



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



LINEA DE INVESTIGACION: Enseñanza y Aprendizaje

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS
DE LA I.E INICIAL N°465 SANTA ROSA- WANCHAQ-2023**

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

FLORES CUSIHUAMAN, Shirley
GONZALES SILVA Araceli, Jamilet

ASESOR(A):

GUZMAN QUIRITA, Karen Geraldine

CUSCO, 2023



ÍNDICE

Contenido

ÍNDICE.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPITULO I.....	4
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Descripción del problema.....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.3. Objetivos de la Investigación.....	6
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	6
1.5. Delimitación de la investigación.....	7
1.6. Limitación de la investigación.....	7
CAPITULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	8
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	8
2.2. Bases teórico-científicas.....	11
2.3. Definición de términos.....	18
CAPITULO III.....	21
3 MARCO METODOLÓGICO.....	21
3.1. Hipótesis de la Investigación.....	21
3.2. Variables de la investigación.....	21
3.3. Método de investigación.....	28
3.4. Población y muestra del estudio.....	29
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	30
3.7. Aspectos éticos.....	33
ASPECTOS ADMINISTRATIVO.....	33
3.8. Control y evaluación del proyecto.....	34
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
5. ANEXOS.....	38
5.1. Matriz de consistencia:.....	38
5.2. Matriz de Instrumento.....	40
5.3. Matriz de investigación.....	44



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investigación estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades motoras en niños y niñas de 4 años. Su objetivo es aplicar estrategias y actividades para desarrollar la coordinación, el equilibrio y la lateralidad a través de juegos de movimiento, donde cada actividad tiene como objetivo incentivar y estimular activamente todo el sistema motor de un estudiante de nivel inicial de 4 años, para el desarrollo de habilidades motoras.

Trabajar la motricidad gruesa con estudiantes de 4 años demuestra el control de sus movimientos, ya sean superiores, inferiores o del tronco, de forma que fortalece la coordinación. Se puede decir que las habilidades motoras gruesas son responsables del desarrollo independiente, es decir no hay presión para realizar actividades y el estudiante expresa su creatividad. Además, las habilidades motoras gruesas se desarrollan de manera recreativa para que los estudiantes experimenten sentimientos y emociones para conocer cosas nuevas.

Como vemos, el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia es fundamental para la exploración del entorno, la autoestima, la confianza en uno mismo y posteriormente, la motricidad fina. Todos estos aspectos son esenciales para el desarrollo de las funciones cognitivas y están especialmente vinculados en un momento determinado ya que el desarrollo de la motricidad gruesa es la base la adquisición de la lectoescritura.

El proyecto de investigación consta de 4 capítulos, donde en el capítulo I se realiza el planteamiento, descripción y formulación del problema, también abarcamos hasta los, objetivos de la Investigación, justificación e importancia del estudio, delimitación y limitación de la investigación. El capítulo II consta del marco teórico conceptual, antecedentes de la investigación, bases teórico-científicas y definición de términos. El capítulo III se detalla: el marco metodológico, hipótesis, variables de la investigación, método de investigación; población y muestra del estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos y técnica de procesamiento de datos por último tenemos los aspectos administrativos, también contamos con las actividades a realizar el pre-test y pos-test, la cual se aplicará en los estudiantes de 4 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ.



CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

A mediados del siglo XX nace el concepto psicomotricidad relacionado a la patología, para destacar la estrecha relación entre lo psicológico (psico) y la forma de manifestarse (motricidad). El desarrollo de la motricidad en estudiantes de preescolares a través de una actividad de movimiento corporal, se realizó investigaciones donde se ha concluido que los estudiantes se encuentran un nivel deficiente en cuanto, al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, es preocupante que un buen porcentaje de estudiantes del nivel inicial presentan serios problemas para realizar movimientos corporales como saltar, correr. Gatear, rampar.

La psicomotricidad evidencia una preocupación en los últimos años; por ende, tanto los padres de familia como las entidades educativas, propician la formación complementaria que reciben los estudiantes desde su nacimiento hasta los seis años de edad expresa a partir del cuerpo y el movimiento básicamente debido a que la aplicación de la psicomotricidad viene a ser el medio de integración y adaptación del estudiante al medio que le rodea (Serrabona, 2006).

Por otro lado en a nivel nacional se observa que no se ha visto solucionado ni se ha profundizo el estudio del desarrollo psicomotor del estudiante ya que es muy importante para las siguientes etapas del desarrollo, una de las causas de este problema son los pocos mariales educativos brindados por el ministerio de educación, la mayoría la instituciones educativas solamente se preocupan de los contenidos, aprendizajes entre otros, cabe recalcar que se observa desinterés por parte los docentes por desarrollar la psicomotricidad gruesa, mayor mente esto ocurre en zonas rurales y urbanas.

Por otra parte, la actividad física se considera ejercicios simples diseñados únicamente para ayudarlo a relajarse y calmarse en clase con énfasis en la resolución de problemas de aplicación y contenido de lectura. Esta situación se trunca e incluso desaparecen los momentos educativos de juego libre. La mayoría de los maestros no entienden la relevancia de la función motora de los niños a nivel del sistema nervioso central. Además, los centros educativos no cuentan con tiempo suficiente para desarrollar adecuadamente los problemas psicomotores integrales. Vale la pena señalar que el juego en los niños pequeños es esencial para su desarrollo, ya que tiene varios



beneficios. Los niños en contacto con la naturaleza aprenden a compartir, sentir emociones, disfrutar de la libertad y socializar con sus pares

En la I.E.I. N°465 SANTA ROSA cabe mencionar que es el contexto de la investigación, se puede observar diferentes reacciones en los niños, los que tienen la dificultad de coordinar sus movimientos que está relacionado con todos los músculos de nuestro cuerpo, estos aspectos observables en estudiantes de 4 años del aula Amistad, tiene la dificultad de saltar con los dos pies, gatear, es la capacidad de coordinar nuestros movimientos de manera amplia, junto con las capacidades de la flexibilidad, la resistencia, la velocidad y la fuerza, ayudan al estudiante a realizar movimientos más o menos diestros, necesarios para las actividades de cada día. Con respecto a la problemática se acrecienta más cuando los padres de familia no le toman interés al desarrollo de su motricidad gruesa de sus niños, ya que en su mayoría se deja de lado esta parte importante del desarrollo de las habilidades motoras ya que ayuda a los niños a realizar diferentes actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). Se considera que, de mantenerse este problema, en la I.E. INICIAL N°465 SANTA ROSA los estudiantes no podrán desarrollar su motricidad gruesa, lo cual sería una delimitación para el desarrollo de su aprendizaje ya que la motricidad gruesa abarca toda la coordinación del cuerpo al momento de realizar diferentes actividades.

En esta investigación las estrategias lúdicas es una propuesta metodológica para que los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ mejoren su motricidad gruesa. Utilizando diversas estrategias en las sesiones de aprendizaje. De esta manera los niños lograrán adquirir un aprendizaje eficaz y pertinente. A continuación, tenemos los problemas planteados desde diferentes puntos de vista.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

- a) ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?



- b) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de la I E I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?
- c) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I E I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general.

- a) Demostrar cómo las estrategias lúdicas desarrollan la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023

1.3.2. Objetivos específicos.

- a) Identificar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023.
- b) Evaluar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023.
- c) Determinar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023

1.4. Justificación e importancia del estudio.

Se sabe que la motricidad gruesa es un conjunto de habilidades motrices que un niño desarrolla de forma coordinada y equilibrada. En los primeros años de vida juega un papel importante porque promueve el desarrollo de diversas habilidades. Las habilidades motoras gruesas preceden a las habilidades motoras finas, por lo que es importante hacer movimientos más complejos que involucren otras partes del cuerpo. Estos movimientos involucran diferentes grupos de músculos y partes del cuerpo, por ejemplo: control de la cabeza, brazos, piernas o cuerpo, p. realizar diversas actividades: caminar, saltar, correr, balancearse, girar, mantener el equilibrio sobre una pierna, etc.

