



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA – CUSCO**



PROGRAMA ACADÉMICO EDUCACIÓN INICIAL

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA COORDINACIÓN MOTORA  
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N° 1012  
ANGELITOS DE LA VIRGEN ASUNTA, APURÍMAC.**

**Línea de Investigación:**

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:**

FLORES MENDOZA, MARIA JHOVANNA

NORA GUTIERREZ HUAMAN

**Asesor:**

DENIS CHACHAINA PUELLES

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ**



## ÍNDICE

<b>CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>4</b>
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	6
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL ESTUDIO .....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	7
1.6. LIMITACIONES DE INVESTIGACIÓN.....	7
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>8</b>
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	8
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	12
2.1.3. Antecedentes locales .....	15
2.2. BASES TEÓRICAS.....	17
2.2.1. Motricidad gruesa.....	17
2.2.2. Actividades lúdicas .....	19
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS .....	21
<b>CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>22</b>
3.1. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	22
3.1.1. Hipótesis central o general .....	22
3.1.2. Hipótesis específicas .....	22
3.2. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN .....	22
3.2.1. Variable independiente.....	22
3.2.2. Variable dependiente.....	22
3.2.3. Operacionalización de variables.....	23
3.3. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN .....	25
3.3.1. Enfoque de investigación .....	25
3.3.2. Tipo de investigación .....	25
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	25
3.3.4. Diseño de investigación .....	25



3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....	26
3.4.1.	Población.....	26
3.4.2.	Muestra.....	26
3.4.3.	Muestreo.....	26
3.5.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	27
3.5.1.	Técnicas de recolección de datos .....	27
3.5.2.	Instrumento de recolección de datos .....	27
3.6.	TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS .....	27
3.7.	ASPECTOS ÉTICOS.....	27
	<b>ASPECTO ADMINISTRATIVO .....</b>	<b>27</b>
A.	PRESUPUESTO O COSTO DEL PROYECTO .....	27
B.	FINANCIAMIENTO .....	28
C.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	29
3.8.	CONTROL Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	30
	<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>31</b>

## CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

A nivel internacional según la investigadora Werner de la revista de divulgación Scientific Americanos Wernwer los niños que nacieron durante la pandemia obtuvieron puntajes, en promedio, más bajos en las pruebas de motricidad gruesa, motricidad fina y habilidades de comunicación en comparación con los nacidos antes, a consecuencias de diversos factores que afectaron el crecimiento y desarrollo del feto y del infante durante la pandemia tales como el encierro, el estrés, la preocupación, cabe señalar que el confinamiento prolongado a causa de la pandemia, trajo consecuencias en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas manifestándose en retrocesos en el desarrollo de habilidades de coordinación y equilibrio en preescolares, así como una autopercepción de inseguridad respecto de las habilidades motrices de los escolares. Wenner (2022)

A nivel nacional la crisis sanitaria puso al descubierto deficiencias como lo afirma la especialista Yolanda cuya, en pocas palabras sostuvo que debido a la poca interacción social que los niños y niñas tuvieron entre contemporáneos, así como también la escasa o nula actividad motora durante la ola por coronavirus evidenció una mayor dificultad del aprendizaje psicomotor, así como disminución en habilidades sociales y desarrollo del lenguaje, siendo el lenguaje uno de las principales preocupaciones puesto que se ha visto casos en niños de 2 y 3 años de edad con complicaciones en la elaboración de oraciones simples al mismo tiempo complicaciones al interactuar con sus grupo atareó, adicionalmente a esto se suma el uso indebido de aparatos tecnológicos y su uso prolongado de dichos dispositivos electrónicos que resulta nocivo en esta etapa del infante en donde el cerebro del menor aún está en pleno desarrollo (Cuya, 2022).

A nivel local, los reportes concluyen que un 27% de estudiantes, es decir, 24,952 estarían siendo afectados directamente por la pandemia, debido a que sus familias no cuentan con recursos o sencillamente les es imposible acceder a las tecnologías. De pronto toda la planificación del año escolar 2020 se detuvo por la emergencia sanitaria causada por el COVID-19. Un panorama incierto que nos muestra un escenario desconocido y retador para el sector educación en Apurímac. Si antes de la pandemia teníamos demandas apremiantes para la atención educativa básica de los estudiantes, repentinamente estas se elevaron en grados de complejidad planteándonos interrogantes. La brecha digital se convirtió en el primer desafío a atender para alcanzar la equidad educativa. Asumiendo que el sistema

educativo debe garantizar el derecho a la educación, se puso en marcha la estrategia nacional “Aprendo en casa”, a través del uso de la radio, televisión e Internet, que buscaron desarrollar en los estudiantes competencias básicas priorizadas del Currículo Nacional de Educación Básica. Esta estrategia demandó acciones complementarias como redefinir el rol de los docentes, generar condiciones para que los estudiantes accedan a la programación y recursos acorde a sus posibilidades dentro de sus hogares en medio del confinamiento. En este panorama se observaron tres escenarios. Sierra (2020)

En la I.E.I N°1012 Angelitos de la Virgen Asunta, se observa que los niños y niñas presentan dificultades relacionadas a la motricidad gruesa, lateralidad y equilibrio, observándose que algunas veces los niños presentan dificultades físicas al completar las tareas y de crear una estrategia para traducir las señales verbales que escuchan o para recordar las tareas por una cantidad de tiempo apropiada al mismo tiempo presentan dificultades para memorizar los pasos necesarios en una actividad. Esto puede ser una señal de que existen problemas de aprendizaje, de coordinación, lateralidad, motricidad, etc.

De continuar con el problema descrito el infante podría presentar limitaciones en el uso de su capacidad de aprendizaje por lo tanto su capacidad para desarrollar su imaginación, poner en práctica su creatividad, conocer el espacio en el que se mueven, tener un mejor control y manejo de su cuerpo, formar su identidad, sentirse bien consigo mismo y tener una mayor confianza en sus habilidades motrices se verían afectados, dichas habilidades son fundamentales para su correcto desarrollo.

Frente a la problemática descrita a continuación se sugiere aplicar y desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años, dichas actividades se desarrollaran mediante las sesiones de clases que se pondrán en práctica, la aplicaciones de las actividades lúdicas serán importantes debido a que es muy importante que los niños entiendan el lenguaje del cuerpo a través del desarrollo de sus motricidad, cabe mencionar también que los bebés y niños pequeños necesitan de la observación, la asimilación lo cual les permite aprender a comportarse como nosotros debido a que los más pequeños aprenden a través de la imitación, dichas habilidades diremos que son primordiales para la subsistencia del ser humano tales como por ejemplo el caminar, vestirse, alimentarse, jugar, correr bailar, etc.

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1. Problema general

¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad?

