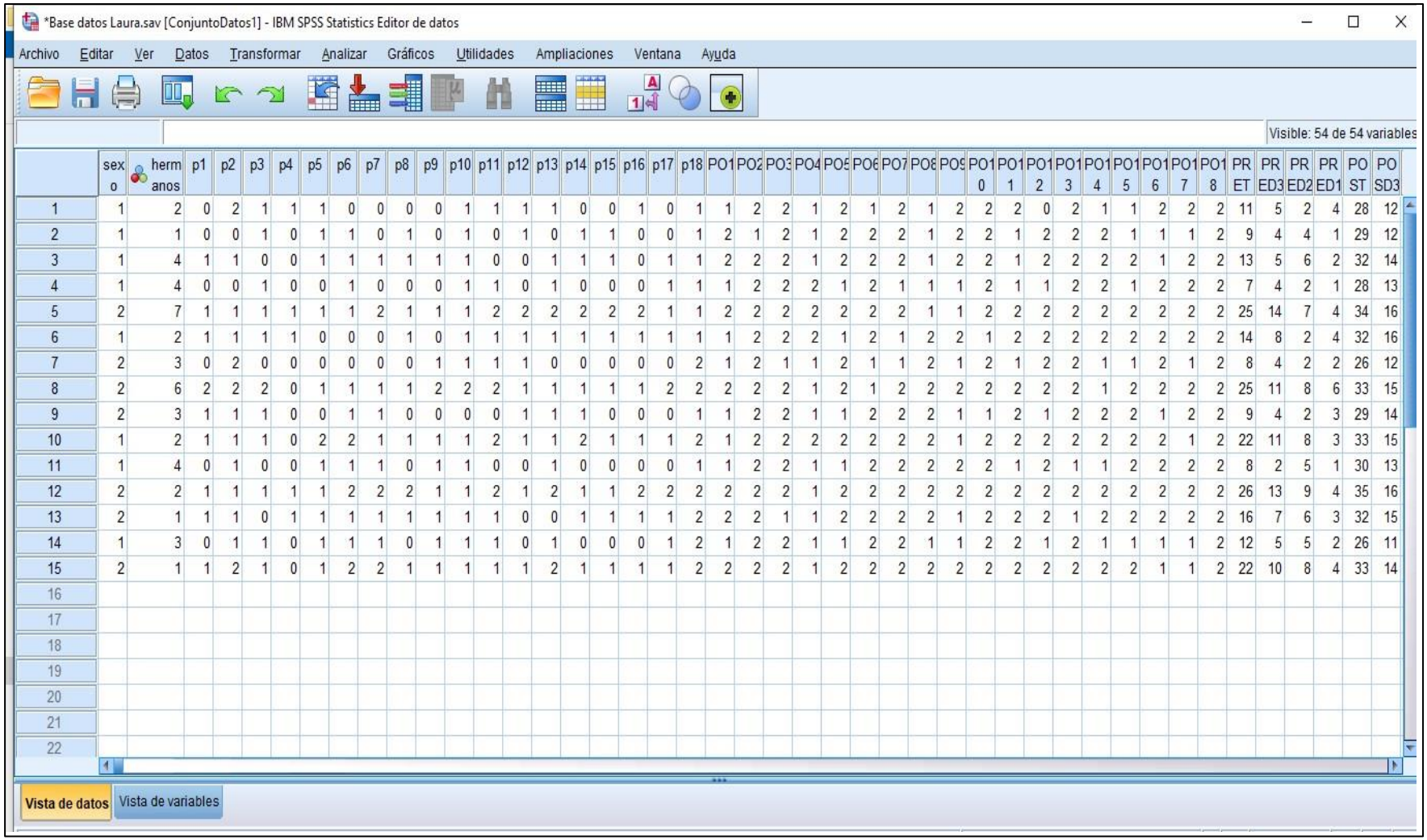
INSTRUMENTO: Psicomotricidad Gruesa

Apellidos y nombres _____
Edad _____ Sexo _____ hermanos _____
Estimado colaborador la presente lista de cotejo de psicomotricidad gruesa busca recopilar información en el que se encuentran los niños. Por ello, Marcar con una (X) en el casillero que mejor se asemeje la respuesta