En cuanto al presente trabajo de investigación trata de los juegos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023. Dado que este proyecto es de gran interés porque se pudo observar que la gran parte de los estudiantes no han desarrollado su psicomotricidad gruesa y esto puede llegar a perjudicar más adelante en el aprendizaje de cada estudiante, ya que los estudiantes se han visto afectados por el tema del confinamiento, es conveniente realizar este trabajo de investigación para que los estudiantes desarrollen su psicomotricidad



gruesa mediante los juegos ya que ayudan al desarrollo progresivo de esta, tomando en cuenta la gran variedad de estrategias.

La vitalidad de los juegos motores apoya el desarrollo de las habilidades motoras de los niños. Desarrolla habilidades físicas, hábitos y habilidades de los niños, forja habilidades y destrezas, fomenta el autodesarrollo, previene el comportamiento violento. Por ello, en la psicomotricidad y el juego es muy importante transmitir a los niños características, valores recientemente debilitados y su gran importancia en el desarrollo del niño.

En este trabajo de investigación se plasma conocimientos en cuanto al desarrollo de la coordinación motora gruesa del estudiante, mediante juegos, daremos pautas para las actividades, que serán aplicadas para contribuir al desarrollo de la coordinación motora gruesa de los estudiantes.

1.5. Delimitación de la investigación.

El proyecto de investigación se aplicará en la I.E.I. Inicial N° 465 Santa Rosa, Distrito de Wánchaq, Provincia de Cusco, Departamento de Cusco, 2023.

1.6. Limitación de la investigación.

En el presente trabajo de investigación presenta como limitaciones la falta de tiempo en las investigadoras ya que el trabajo de la práctica es muy cargado, la coordinación entre las investigadoras ya que cada una trabaja en horarios diferentes.



CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes de la Investigación.

2.1.1 Antecedente Internacional:

López (2018), elaboró la tesis titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, Ambato-Ecuador, tesis para optar el título de Licenciada en Estimulación Temprana cuyo objetivo general fue determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, mediante la aplicación de juegos tradicionales como herramienta fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa, el tipo de investigación que se utilizó es descriptivo por que debe analizar, describir la realidad presente, en cuanto a situaciones e individuos; detallándose además características del problema, tanto en sus causas como en sus consecuencias; fue aplicada para describir y medir con mayor precisión el problema, conociendo las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos y procesos. En conclusión, en la investigación planteada, la motricidad es parte del proceso educativo, debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas. Los resultados arrojan datos satisfactorios ya que más del 50% desarrollan su motricidad gruesa.

Aldana y Páez (2017), elaboraron un proyecto titulado: El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad, proyecto para optar el título de licenciadas en pedagogía infantil, su objetivo general es Implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. En esta tesis su herramienta fundamental es juego que ayudará a fomentar la psicomotricidad en niños y niñas, el enfoque utilizado para la realización del proyecto es de carácter cualitativo, descriptivo y se denomina cualitativa ya que en esta se analizan las diferentes características que muestran al sujeto y al objeto de estudio, el cual permitió comprender la realidad que se presenta en la comunidad educativa, principalmente en el grado de preescolar. En conclusión, en la investigación planteada indican que las



actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad, en el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego.

Cabe señalar que el juego es un aporte de gran valor a la educación infantil, así mismo podemos analizar que es una gran ayuda para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, hacer conocer la gran variedad de juegos como una estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas

2.1.2. Antecedente Nacional:

Arévalo (2020), realizó la tesis titulada: Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Su objetivo general es determinar los efectos de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años, utilizando como herramienta fundamental los juegos motrices para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad gruesa. El método de investigación fue de tipo cuantitativa, perteneció a las investigaciones experimentales, específicamente explicativa. A nivel explicativa porque su propósito fue medir los efectos de los juegos motrices sobre el nivel de motricidad gruesa en un grupo de 25 niños de cinco años de educación inicial, se concluye que los juegos motrices ayudan a desarrollar significativamente la psicomotricidad, en los estudiantes, en vista, que los promedios establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test, en los resultados del post test, se encontró que más de la mitad si mejoraron la psicomotricidad gruesa, gracias a la estrategia lúdica.

Jiménez (2019), realizó la tesis titulada: Programa Juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas. Para optar el grado académico maestra en psicología educativa. Su objetivo demostrar si el programa Juegos motrices mejora la psicomotricidad en niños de cinco años, como herramienta fundamental utilizó los juegos motrices para mejorar la psicomotricidad gruesa. El método de esta investigación fue hipotético deductivo ya que se emplea hipótesis para detectar la raíz de un problema, el enfoque cuantitativo ya que obtiene la recolección de datos, se llega a la conclusión que los juegos motrices ayudan a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, en los resultados de esta investigación se llega a deducir que más del 50% de los niños y niñas de 5 años mejoraron su desarrollo de la psicomotricidad al realizar los distintos juegos motrices.



Se puede decir que las docentes deben aplicar una prueba de entrada sobre psicomotricidad en general para conocer el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas a fin de aplicar estrategias necesarias para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Una de las principales habilidades que los niños y niñas deben dominar en bien de sus aprendizajes es necesario que las y los docentes conozcan estrategias adecuadas para desarrollar dicha habilidad, como los juegos motrices.

2.1.3. Antecedentes Local:

Sevillanos (2019), realizó la tesis titulada: El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco, para optar el título de segunda especialidad en educación inicial, su objetivo principal es estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para estimular la motricidad gruesa, la investigación es de tipo cualitativo, porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la observación, entrevistas y encuestas para explicar las situaciones estudiadas, la misma permitió estudiar un grupo pequeño de niños en torno a la motricidad gruesa, con la intención de generar teorías desde los resultados obtenidos y la aplicación del juego como elemento dinamizador de movimientos que conlleven a la estimulación de la coordinación y el equilibrio en la población estudiada, se concluye que en el Juego expresado en la dimensión de lateralidad se sugiere propiciar talleres de actualización y reforzamiento docente en las estrategias y ejecución de actividades a través del juego, para mejorar los movimientos de diferentes partes de su cuerpo teniendo como base derecha e izquierda, los resultados nos arrojan que más del 60% por ciento de los niños desarrollaron su motricidad gruesa a través del juego.

El juego es importante para estimular y desarrollar su psicomotricidad gruesa, en los estudiantes aplicando el juego como un elemento principal en el trabajo de investigación ya que ayuda a la estimulación del equilibrio y la coordinación. Los padres de familia deben colaborar en el hogar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus hijos, con orientación de los docentes, con estrategias motrices, que se puedan realizar en casa, para fortalecer dicho desarrollo del estudiante en sus aprendizajes.

2.2. Bases teórico-científicas.

2.2.1. Estrategias lúdicas

Según Gómez (2004) La actividad lúdica precisa de la ayuda del adulto, ya que el niño al ser acompañado, presenta una actitud corporal más flexible, ágil y sus movimientos se amplían.

Las estrategias lúdicas es también una forma de Aprender la realidad y de acercar a los niños y a las niñas, a sus compañeros y a los adultos. Por medio del juego, ya sea espontáneo, más o menos organizado, individual o colectivo, el niño y la niña realizan operaciones con y sobre la realidad que ponen en marcha importantes funciones cognoscitivas.

2.2.2. El juego

Innumerables teorías han tratado de dar respuesta a la interrogante:

¿Qué es el juego?