### 1.2.2. Problemas específicos

- **PE1:** ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de edad?
- **PE2:** ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de edad?

## 1.3. Objetivos de la investigación

### 1.3.1. Objetivo general

Determinar cómo las actividades lúdicas influyen en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- **OE1:** Identificar en qué medida las actividades lúdicas influye en el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de edad.
- **OE2:** Identificar en qué medida las actividades lúdicas influyen en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de edad.

## 1.4. Justificación e importancia del estudio

### 1.4.1. Justificación teórica

El presente estudio centra su atención en las variables de estudio actividades lúdicas y motricidad gruesa, las cuales formarán parte de sustento teórico del estudio de investigación. La información que se obtendrá servirá como antecedente y para ampliar futuros trabajos de investigación tanto a nivel local como nacional.

### 1.4.2. Justificación práctica

El presente estudio de investigación es de vital importancia porque ayuda a fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución educativa inicial N°1012 Angelitos de la Virgen Asunta, periodo 2023, que es fundamental para un adecuado desarrollo integral de los niños y niñas.

### 1.4.3. Justificación metodológica

La presente investigación realizará un análisis cuantitativo de corte pre experimental que permite determinar el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de la



Institución educativa inicial N°1012 angelitos de la Virgen Asunta, periodo 2023. Según Hernández, et al (2014), el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

## **1.5. Delimitación de la investigación**

### **1.5.1. Espacial**

La investigación tendrá como ámbito en la Institución educativa inicial N°1012 Angelitos de la Virgen Asunta, que se encuentra ubicada en el distrito Haqira, departamento de Apurímac.

### **1.5.2. Temporal**

El estudio de este trabajo se lleva a cabo en el año 2023, con la colaboración de Institución educativa inicial N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta

## **1.6. Limitaciones de investigación**

En el desarrollo de la investigación se presentaron las siguientes limitaciones de estudio:

- Escasez de fuentes bibliográficas referido a las actividades lúdicas, lo cual conlleva a realizar el trabajo de una manera no muy exhaustiva.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Morante y Vargas (2019) desarrollo la investigación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años” se parte del objetivo investigativo que se desea lograr, que consiste en determinar cómo las actividades lúdicas aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Enrique Ibáñez Mora”, desplegando complejas capacidades mentales a partir de la correcta construcción y asimilación por parte del niño a lo que se denomina "esquema corporal". La metodología de investigación es de tipo documental y descriptiva ya que permite detallar claramente las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas corresponde a un trabajo cualitativo, su técnica de recolección de información es el análisis de contenido, concluyendo que:

- Es factible ejecutar actividades lúdicas actuales como “sigue mis pasos” para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños del subnivel inicial.
- Innovar la rutina de clases es una estrategia didáctica que ayuda al desarrollo de las habilidades motoras, y mejora el desenvolvimiento corporal. Considera que “en esta edad se producen las mejores adquisiciones y habilidades psicomotrices y se operan importantes adelantos educativos en cuanto a la estructuración corporal.” Se llega a la reflexión que en edades tempranas se debe desarrollar diversas actividades donde el niño adquiera destrezas motoras.
- La aplicación y ejecución de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas del subnivel inicial facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, las docentes utilizan como herramienta de trabajo la metodología juego trabajo creando un aprendizaje significativo en los aprendices.
- Para lograr un desarrollo integral de los niños es necesario identificar cuáles son las actividades lúdicas que aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para mejorar

la coordinación motora de los educandos, teniendo en cuenta edades y diferencias individuales.

Campaña (2020) desarrollo su investigación “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo” El objetivo general fue determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años pertenecientes al CDI “Bosque Encantado Dos”, concluyendo que:

- La motricidad gruesa enfocada en el equilibrio, dinámico y estático, es un elemento fundamental en el desarrollo, físico y cognitivo, de los niños y niñas de edades entre 3 y 4 años
- Existe un porcentaje medio de desconocimiento, en los padres de la población objeto de estudio, sobre la definición, aplicación e importancia de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio para los niños y niñas; sin embargo, existe la disponibilidad e interés por aprender y apoyar a sus hijos
- Se ha podido evidenciar la importancia fundamental de integrar a la familia como eje articulador de procesos educativos y vivenciales dentro contexto escolar, así como a docentes, directivos, profesionales de otras áreas y demás miembros de la comunidad.
- Las principales fortalezas identificadas en la población de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo se relacionan con el correr, caminar, saltar, ser activos, cantar, desplazarse, jugar libremente y tener unos padres colaboradores y participativos en las actividades que enmarcan el desarrollo integral de sus hijos.

- Las principales necesidades identificadas en la población de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo se relacionan con la apatía por reunirse en grupo, los juegos compartidos, la falta de seguridad y sentido de competencia, principalmente en el género femenino, así como dificultad para escuchar, asimilar órdenes y respetar a los compañeros en las actividades grupales.
- Las principales estrategias lúdico-pedagógicas que se necesita implementar se relacionan con la enseñanza en espacios abiertos, actividades en contextos de juegos tradicionales, implementación de herramientas TIC, juegos al aire libre, prácticas deportivas, integración familiar en las diversas actividades, participación en actividades culturales y artísticas, así como enfocar la seguridad y sentido de pertenencia, principalmente en el género femenino.
- Es necesario el planteamiento de estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyan actividades variadas enfocadas en el equilibrio, dinámico y estático, además de contar con parámetros de medición para la respectiva evaluación y análisis como el Pretest y Postest.
- A modo personal en mi labor como docente profesional puedo decir que esta experiencia fue muy enriquecedora en todos los ámbitos en especial que ser líder y articulador de proyectos futuros la primera infancia requiere de mucha dedicación y amor por la profesión.

Tigre y Yascaribay (2022) desarrollo la investigación “Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años”, teniendo como finalidad estimular la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años, en el subnivel Inicial 2, paralelo 1B, de la escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusí de Azogues”. Teniendo enfoque mixto y de tipo descriptiva, concluyendo que:

- En primera instancia, la problemática, la misma que surgió del interés de las investigadoras y de las prácticas preprofesionales, originó un óptimo resultado en la estimulación de la motricidad gruesa, gracias a la utilización de los tres tipos de teatro, a través de actividades lúdicas, las cuales provocaron que los infantes movilizen las partes gruesas del cuerpo. Pues, se logró fortificar habilidades, tales como: correr, saltar en un pie, patear la pelota frente a obstáculos, coordinar movimientos, brincar en dos pies de un lugar a otro, correr en línea recta, realizar giros, inhalar, exhalar, ejecutar desplazamientos con equilibrio y relajar el cuerpo. Dando, como consecuencia el fortalecimiento de sus habilidades motrices gruesas acorde a su edad.
- En referencia, a la pregunta de investigación, se contribuyó en la motricidad gruesa de los infantes de 3 a 4 años, mediante una cartilla de actividades lúdicas, la cual propició varias acciones de movimientos corporales en base a los dominios tanto dinámico como estático. En este aspecto, se recalca el valor de diversificar actividades y ejercicios, a partir de una temática, como en este caso mediante los tipos de teatro, lo que fortificó la motricidad gruesa de los objetos de estudio.
- Con respecto, al objetivo general esta investigación alcanzó este objetivo, por medio de la implementación de la propuesta educativa; misma que contribuyó en la motricidad gruesa en infantes de 3 a 4 años, a través del uso de los tres tipos de teatro. Mediante, ejercicios corporales, manteniendo el equilibrio, coordinando movimientos ojo-pie, realizando acciones con ritmo, ejecutando ejercicios de respiración y relajación.
- Dando como resultado, el refuerzo en los dominios de la motricidad gruesa. En relación, al objetivo específico número uno sobre la fundamentación teórica, se abarcó los contenidos más esenciales de la investigación, en base a categorías como: teatro en Educación Inicial y motricidad gruesa, ahondando desde lo general hasta lo particular.

- Cada apartado fue desglosado de manera crítica con convergencia y divergencia, admitiendo tener una postura en relación al tema. En referencia, a la primera categoría se resalta el contenido de la autora Femenina en el año 2016, pues su teoría sobre los tipos de teatro, sirvió de referencia para la construcción de actividades lúdicas e inclusive las investigadoras llevaron más allá de dichas concepciones; a través de cada tipo de teatro el infante se convirtió en títere, marioneta y mimo para cada actividad. Por otro lado, la categoría de la motricidad gruesa se respaldó por Pacheco en el año 2015, por su clasificación de los dos dominios de la motricidad gruesa, siendo estos componentes base para la estimulación
- En cuanto, al objetivo específico número tres se elaboró una cartilla dirigida a infantes de 3 a 4 años como beneficiarios directos y para la docente de Educación Inicial como beneficiarios indirectos. La misma, consta de actividades lúdicas basadas en los tres tipos de teatro para estimular la motricidad gruesa. Se encuentra acorde al modelo constructivista, la cual se conforma de objetivos, fundamentación pedagógica y teórica.

### 2.1.2. Antecedentes nacionales

Aguedo y Hurtado (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” teniendo como objetivo determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault. De diseño aplicada con una muestra de 21 niños. Llegando como conclusiones:

- Los efectos que se alcanzaron mediante la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa fue dar una variedad de actividades motrices que ayuda al niño a obtener logros significativos que aparecerán en su vida escolar y en el trayecto evolutivo de su vida garantizando el éxito tales como el dominio de su movimiento corporal el cual es importante para el manejo de la lectura, escritura y

calculó, también se mejoró la memoria, atención, concentración, creatividad y dominio de sí mismo.

- Las manifestaciones que presentaban los niños antes de la aplicación del programa experimental fue torpeza de movimientos, movimientos pobres y dificultad en su realización en las diferentes actividades propuestas lo cual dificultaba en ellos logros significativos como la falta de atención y poco desarrollo de su creatividad, imaginación y dominio de sí mismo.
- Las características que presentan los niños después de la aplicación del programa experimentales dominio de su movimiento corporal, equilibrio, lateralidad, coordinación y agilidad y así mismo como la orientación espacial por medio del cual desarrolla la iniciativa propia, asume roles y disfruta del juego en grupo y a expresarse con libertad.
- La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.
- La psicomotricidad, su conocimiento y su práctica, puede ayudarnos a todos a comprender y mejorar nuestras relaciones con nosotros mismos, con los objetos y con las personas que nos rodean. La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, 129 principalmente en la infancia, que tienen su núcleo de desarrollo en el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.
- Por último, podemos decir que la psicomotricidad, es el dominio corporal para el desarrollo del aprendizaje. La función que tiene el movimiento y sus relaciones con las funciones mentales para el desarrollo de la personalidad y el aprendizaje.

Chavez y Huaman (2019) en su investigación “Actividades lúdicas de coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la Institución Educativa Particular N°00696-

Huancavelica” tuvo el propósito determinar la influencia de las actividades lúdicas en la coordinación motora gruesa en niños de 2 años de edad en la Institución Educativa N°000696-Huancavelica. La investigación fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño pre experimental; con una muestra de 10 niños de 2 años se empleó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo para recolectar datos sobre las variables de estudio, concluyendo:

- Los resultados confirman que las actividades lúdicas influyeron significativamente en el desarrollo de la coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la institución educativa particular N°00696-Huancavelica, con un nivel de confianza del 100%
- Antes de la aplicación de las actividades lúdicas en la Institución Educativa Particular N°00696 de la localidad de Huancavelica se observó que el 80 % (8 de 10 niños) no tienen desarrollado plenamente la coordinación motora gruesa, en tanto que sólo dos niños demuestran tener con ciertas debilidades un desarrollo de coordinación motora gruesa.
- Durante la aplicación de las actividades lúdicas observamos que los niños van mejorando poco a poco gracias a las sesiones planteadas, teniendo en cuenta las dimensiones de tono y fuerza muscular y del dominio corporal dinámico con nuestra ayuda y la voluntad de cada niño.
- Después de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños de 2 años de edad de la Institución Educativa Particular N°00696 de la localidad de Huancavelica, se observó que el 100% (10 niños) demostraron tener buena coordinación motora gruesa.
- Karl Groos nos habla sobre la importancia del juego en la vida del hombre ya que para Groos el juego es innato la cual ayuda al niño a su desarrollo integral, cognitivo y social llegando a la conclusión que las actividades lúdicas (juego) ayudo al niño en su desenvolvimiento.

- Emmi Pikler nos habla sobre la motricidad la cual nos dice que el desarrollo motor es espontáneo mediante sus actividades autónomas en función a la maduración nerviosa de los niños; llegando a la conclusión que gracias a la coordinación motora gruesa el niño va desarrollando su postura, eje corporal y autonomía.

Martínez, (2020) desarrollo la investigación “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 “San Gabriel” Pomalca Chiclayo. Perú. 2019”. El objetivo fue determinar la influencia de actividades lúdicas para incrementar la motricidad gruesa, y un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, gatear, caminar, subir – bajar, atrapar, y aplicar las actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa. La metodología experimental descriptiva cuya población fue de 300 estudiantes de 3 a 5 años, se tomó muestra de una sección de niños de 4 años de 23 estudiante, teniendo como conclusiones:

- Los niños presentan problemas de psicomotricidad gruesa, esto se observa en el diagnóstico hecho a los estudiantes de 4 años y se demuestra en la carencia de concentración en las actividades lúdicas y se ve reflejado en el bajo rendimiento académico.
- Con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades como equilibrio, coordinación y lateralidad y los niños se alentaron cada vez en realizarlas con más precisión, confianza y soltura.
- La influencia de estas actividades se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades como correr, saltar, gatear, caminar subir – bajar, atrapar.

### 2.1.3. Antecedentes locales

(Huamani & Taipe , 2019) realizando la investigación “Juegos activos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada - Abancay, 2019” tuvo como objetivo Determinar que los juegos activos desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa

Inicial N° 02 María Inmaculada - Abancay, 2019. Desde la perspectiva de una investigación es de tipo aplicada, utilizando el método deductivo, en el diseño pre experimental en el proceso se aplicó talleres de juegos activos para desarrollar las dimensiones de la formulación del estudio de investigación; coordinación general, equilibrio y coordinación viso motriz. Utilizando como método de evaluación la escala de aprendizaje del nivel inicial con relación a los ítems que miden el desarrollo de motricidad gruesa, mediante el instrumento la lista de cotejo. Concluyendo que:

- Se encontró que la aplicación de juegos activos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución de Educación Inicial N° 02 María Inmaculada - Abancay, 2019, lo que lleva a constatar que estas actividades se componen de estrategias mecánicas. Al aire libre. con el cuerpo y los objetos que posibilitan el desarrollo de habilidades relacionadas con la coordinación general, la coordinación visual y el equilibrio corporal. Esta contribución al desarrollo de la motricidad gruesa es muy significativa, ya que el valor  $p = 1.1921E-7 < \alpha = 0,05$ . Además, esta afirmación se ve reforzada por el hecho de que 24 de un total de 26 niños de la muestra mejoraron el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que refleja la coordinación general, la visión motora y el equilibrio.

Sevillanos (2019) realizando la investigación “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín Niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco” como objetivo fue determinar la relación que existe entre el juego y la motricidad gruesa en la Institución Educativa Inicial Jardín Niño de Praga del distrito de Urcos de la provincia de Quispicanchis, región Cusco. Desde la perspectiva de una investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo – explicativo y de diseño correlacional; se realizó un conjunto de actividades utilizando los conceptos teóricos básicos de los juegos y la motricidad gruesa; por lo que se recogió información mediante los diagnósticos, observaciones y encuestas, para ello se utilizó la muestra probabilística determinando 6 docentes, dos administrativos y 18 estudiantes entre niños y niñas. Concluyendo que:

- Tres parámetros medidos en el test determinan la capacidad de enriquecer estrategias lúdicas y actividades para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas del jardín Niño

de Praga del distrito de Urcos de la provincia Quispicanchis, Cusco. Tierra... Más del cincuenta por ciento fueron inapropiados, lo que significa que el uso del juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa y, por ende, el aprendizaje, es frecuente por diversas razones, pero principalmente porque las estrategias deben mejorarse. con materiales para el desarrollo de juegos con consecuencias para el desarrollo psicosocial de niños y niñas.

## **2.2.Bases teóricas**

### **2.2.1. Motricidad gruesa**

#### **2.2.1.1. Teoría de desarrollo motriz infantil**

Para Semino (2016) indica que teniendo en cuenta que, en la teoría del desarrollo motor del niño, propuesta por Gallahue en 1982, se manifiesta la existencia de etapas por las que atraviesa un individuo en el proceso de desarrollo motor en determinados momentos de la vida, se ha establecido. La etapa de movimientos reflejos considerada, desde el desarrollo intrauterino hasta el primer año de vida, indica la etapa de aprendizaje y procesamiento de la información. La fase motora restante se diferencia entonces, entre el nacimiento y los dos años de edad, dando lugar a una fase de inhibición refleja y una fase inicial de control motor. Se distingue la etapa de motricidad básica, diciendo que en niños de 2 a 3 años es una etapa temprana, en niños de 4 a 5 años - primaria y en niños de 6 a 7 años - edad adulta. Una fase motora específica se refiere a la transición en niños de 7 a 10 años; y especialmente para niños de 11 a 13 años. Finalmente, existe un período de motricidad especializada que comienza a los 14 años. Para Gallahue, una persona crece de lo simple a lo complejo en el curso de su desarrollo motor; De lo general a lo específico. Las habilidades motoras se caracterizan por la física (elementos de un arreglo físico) y factores mecánicos (centro de gravedad, línea de gravedad, ley de inercia, aceleración y respuesta de acción).

#### **2.2.1.2. Concepto de Motricidad Gruesa**

Para Serrano (2013), La coordinación motriz y su motricidad gruesa porque sus movimientos son descoordinados y tienen problemas al realizar cualquier tipo de actividad física. Se puede tomar en cuenta también a la planificación anual de los docentes en el área

de Cultura Física que se centran a ciertas actividades descuidando los procesos de educación que deberían aplicar a cada nivel o año de educación

El ser humano con el pasar del tiempo ha tenido que desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas para poder sobrevivir en el medio que habita por ende es de suma importancia el desarrollo de la coordinación motriz para el desarrollo integro de sus movimientos para realizar cualquier tipo de actividad.

### 2.2.1.3. Dimensiones de la motricidad gruesa

#### **Dominio corporal dinámico**

De acuerdo a Zhunio (2015), Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo separadas en tiempo, espacio y esfuerzo para lograr rapidez, exactitud y economía del movimiento, este dominio requiere calidad, sincronización y armonía, dado por el dominio segmentario, por la seguridad en la acción, madurez neurológica y un ambiente estimulante, este dominio corporal proporciona al niño seguridad e independencia el niño puede entender la capacidad de controlar su propio cuerpo, permitiéndole desarrollar el dominio de cada parte de su cuerpo, pérdida de inhibición, madurez neurológica que va con la edad e integración del esquema corporal.

El dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir, hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedades. Este dominio corporal proporcionara al niño o niña una confianza en sí mismo y mayor seguridad ya que se da cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo.

#### **Dominio corporal estático**

Citando a Galindo (2015), Son las actividades motrices que llevaran al niño o niña a interiorizar su esquema corporal. Aspectos que permiten el dominio corporal estático.

todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal; integraremos aquí por tanto la respiración y relajación, que ayudarán al niño a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio yo.

- **Tonicidad:** el tono muscular se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para poder realizar cualquier movimiento, como caminar, coger objetos, estirarse, relajarse.

- **Autocontrol:** es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento.
- **Respiración:** función mecánica y automática regulada por centros respiratorios.
- **Relajación:** reducción voluntaria del tono muscular, puede ser global o voluntaria

### **Dominio del Cuerpo**

De acuerdo a Latorre (2020), es una capacidad física que le permite al ser humano realizar tareas que requieren de un dominio óptimo de los segmentos corporales, la falta de estimulación y desarrollo de esta capacidad conlleva a poseer dificultades para resolver tareas académicas como: escribir más rápido, dibujar, pintar, etc. Y tareas cotidianas como: abotonarse una camisa, amarrarse los zapatos, etc.; en la edad infantil se considera hacer énfasis en el desarrollo de la coordinación fina, porque se ha demostrado que es allí donde se obtienen mejores resultados

#### **2.2.2. Actividades lúdicas**

##### **2.2.2.1. Teoría de la dinámica infantil Federic J.J. Buytendijk**

Gallardo (2018) hace mención que Federic J.J. Buytendijk, el juego se entiende como una actividad enraizada en la relación o motivación del niño. Si los adultos no tienen esta actitud juvenil, los niños no pueden participar en el juego adecuado, lo cual es una manifestación de inmadurez, taciturno, impulsivo, tímido y patético; y un juego con algún objeto, con algunos elementos y más.

El autor señala que el juego depende del dinamismo del niño, y que el niño juega porque es niño, es decir, la peculiaridad de su "actividad" sólo lo incita a jugar.

Buytendijk en el año 1935, explica la dinámica de los juegos en cinco categorías: los juegos son siempre juegos con algo; cada juego necesita ser desarrollado; hay un elemento de sorpresa y riesgo; también hay demarcaciones, campos de juego y algunas reglas; y debe haber una alternativa entre la tensión y la relajación. Para este autor, el juego está hecho de algo (imágenes).

La teoría de juegos de Boytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas evolutivas de la adolescencia y la edad adulta, y estrecha el concepto de juego, reduciendo solo el juego con objetos/juguetes, excepto excluyendo las actividades recreativas que se caracterizan solo por los componentes físico/motores.

### 2.2.2.2. Concepto de actividades lúdicas

Para Candela (2020) la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo.

Venegas, Proaño, Tello, & Castro (2021) considera que las actividades lúdicas deben tener como objetivo maximizar la diversión, la relajación y la risa espontánea. Es decir, los juegos intentan descubrir el origen de las emociones que a veces son retenidas por el formalismo rutinario, serio y poco dispuesto a socavar el plan impuesto.

### 2.2.2.3. Dimensiones de las actividades lúdicas

#### **Pedagogía**

Para Gomez y Pulido, (2016) la pedagogía se constituye como saber sistemático a partir de las preocupaciones de la modernidad. Esta preocupación surge por la ruptura con la escolástica que conduce a diferenciar formas de saber de las formas de aprender, lo que constituye la idea de "método" de enseñar diferente al "método" del saber.

#### **Social**

De acuerdo a Lacunza y De González, (2009) Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos. La característica esencial de estas habilidades es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje por lo que no pueden considerárselas un rasgo de personalidad.

#### **Recreativa**

Para Serrada (2007) es preciso que la actividad recreativa persiga también un fin educativo. Los niños(as) necesitan la compañía de otros niños(as), pero también es precisa la compañía de adultos que sepan cómo tratarlos, dirigir sus juegos y emplear adecuadamente el material recreativo. En las sesiones de juego pueden participar los padres y el personal sanitario, siempre que su actuación sea limitada para facilitar las interacciones

entre los niños(as), la libre expresión de sus sentimientos y la utilización flexible de los materiales

### 2.3 Definición de términos

- **Lúdico:** Se utiliza para calificar a aquello vinculado al juego: la actividad que se realiza con fines recreativos o para competir y que se basa en reglas. Lo lúdico, por lo tanto, está relacionado al entretenimiento. (Pérez, 2018)
- **Motricidad gruesa:** La motricidad gruesa son todas aquellas acciones que podemos realizar gracias a nuestra capacidad de coordinar el sistema nervioso central y su función sobre la contracción muscular de nuestro cuerpo. Estas habilidades son perfeccionables y se pueden mejorar con práctica o mediante la experiencia. (Márquez, 2023)
- **Motricidad:** La noción de motricidad hace referencia a la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse. (Pérez, 2018)
- **pedagogía:** La pedagogía es la ciencia que se encarga del estudio de métodos y técnicas aplicadas a la educación y a la enseñanza. Analiza los fenómenos educativos a fin de aportar soluciones de manera sistemática, con el objeto de brindar apoyo y orientación a la educación en todos sus aspectos. (Sanchez, 2023)
- **Socialización:** Se denomina socialización o sociabilización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.
- **Actividades recreativas:** Las actividades recreativas son aquellas que nos permiten distraernos y aliviarnos de las responsabilidades y del trabajo. Por lo tanto, se trata de tareas realizadas de manera voluntaria y entusiasta que aportan un diverso grado de relajación, diversión y socialización, sin obligación de por medio.

## CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Hipótesis de la investigación

#### 3.1.1. *Hipótesis central o general*

Las actividades lúdicas influyen directa y significativamente en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.

#### 3.1.2. *Hipótesis específicas*

- Las actividades lúdicas influyen directa significativamente en el dominio corporal dinámico los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.
- Las actividades lúdicas influyen directa significativamente en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.

### 3.2. Variables de la investigación

#### 3.2.1. *Variable independiente*

- Actividades lúdicas

#### 3.2.2. *Variable dependiente*

- Motricidad gruesa

### 3.2.3. Operacionalización de variables

**Tabla 1.**  
*Variable independiente*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre. (Gallardo, 2018)	La actividad lúdica es una manera de integrar a los estudiantes con el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y así mismo entender el funcionamiento de la sociedad, además la actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad por lo tanto es un recurso pedagógico que favorece la integración social y recreativa de los niños.	• Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquiere información para enriquecer sus conocimientos a través de la experimentación en el juego.</li> <li>• Interactúa con sus compañeros al realizar diferentes actividades de juego libre.</li> </ul>
			• Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con las personas de su entorno.</li> <li>• Demuestra empatía con sus pares, estimula su creatividad.</li> <li>• Realiza juegos grupales respetando las normas de convivencia.</li> </ul>
			• Recreativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa y participa activamente en el proceso de los juegos.</li> <li>• Demuestra sus emociones al momento de realizar la actividad.</li> <li>• Reconoce y expresa sus sentimientos y/o emociones.</li> </ul>

**Tabla 2.**  
*Variable dependiente*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Motricidad gruesa	Son las habilidad y destrezas para hacer movimientos o desplazamientos grandes ejercitando la coordinación y el equilibrio, principalmente, por lo que en niños y niñas de la primera infancia es un aspecto primordial que se debe identificar y trabajar enfocándose en la enseñanza y ejecución de manera integral con estrategias que favorezcan el aprendizaje; Ruíz & Ruíz (2017).	La motricidad gruesa se refiere a aquellas actividades que requieren el uso de las extremidades gruesas del cuerpo, esta comprende el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio corporal dinámico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo</li> <li>• Reconoce las partes de su cara.</li> <li>• Desarrolla su orientación en un lugar en el espacio.</li> <li>• Desarrolla su lateralidad</li> <li>• Desarrolla su equilibrio</li> <li>• Desarrolla su atomía</li> <li>• Controla sus músculos</li> <li>• Reconoce los sonidos de su cuerpo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio corporal estático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones de autoconocimiento</li> <li>• Fortalece su tono muscular</li> <li>• Realiza ejercicios de respiración</li> <li>• Realiza ejercicios de relajación</li> <li>• Fortalece su atención y concentración.</li> <li>• Mantiene su equilibrio estático</li> </ul>

### **3.3. Método de la investigación**

#### **3.3.1. Enfoque de investigación**

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica a y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández , Fernández, & Baptista, 2014, pág. 4). Puesto que a través de la aplicación de la escala de evaluación se podrá obtener información de cada uno de los niños (as) que posteriormente serán analizados y tabulados con la finalidad de comprobar la hipótesis del proyecto de investigación.

#### **3.3.2. Tipo de investigación**

La presente investigación es Aplicada, En tal sentido la investigación aplicada es aquella que tiene como objetivo resolver problemas concretos y prácticos de la sociedad o las empresas. (Rus, 2022)

#### **3.3.3. Alcance o nivel de investigación**

El nivel de estudio que se utiliza es el explicativo que, según Hernández, 2014 los estudios explicativos pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian. Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. (Hernández , Fernández, & Baptista, 2014)

#### **3.3.4. Diseño de investigación**

En el presente estudio de investigación se emplea el diseño pre experimental, dado que se establece la relación de la variable independiente las actividades lúdicas tomada como estrategia y su grado de influencia con la variable dependiente motricidad gruesa. Para tal caso citaremos a Hernández (2014), quien indica que el diseño pre experimental es usado cuando el investigador busca establecer el posible efecto de una causa que se manipula, por lo tanto el grupo de control es mínimo, para el presente trabajo se utilizará el siguiente diagrama.

G.E 01      X      02

Donde:

- GE = Grupo experimental.

- O1 = Pretest del grupo experimental, desarrollo de la motricidad gruesa.
- X = Variable independiente o experimental, Aplicación de las actividades lúdicas.
- O2 = Postest del grupo de experimental, desarrollo de la motricidad gruesa.

### 3.4. Población y muestra del estudio

#### 3.4.1. Población

Arias (2012), sostiene que la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio.

En tal sentido la población del presente trabajo de investigación son los niños y niñas. I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac

**Tabla 3.**  
Numero de niñas y niños

Aula	Edad	N° niñas	N° niños	Total
	3 años	14	8	22
	4 años	15	6	21
	5 años	13	9	21
			Total	64

Fuente: Nomina de matrículas según SIAGE 2022

#### 3.4.2. Muestra

Arias (2012), manifiesta que la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. En tal sentido la muestra de la presente investigación está constituida por estudiantes de 4 años del aula azul de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac con un total de 21 niños y niñas.

#### 3.4.3. Muestreo

Para el propósito de la presente investigación el tipo de muestra a tomar es no probabilística debido a que la población elegida no dependerá de la probabilidad, para tal caso citaremos a Hernández (2014), quien manifiesta que la muestra no probabilística o dirigida es un Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.

Y es dirigida o intencional ....

### 3.5. Técnica e instrumento de recolección de datos

#### 3.5.1. Técnicas de recolección de datos

Para el propósito de la siguiente investigación, la técnica de recolección de datos es la observación. Para tal caso Hernández (2014) sostiene que la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

#### 3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Hernández (2014), manifiesta que un instrumento de medición es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente. En tal sentido para la siguiente investigación se usará la guía de observación que es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. La guía de observación tiene el objetivo de apreciar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones.

### 3.6. Técnica de procesamiento de datos

Para la presente investigación los resultados serán obtenidos a través del pre test y post test, los cuales serán tabulados de forma estadística con ayuda de software Excel y spss, para luego presentarlos en gráficos estadísticos y sus respectivos cuadros, para finalmente realizar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

#### 3.7. Aspectos éticos

#### ASPECTO ADMINISTRATIVO

#### A. Presupuesto o costo del proyecto

*Tabla 4.*  
*Presupuesto del proyecto*

RUBRO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
<b>BIENES</b>		
• Libros	200.00	
• Separatas	50.00	
• Útiles de oficina	100.00	2870.00
• Impresora	2500.00	
• Hojas bond	20.00	



**SERVICIOS**

• Impresiones	40.00	
• Digitación	100.00	1250.00
• Folder	10.00	
• Pasajes	500.00	
• Luz	320.00	
• Internet	280.00	

---

<b>IMPREVISTOS</b>	412.00	412.00
--------------------	--------	--------

---

<b>TOTAL</b>	4532.00	4532.00
--------------	---------	---------

---

SON: Cuatro mil quinientos treinta y dos soles.

**B. Financiamiento**

El presente trabajo de investigación es autofinanciado por las tesistas.

### C. Cronograma de actividades

**Tabla 5 .**  
*Cronograma de actividades*

ACTIVIDADES		AÑO 2023											
		E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1	Identificación del problema de investigación	■	■										
2	Enunciación del problema de investigación.		■	■									
3	Elaboración de la matriz de consistencia			■	■								
4	Planteamiento del problema, objetivos y justificación			■	■								
5	Construcción del marco teórico				■								
6	Elaboración del proyecto				■	■							
7	Aprobación del proyecto					■							
8	Elaboración del instrumento					■							
9	Gestión de apoyo institucional					■							
10	Validación de los instrumentos de investigación					■							
11	Aplicación de instrumentos						■	■					
12	Organización y tabulación de datos							■	■				
13	Análisis e interpretación de datos								■	■			
14	Análisis de resultados y contratación de hipótesis									■			
15	Redacción de informe									■	■		
16	Revisión y aprobación de informe de investigación										■	■	
17	Presentación del informe final de tesis											■	■
18	Sustentación del estudio de investigación												■



### 3.8. Control y evaluación del proyecto

El presente estudio de investigación cuenta con el soporte de los docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública Santa Rosa, para tal efecto serán los docentes serán los encargados de la revisión del presente trabajo de investigación el cual será se realizará a través de coordinaciones entre el asesor y la tesista.



### Bibliografía

- Lacunza, A., & De González, N. (2009). Las habilidades sociales e niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. Obtenido de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&nrm=iso). ISSN 1688-4221
- 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. 2019: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación - Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. 2020: Universidad Santo Tomás.
- Candela, Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Chavez, J., & Huaman, N. (2019). *Actividades lúdicas de coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la Institución Educativa Particular N°00696-Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cuya, Y. (27 de Enero de 2022). [www.gob.pe](http://www.gob.pe). Obtenido de [www.gob.pe](http://www.gob.pe): <https://www.gob.pe/institucion/hospitalloayza/noticias/579601-desarrollo-psicomotriz-en-menores-de-edad-se-vio-afectada-por-pandemia-covid-19>
- Galindo Galdamez, E. J. (2015). *Manual para desarrollar la psicomotricidad en niños del nivel preprimaria*. Ecuador: Universidad Rafael Landívar.
- Gallardo, J. (2018). Teoría del juego como recursos educativo. *Innovagogia 2018*, 1-12.
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. España: INNOVAGOGIA.
- Gomez, L., & Pulido, O. (2016). La pedagogía y su presente: umbrales y relaciones. *Praxis & Saber*, 9-14.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

- Huamani , M., & Taipe , R. (2019). *Juegos activos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada - Abancay, 2019*. Abancay : Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Latorre, E. (2020). *Coordinación óculo-manual en niños y niñas de 6 a 12 años*. Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Márquez, L. (12 de Marzo de 2023). *www.mundoprimary.com*. Obtenido de [www.mundoprimary.com](https://www.mundoprimary.com): <https://www.mundoprimary.com/blog/motricidad-gruesa>
- Martinez, R. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 "San Gabriel" Pomalca Chiclayo. Perú. 2019*. Chimbote: Universidad Católica Los Angeles Chimbote.
- Morante, M., & Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Peréz, J. (22 de Noviembre de 2018). *definicion.de*. Obtenido de [definicion.de](https://definicion.de): <https://definicion.de/ludico/>
- Ruíz, A., & Ruíz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil - Ecuador : Compas .
- Rus, E. (27 de Noviembre de 2022). *https://economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com>: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-aplicada.html>
- Sanchez, A. (24 de Enero de 2023). *conceptodefinicion.de/*. Obtenido de [conceptodefinicion.de/](https://conceptodefinicion.de/): <https://conceptodefinicion.de/pedagogia/>
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. Piura: Universidad de Piura.
- Serrada, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Educere*, 11(39), 639-646. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102007000400008&lng=es&nrm=iso](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000400008&lng=es&nrm=iso)>. accedido en 21 marzo 2023
- Serrano Cabrera , E. M. (2013). *la coordinacion motriz y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa d elos estduiantes del decimo año de educacion basicadel*



- isntituto tecnologico superior MARIA NATALIA VACA de la ciudad de Ambato .  
Amabato: Univerasidad Tecnica de Ambato.
- Sevillanos, P. (2019). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín Niño de Praga del distrito de Urcos - Cusco*. Arequipa: Universidad nacional de san Agustin de Arequipa.
- Sierra, R. (30 de Setiembre de 2020). La educación en Apurímac en tiempos de pandemia. *La educación en Apurímac en tiempos de pandemia*.
- Tigre, M., & Yascaribay, J. (2022). *Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años*. Ecuador: Univeraidad Nacional de Educacion.
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Wenner , M. (12 de Enero de 2022). ¿Cómo está afectando la pandemia de coronavirus al cerebro de bebes y niños? *La Republica* .
- Zhunio Matute, M. E. (2015). *Influencia de la actividad ludica en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro*. Cuenca: Universidad de Cuenca.



## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título:** ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 1012 ANGELITOS DE LA VIRGEN ASUNTA, APRÍMAC- 2023

**Tabla 1.**  
 Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<b>General</b>	<b>General</b>	<b>General</b>	<b>Variable 1/ Independiente:</b>	<b>Enfoque de investigación:</b>
¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 ¿Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023?	Determinar cómo las actividades lúdicas influyen en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023	Las actividades lúdicas influyen directa y significativamente en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.	Actividades lúdicas	Cuantitativo
<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Específicas</b>	<b>Dimensiones:</b>	<b>Tipo de investigación:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PE1:</b> ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 ¿Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023?</li> <li>• <b>PE2:</b> ¿En qué medida las actividades lúdicas influyen en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 ¿Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>OE1:</b> Identificar en qué medida las actividades lúdicas influye en el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.</li> <li>• <b>OE2:</b> Identificar en qué medida las actividades lúdicas influyen en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>HE1:</b> Las actividades lúdicas influyen directa significativamente en el dominio corporal dinámico los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.</li> <li>• <b>HE2:</b> Las actividades lúdicas influyen directa significativamente en dominio corporal estático de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1012 Angelitos de la Virgen Asunta, Apurímac- 2023.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedagógica</li> <li>• Social</li> <li>• Recreativa</li> </ul>	Básica
			<b>Variable 2/Dependiente:</b>	<b>Nivel de Investigación:</b>
			Motricidad gruesa	Exploratorio
			<b>Dimensiones</b>	<b>Diseño de investigación:</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio corporal dinámico.</li> <li>• Dominio corporal estático.</li> </ul>	Población:
				Niños y niñas de 5 años
				<b>Muestra:</b>
				Niños y niñas
				<b>Técnica de muestreo:</b>
				No probabilística
				<b>Técnicas e instrumentos:</b>
				<b>Metodología de análisis de datos:</b>

Fuente: Elaboración propia

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Tabla 2.**

*Matriz de operacionalización que mide la variable dependiente*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre. (Gallardo, 2018)	La actividad lúdica es una manera de integrar a los estudiantes con el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y así mismo entender el funcionamiento de la sociedad, además la actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad por lo tanto es un recurso pedagógico que favorece la integración social y recreativa de los niños.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedagógica</li> <li>• Social</li> <li>• Recreativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquiere información para enriquecer sus conocimientos a través de la experimentación en el juego.</li> <li>• Interactúa con sus compañeros al realizar diferentes actividades de juego libre.</li> <li>• Interactúa con las personas de su entorno.</li> <li>• Demuestra empatía con sus pares, estimula su creatividad.</li> <li>• Realiza juegos grupales respetando las normas de convivencia.</li> <li>• Interactúa y participa activamente en el proceso de los juegos.</li> <li>• Demuestra sus emociones al momento de realizar la actividad.</li> <li>• Reconoce y expresa sus sentimientos y/o emociones.</li> </ul>

**Tabla6.**

*Matriz de operacionalización que mide la variable independiente*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Motricidad gruesa	Son las habilidad y destrezas para hacer movimientos o desplazamientos grandes ejercitando la coordinación y el equilibrio, principalmente, por lo que en niños y niñas de la primera infancia es un aspecto primordial que se debe identificar y trabajar enfocándose en la enseñanza y ejecución de manera integral con estrategias que favorezcan el aprendizaje; Ruíz & Ruíz (2017).	La motricidad gruesa se refiere a aquellas actividades que requieren el uso de las extremidades gruesas del cuerpo, esta comprende el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.	• Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo</li> <li>• Reconoce las partes de su cara.</li> <li>• Desarrolla su orientación en un lugar en el espacio.</li> <li>• Desarrolla su lateralidad</li> <li>• Desarrolla su equilibrio</li> <li>• Desarrolla su atomía</li> <li>• Controla sus músculos</li> <li>• Reconoce los sonidos de su cuerpo</li> </ul>
			• Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones de autoconocimiento</li> <li>• Fortalece su tono muscular</li> <li>• Realiza ejercicios de respiración</li> <li>• Realiza ejercicios de relajación</li> <li>• Fortalece su atención y concentración.</li> <li>• Mantiene su equilibrio estático</li> </ul>

### MATRIZ DE INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicadores	Actividades
Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pedagógica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquiere información para enriquecer sus conocimientos a través de la experimentación en el juego.</li> <li>Interactúa con sus compañeros al realizar diferentes actividades de juego libre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad de reconocimiento del cuerpo</li> <li>Actividad para el desarrollo del trabajo grupal</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con las personas de su entorno.</li> <li>Demuestra empatía con sus pares, estimula su creatividad.</li> <li>Realiza juegos grupales respetando las normas de convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad de comunicación</li> <li>Actividad de desarrollo de emociones</li> <li>Actividad para el desarrollo y comprensión de normas de convivencia</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recreativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa y participa activamente en el proceso de los juegos.</li> <li>Demuestra sus emociones al momento de realizar la actividad.</li> <li>Reconoce y expresa sus sentimientos y/o emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad de juegos de carrera</li> <li>Premiación a los participantes</li> <li>Actividad de identificación de sentimientos de los otros participantes en los juegos</li> </ul>

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración	
Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio corporal dinámico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo</li> </ul>	Identifica las extremidades superiores Identifica sus extremidades inferiores	En Inicio : (00 - 10)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cara.</li> </ul>	Apunta y reconoce sus ojos, nariz, boca cuando se le pregunta Suele comunicar las partes de la cara	En proceso : (11-13)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su orientación en un lugar en el espacio.</li> </ul>	Se ubica en un lugar donde se encuentra Suele identificar su entorno	Logro Previsto : (14-17)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su lateralidad</li> </ul>	Identifica su lado derecho Identifica su lado izquierdo	Logro destacado : (18-20)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su equilibrio</li> </ul>	Puede pararse con un solo pie Puede saltar en un solo pie Puede caminar en una sola línea sin caerse		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su anatomía</li> </ul>	Tiene un tamaño promedio con el resto de los niños		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controla sus músculos</li> </ul>	Realiza los ejercicios con normalidad Suele ser flexible		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los sonidos de su cuerpo</li> </ul>	Identifica los crujidos al realizar movimientos Cuando escucha un crujido extraño al realizar algún movimiento comunica a la docente		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio corporal estático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones de autoconocimiento</li> </ul>	Controla sus movimientos Suele caminar o correr sin tropezarse Suele caminar o correr sin empujar a sus compañeros	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalece su tono muscular</li> </ul>	Suele realizar ejercicios con normalidad No presenta cansancio al realizar los ejercicios	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza ejercicios de respiración</li> </ul>	Exhala e inhala con normalidad Llena sus pulmones de aire cuando exhala			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza ejercicios de relajación</li> </ul>	Cuando tiene algún problema suele respirar para relajarse			

- 
- |  |  |
|--|--|
| • Fortalece su atención y concentración. | Esta atento a las indicaciones de la docente<br>Este concentrado en las actividades de clase |
| • Mantiene su equilibrio estático        | Cuando se cae se levanta fácilmente  |
- 



**Ficha de cotejo**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA – CUSCO**

**PROGRAMA ACADÉMICO EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO: “ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N°  
1012 ANGELITOS DE LA VIRGEN ASUNTA, APURÍMAC.”**

**Nombre del niño/a:** \_\_\_\_\_

**Edad: 4 Años**

En inicio	Esta categoría indica que el niño o niña está comenzando a adquirir las habilidades o conocimientos necesarios, pero aún no los ha dominado por completo. Es probable que el niño o niña esté en las primeras etapas de comprensión y aplicación de los conceptos, y puede requerir más tiempo y práctica para alcanzar el nivel deseado
En proceso	Cuando se marca a un niño o niña como "en proceso", significa que está avanzando en la adquisición de las habilidades o conocimientos necesarios, pero aún no ha llegado al nivel de dominio esperado. Esto sugiere que el niño o niña está trabajando activamente para mejorar y desarrollar sus habilidades.
Logro previsto	Esta categoría indica que el niño o niña ha alcanzado el nivel de desempeño esperado según los objetivos de aprendizaje. En otras palabras, ha logrado lo que se esperaba que lograra en ese momento. Este término sugiere que el niño o niña ha cumplido con las expectativas en términos de habilidades o conocimientos.

Destacado	Cuando un niño o niña es calificado como "destacado", significa que ha superado las expectativas y ha demostrado un nivel de dominio más allá de lo que se requería originalmente. Esto indica que el estudiante ha desarrollado un nivel avanzado de habilidades o conocimientos en comparación con sus compañeros.
-----------	--

Ítems/reactivos	En inicio	En proceso	Logro previsto	Destacado
Identifica las extremidades superiores				
Identifica sus extremidades inferiores				
Apunta y reconoce sus ojos, nariz, boca cuando se le pregunta				
Suele comunicar las partes de la cara				
Se ubica en un lugar donde se encuentra				
Suele identificar su entorno				
Identifica su lado derecho				
Identifica su lado izquierdo				
Puede pararse con un solo pie				
Puede saltar en un solo pie				
Puede caminar en una sola línea sin caerse				
Tiene un tamaño promedio con el resto de los niños				
Realiza los ejercicios con normalidad				
Suele ser flexible				
Identifica los crujidos al realizar movimientos				
Cuando escucha un crujido extraño al realizar algún movimiento comunica a la docente				
Controla sus movimientos				
Suele caminar o correr sin tropezarse				
Suele caminar o correr sin empujar a sus compañeros				

Suele realizar ejercicios con normalidad				
No presenta cansancio al realizar los ejercicios				
Exhala e inhala con normalidad				
Llena sus pulmones de aire cuando exhala				
Cuando tiene algún problema suele respirar para relajarse				
Esta atento a las indicaciones de la docente				
Este concentrado en las actividades de clase				
Cuando se cae se levanta fácilmente				