ESCALA DE VALORACIÓN		
Nunca	**Rara vez**	**Siempre**
0	1	2

N°	ÍTEMS	0	1	2
1	El niño Salta con los pies juntos			
2	El niño identifica partes de su cara			
3	El niño crea movimientos con su cuerpo			
4	El niño localiza su cuerpo en el espacio			
5	El niño se para en un pie con brazos abiertos			
6	El niño acostado flexiona las piernas			
7	El niño sentado flexiona los pies			
8	El niño inclina el cuerpo hacia la derecha			
9	El niño se para en un pie con una pierna hacia delante			
10	El niño se desplaza de un punto a otro			
11	Lanza objetos hacia delante			
12	El niño camina hacia atrás por una línea			
13	El niño Camina sobre líneas rectas y curvas			
14	Salta con los dos pies juntos dentro y fuera de los aros			
15	El niño corre pasando obstáculos			
16	El niño pasa la pelota de derecha a izquierda			
17	El niño salta en un pie de un lugar a otro			
18	El niño se toca la nariz y la oreja dos veces			

Anexo D: Base de Análisis de Datos



	sexo	hermanos	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	PO1	PO2	PO3	PO4	PO5	PO6	PO7	PO8	PO9	PO10	PO11	PO12	PO13	PO14	PO15	PO16	PO17	PO18	PRET	PRED3	PRED2	PRED1	POST	POSD3
1	1	2	0	2	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	0	2	1	1	2	2	2	11	5	2	4	28	12
2	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	9	4	4	1	29	12
3	1	4	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	13	5	6	2	32	14
4	1	4	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	7	4	2	1	28	13
5	2	7	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	14	7	4	34	16
6	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	14	8	2	4	32	16
7	2	3	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	8	4	2	2	26	12
8	2	6	2	2	2	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	25	11	8	6	33	15
9	2	3	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	9	4	2	3	29	14
10	1	2	1	1	1	0	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	22	11	8	3	33	15
11	1	4	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	8	2	5	1	30	13
12	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	13	9	4	35	16
13	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	16	7	6	3	32	15
14	1	3	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	12	5	5	2	26	11
15	2	1	1	2	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	22	10	8	4	33	14
16																																													
17																																												
18																																												
19																																												
20																																												
21																																												
22																																												

Anexo E: Fotografías

Anexo F: Sesiones y actividades

Sesión de aprendizaje N° 01

I. Datos informativos:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 279 santa rosa
1.2. TÍTULO DE ACTIVIDAD: jugamos y conocemos nuestras lateralidades
1.3. EDAD: 5 Años
1.4. TIEMPO: 40 minutos Fecha:
1.5. DOCENTE: Laura Gigi Arango ore
1.6. AULA: Rosado

II.

N	Competencia	Capacidad	Desempeño	Técnica de Evaluación	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma atreves de su psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos con mayor detalle de la figura humana	Observación sistemática	-Guía de observación

III. Desarrollo de estrategias metodológicas

Actividades de inicio:	Medios y materiales	tiempo
Asamblea de inicio: la docente dará algunas indicaciones de como se va a realizar cada actividad, dando a conocer las normas de convivencia indicamos a los niños que trabajaremos en el aula	✓ Globos ✓ Caja	10 minutos
Actividades de proceso:		
Desarrollo o expresividad psicomotriz :se dividirá a los niños en dos grupos y se pondrá una caja con la misma cantidad de globos para que los peguen en la pizarra , en la derecha ira un color diferente que en la izquierda , el grupo que pegue la mayor cantidad de globos será el ganador	✓ Cinta ✓ Globos ✓ Caja	15 minutos
Actividades finales:		
Relajación: los niños deberán pararse a cada lado de las carpetas para cantar la canción: Derecha e izquierda realizando movimientos de las partes grandes de su cuerpo. Expresión grafico plástica: al terminar la actividad los niños deberán dibujar lo que mas les gusto de la actividad realizada y nos comente sobre ello. Cierre: para terminar, luego de la actividad realizamos las siguientes preguntas: -te gusto la actividad Te fue fácil pegar los globos	✓ Hojas ✓ Crayolas	15 minutos