Balwin, por ejemplo, define al juego como una actividad “autotélica”, que se define formada por dos raíces griegas αὐτός (autos, "de sí mismo") y τέλος (telos, "fin" o "meta") designa una actividad realizada sin otro objetivo que 'sí misma'. (Piaget, 1996., p. 29).

Claparade y Groos lo definen como una actividad de entretenimiento o placer una realización inmediata de deseos y necesidades.

EL MINEDU DICE: es más fácil reconocer el juego a que definirlo, sin embargo, es un entretenimiento espontánea y agradable en la cual el niño se recrea y transforma la realidad trayendo su experiencia interna y asiendo dialogar con el mundo exterior así mismo ayuda fortalecer su imaginación.

Dumazedier, “La actividad de jugar (...) potencializa al juego como un medio de evolución hacia la cultura, ya que esta es producto de la permanente reelaboración de la imaginación individual”. (Leif y Brunelle, 1980, p. 10)

Erickson, “El juego imita las formas de dominio; el niño que juega evade la realidad y así se protege de ella”



2.2.3. Juegos motrices:

Los juegos motrices permiten desarrollar habilidades y destrezas adquiridas durante su proceso de aprendizaje, asimismo representan una unión entre el pensamiento, acción y el movimiento humano, se puede establecer que los entretenimientos motrices en la vida escolar infantil ayuda a la autoafirmación ya que se relaciona con la exploración lúdica de los procedimientos de negociación y acuerdo de las reglas del juego y en la resolución de problemas. (Glosario de Educación Física, 2018).

Los esparcimientos motrices son actividades donde interviene el movimiento del cuerpo mediante una serie de ejercicios físicos, que también requiere de cierto trabajo mental, permitiendo el desarrollar habilidades y destrezas durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera divertida y eficaz (Trujillo, 2010).

Por otra parte, el juego motor es un medio que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y pueden cumplir distintos objetivos ya sean pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales y deportivos. Es decir, es una actividad lúdica que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor (Rodríguez, 2019).

Navarro (2009), precisa que el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje. Así mismo los juegos se caracterizan también por ser acciones espontáneas y voluntarias, es decir que no implican obligaciones. A partir de esta idea no parece complicado comprender que un juego motriz es una actividad en la que el movimiento adquiere una considerable trascendencia.

El juego es una herramienta fundamental para desbloquear la concepción mecanicista de la Educación Física en la que se persigue el desarrollo de la condición física y de la habilidad motriz con miras a la eficacia y al rendimiento para el desarrollo de las habilidades motrices (Chaves y Vallecillos, 2013).

El juego ha sido definido por varios investigadores como un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos de nuestro cuerpo. También ejercita los hábitos intelectuales, físicos y éticos al mismo tiempo que ayuda al estudiante a la reducción de tensiones, el estudiante lo utiliza como una vía para el descubrimiento de sí mismo y del mundo que le rodea y para la expresión y desarrollo de su personalidad donde se crean las condiciones de comunicación y diálogo entre sus compañeros.

2.2..1. Clasificación del juego:

Gutiérrez (1989), agrupa los juegos acordes a las características de la psicomotricidad clasificándolo de la siguiente manera:

- Juegos de coordinación psicomotriz: El niño de 3 años puede correr, a los 4 años controlan el movimiento, los cambios de dirección. A los 5 años domina el equilibrio estático. Los juegos que se componen son:
 - Juegos de motricidad gruesa: comprendida por la coordinación dinámica, el equilibrio. 11.
 - Juegos donde intervienen otros aspectos motores: comprende la fuerza muscular, velocidad, el control del movimiento, resistencia y la confianza en el uso del cuerpo que de alguna manera u otra genera seguridad en uno mismo.

2.2.1.2 Tipos de juegos motrices:

Trujillo (2010) clasifica tres habilidades motrices que son el equilibrio, lateralidad y coordinación:

a) Juegos de equilibrio

Son movimientos que desestabilizan el cuerpo y trabajan desde el centro de gravedad y la base del cuerpo. Estas habilidades incluyen el desarrollo de la adaptación espacio-temporal del cuerpo y las habilidades perceptuales motrices, así como la participación de habilidades físicas y motrices (condicionales y de coordinación) para vencer la gravedad y así realizar una acción efectiva (Trujillo,2010).

b) Juegos de Lateralidad

Los juegos de lateralidad permiten la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo, facilita por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal. Se pueden definir como: pasar de un punto a otro en el espacio, siendo una de las habilidades básicas más importantes, porque en ellos se fundamenta gran parte del resto de las habilidades (Trujillo,2010).

c) Juegos de Coordinación

Son movimientos manipulativos gruesos y sutiles. Se caracterizan por la capacidad de otorgar poder al movimiento del cuerpo de forma eficiente sin que unas afecten a las otras, este tipo de juegos ayudan a los estudiantes a estimular una serie

de aspectos como el conocimiento de su cuerpo, la motricidad burda y fina (Trujillo, 2010).

2.2.1.3. Teoría del juego simbólico de Fröebel

Froebel (2005), en su libro la educación del hombre, afirma que el juego es un medio por donde los estudiantes comunicación sus emociones, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana, el juego es importante para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, ya que todos los estudiantes aprenden de mejor manera mediante el juego y mediante el uso de material adecuado a la edad y circunstancias de los niños y niñas (p. 65).

2.2.1.4. El juego como estrategia en el desarrollo infantil.

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego trabajo. En cada periodo del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas.

A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento (Meque et al, 2016).

2.2.1.5. Importancia de los juegos motrices:

Llopis (2003), afirma que el juego motor es importante constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos. También ejercita los hábitos intelectuales, físicos y éticos al mismo tiempo que ayuda al estudiante a reducir tensiones, defenderse de frustraciones, evadirse de lo real o producir situaciones placenteras. Por otro lado, la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación ya que ayuda al estudiante a conocer y experimentar todo lo que le rodea es por ello que sea imposible separar unos de otros. (pg. 27)

Los entretenimientos motrices proporcionan un ambiente ideal para la práctica de habilidades adquiridas del estudiante en sus primeros años de vida, permite al estudiante poder participar en roles sociales y tratar de crear y resolver problemas ya que al momento de trabajar los juegos el estudiante no solo desarrolla la capacidad de mover las partes de su cuerpo al mismo tiempo realiza la capacidad de pensar para poder resolver cualquier obstáculo que se le presente, de la misma manera el estudiante



al realizar juegos libres son capaces de reconocer mejor sus emociones y controlarse, diversos autores que han contribuido al desarrollo de los esparcimientos motrices teniendo en cuenta la gran importancia que desarrolla en el estudiante.

2.2.2. Definición de la psicomotricidad gruesa:

El periodo sensorio motriz contribuye al desarrollo del estudiante para la comprensión del mundo la psicomotricidad gruesa ayuda desarrollar su coordinación y sus experiencias sensoriales con las acciones físicas y motrices. Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión (Piaget, s,f).

Según Vygotsky, el desarrollo cognitivo se ve influenciado por la motricidad. Él afirma que los movimientos corporales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. Los movimientos corporales ayudan a los niños a comprender mejor el mundo que los rodea y a procesar la información de manera más eficiente. (Vygotsky, s,f).

El área motriz gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, habilidad que el niño/a va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener la armonía, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental (Soto, 2019).

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo especialmente en movimientos dirigidos en todo el cuerpo se refiere aquellas acciones de coordinación, desplazamiento y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio y todos los sentidos, correr, saltar, gatear, caminar, expresiones corporales. (Ardanas,2009)

2.2.2.1. Áreas que abarca la Psicomotricidad gruesa:

Según Adarnaz (2009) se pueden trabajar los siguientes elementos:

- a) **Coordinación:** El niño tiene la capacidad de ejecutar movimientos donde actúan diferentes partes de la corporalidad con equilibrio y desenvolvimiento acorde a sus años.



- b) **Equilibrio:** Es la habilidad para sostener nuestro cuerpo en la posición anhelada; lo que conlleva una correspondencia entre su centro corporal, personalidad equilibrada y ciertos reflejos. El equilibrio está relacionado con sistemas a mostrar: laberinto, emociones confortables, sistema kinestésico, percepción visual, actitud, y acto reflejo. Y para motivar el desarrollo del equilibrio de forma adecuada es necesario aleccionar en función de un progreso lento, esforzarse para dejar el temor a las alturas y perder el equilibrio, mermar el apoyo, incentivar a jugar, practicar movimientos a la par con el ritmo a fin de balancear el cuerpo, posicionarse de forma paulatina con apoyo y luego sin ella, ejecutar distracciones con los ojos cerrados.
- c) **Coordinación viso motor:** Es la realización de actividades dominadas por el sistema visual. Existe vinculación entre el ojo y las manos, lo que fomenta la acción de escribir dominio corporal.
- Ardanaz (2019) sustenta que el dominio corporal estático, se trata de aquellas acciones motoras que permiten al infante grabar su cuerpo, para que el niño logre este dominio es necesario que el niño tenga dominio de su cuerpo al estar quieto. Los aspectos de este dominio corporal estático son:
- d) **La tonicidad:** Es el equilibrio muscular necesario para realizar diversas actividades. Para llegar a la estabilidad reconfortante es primordial que el infante sienta al máximo sus emociones en diferentes posturas y conductas. También se puede mencionar que la tensión muscular y la relajación muscular.
- e) **El autocontrol:** Es la aptitud de equilibrar la potencia estimulante para ejecutar cualquier acción. Así como poseer una adecuada postura y control del cuerpo es necesario mantener un buen dominio del tono muscular.
- f) **La respiración:** Se refiere a la competencia para absorber el oxígeno del aire importante para nutrir nuestros tejidos. La respiración se ejerce en dos momentos inspiración y espiración además interviene vías externas e internas. La respiración puede ser a nivel de tórax y abdomen.
- g) **La relajación:** Es disminuir espontáneamente el tono de los músculos. Esta se realizará de manera general o segmentaria. Las condiciones para una buena relajación son: el silencio, la temperatura, ropa cómoda y volver al movimiento sin brusquedad. Desde la perspectiva educativa es relevante porque: Disminuye el agotamiento mental y el agotamiento, posibilita el interés y la concentración,

permite comprender más nuestra anatomía y cómo funciona, y fomenta la motivación a nivel individual (Jiménez, 2019).

2.2.2.2. Importancia de la psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa es la que influye en el desarrollo de las capacidades de la motricidad fina. De ese modo es necesario que la motricidad gruesa se haya desarrollado previamente. Cuando el infante desarrolla y coordina sus movimientos corporales, está listo para comenzar el desarrollo de motricidad fina. También los ejercicios ayudan a coordinar y perfeccionar el desarrollo desde su inicio al caminar del infante (Comellas y Perpinyà, 2013).

Según Educapedagogos (2016), el niño, en el momento de su desarrollo motor grueso, tendrá menos dificultades para aprender a practicar deportes y escribir. También, logrará obtener equilibrio y estabilidad, por lo cual tendrá un movimiento coordinado. Con una autoestima muy buena será más competitivo físicamente y mentalmente. Esto significa que, al ejercitarlo desde el primer ciclo de infancia, su desarrollo integral y crecimiento será óptimo. La finalidad es mantener un buen equilibrio y coordinación en las áreas de su cuerpo.

Semino (2016), considera tres niveles de importancia en la psicomotricidad gruesa:

- a) Nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal.
- b) Nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- c) Nivel social y afectivo, permite a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Estos tres niveles son el proceso educativo orientado hacia el desarrollo de la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, pues su acción podrá ser asumida en el campo formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico (Semino, 2016).

Por otra parte, Vygotsky tiene una visión muy clara de la importancia de la motricidad para el desarrollo infantil. Él afirmaba que los movimientos corporales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, social y de aprendizaje de los estudiantes. En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas (Vygotsky s,f).



2.2.2.3. Objetivos de la psicomotricidad

El objetivo principal de la psicomotricidad es desarrollar la capacidad perceptiva, representativa, comunicativa y expresiva mediante la interacción activa del cuerpo con su entorno (Luque,s,f)

El autor da a conocer cinco objetivos importantes para trabajar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes:

1. Conocer el propio cuerpo e identificar las propias posibilidades de acción.
2. Adquirir de forma progresiva una actitud autónoma en cuanto a la resolución de situaciones cotidianas y la superación de dificultades.
3. Experimentar, manipular y explorar con distintos materiales, objetos y espacios.
4. Utilizar la representación como medio de expresión y comunicación de experiencias vividas durante el juego de la sesión.
5. Establecer relaciones afectivas y positivas que faciliten la integración del sujeto en el grupo.

Estos cinco objetivos que considera el autor ayudan a trabajar movimientos y precisión en los estudiantes en las habilidades que va adquiriendo durante su desarrollo (Luque, s,f).

2.2.2.4 FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA SEGÚN LA EDAD.

Guano (2013) determina:

De 1 a 2 años. – El niño es más autónomo, camina solo y logra subir escalones, sentarse y agacharse sin necesidad de ayuda. A los dos años el niño logra también saltar con los dos pies juntos, correr.

De 3 a 4 años. – El niño corre sin dificultad, sube escaleras sin apoyo. Pueden caminar en puntillas, mantenerse en un solo pie por corto tiempo

2.3. Definición de términos.

- **Actividades motrices:**

En las actividades motrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación activa del niño (Viciano, 2009).

- **Motricidad gruesa:**

Motricidad Gruesa como “los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos. La lateralidad del cuerpo entre otros: caminar, correr saltar, segmentos

que requieren del individuo gran desarrollo para ubicarse y poseer dominio de sí mismo". Abarca, el dominio corporal del individuo con respecto a sí mismo y su entorno, partiendo de la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación vasomotora (Cándales Castillo, 2012).

- **Motricidad:**

El diccionario Larousse, la define como: "Conjunto de funciones de relación asegurada por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso que permiten los movimientos y desplazamiento de hombre y animales" (Real Academia Española, 1979, p.32).

- **Coordinación:**

Según Jean Le Boulch la coordinación es "la interacción, el buen funcionamiento, entre el sistema nervioso central y la musculatura esquelética en la ejecución del movimiento" (Jean Le B, 1987).

- **Pedagogía:**

Según Vygotsky es responsabilidad del enseñante establecer en el aula una situación educativa interactiva en la que el niño aprenda de una manera activa y él emplee sus conocimientos para guiar este aprendizaje (Vygotsky,s,f).

- **Equilibrio:**

Muska Mosston define el equilibrio como "la habilidad de mantener el cuerpo en posición erguida, gracias a los movimientos compensatorios que implican la motricidad global y fina, que se da cuando el individuo está quieto (equilibrio estático) o desplazándose (equilibrio dinámico)" (Muska M, 1975).

- **Lateralidad:**

"La lateralidad es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo y oído) para realizar actividades concretas". (Estévez Ródenas, 2009)

- **Juego:**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.



Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

- **Juegos motrices:**

El juego motor es una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable e impulsa el desarrollo de los procesos metabólicos y motores de niños. (Álvarez Hernández, 2018)

- **Desarrollo psicomotor:**

Se refiere que los primeros años de la vida del niño es una etapa de gran importancia, ya que en ella va construyendo una gran cantidad de experiencias que le servirán de apoyo para generar pensamientos y sentimientos. El niño; tal como refería Piaget, vive su proceso intelectual de lo concreto a lo abstracto empezando por las experiencias corporales y también descubre y hace notar que la estructuración del yo es predominantemente corporal (Sotero R, 2019).



CAPITULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis central o general.

La aplicación de las estrategias lúdicas favorece al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ

3.1.2. Hipótesis específicas.

La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ.

La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ.

La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ.

3.2. Variables de la investigación.

3.2.1. Variable independiente

Estrategias lúdicas

3.2.2. Variable dependiente

Psicomotricidad gruesa



3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable independiente / los juegos motrices

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	<p>las estrategias lúdicas son un conjunto de posturas, dinámicas orientadas al perfeccionamiento de las destrezas motrices de los sujetos. Principalmente se centra en la estimulación de la coordinación general y segmental del niño. El juego motor es una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable e impulsa el desarrollo de los procesos metabólicos y motores de niños</p> <p>(Decroly Y Monchamp ,1983)</p>	<p>Las estrategias lúdicas son actividades necesarias para el desarrollo cognitivo y afectivo del estudiante de tal manera los juegos se dividen en tres grupos como son:</p> <p>Los juegos de equilibrio.</p> <p>Los juegos de coordinación.</p> <p>Los juegos de lateralidad.</p> <p>Mediante estas actividades ayudaremos a que los estudiantes lleguen a los estándares esperados de desarrollo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juegos Equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> Las zanahorias. Las figuras geométricas juegan. El espantapájaros Soy un robot.
			<ul style="list-style-type: none"> Juegos Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> Caminamos por la línea recta. Corremos y saltamos en los cuadrados de colores. Los gatitos Vuela globito.



				<ul style="list-style-type: none"> Nos tocó ser sapitos. Pase de pelotas. Nos movemos al compás de la música.
			Juegos Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> Cogemos objetos. Manzana o plátano. Cámbiate la ropa. Señales nuestra mano derecha o izquierda. Pelota saltarina.

Variable dependiente/ Psicomotricidad Gruesa

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afecta a la locomoción o del desarrollo postural como andar, corre, saltar, etc. es decir todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afecta a grupos de músculos y sin tener en cuenta el detalle o la precisión (PIAGET,)	La psicomotricidad gruesa es un conjunto de habilidades motoras que permite al niño realizar diferentes tipos de movimientos ya sean de las extremidades superiores, así como las extremidades inferiores. La psicomotricidad gruesa podemos visualizar en tres que son: la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus pasos al momento de caminar sobre la línea recta. Coordina sus movimientos al saltar o correr. Realiza el gateo coordinando sus movimientos. Realiza coordinación óculo manual –óculo y óculo podal Se desplaza y se mantiene de cuclillas durante un tiempo promedio. Coordina las extremidades superiores al pasar la pelota. Se desplaza realizando el coqueo de pies escuchando la música.



				<ul style="list-style-type: none">• Lateralidad	<ul style="list-style-type: none">• Mantiene equilibrio al momento de caminar por la línea.• Mantiene el equilibrio al saltar en un pie• Mantiene el equilibrio al pararse en un pie• Se desplaza caminado por los bancos manteniendo el equilibrio.• Se desplaza por una línea recta llevando un saquito de arena en la cabeza.• Puede mantener el equilibrio sobre la línea recta.
				<ul style="list-style-type: none">• Equilibrio	<ul style="list-style-type: none">• Coge objetos con las dos manos• Se desplaza atrás y adelante cuando se le indica.• Puede desplazarse siguiendo las indicaciones de su compañero.• Se desplaza hacia atrás y adelante siguiendo el ritmo de un instrumento.• Demuestra dominio de su lado derecho e izquierdo.• Rebota la pelota con su mano izquierda.• Rebota la pelota con su mano derecha.

3.1.2. Matriz de instrumentos de investigación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Estrategias lúdicas	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Las zanahorias Las figuras geométricas juegan. El espantapájaros Soy un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> Deberán caminar por la línea recta con los brazos extendidos llevando las zanahorias. Deberán desplazarse saltando en un pie y dos pies. Deberán desplazarse sobre los bancos con los brazos extendidos manteniendo el equilibrio. Se desplazarán llevando saquitos de arena sobre la cabeza imitando a un robot. 	Nunca A veces Siempre Casi siempre
	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> Caminamos por la línea recta. Corremos y saltamos en los cuadrados de colores. Los gatitos Vuela globito. Nos tocó ser sapitos. Pase de pelotas. Nos movemos al compás de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> Se desplazarán por una línea recta y en zigzag llevando un cuaderno en la cabeza. Deberá desplazarse de forma rápida y al llevar a la meta deberá saltar con los dos pies dentro del cuadrado que se le indique. desplazase Deberán desplazarse mediante el gateo por distintas partes. En grupos tendrán un globo donde deberán mantenerlo en el aire y el primer grupo que lo haga caer saldrá del juego. Deberá desplazarse imitando a un sapo y mantenerse durante 5 segundos de cuclillas. Deberán pasar la pelota por encima de sus cabezas, por debajo de los pies, para ello formarán dos grupos. 	



			<ul style="list-style-type: none"> • Deberán desplazarse realizando la coordinación de los pies al momento de realizar el cojeo. 	
	Lateralización	<ul style="list-style-type: none"> • Cogemos objetos. • Manzana o plátano. • Cámbiate la ropa. • Señales nuestra mano derecha o izquierda. • Pelota saltarina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán ir por una línea recta donde tendrán que llevar objetos con las dos manos. • Consiste en que los niños al escuchar plátano deberán ir hacia atrás donde habrá una colchoneta amarilla y manzana hacia adelante donde habrá una colchoneta roja. • seguirán las indicaciones de sus compañeros para poder quietarse el polo que lleven puesto. • Deberán señalar su derecha e izquierda al saltar por encima de una pelota. • Deberán dar botes a la pelota con la mano izquierda y derecha pasando por los conos. 	
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Psicomotricidad gruesa	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue direcciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus pasos al momento de caminar sobre la línea recta. • Coordina sus movimientos al saltar o correr. 	Nunca A veces Siempre Casi siempre



			<ul style="list-style-type: none">• Realiza el gateo coordinando sus movimientos.• Realiza coordinación óculo manual –óculo y óculo podal• Se desplaza y se mantiene de cuclillas durante un tiempo promedio.• Coordina las extremidades superiores al pasar la pelota.• Se desplaza realizando el cojeo de pies escuchando la música.	
	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none">• Vence la acción de la gravedad	<ul style="list-style-type: none">• Mantiene equilibrio al momento de caminar por la línea.• Mantiene el equilibrio al saltar en un pie• Mantiene el equilibrio al pararse en un pie• Se desplaza caminado por los bancos manteniendo el equilibrio.• Se desplaza por una línea recta llevando un saquito de arena en la cabeza. <p>Puede mantener el equilibrio sobre la línea recta.</p>	
	Lateralización	<ul style="list-style-type: none">• Se desplaza adelante, atrás, derecha e izquierda.	<ul style="list-style-type: none">• Coge objetos con las dos manos• Se desplaza atrás y adelante cuando se le indica.	



			<ul style="list-style-type: none">• Puede desplazarse siguiendo las indicaciones de su compañero.• Se desplaza hacia atrás y adelante siguiendo el ritmo de un instrumento.• Demuestra dominio de su lado derecho e izquierdo.• Rebota la pelota con su mano izquierda.• Rebota la pelota con su mano derecha.	
--	--	--	--	--

3.3. Método de investigación

3.3.1. Enfoque de investigación.

El enfoque es cuantitativo porque nos va a permitir utilizar 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. Asimismo, nos ayudara a estudiar un grupo pequeño de estudiantes sobre el desarrollo de la motricidad gruesa (Hernandez et al., 2014)

3.3.2. Tipo de investigación.

El tipo de investigación aplicada recibe el nombre de investigación practica o empírica ya que utiliza los conocimientos para ponerlo en práctica, es la que soluciona problemas prácticos deberá aplicarse en el grupo que se realizó la investigación asimismo se caracteriza por la aplicación de conocimientos adquiridos (Hernández et al., 2014).