Sesión de aprendizaje N° 02

I. Datos informativos:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 279 santa rosa
1.2. TÍTULO DE ACTIVIDAD: Tumbamos la torre
1.3. EDAD: 5 Años
1.4. TIEMPO: 40 minutos Fecha:
1.5. DOCENTE: Laura Gigi Arango ore
1.6. AULA: Rosado

II. Previsión:

N	Competencia	Capacidad	Desempeño	Técnica de Evaluación	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma atreves de su psicomotricidad	Se expresa corporalmente	Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos con mayor detalle de la figura humana	Observación sistemática	Guía de observación.

III. Desarrollo de estrategias metodológicas

Actividades de inicio:	Medios y materiales	Tiempo
Asamblea de inicio: la docente dará algunas indicaciones recordando las normas de convivencia para el buen desarrollo de las actividades	✓ Vasos	10 minutos
Actividades de proceso:		
Desarrollo o expresividad psicomotriz: la actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños en dos grupos donde ambos deberán armar torres usando vasos luego a lo lejos uno de ellos deberá tumbar la torre y así sucesivamente todos los niños deberán participar	✓ Vasos ✓ pelotas	15 minutos
Actividades finales:		
Relajación: los niños y niñas deberán de ponerse en parejas, uno de ellos deberá estar echado y el otro deberá pasar la gasa por la cara y los brazos del niño para que pueda relajarse y luego se intercambiara y el otro niño deberá de hacer lo mismo. Expresión grafico plástica: al terminar la actividad los niños deberán dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada y nos comente sobre ello. Cierre: para terminar, luego de la actividad realizamos las siguientes preguntas: -te gusto la actividad Te fue fácil armar las torres y tumbarlas.	✓ Hojas bond ✓ Gasa	15 minutos

Sesión de aprendizaje N° 18

I. Datos informativos:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 279 santa rosa
1.2 TÍTULO DE ACTIVIDAD: El semáforo
1.3 EDAD: 5 Años
1.4 TIEMPO: 40 minutos Fecha:
1.5 DOCENTE: Laura Gigi Arango ore
1.6 AULA: Rosado

II. Previsión:

N	Competencia	Capacidad	Desempeño	Técnica de Evaluación	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma atreves de su psicomotricidad	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio la superficie y el tiempo, los objetos y sus pares controlando su cuerpo.	Observación sistemática	Guía de observación

III. Desarrollo de estrategias metodológicas

Actividades de inicio:	Medios y materiales	tiempo
Asamblea de inicio: la docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar cada actividad, dando a conocer las normas de convivencia indicamos a los niños que trabajaremos en el aula	✓ Parlante ✓ Usb	10 minutos
Actividades de proceso:		
Desarrollo o expresividad psicomotriz: se pondrá a los niños en una redondera, para esto pondremos la canción: El semáforo Cuando digamos verde deberán girar en el circulo y cuando digamos rojo deberán sentarse y cuando digamos amarillo deberán detenerse y así repetiremos esa acción varias veces y ira aumentando progresivamente la velocidad de las acciones a realizar	✓ Música ✓ Lamina de colores	15 minutos
Actividades finales:		
Relajación: los niños deberán de realizar un baile del sapito donde saltaran al ritmo de la canción y así mismo realizar los movimientos que se indican Expresión grafico plástica: al terminar la actividad los niños deberán dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada y nos comente sobre ello. Cierre: para terminar, luego de la actividad realizamos las siguientes preguntas: -te gusto la actividad -cual fue el momento que más disfrutaste.	✓ Hojas ✓ Colores	15 minutos