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo lo cual nos ayudara a establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos físicos o sociales (Hernández et al., 2014).

3.3.4. Diseño de investigación.

El diseño de la investigación es pre-experimental



$$G_1 = O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

X= variable

O= pre tes – post tes

34. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La población estará conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa inicial N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ, conformada por dos aulas de 3 años, un aula de 4 años y un aula de 5 años, un total de **118 estudiantes**.

Aula	N° de estudiantes
3 años lealtad	29
3 años perseverancia	29
4 años amistad	30
5 años amor	30
Total	118

3.4.2. Muestra.

Para el desarrollo de este proyecto la muestra se tomará en 30 estudiantes de 4 AÑOS DEL AULA AMISTAD de la institución educativa inicial N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ.

Niños	10
Niñas	20
Total	30

Fuente: NOMINA DE LA I.E.I. -2023

Tipo de muestreo utilizado

Muestreo por conveniencia, la muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio. puesto que se consideró sólo a la sección de inicial de cuatro años ya que fue el grupo que tiene problemas del desarrollo de la psicomotricidad gruesa. (Hernández ,2021)

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica e instrumento que se considera según la naturaleza de la investigación realizada, la técnica como observación y el instrumento la guía de observación (Tamayo,2004)

Técnicas	Instrumentos
La observación	<ul style="list-style-type: none">• GUIA DE OBSERVACION

3.5.1. Técnica de recolección de datos

La técnica utilizada en la observación porque nos ayudará a registrar los cuales tienen aplicación a aquellos problemas que se pueden investigar por métodos de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento (Tamayo,2004)

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Tamayo define a la guía de observación como: Un formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema, este instrumento nos ayudara a observar cómo los niños de 4 años van desarrollando su motricidad gruesa a través de juegos motrices (Tamayo 2004, p.172)

3.6. Técnica de procesamiento de datos

- Codificación: Codificación Significa asignar a los datos un valor numérico o símbolo que los represente, ya que es necesario para analizarlos cuantitativamente (Hernandez et al., 2014)
- Polígonos de frecuencias: Relacionan las puntuaciones con sus respectivas frecuencias por medio de gráficas útiles para describir los datos. (Hernandez et al., 2014)



Guía de observación de la psicomotricidad gruesa

I. Datos personales:

1. Nombre y apellido:
2. Sexo: masculino () femenino ()
3. Edad:
4. Grupo:
5. Fecha:

II. Informe de las variables de investigación

Estrategias lúdicas

Dimensiones	Ítems/reactivos	Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
Coordinación	Coordina sus pasos al momento de caminar sobre la línea recta.				
	Coordina sus movimientos al saltar o correr.				
	Realiza el gateo coordinando sus movimientos.				
	Realiza coordinación óculo manual –óculo y óculo podal				
	Se desplaza y se mantiene de cuclillas durante un tiempo promedio.				
	Coordina las extremidades superiores al pasar la pelota.				
	Se desplaza realizando el cojeo de pies escuchando la música.				
Equilibrio	Mantiene equilibrio al momento de caminar por la línea.				
	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie				



	Mantiene el equilibrio al pararse en un pie				
	Se desplaza caminado por los bancos manteniendo el equilibrio.				
	Se desplaza por una línea recta llevando un saquito de arena en la cabeza.				
	Puede mantener el equilibrio sobre la línea recta.				
Lateralidad	Coge objetos con las dos manos				
	Se desplaza atrás y adelante cuando se le indica.				
	Puede desplazarse siguiendo las indicaciones de su compañero.				
	Se desplaza hacia atrás y adelante siguiendo el ritmo de un instrumento.				
	Demuestra dominio de su lado derecho e izquierdo.				
	Rebota la pelota con su mano izquierda.				
	Rebota la pelota con su mano derecha.				

III. VALORACION

Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre



3.7. Aspectos éticos

ASPECTOS ADMINISTRATIVO.

Presupuesto o costo del proyecto.

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
- colchoneta	s/.45.00	10	s/.450.00
-conos	s/.30.00	3 doc.	s/.90.00
-bancos	s/.15.00	10	s/.150.00
-Cintas masking	s/.5.00	10	s/.50.00
-Cucharas	s/.5.00	3 doc.	s/.15.00
-pelotas	s/.10.00	10	s/.100.00
-pañuelos	s/.3.00	30	s/.90.00
-aros	s/.8.00	15	s/.120.00
-pelotas de trapo	s/.3.00	30	s/.90.00
-túnel o gusano	s/.100.00	2	s/.200.00
-picas	s/.15.00	15	s/.225.00
-sanquitos	s/.10.00	20	s/.200.00
SERVICIOS			
- internet	s/.50.00	4	s/.200.00
-energía	s/.50.00	4	s/.200.00
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes más los servicios)	10% = s/.34.9		10% = s/.218.00
TOTAL	s/.349.00		s/. 2180.00

SON: (Dos mil cientos ochenta con cero soles)

Financiamiento. Se indica que el proyecto es: autofinanciado por las tesis.



Cronograma de actividades.

N°	Actividades	AÑO 2022					AÑO 2023										AÑO 2024										
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J			
1	PLANIFICACION	Determinación del problema.	X																								
2		Selección bibliográfica	X	X																							
3		Elaboración de la matriz de consistencia			X																						
4		Planteamiento del problema, objetivos y justificación			X																						
5		Construcción de marco teórico			X	X																					
6		Elaboración del proyecto				X																					
7		Aprobación del proyecto					X																				
1	INSTRUMENTACION	Elaboración de los instrumentos de investigación					X																				
2		Gestión de apoyo institucional						X																			
3		Validación de los instrumentos de investigación						X																			
4		Aplicación de instrumentos							X	X	X	X	X														
1	ANALISIS DE DATOS	Organización y tabulación de datos											X	X													
2		Análisis e interpretación de datos													X	X											
3		Análisis de resultados y constatación de hipótesis															X	X									
1	IMFORME Y SUSTENTACION	Redacción del informe																	X								
2		Revisión y aprobación del informe																		X							
3		Presentación del informe																				X	X				
4		Sustentación																							X		

3.8. Control y evaluación del proyecto.

El proyecto fue revisado por el asesor de tesis.

DOCENTE:



4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Lopez Velasco, E.F.(2018) *los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [tesis para optar el título de licenciada, universidad técnica de Ambato facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Aldana Medina, R. Y Páez Ramos, Y. P (2017) *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad* [proyecto para optar el título de licenciadas en pedagogía infantil, universidad de Cartagena] <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, O.(2021), Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen, Rev Cubana Med Gen Integr vol.37 no.3, Muestreo%20por%20conveniencia%3A%20La%20muestra,que%20establecen%20criterios%20a%20seguir.
- TAMAYO, M. (2004). *El proceso de la investigación científica. México: Limusa* https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/EI_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf.
- Viciano Garófano, V. (2009) Importancia de la motricidad para el desarrollo integral. *revista digital de educacion fisica*, pg. 97. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>
- Álvarez Hernández, V. (2018). *el juego motor como estímulo en la educacion infantil* [Tesis para optar grado en educación infantil] [https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Piaget%20\(1959\)%20citado%20por%20Moreno,una%20parte%20de%20su%20inteligencia.](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Piaget%20(1959)%20citado%20por%20Moreno,una%20parte%20de%20su%20inteligencia.)
- Chávez, M. Y VALLECILLOS, C. (2013). ESTUDIO DIAGNÓSTICO SOBRE LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Investigación y Postgrado*, Vol. 28, pg. 169. <http://ve.scielo.org/pdf/ip/v28n1/art07.pdf>
- ARDANAZ, T. (2009).la psicomotricidad en la educación infantil, INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS. N° 45 pg. 2. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Arevalo Pacheco, J. K. (2020). *juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016*, [tesis para optar título de licenciada en educación inicial, universidad católica los ángeles Chimbote- piura-peru] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17789/JUEGOS_MOTRICES_AREVALO%20_PACHECO_JHARITZA-KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- Jiménez Yánac, C.P. (2019), *Programa "Juegos motrices" para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas*. [tesis para optar el grado académico de: maestra en psicología educativa, universidad cesar vallejo, lima-Perú]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30445/Jimenez_YCDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sevillanos Grajeda, 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*. [tesis para optar el título de segunda especialidad con mención en educación inicial, universidad nacional de san Agustín de Arequipa- Perú]
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/465725e4-b329-484c-b244-9c658a835800/content>
- revista digital para profesionales de la enseñanza, temas para la educación n°7 marzo (2010).
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Glosario de Educación Física, juegos motores (2018).
<https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>
- Navarro, V. (2009). Los juegos motores en la educación: una visión estructural.
museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000656_docu1.pdf
- Rodríguez, J. C. (2019). *Juegos motores* [Bachillerato]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/19180>
- CABALLERO, M. A. (20 de marzo de 2010). *el juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de barranquilla*. [tesis para optar el título de licenciatura en educación preescolar, universidad del atlántico], <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Cándales Castillo, R. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6. Cuba, Centro Universitario de Guantánamo Vol.12, pg, 64
<https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748678008.pdf>.
- sanches, E. (2021). Motricidad gruesa, psicología educativa y del desarrollo,
<https://psicologiymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Mente Movimiento (2023). ¿Qué dice Vigotsky de la psicomotricidad?*
<https://menteymovimiento.com/que-dice-vigotsky-de-la-psicomotricidad>. Recuperado el 1 de agosto de 2023.
- Estévez, S. (2009). Educación Física y su didáctica, lateralidad . magisterio de educación física
<https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2009/05/gta02-lateralidad-documento-word.pdf>.
- Luque, F. s.f, proyecto de psicomotricidad escuela infantil, universidad de Málaga,
https://www.uma.es/media/files/PROYECTO_PSICOMOTRICIDAD_ESCUELA_INFANTIL.pdf
- Genís, S. B. (2003). Ciencias humanas y sociales Pedagogía teórica y práctica Educación. . Educador: paidós . Obtenido de <https://www.planetadelibros.com/libro-vygotsky-y-la-pedagogia/18750#:~:text=Sinopsis%20de%20Vygotsky%20y%20la%20pedagog%C3%ADa%3A&text=Es%20responsabilidad%20del%20ense%C3%B1ante%20ante%20establecer,conocimientos%20para%20guiar%20este%20aprendizaje>.
- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014), metodología de la investigación, booksmedicos.org.
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Llopis, c. (2003). *Los derechos humanos en la educación infantil, cuentos juegos y otras actividades*. madrid : narcea, S.A. de ediciones .
<https://books.google.com.pe/books?id=v5ylkiEFizAC&printsec=frontcover&hl=es>.



- ROSADA, H. S. (abril de 2017). *desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*, [tesis para optar el título y grado académico de licenciada en educación inicial y preprimaria, universidad Rafael Landívar.] <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>.
- Semino-Yarlequé, G. (2016). *nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura* [tesis para optar título de licenciatura en educación inicial ,universidad de piura].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- SOTERO REJAS, J. M. (2019). *desarrollo psicomotor y conceptos básicos matemáticos en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial*. [tesis para optar el grado académico de maestro en psicología del niño, escuela profesional de psicología sección de posgrado].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5574/SOTERO_RJ.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Trujillo, N. F. (marzo de 2010). *Desarrollo de las habilidades básicas locomotrices*, *Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 142 - Marzo de 2010*.
<https://efdeportes.com/efd142/desarrollo-de-las-habilidades-basicas-locomotrices.htm>
- Vargas, Z. (2009). *la investigación aplicada: una forma de conocer la educación científica*.educacion, vol. 33, núm. 1, 2009, pp. 155-165,
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44015082010#:~:text=LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20APLICADA%3A%20UNA%20FORMA%20DE%20CONOCER%20LAS%20REALIDADES%20CON%20EVIDENCIA%20CIENT%C3%8DFICA>.
- Aguedo, A. Y Hurtado M. (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 para optar el título de licenciadas en educación, universidad nacional de san Agustín de Arequipa],
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/256d1225-936d-4bda-a479-bf87e2b7131a/content>.
- Comellas, J. y Perpinyà, A. (2013). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Ceac.
https://biblioteca.ucatolica.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=19094&shelfbrowse_itemnumber=26042#shelfbrowser.
- Mente Movimiento (2023). *¿Qué dice Vygotsky de la psicomotricidad?*
<https://menteymovimiento.com/que-dice-vigotsky-de-la-psicomotricidad>. Recuperado el 2 de septiembre de 2023.
- Soto, Y. (2019) *Análisis del desarrollo de las habilidades y destrezas motoras gruesas y finas que repercuten en el proceso de la lecto – escritura de los niños activos del III nivel de Educación Inicial, en el segundo semestre del año 2017 del colegio Calasanz Managua*. [Tesis para optar al título de Maestría en Pedagogía Infantil, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua] <https://repositorio.unan.edu.ni/11046/1/100.081.pdf>



5. ANEXOS

5.1. Matriz de consistencia:

Matriz de consistencia lógica de investigación

Título: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ-2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <p>a) ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA- WANCHAQ-2023?</p>	<p>General:</p> <p>a) Demostrar cómo las estrategias lúdicas desarrollan la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023</p>	<p>General:</p> <p>La aplicación de las estrategias lúdicas favorece al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ</p>	<p>Variable 1/Independiente.:</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> juegos de coordinación juegos de equilibrio juegos de lateralidad <p>Variable 2/Dependiente.:</p> <p>psicomotricidad gruesa</p> <p>dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Equilibrio Coordinación Lateralidad 	<p>Enfoque de investigación:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>aplicada</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>explicativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre-experimental</p> <p>$G_1 = O_1 \times O_2$</p> <p>Población:</p> <p>EN LA I.E.I. N°465 SANTA ROSA- WANCHAQ contamos con un total de 118 estudiantes</p> <p>Muestra:</p> <p>30 estudiantes de 4 años aula amistad de la</p>
<p>ESPECÍFICOS:</p> <p>a) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA-</p>	<p>ESPECÍFICOS:</p> <p>a) Identificar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de I.E.I N°465 SANTA ROSA- WANCHAQ-2023.</p>	<p>ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la coordinación en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA- WANCHAQ. La aplicación de las estrategias lúdicas 		



<p>WANCHAQ-2023?</p> <p>b) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?</p> <p>c) ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023?</p>	<p>b) Evaluar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de I.E.I N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023.</p> <p>c) Determinar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ-2023</p>	<p>desarrollan el equilibrio en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA-WANCHAQ.</p> <ul style="list-style-type: none">• La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la lateralidad en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 465 SANTA ROSA-WANCHAQ.		<p>I.E.I. N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ</p> <p>Técnica de muestreo: Por conveniencia</p> <p>Técnicas e instrumentos: Técnica: observación</p> <p>Instrumento: guía de observación</p>
---	--	--	--	--

5.2. Matriz de Instrumento

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
estrategias lúdicas	Juegos de Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Las zanahorias. Las figuras geométricas juegan. El espantapájaros. Soy un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> Deberán caminar por la línea recta con los brazos extendidos llevando las zanahorias. Deberán desplazarse saltando en un pie y dos pies. Deberán desplazarse sobre los bancos con los brazos extendidos manteniendo el equilibrio. Se desplazarán llevando saquitos de arena sobre la cabeza imitando a un robot. 	<p>Nunca</p> <p>A veces</p> <p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p>
	Juegos de Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> Caminamos por la línea recta. Corremos y saltamos en los cuadrados de colores. Los gatitos. Vuela globito. Nos tocó ser sapitos. Pase de pelotas. Nos movemos al compás 	<ul style="list-style-type: none"> Se desplazarán por una línea recta y en zigzag llevando un cuaderno en la cabeza. Deberá desplazarse de forma rápida y al llevar a la meta deberá saltar con los dos pies dentro del cuadrado que se le indique. desplazase Deberán desplazarse mediante el gateo por distintas partes. En grupos tendrán un globo donde deberán mantenerlo en el aire y el primer grupo que lo haga caer saldrá del juego. Deberá desplazarse imitando a un sapo y mantenerse durante 5 segundos de cuclillas. Deberán pasar la pelota por encima de sus cabezas, por 	



		de la música.	debajo de los pies, para ello formarán dos grupos. • Deberán desplazarse realizando la coordinación de los pies al momento de realizar el cojeo.	
	Juegos de Lateralización	<ul style="list-style-type: none"> • Cogemos objetos. • Manzana o plátano. • Cámbiate la ropa. • Señales nuestra mano derecha o izquierda. • Pelota saltarina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán ir por una línea recta donde tendrán que llevar objetos con las dos manos. • Consiste en que los niños al escuchar plátano deberán ir hacia atrás donde habrá una colchoneta amarilla y manzana hacia adelante donde habrá una colchoneta roja. • seguirán las indicaciones de sus compañeros para poder quietarse el polo que lleven puesto. • Deberán señalar su derecha e izquierda al saltar por encima de una pelota. • Deberán dar botes a la pelota con la mano izquierda y derecha pasando por los conos. 	
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Psicomotricidad gruesa	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue direcciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus pasos al momento de caminar sobre la línea recta. • Coordina sus movimientos al saltar o correr. 	Nunca A veces Siempre Casi siempre



			<ul style="list-style-type: none">• Realiza el gateo coordinando sus movimientos.• Realiza coordinación óculo manual –óculo y óculo podal• Se desplaza y se mantiene de cuclillas durante un tiempo promedio.• Coordina las extremidades superiores al pasar la pelota.• Se desplaza realizando el cojeo de pies escuchando la música.	
	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none">• Vence la acción de la gravedad	<ul style="list-style-type: none">• Mantiene equilibrio al momento de caminar por la línea.• Mantiene el equilibrio al saltar en un pie• Mantiene el equilibrio al pararse en un pie• Se desplaza caminado por los bancos manteniendo el equilibrio.• Se desplaza por una línea recta llevando un saquito de arena en la cabeza. <p>Puede mantener el equilibrio sobre la línea recta.</p>	
	Lateralización	<ul style="list-style-type: none">• Se desplaza adelante, atrás, derecha e izquierda.	<ul style="list-style-type: none">• Coge objetos con las dos manos• Se desplaza atrás y adelante cuando se le indica.	



			<ul style="list-style-type: none">• Puede desplazarse siguiendo las indicaciones de su compañero.• Se desplaza hacia atrás y adelante siguiendo el ritmo de un instrumento.• Demuestra dominio de su lado derecho e izquierdo.• Rebota la pelota con su mano izquierda.• Rebota la pelota con su mano derecha.	
--	--	--	--	--





5.3. Matriz de investigación

Guía de observación de la psicomotricidad gruesa

I. Datos personales:

6. Nombre y apellido:
7. Sexo: Masculino () Femenino ()
8. Edad:
9. Grupo:
10. Fecha:

II. FINALIDAD

Observar a los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 465 SANTA ROSA-WANCHAQ, de manera individual, Determinar cómo las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para ello utilizaremos la siguiente valoración se marcará con una X según corresponda.

NUNCA=1

A VECES=2

CASI SIEMPRE= 3

SIEMPRE=4

N°	Ítems/reactivos	Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre	OBSERVACIONES
1	Coordina sus pasos al momento de caminar sobre la línea recta.					
2	Coordina sus movimientos al saltar o correr.					
3	Realiza el gateo coordinando sus movimientos.					
4	Realiza coordinación óculo manual –óculo y óculo podal					



5	Se desplaza y se mantiene de cuclillas durante un tiempo promedio.					
6	Coordina las extremidades superiores al pasar la pelota.					
7	Se desplaza realizando el coqueo de pies escuchando la música.					
8	Mantiene equilibrio al momento de caminar por la línea.					
9	Mantiene el equilibrio al saltar en un pie					
10	Mantiene el equilibrio al pararse en un pie					
11	Se desplaza caminado por los bancos manteniendo el equilibrio.					
12	Se desplaza por una línea recta llevando un saquito de arena en la cabeza.					
13	Puede mantener el equilibrio sobre la línea recta.					
14	Coge objetos con las dos manos					
15	Se desplaza atrás y adelante cuando se le indica.					
16	Puede desplazarse siguiendo las indicaciones de su compañero.					
17	Se desplaza hacia atrás y adelante siguiendo el ritmo de un instrumento.					
18	Demuestra dominio de su lado derecho e izquierdo.					
19	Rebota la pelota con su mano izquierda.					
20	Rebota la pelota con su mano derecha.					



5.4. Validación de Instrumento:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA – CUSCO

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)

Karen...Geraldine...Guzman...Quirita.....

Presente. -

Es muy grato dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, recurrimos a su persona al elegirlo como JUEZ EXPERTO para validar el instrumento de investigación que se pretende utilizar en la recolección de datos, en la Tesis LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA SPICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E INICILA N°465 SANTA ROSA WANCHAQ, para optar al título de Licenciado (a) en...Educación...Inicial....., por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, del egresado(a):

El instrumento tiene por objetivo medir la variable...de...la...Psicomotricidad...Gruesa...en...estudiantes...de...4...años....., y es por dicho motivo, la necesidad de determinar la validez de su contenido; solicitamos la evaluación integral del instrumento, en base a su amplia experiencia y conocimientos. Adjunto a la presente, se alcanza lo siguiente:

- Instrumento(s) elaborado(s)
• Ficha de validación del instrumento por el experto
• Operacionalización de la(s) variable(s) de estudio.
• Matriz de instrumentos de investigación.
• Matriz de consistencia lógica de investigación

Agradeciendo su colaboración y atención a la presente, estamos seguros que su opinión y criterio de experto, servirán para los fines propuestos de la investigación.

Atentamente,

[Signature]

Nombre: Shirley Flores cusihvaman

Estudiante

[Signature]

Nombre: Araceli Janiel Gonzales

Estudiante Silva



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: *Los juegos matriciales como estrategia para desarrollar la psicometría*
- 1.2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: *Guía de observación*
Psicometría gruesa
- 1.3. INVESTIGADOR (ES): *Flores Cusivaman, Shirley*
Gonzales Silva, Araceli Samilet
- 1.4. DATOS DEL EXPERTO:
- 1.4.1. Nombres y Apellidos: *Karen Geraldine Guzman Quinto*
- 1.4.2. Especialidad: *Ed. Primaria*
- 1.4.3. Lugar y Fecha: *Cusco 18 de julio del 2022*
- 1.4.4. Cargo e Institución donde Labora: *Docente formadora*

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				✓	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓		
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			✓		
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			✓		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			✓		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				✓	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			✓		

2. PROMEDIO DE VALORACIÓN: *70%*

3. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.

4. OPINION DE APLICABILIDAD:

La aplicación de los instrumentos se debe realizar y aplicar en la I-E



5. OBSERVACIONES:

.....
.....
.....
.....
.....

Sello y Firma del Experto.
DNI: