



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la  
Institución Educativa “San Juan María Vianney”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Br. Pastor Cachay, Katheri Melissa (ORCID: 0000-0001-8399-5477)

Br. Tesen Medina, Leyla Patricia (ORCID: 0000-0002-6783-4814)

**ASESOR:**

Mg. Pérez Martinto, Pedro Carlos (0000-0001-7331-0497)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**CHICLAYO - PERÚ**

**2019**

## **Dedicatoria**

A Dios y a la Virgen porque nos dieron fortaleza, valor, confianza y fe para soportar todas las dificultades que tuvimos durante la carrera y poder culminar satisfactoriamente una de nuestras grandes metas.

A nuestros padres por estímulo constante a culminar con mis estudios, por brindarnos su apoyo, y por la educación que impartieron en nosotras, gracias de todo corazón por hacer de nosotras unas buenas hijas.

**Katheri y Patricia**

## **Agradecimiento**

A Dios por darnos la oportunidad de vivir, por permitirnos disfrutar cada momento de nuestras vidas y guiarnos por el camino que nos ha trazado; también agradecemos a nuestros padres por todo el apoyo brindado, por la oportunidad que nos dieron de terminar nuestra carrera y porque son el motor de nuestras vidas que nos impulsa a vencer obstáculos.

Las autoras

## **Página del jurado**

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Pastor Cachay Katheri Melissa, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 72537968, con el trabajo de investigación titulado, Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”.

### Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es nuestra autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

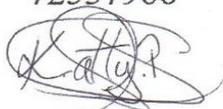
De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propia que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo Junio del 2019

Nombres y apellidos : Pastor Cachay Katheri Melissa

DNI : 72537968

Firma :



## Declaratoria de autenticidad

Yo, Tesen Medina Leyla Patricia, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 47600535, con el trabajo de investigación titulado, Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”.

### Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es nuestra autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propia que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo Junio del 2019

Nombres y apellidos : Tesen Medina Leyla Patricia  
DNI : 47600535  
Firma :



<b>Índice</b>	<b>Pág.</b>
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v -vi
Índice.....	vii
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>29</b>
2.1. Tipo y diseño de investigación .....	29
2.2. Operacionalización de variables.....	29
2.3. Población, muestra y muestreo.....	33
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección datos.....	33
2.5. Procedimiento.....	42
2.6. Métodos para el análisis de información.....	42
2.7. Aspectos éticos.....	42
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>43</b>
<b>IV. DISCUSIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>49</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>VII. PROPUESTA.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>78</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>81</b>

Tabla 1:Operacionalización de las variables.....	19
Tabla 2: Población de los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.....	20
Tabla 3: Muestra de niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.....	21
Tabla 4: Nivel de Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney” según los resultados del Pre Test.....	24
Tabla 5: Nivel de Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney” según los resultados del Post Test .....	25
Tabla 7: Resultados comparativos según los niveles de motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test.....	26

**Índice de figuras**

**Pág.**

Figura N° 1. Pre test del nivel de motricidad gruesa - 2019.....24

Figura N° 2. Post test del nivel de motricidad Gruesa - 2019.....25

Figura N°3. Comparación según los niveles de motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test – 2019.....25

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del taller de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la I.E.P “San Juan María Vianney” - Chiclayo - 2019.

La misma que se sustenta en la teoría estructuralista de Jean Piaget teniendo como tema principal el juego y la teoría psico cinética de Le Boulch que habla de la motricidad gruesa de los niños en preescolar.

Esta investigación tiene un diseño pre - experimental con pre y post test, con el cual se trabajó con una muestra de 19 niños de cuatro años, provenientes de hogares con un nivel medio de recursos económicos.

Los instrumentos empleados fue la Escala Abreviada de Desarrollo aplicado a los niños cuatro años conformantes de la muestra de estudio y el taller de actividades lúdicas, que se desarrolló con los niños del grupo experimental.

Los resultados de la investigación y la prueba de hipótesis empleada permiten afirmar nuestras conclusiones que el taller de actividades lúdicas desarrolló la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la I.E.P “San Juan María Vianney” - Chiclayo - 2019.

Palabras claves: Motricidad gruesa, Actividades lúdicas, Taller.

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to determine the influence of the ludic activity workshop for the development of gross motor skills in children of four years of the I.E.P "San Juan María Vianney" - Chiclayo - 2019. The same one that is sustained in the structuralist theory of Jean Piaget having like main subject the game and the psychic kinetic theory of Le Boulch that speaks of the gross motor of the children in preschool. This research has a pre - experimental design with pre and post test, with which we worked with a sample of 19 children of four years, from households with a medium level of economic resources. The instruments used were the Abbreviated Development Scale applied to children four years of the study sample and the play activities workshop, which was developed with the children of the experimental group. The results of the research and the test of hypothesis used allow us to affirm our conclusions that the workshop of playful activities developed the gross motor skills of the children of four years of the I.E.P "San Juan María Vianney" - Chiclayo - 2019.

Keywords: gross motor, play activities, worksho

## **I. INTRODUCCIÓN**

La motricidad gruesa se encuentra comprendida por todos los aspectos que se relacionan con el desarrollo cronológico del niño/a, principalmente por aquellos que tienen una relación con el desarrollo del cuerpo y de su habilidad psicomotriz en el juego y a las habilidades motrices respecto a sus manos, brazos, piernas y pies (Conde, 2007).

Por otro lado la psicomotricidad se define como aquella intervención educativa o terapéutica que tiene el propósito de desarrollar las habilidades motrices, expresivas y creativas respecto al cuerpo del niño/a, se interesa y centra mayormente su actividad en los movimientos y actos, tratando todo lo relacionado a ello, incluyendo tanto a las disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje y otros. (Berruezo, 1995). Cobra mayor importancia cuando existen problemas en la motricidad gruesa, a afecta a niños/as de todo el mundo.

A nivel mundial se encuentran serios problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa conforme manifiesta, Lagrange (2014) que en Barcelona, durante los recreos el 85 % de los niños se obliga para que jueguen en espacios pequeños, a causa de la presencia del hacinamiento que existe dentro de la institución, teniendo como consecuencia que se impida el desarrollo correcto de la motricidad gruesa. Esta misma problemática ocurre en las demás escuelas españolas, sobre todo en las de gestión privada, pues muchas de estas carecen de patios y espacios adecuados para ello; ya que ellas para su funcionamiento adaptan casas con espacios inadecuados, que intentan resolverlo con zonas de juego de lujo, pero con ausencia de un personal profesional especializado de apoyo (fisioterapeutas, terapeuta ocupacional y profesores de educación física) para que el niño pueda desarrollar correctamente su motricidad gruesa.

En la Educación Preescolar de Chile (2018) la educación física no es un curso que se encuentra dentro del plan de enseñanza, por lo que el gobierno de turno propuso el desarrollo de habilidades motrices de los niños, para lo cual se tendría que capacitar a las educadoras sobre su desarrollo. La ministra Pauline Kantor de tal país, tomó como una experiencia exitosa una escuela de tal país, donde se aplica un plan de psicomotricidad para los más pequeños; pero además ofrece talleres y preparación deportiva para los padres o apoderados de los niños. Bajo este modelo, se incentiva para que los niños desarrollen cálculos matemáticos, como tiempo, distancia y a la vez desarrollar habilidades cognitivas, sobre una

trotadora o bicicleta, donde a la vez puede ejercitarse. Es un modelo replicable como señala la ministra, que permite trabajar la motricidad a través del deporte.

Ávila (2011) afirma que en la sociedad peruana existe bastante ignorancia sobre este problema de coordinación motriz, especialmente cuando no se ha realizado un diagnóstico profesional para definirlo, señala además que entre el 2 y 20% de los niños en etapa escolar presentan este problema que a la vista de la población peruana es insignificante. La gran parte de esta considera que estos problemas de torpeza como lo llaman, son superados con el paso del tiempo; ignoran que a través de investigaciones se ha demostrado que estos problemas pueden tener consecuencias a largo plazo y que incluso, pueden presentarse hasta la etapa de la adultez o estar presentes a lo largo de toda la vida. A esto se adhiere que las consecuencias no solamente son motrices, sino que también afecta a la autoestima, a la seguridad de las personas ya que no sentirá confianza en sí mismo.

Así mismo el mismo autor señala que este problema no solo persiste en el tiempo, sino que a veces puede tener consecuencias negativas para el desarrollo del menor, ya sea de tipo psicológico, conductual, sociológico, e incluso fisiológico. Añade que en diversas investigaciones se apunta que el niño que presenta problemas evolutivos de coordinación motriz, son menos activos físicamente en comparación a otros, presentan una forma de vida sedentaria, esto a la vez no le permite que disfrute de los beneficios que ofrece una buena actividad física para su organismo, lo cual se manifiesta a través de la inadecuada coordinación física y nivel de salud baja.

En el caso de Puno, según Vilca (2016) donde más del 50% de niños menores de cinco tiene acceso a la educación, los centros educativos se encuentran dentro de zonas rurales con una población de lengua quechua, el mayor porcentaje de docentes son egresados de institutos superiores pedagógicos, y la gran parte de estos no tienen como especialidad la educación inicial, se presentan problemas a hora de enseñar sobre el desarrollo de la psicomotricidad; porque estos desconocen estrategias para aplicarlo y porque no valoran al juego como una herramienta dentro de educación inicial para lograr un mejor aprendizaje en los niños, enfocándose más en el desarrollo del conocimiento.

En este mismo sentido el Ministerio de Educación no deja de lado este aspecto y aborda este tema plasmándolo en la programación curricular de educación Inicial y nos manifiesta en el área psicomotriz afirmando que la psicomotricidad es la relación psicopedagógica que

presenta el infante al reflejar por intermedio de movimientos y conciencia de su comportamiento. [...] (MINEDU, 2015)

Todo esto le permitirá lograr paulatinamente, el dominio de su cuerpo de su postura, coordinación de sus movimiento, lugar y estructura en el tiempo y el espacio y otros; de este modo podrá ampliar sus posibilidades expresivas y creativas a través de la exploración de sus movimientos. (Programa Curricular Inicial, 2018).

En la región de Lambayeque, “en las instituciones educativas los resultados: que se dan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños es de 45% por debajo de las otras áreas respectivamente Cervera (2016). Afirma que, se desconoce lo indispensable que es la estimulación de la motricidad gruesa y las, bases fundamentales para el desarrollo del individuo.

Durante el proceso diagnóstico del presente trabajo de investigación se pudo determinar que los niños no tenían posibilidades de desarrollar una buena motricidad gruesa, analizando que los niños desarrollan el 85% de sus capacidades en edades tempranas o preescolar, en esta institución se puede observar la gran variedad de causas que afectan o impiden el desarrollo motriz óptimo para los niños en esta edad. A continuación, observaremos las causas.

Se percibió que en el área de motricidad, la mayoría de niños realizan ejercicios con torpeza, por ejemplo, no desarrollan un correcto mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, son incapaces de saltar con los pies juntos, también tienen dificultad para levantar las piernas, en relación al muslo de izquierda a derecha, tienen dificultades para apoyarse en un pie. Todo esto ocasiona en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación entre brazo y pierna, lanzar o encestar un balón.

Además, es que la gran mayoría de niños viven su día en sobreprotección, los padres de familia poco toleran que los niños exploren con su propio cuerpo, por ejemplo, no los dejan caminar sin zapatos, no los hacen jugar con diferentes objetos o materiales que puedan hacer que los niños se ensucien, no tienen la libertad de jugar de tal forma que puedan explorar su propio espacio y cuerpo y así poder darle movimiento e ir desarrollándose.

La siguiente es, la falta de estimulación temprana, el motivo principal en esta causa es que ambos padres de familia trabajan por tanto simplemente buscan un lugar en donde “estimulen” a sus hijos.

Sin embargo sabemos que el desarrollo de los niños no solamente depende de un docente o un médico terapeuta, ya que las actividades, ejercicios que los niños hagan en un centro de estimulación específico deben de ser reforzados en casa, así como también sabemos que los niños aprenden, se desarrollan por movimientos o ejercicios estereotipados, repetitivos, y si como padres no le prestan la mayor atención pues nuestros niños no desarrollaran sus capacidades no solamente la motriz o corporal sino que también será la social, lingüística y más aún la emocional.

Así también puedo decir que muchos niños son cuidados por terceras personas ya sean los abuelos o las trabajadoras del hogar (nanas) sabemos que las primeras son muy sobreprotectoras y limitan mucho a las actividades de los niños y las nanas o trabajadoras del hogar simplemente no les prestan la misma atención que como padres deberían de tener.

Se puede observar entonces los excesos de cuidado que existen, por esto es importante que los padres de familia trabajen en equipo con la docente y así poder hacer crecer en armonía a los niños, hacer que los niños o nuestros hijos se desarrollen adecuadamente en todas sus capacidades especialmente en la psicomotriz.

Otra de las causas muy importantes es que cada vez existen menos lugares donde los niños puedan desarrollar sus actividades motrices, los lugares de juego ahora están mecanizados y son muy pocos los lugares en donde los niños puedan jugar al aire libre explorando la naturaleza., las casas son muy reducidas y carecen de espacios que permita que los niños puedan moverse y jugar, el exceso de la televisión los videojuegos, los celulares, las Tablet son ahora prioridad para premiar a los niños por un logro que hayan tenido, esto representa un gran obstáculo en cuanto a la posibilidad de que los niños adquieran y desarrollen sus habilidades y destrezas a nivel motor.

Es importante señalar que no toda la responsabilidad es de los padres de familia, sino que también la docente lleva un papel muy importante en este tema ya que los niños conviven 5 horas diarias en la escuela, y aún más en un centro de estimulación y es su responsabilidad estimular las diferentes capacidades de los niños, sabemos que el niño aprende jugando y es a partir de allí que la docente debe de realizar las actividades de enseñanza – aprendizaje.

Enfaticemos entonces que los niños de inicial requieren de actividades dinámicas, que les ayude a descubrir las fortalezas y habilidades a través del movimiento de su cuerpo, por lo que existe la importancia y la necesidad para que tanto como los padres de familia y docentes

efectúen lo necesario para permitir que el niño juegue o realice alguna actividad que ayude para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas motrices adecuadamente, con el propósito de que estos puedan adoptar una mayor seguridad para controlar su cuerpo y hacer los movimientos con este, divirtiéndose y aprendiendo a la vez, ya que el movimiento también estimula el área socio afectiva y cognitiva lingüística.

De lo anterior surge el interés por proponer un taller de actividades lúdicas para estos niños puesto que el niño va adquiriendo las experiencias corporales básicas que irán introduciéndolo en el mundo e identificándolo como persona. Experiencias corporales en un principio cargadas por igual de motricidad y afectividad indisolublemente unidas. Esta problemática detectada sirvió para plantear el objeto de estudio en la presente investigación educativa: actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P “San Juan María Vianney”

Entre los antecedentes relacionados con la presente investigación tenemos:

Díaz, Flores y Moreno (2015) han realizado estudios sobre la aplicación de estrategias basadas en la utilización del juego en la edad preescolar, lo cual han abordado que dichas actividades posibilitan un desarrollo del *“reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular logrando que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación.”* (p.51).

Domínguez (2015) en tesis titulada Guía práctica de actividades físicas para desarrollar la motricidad gruesa de niños de 4 a 5 años de nivel inicial. Sustenta que:

*Es sumamente importante el tener ambiente implementado para el desarrollo psicomotor e integral que contribuirá a su aprendizaje. Este mismo aporta fundamentos de juicio para edificar el estudio que evoluciona para optimizar la motricidad gruesa en niños de 5 años. (p.62)*

Rosales y Sulca (2015) realizaron una investigación sobre la influencia de la psicomotricidad educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial en la cual *“Se estableció que existe una relación entre la psicomotricidad gruesa y el pensamiento lógico, en lo que se afirma que dichos elementos contribuyen a una alta concentración para el aprendizaje”* (p.83)

Solórzano (2018) llevó a cabo una investigación en la que se evaluó una serie de dimensiones de psicomotricidad gruesa en la que tuvo en cuenta la coordinación la marcha y correr,

*“aplicando el programa de juegos lúdicos que fueron juego asociativo, juego cooperativo y juego de ejercicios los cuales permitieron mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños” (p.47)*

Lupuche (2017) realizó una investigación sobre la relación significativa de las actividades lúdicas con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, llegando a la siguiente conclusión *“ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para poder realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria”*. (p.64)

Huarcaya y Rojas (2018) han realizado estudios sobre los niveles de motricidad gruesa en niños de 4 años, evaluando las dimensiones de equilibrio y coordinación *“para tenerlo como un referente de su desarrollo motriz acorde a su edad mental y cronológica”* (p.51)

Corrales (2018) llevó a cabo una investigación sobre la relación entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años, en el cual concluyó que

*“El equipo docente debe tomar conciencia de lo que implica el juego con relación al aspecto motriz grueso, y generar compromisos que ayuden a mejorar estas prácticas y la posibilitación de los espacios necesarios y materiales para que los niños logren una mejor coordinación de sus movimientos”* (p. 52)

## Recursos Educativos

Según Grisolí (2009) se define como recursos educativos a aquellos medios que se emplean en la actividad de la docencia como acompañamiento, apoyo, complemento o medio de evaluación del proceso educativo que se brinda u orienta.

Dicho de otra manera, son elementos que, sin ser creados con el propósito de educar son tomados por el docente para dicho fin. Estos recursos tienen la ventaja de promover en el estudiante un aprendizaje menos abstracto y en muchas ocasiones multisensorial, haciendo más fácil el proceso de aprendizaje.

Butcher (2015) por su parte añade que estos se encuentran comprendidos por el conjunto de materiales e instrumentos que se estructuran de forma relacionada y dispuestos en un orden lógico, y que a la vez se desarrollan bajo finalidades pedagógicas, cuyo fin es lograr

un determinado aprendizaje o competencia en el estudiante. Señala además que son caracterizados por ser autocontenidos, reutilizables e interoperables.

**Autocontenidos.** Se considera que tienen esta característica porque cumplen con una secuencia didáctica que se orientan hacia el logro de un determinado aprendizaje. Se encuentra comprendido por una serie de materiales e instrumentos integrados como una unidad o un todo, por lo que pueden lograr el estudio de la temática y su objetivo, sin la necesidad de agendarse de otros recursos o materiales que no sea de aquellos que ya se encuentran integrados en el interior del mismo recurso.

**Reutilizables.** Se considera que son reutilizables porque pueden aplicarse o acoplarse en diferentes contextos, para permitir la formación de módulos de aprendizaje. Es decir, su diseño permite que sus contenidos puedan ser aplicados varias veces en diferentes asignaturas, cursos o programas educativos.

**Interoperables.** Se consideran que tiene esta característica, porque para su diseño se cumplen estándares, lo que les permite a la vez que funcionen dentro de cualquier plataforma o ambiente de aprendizaje.

Un recurso educativo puede estar compuesto por diferentes tipos de materiales ya sea de tipo digital, textos, imágenes, simulaciones, videos, audios, entre otros. Su almacenamiento es a través de repositorios digitales y organizados a través de metadatos (método utilizado en la biblioteconomía para gestionar libros y archivos), para permitir que el usuario pueda acceder a través del internet de una manera rápida y sencilla.

**Utilidad:** son muy útiles porque facilitan la instrucción de conceptos, procedimientos, aplicaciones y competencias de menor a mayor grado de complejidad.

Se pueden utilizar de forma independiente o pueden formar parte de un currículo.

Ayudan a simular conceptos o prácticas que, de aplicarse verdaderamente, generan un mayor costo en tiempo y espacio, o pueden presentarse dificultades significativas para su aplicación, un ejemplo es cuando se quiere hacer un paciente una exploración física

Fortalece la interacción durante una exploración siguiendo las diferentes formas y ritmos de aprendizaje.

Posibilitan el aprendizaje autónomo.

Teoría del Juego:

El Valor del Juego en su Teoría Estructuralista de Jean Piaget (1896 – 1980)

Esta es una de las teorías más acertadas sobre la influencia que tiene el juego en el desarrollo psicomotor de los niños, se habla de una perspectiva “activa” en la cual tanto el juego como los juguetes se consideran “Materiales Útiles” ya sea desde el punto de vista estructural, funcional y/o afectivo.

Para Piaget (1993) el juego permite que la persona realice una asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo a cada una de sus etapas evolutivas, por ello que considera que este es parte de la inteligencia del niño.

Bajo esta teoría se comprende que las capacidades sensoriales motrices, simbólicas o de razonamiento, como factores importantes dentro del desarrollo de la persona, determinan de cómo se origina y evoluciona el juego. Pues el juego en los niños aparece como producto de una asimilación donde participa como elemento asimilador la imaginación creadora.

Esto lo podemos evidenciar cuando el niño una vez que aprende a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., este lo vuelve a repetir por el simple hecho de lograrlo, por el sentimiento de felicidad que acoge al realizar estas cosas y por ser él quien las hace. Una vez que aprende es capaz de volver a realizar estas mismas conductas sin la necesidad de un nuevo esfuerzo de asimilación y sino por el solo placer funcional.

Piaget señala que existe tres estructuras básicas del juego asociadas a las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Juego de ejercicio:

En la etapa infantil (de 2 a 4 años) se da paulatinamente el desprendimiento de la acomodación sensorio-motora y a la vez va apareciendo el pensamiento simbólico, lo que permite que el niño vaya desarrollando la ficción imaginaria, donde la imagen pasa a convertirse ahora para él un símbolo lúdico.

Es aquí donde el niño se hace una imagen de un objeto, lo imita y lo representa. En este contexto se da la aparición del objeto símbolo, al que no sólo es capaz de representarlo sino que, también de sustituirlo. Por ejemplo podemos observar que un niño puede cabalgar sobre

un palo, pero para este representa un caballo, dándose así una sustitución a la imagen conceptual original.

Como es de deducir aquí se produce un gran salto evolutivo, pasando del plano sensorio-motor hacia un pensamiento representativo.

Juego simbólico:

"El juego simbólico - dice Piaget - *es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora*" (Piaget, 1973, pág. 222)

Por tanto este es propio del pensamiento infantil, donde prevalece la asimilación, especialmente cuando el niño se relaciona con el significado de las cosas y cuando este se construye su propio significado de estas, tal como sucede cuando en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación. Bajo estos sucesos el niño puede asimilar una realidad e incorporarla para así poder revivirla, dominarla o compensarla.

Pero conforme se va dando la socialización del niño, se va debilitando el juego que es propio dentro de la etapa infantil y se da lugar a otro tipo de juego que se produce dentro de la etapa preescolar, pues con la integración de los otros se da lugar a un juego de tipo colectivo lúdico, donde los que lo integran se sujetan a un cierto plan de organización, que permite la viabilidad del juego.

Juego de reglas:

Si bien es cierto los juegos sensorio-motores aparecen con los primeros meses y el juego simbólico tiene lugar a partir del segundo año de vida, el juego de reglas aparece en dos periodos, el primero se produce entre los cuatro y los seis años, y el segundo y a la vez más complejo se produce entre los seis y los once años. De este modo el juego ejercicio es reemplazado por el símbolo, y cuando se produce la evolución del pensamiento preescolar y escolar el juego símbolo es reemplazado por el juego de regla.

Pero los juegos de reglas integran y combinan todas las habilidades que fueron adquiridas dentro de los otros tipos de juego. Por ejemplo cuando a las habilidades o destrezas de carrera, lanzamiento, se le añade competitividad que necesita de unas reglas para su viabilidad, estaríamos combinando una serie de habilidad adquiridas en los otros tipos de juego pero a la vez lo estaríamos regularizando a través de una norma organizativa.

Piaget sostiene que las reglas son producto de la organización colectiva lúdica, y estas la hacen diferente a los otros tipos de juegos simples, que se producen antes del juego de reglas.

Además de las reglas que se dan en el colegio, a causa de la competitividad exigen una victoria o una derrota, la de la competitividad.

### Teoría del Desarrollo

En 1969, Jean Piaget sostuvo que la motricidad se encuentra presente dentro de las diferentes etapas donde se desarrollan las funciones cognitivas. Señaló que el pensamiento se origina a partir de las acciones, planteando así, que el niño accede al conocimiento y que los movimientos tienen una intervención en su área cognitiva. Afirma que existe una vinculación directa entre la actividad motora y la actividad psíquica, es que para el autor el niño construye sus diferentes esquemas de pensamiento a partir de la actividad corporal (Martínez, 2014).

Para Piaget el desarrollo del niño pasa por varias etapas o estadios de desarrollo como el que denomina, cada una tiene lugar según las edades. Entre ellas señala que está el estadio de desarrollo sensoriomotor, preoperacional y de las operaciones concretas.

También añade la actividad motriz es fundamental o base para que el niño desarrolle su inteligencia, considerando como los más importantes a los que se producen dentro de los dos primeros años de vida, porque aquí es donde se va formando la inteligencia sensoria motriz, al entrar en contacto con los objetos. Pues menciona que hay un desarrollo de la inteligencia práctica cuando el niño entra en contacto con los objetos y el espacio, pero para ello también es necesario el acompañamiento de parte de los adultos, para no dejar de lado el desarrollo de la parte afectiva.

Para él a medida que los niños establecen o se relacionan con los objetos, son capaces de interiorizar estas acciones y a la vez estructurar la noción de espacio y tiempo al que denomina estructuración espacio-temporal.

### Teoría de la Motricidad Gruesa

#### Teoría Psico cinética de Le Boulch.

Fernández (2005) citando a la Le Boulch afirma que la psico cinética se concibe como un método general de educación y que como mecanismo pedagógico, hace uso de todas las formas de movimientos que puede producir una persona, con el propósito de lograr y permitir

que el hombre se desarrolle y tenga capacidad de situarse y actuar dentro de un mundo que se encuentra en una transformación constante.

Pues para, Boulch (1983) La psico cinética como un método de pedagogía activa, busca que el niño alcance un desarrollo significativo de sus capacidades a través del uso de ejercicios progresivos. Para tal caso trata a la persona como un todo unitario, no hace separación entre el cuerpo y espíritu (dualidad). Par este método es importante la edad y la capacidad de comprensión del niño, porque los ejercicios que propone son en base a las necesidades que pudieren presentar los alumnos. Ello porque según el autor en mención, son las experiencias vividas que determinan lo que un niño pueda lograr aprender, ya que este establece relaciones entre ellas.

La psico cinética como método para lograr su objetivo se apoya en la dinámica de las actividades en grupo, puesto que para este método el desarrollo integral de una persona solo puede alcanzarse a través de su relación con otros.

Boulch (1983) también afirma que si un profesional no ha logrado desarrollar adecuadamente una capacidad motriz, tendrá dificultades para aprender los gestos que puedan involucrar cualquier oficio.

De allí la importancia de la creación de métodos de Educación física especializada para solucionar estos problemas.

El método psico cinética tiene como propósito que el hombre mejore su conducta dentro del ámbito laboral, de las actividades recreativas y cuando se relaciona con otros, para que así se logre alcanzar adecuadamente los objetivos que se asignan a la educación.

Fernández (2005) citando a Le Boulch (1992) define al esquema corporal como una intuición global o conocimiento inmediato que tiene la persona de su propio cuerpo, estando en un estadio de reposo o en movimiento, a partir de la interrelación de sus partes y, su relación con el espacio y los objetos que lo rodean.

### Conceptos Epistemológicos del Juego

Definición de juego:

Decroly y Monchamp (1983) dice que: " La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre de expresión de una energía preexistente" (p.25). Entendemos que el juego es una expresión libre y espontánea. (p.25).

Bandet y Abbadie (1975) afirman que a través de este el hombre y los animales dominan su cuerpo y tienen la capacidad de generar movimiento por sí solos; funciona también como un Agente mediador entre la persona y el medio que le rodea.

Según, Jiménez (2006) el juego es un principio didáctico que debe considerarse en la educación infantil, ya que marca la importancia de que se dote de carácter lúdico cualquier actividad que puedan realizar los niños, eliminando la falsa dicotomía que existe entre juego y el trabajo.

#### Clasificación de los juegos

##### El juego como actividad física organizada

Para, Díaz (1993) los juegos atendiendo a las cualidades que desarrollan se clasifican en:

Existen varias clasificaciones hechas de los juegos, que pueden ser según la edad, contexto donde se realiza, instrumentos que utiliza, cualidades que desarrollan o efectos psicofísicos que producen, entre otros. La clasificación que se presenta en el cuadro anterior se basa en los últimos, es decir en los efectos psicofísicos que produce, de carácter global. Como veremos al definir cada uno de ellos en las siguientes líneas:

**Juegos Sensoriales:** Tienen como objetivo desarrollar los sentidos y son de carácter sedentario; para que logre su objetivo suelen anular unos sentidos haciendo que otros sentidos intensifiquen su trabajo más que otros. Estos juegos son de relajamiento que pueden ser aplicados tranquilamente al finalizar una clase o sesión de educación física, incluso pueden ser aplicados dentro de aulas o interiores. Se dividen de la siguiente forma:

##### Visuales

- De perfeccionamiento visual
- De retentiva visual (memoria)

##### Auditivos (con la misma clasificación)

##### Táctiles

##### Gusto y olfato

##### De orientación

La vista es la que tiene mayor dominio sobre nuestras sensaciones a diferencia de los otros sentidos. El adecuado desarrollo visual tiende a estimular la observación precisa en condiciones difíciles.

Juegos motores: El adecuado desarrollo del movimiento es algo que se puede alcanzar a través del juego. Por ejemplo, los juegos de locomoción permiten que se desarrolle los desplazamientos en carrera, cuadrupedia y marcha, ya que estos son sus principales actividades. También por ejemplo con el juego de equilibrio se puede lograr conseguir respuestas automáticas e idóneas para actuar cualquier cambio del centro de gravedad.

Juegos de desarrollo anatómico: Aunque existe relación entre los juegos de desarrollo anatómico y los juegos motores, en este tipo de juego solo se da importancia al objetivo de desarrollar la masa muscular y las articulaciones, y no el movimiento que es el objetivo de los anteriores.

Cuando se trata de juegos para el desarrollo muscular, con estos se consigue aumentar la fuerza y el engrosar el músculo, como sucede por ejemplo dentro de los juegos de tracción.

Los juegos de para desarrollar la articulación tiene como objetivo conseguir una mayor movilidad y estabilidad articular, como sucede por ejemplo en el juego de la carrera de combas.

Juegos gestuales o de iniciación deportiva: Aquí se encuentran comprendidos los juegos cuyo objetivo es adquirir o dotar de habilidades y manejo de instrumentos, que se manifiestan a través de la ejecución de determinados gestos. Se clasifican en dos tipos:

Juegos de adquisición de habilidades: Tienen como objetivo lograr alcanzar el dominio o una ejecución en concreto, como por ejemplo lo que sucede en alguna actividad deportiva, donde se realizan ejercicios y prácticas para alcanzar habilidades como patear, encestar, etc.

Juegos de manejo de instrumentos: Son juegos que tienen como objetivo lograr la correcta utilización de útiles como aros, bastones, picas, etc.

Actividad Lúdica:

Según la Real academia española RAE Lúdica es adjetivo perteneciente o relativo al Juego.

Si se parte de esta definición de lúdica, es preciso mencionar que ello procede del latín ludus, lúdico (a), lo cual pertenece al juego.

Ortega (1990) la lúdica es una actividad natural, espontánea, placentera de los niños, que conduce a la comprensión del mundo, a través del contacto físico con las cosas, obtención de confianza y seguridad a través del contacto con los demás, practicando la imaginación, respetando las normas y movilizándolo libremente cuerpo y alma en sus actividades diarias.

Las actividades lúdicas son definidas como actividades dotadas de placer funcional, en las cuales los niños juegan, ya que son fundamentalmente activos y porque sus acciones se desenvuelven conforme se va desarrollando física y mentalmente (Bühler, 2010).

Los juegos o las actividades lúdicas son parte esencial en el desarrollo de la vida de un niño, ya que ello permitirá conocer y explorar los medios para poder aprender e interactuar con los demás de forma corporal, gestual y mejorar también la comunicación. Al respecto, también López (2004) ha comentado que la actividad lúdica consiste en aquella capacidad que tienen las personas para poder ello disfrutar de manera autónoma cada momento. En ese sentido es que, los juegos son considerados como aquellas actividades mediante las cuales el cuerpo manifiesta de manera corporal y espiritual, a través de las cuales se disfruta, crea y genera otras oportunidades para alcanzar la interacción con el medio social, lo que le permite hacerlo parte de la vida y de los demás.

Se deduce que son actividades generadoras de goce y placer, en las cuales se encuentra cada uno de los niños su más completa satisfacción, como una exigencia imperiosa desde la naturaleza y las necesidades profundas del espíritu infantil.

Entonces, las actividades lúdicas se convierten en estrategias o en procedimientos idóneas para alcanzar los fines educativos, valorizando así la esencia de estos como uno de los sistemas más idóneos y correctos que se utilizan en el desarrollo de las enseñanzas y que estas sean de calidad, ya que ello aportará y servirá como un soporte de las acciones de carácter educativo, entendiéndose ello como juegos que deben juzgarse como un fundamental, tal es así que se comprende que el juego sea comprendido como un medio, el cual se convierte en un objetivo y meta con valor educativo (García, 2002, p.85).

Es por ello, que Gorris (2008) señala que las actividades lúdicas se caracterizan porque:

Primero, este tipo de actividades generan un interés hacia las asignaturas, segundo provocan una necesidad de adopción de decisiones, tercer generan además en los estudiantes una serie de habilidades laborales que le permiten interrelacionarse de forma mutua en el cumplimiento de cada una de las tareas, tercero exigen la aplicación de cada uno de los

conocimientos que se adquieren en las temáticas o en cada una de las asignaturas que están relacionadas entre sí, cuarto tienen como finalidad fortalecer y verificar cada uno de los conocimientos que el niño adquirió en las diferentes clases demostrativas que ha recibido y de ese modo refuerza sus habilidades, quinto constituyen como aquellas actividades de carácter pedagógico dinámico, pero con una limitación en los tiempos y en la conjugación de las variantes, sexto permiten acelerar la adaptación y adecuación de cada uno de los estudiantes al proceso social dinámico de su vida, y finalmente se fragmentan con los esquemas del aula, de los papeles autoritarios que se manejan y el rol informador que ejecuta el docente, puesto que se libera las potencialidades creativas de cada uno de los estudiantes.

Importancia de la actividad lúdica:

Jiménez (2002) ha señalado que la actividad lúdica es una de las más importantes actividades en el niño, puesto que cumplen con un rol proactivo dentro del aula, considerado de ese modo a la lúdica como una condición o una predisposición de hacer frente a la vida y la cotidianidad que ello representa. Esto consiste en un modo de estar en la vida, el cual se encuentra relacionado con cada uno de los espacios cotidianos en los que se producen, gozan y acompañan de la distensión que generan las actividades que simbolizan mediante el juego. Es así que los sentidos del humor, el arte y otras actividades que son producidas cuando se ejecuta la interacción con otros, ello sin ningún tipo de recompensa más que la gratitud de lo que generan tales actividades (p. 42).

Este tipo de actividades, principalmente la lúdica que se viene describiendo va de la mano de forma conjunta con el aprendizaje. Al respecto, Núñez (2002) ha establecido que la lúdica que es bien ejecutada y aplicada posee un significado muy concreto y positivo para poder alcanzar las mejoras en el aprendizaje sobre las formaciones críticas, los valores, la relación y las conexiones que se dan con los demás alcanzando así la permanencia de los niños en la educación inicial (p.8).

Es desde esa perspectiva entonces que se tiene que todas las actividades lúdicas se basan en tres condiciones que son esenciales para poder ejecutarse, estas son la satisfacción, la seguridad y la libertad. Sobre la primera se comprende como esa satisfacción de cada una de las necesidades vitales necesarias, tales como la seguridad de carácter afectivo y la libertad, así como lo ha establecido en sus diferentes definiciones de Sheines (1981) que fue citada por Malajovich (2000): esto solo gozando de aquella situación doble que garantiza protección y libertad, generando así un equilibrio necesario, el cual debe existir entre la

seguridad y las aventuras, arriesgando así hasta los límites que deben marcar lo cerrado y lo abierto, anulando el mundo único que es acosado por las necesidades que son esenciales y hacen posibles las actividades lúdicas, que en el animal se ha manifestado solo en una de las etapas de la vida y que en el hombre pasa a constituirse como una conducta, la cual es acompañada de forma permanente, como un hecho genuino del ser humano (p. 14).

De ese modo es que, los juegos pasan a adquirir un valor educativo, el cual es importante por las posibilidades que generan las relaciones con el entorno, las interacciones con el grupo y con los demás compañeros, así como las interacciones con los objetos y con los medios, el desarrollo afectivo, el cognitivo, el motor y el emocional, mejorando así la autonomía y la autoconfianza, así como también contribuyendo a mejorar las alternativas que son expresivas, lúdicas y de movimiento.

Es así que luego de la aparición de las primeras vivencias y de aquellas actividades forman parte de un movimiento se inician a construir las relaciones topológicas, de espacio y de tiempo. En tanto, es que los juegos contribuyen a la solución de las problemáticas que puedan presentarse en las actividades. En ese sentido es que hay que comprender que resulta necesario crear una mayor disponibilidad motriz en los niños, para lo cual es necesario ofrecer un repertorio muy amplio de las diferentes actividades motrices. Es así que, uno de los modos que se utilizan para trabajar este tipo de aspectos mediante el juego y sus implicancias motivacionales.

Las actividades motrices facilitan o contribuyen al alumno con las sensaciones corporales que son determinantes para lograr la evolución general, lo que a su vez contribuye con el desarrollo del proceso, favoreciendo así al conocimiento de los esquemas corporales, con las coordinaciones dinámicas generales y las específicas, así como con las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y gruesa y todas aquellas capacidades físico-motrices.

El estudiante mediante el juego refuerza cada una de sus potencialidades para mejorar sus inteligencias, esto porque el desarrollo de las capacidades intelectuales estando vinculado al desarrollo sensorio del motor. Es de ese modo que se genera en el alumno las habilidades para poder desarrollar su creatividad contribuyendo en las posibilidades de motivar la expresión, la invención y la creación. Es así que, el juego motor facilita auxilio al alumno para lograr que este alcance una buena interrelación con sus compañeros favoreciendo la comunicación y la social.

Entonces, se comprende que el juego se contribuye como una herramienta psicopedagógica para los posteriores aprendizajes, tomando en cuenta que el valor intrínseco que posee el juego se refiere a ese juego tradicional y a los juegos propios de la cultura.

De ese modo es que se comprende que los juegos cooperativos cohesionan o influyen en el grupo y la cohesión social, pues además los juegos participativos, los creativos es que también están dirigidos a estimular la imaginación y una variedad de todas las clasificaciones, los cuales favorecen a los distintos objetivos y metas educativas.

El juego motor trata sobre el desarrollo de cada uno de los ámbitos de la personalidad, generando así una interacción en todo su conjunto, contribuyendo con el desarrollo del ser humano.

Mientras que (Ortega, 1990) ha señalado que las actividades lúdicas son esenciales, puesto que los niños representan al mundo de los adultos, además de que descubren y describen la vida social del adulto y todas las reglas por las que van a regirse todas las relaciones, así es que aprenden cuáles son sus derechos y deberes de cada uno de los roles y todas aquellas funciones de carácter social, iniciando una etapa de preparación para el trabajo.

#### Características de la actividad lúdica

Sobre ello, las principales características de las actividades lúdicas son las siguientes:

Generan necesidades para la toma y adopción de decisiones.

Demandan una aplicación de cada uno de los conocimientos adquiridos.

Contribuyen al desarrollo de los procesos sociales de los niños.

Estos permiten la evolución de las potencialidades de carácter creativo de los niños.

El profesor cumple un rol esencial, puesto que él actúa como guía con los niños, mediante trabajos en pareja y en grupos.

El aprendizaje alcanzado con las actividades lúdicas permite una transformación se concibe como una experiencia positiva.

Las relaciones que existen entre el juego y el aprendizaje son procesos naturales.

## Psicomotricidad

La psicomotricidad deriva del prefijo psico, el cual significa mente y el término motricidad deriva de las palabras motor, que significa movimiento. De modo que esto podría inferir para que la psicomotricidad esté relacionado con la existencia de forma directa con la mente y el movimiento.

Para Bolaños (1986), la psicomotricidad consiste en el modo de estudiar aquellos procesos mentales que contribuyen a alcanzar un movimiento influyendo en lo mental. Esta se encuentra compuesta por cada una de las interacciones de carácter cognitivo, emocional, simbólico y sensomotriz en las capacidades del ser humano y de poder expresarse en los contextos psicosociales.

La psicomotricidad se trata también de una ciencia que considera al individuo en su totalidad, ello para poder desarrollar cada una de sus capacidades individuales, aprovechando de la experiencia y ejercicio frecuente consciente del propio cuerpo, esto para poder lograr alcanzar mayores conocimientos de sus posibilidades en relación con él mismo y con el medio donde este se desarrolla (Pérez, 2004).

Según Berruazo (1995), la psicomotricidad pertenece a un enfoque propio de la intervención educativa o llámese también terapéutica, teniendo que el objetivo está dirigido a desarrollar todas las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lo conllevaría a centrarse en sus actividades y en los intereses en el movimiento y acto, incluyendo así todos los actos que derivan de ello, tales como las disfuncionales, las patologías, la estimulación y el aprendizaje, entre otras cosas.

También Ajuriaguerra (1974) ha precisado que la psicomotricidad se refiere a la actuación de un niño frente a las propuestas que están relacionadas con el dominio del cuerpo, así es como la capacidad de poder estructurar el espacio en donde se realiza este tipo de movimientos para lograr la interiorización y la abstracción de todo el proceso.

Según Butcher (1976), la psicomotricidad trata sobre el estudio de cada uno de los elementos que solicitan datos perceptivo-motrices en el contexto de la representación simbólica, ello pasando por las estructuras corporales en un nivel práctico y esquemático, así como también la progresiva de las coordenadas de tiempo y espacio de las actividades.

Se define también como un modo de ejercer control de los movimientos del cuerpo que se encuentre relacionado con las mentes de tal modo en que los niños puedan tener consciencia de su propio cuerpo utilizando como base principal la experimentación.

La psicomotricidad ha sido dividida en dos áreas, tales como la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa.

### Motricidad gruesa

Jiménez (1982) lo define como:

Un conjunto de aquellas funciones de carácter nervioso y muscular, los cuales buscan desarrollar la movilidad y la coordinación de los miembros, así como del movimiento y la locomoción. Así es que, los movimientos se ejecutan por medio de la contracción y de la relajación de cada uno de los músculos. Entonces es que para que inicie un correcto funcionamiento de los receptores sensoriales que se encuentran situados en la piel y de aquellos receptores de carácter propioceptivos de los músculos y de los tendones. Este tipo de receptores transmiten información a los centros nerviosos del correcto funcionamiento de los movimientos o de las necesidades que existen para su modificación (p.48)

Garza y Franco (2004) define motricidad gruesa o global:

Como un modo de controlar cada uno de los movimientos musculares propios del cuerpo o los llamados también en masa, entendiéndose que estos contribuyen para que el niño deje a un lado la dependencia y alcancen una dependencia absoluta para que así puedan lograr su desarrollo, realizando actividades tales como, controlar su cabeza, puedan sentarse, puedan girar sobre sí mismos, realizar actividades como el gateo, mantenerse de pie, el caminar, saltar o lanzar una pelota (p.54).

La motricidad gruesa se entiende como una capacidad, la cual busca ejercer un control sobre cada uno de los movimientos en general para poder desplazarse de forma libre sin depender de nadie.

### La Maduración Espacial.

Consiste en uno de los procesos más importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, ello a partir de las experiencias que vive el niño en su medio, donde empieza a comprender el espacio donde se desarrolla y a desarrollar habilidades para enfrentar las posibilidades de poder orientarse en él. Esta maduración espacial se facilitará en poder desarrollar una

representación mental de su propio cuerpo en el espacio, el cual debe estar relacionado de forma directa con el movimiento, la compensación del cuerpo, así como con el análisis del espacio. Entonces se comprende que, la construcción del espacio para los niños de cuatro años ha resultado compleja, pero que esta debe realizarse tomando en cuenta precisamente la edad, puesto que ello contribuye a la construcción de los esquemas corporales y de la ubicación de este.

La adquisición y control de la motricidad gruesa

El desarrollo del dominio corporal dinámico y estático y la maduración espacial son factores importantes para que el niño alcance y adquiera el control de la motricidad gruesa (Comellas y Perpinyá, 1987). Nos referimos al dominio corporal dinámico al dominio de la coordinación general, la coordinación viso-motriz, al equilibrio dinámico y al ritmo; mientras que nos referimos como el dominio corporal estático cuando hay dominio sobre el equilibrio, la tonicidad y el autocontrol.

Dominio Corporal Dinámico

Comellas y Perpinyá (2003) nos dice que consiste en aquellas habilidades que son adquiridas para poder ejercer el control de todas las partes del cuerpo, tales como las extremidades superiores, inferiores, el tronco y de poder moverlas siguiendo su propia voluntad.

Se trata de una capacidad de dominio a las diferentes partes del cuerpo, permitiéndole hacer movimiento de ello, desplazándose de forma armónica superando cada una de las dificultades que pueda tener.

Lo ratifica Lora, (1999) precisando que la coordinación global consiste en aquella de carácter neuromuscular, la cual hace referencia a las participaciones de forma dinámica o estática de cada uno de los segmentos del cuerpo que se utilizan para poder ajustarse al objeto propuesto (p.225).

El dominio corporal dinámico proporciona al niño un estado de confianza en sí mismo y le genera un alto nivel de seguridad, ya que esto le permite identificar sus capacidades y el dominio que tendría sobre todo su cuerpo. Todo ello implicaría por parte del niño:

- ✓ El dominio segmentario del cuerpo
- ✓ No podrá presentar temores o inhibiciones
- ✓ Presentará madurez neurológica, lo cual se consigue solo conforme va creciendo y aumentado su edad.

- ✓ Generará estimulación y un ambiente propicio
- ✓ Generará inclinación positiva en el movimiento y en la exhibición mental
- ✓ Permitirá la progresiva incorporación de los esquemas corporales

Sobre este dominio se pueden utilizar diversos elementos que a continuación se indican:

Coordinación general:

Según Comellas, M. y Perpenyá, A (1987) nos dice que:

Esta consiste en uno de los aspectos más relevantes, mediante los cuales se le permite al niño que realice todos los movimientos más generales, pudiendo intervenir en ello cada una de las partes de su cuerpo y habiendo este alcanzado la capacidad de poder desarrollarse con afinación y la pericia que varían según las edades (p.17)

El equilibrio:

Consiste en aquella capacidad que se utilizan para poder ejecutar las acciones de gravedad y de ese modo poder sostener el cuerpo en su postura apropiada, pues esto implica una asimilación de sus ejes corporales, el dominio corporal, las personalidades que se encuentren equilibradas y la existencia de ciertos reflejos que contribuyan a que el niño se mantenga en una postura determinada sin que se caiga (p. 109)

Lo anterior se refiere que, el equilibrio es sostener cualquier posición del cuerpo manteniéndolo liberado para moverlo en cualquier momento. (p. 109)

El ritmo:

Casanova et al. (2012) afirma que el mismo flujo de vida que esta alrededor de la noche y del día fluye mediante el mundo y se mueve en las pulsaciones rítmicas (p. 109).

Este se constituye por cada una de las pulsaciones y de los sonidos que suenan separados por el intervalo de tiempo o que se represente menos corto. En esta etapa consiste básicamente en una que trabaja la persona para poder continuar con una correcta armonización de su actividad respecto a una serie de los sonidos expresados.

La coordinación viso motriz:

Esta consiste en un estado de madurez a través del cual alcanza una etapa llena de vivencias, las cuales son muy necesarias para el cuerpo, entendiéndose que el sentido de la visión, el

oído y cada uno de los movimientos del cuerpo o de los objetos. Es de esa manera que, en la educación lo que mueve es la coordinación viso motriz en la educación donde se utiliza una serie de ejercicios para que el cuerpo, los cuales deben adaptarse a cada uno de los movimientos del objeto priorizando el dominio del cuerpo y el objeto. En tanto, la adaptación de los movimientos y del espacio, las coordinaciones de los movimientos con los objetos y las precisiones que son realmente necesarias para poder dirigirlas frente al objeto hacia los puntos determinados.

### Dominio Corporal Estático

Camellas, M. y Perpinyá, A. (1987)

son aquellas acciones motrices que se aplicarán a los niños para que estos interioricen dentro del esquema corporal, y que estos puedan integrarse por medio de técnicas tales como la respiración y la relajación, comprendiéndose ello como aquellas acciones estrategias que buscan ayudar al niño para que pueda profundizar en el desarrollo de la totalidad de su propio yo (p.33)

Las cuales son:

La tonicidad: consiste en el grado de las tensiones musculares que son necesarias con la finalidad de poder realizar cualquier actividad. Esta se encuentra regulada en el sistema nervioso y ello para poder alcanzar el equilibrio tónico, lo cual resulta muy necesario ser experimentado para así poder lograr el equilibrio tónico y que estas sean al máximo, así como con cada una de las sensaciones posibles para poder lograr la actitud y posición, tanto dinámica como estática.

La contracción: tanto física como tónica de cada uno de los músculos no es señal únicamente de los movimientos y el tono, sino que también de cada uno de los gestos y las actitudes. Entonces, la función motriz tiene un verdadero sentido humano y social, donde se detalla que el análisis neurológico, habiendo hecho perder una primera función de relajación.

Berruezo, P.P. (2000) nos dice que:

La función de la tonicidad es netamente mediadora en el desarrollo motor, ya que ello organiza todo el esquema corporal, el equilibrio, la posición y las posturas que son base de la actuación y los movimientos dirigidos e intencionales. Este tono va depender de los procesos de regulación neuromotora y las regulaciones neurosensoriales.

El autocontrol: Este se refiere a aquellas capacidades para poder dirigir las energías tónicas que tienen como propósito realizar algún movimiento. En ese sentido es que, resulta necesario tener un buen tono muscular que lleve el control de todo su cuerpo, específicamente los movimientos y las posturas determinadas.

La respiración: Este consiste en aquellas funciones mecánicas que fueron regulados por los centros respiratorios bulbares, esto consistente en poder asimilar el oxígeno de todo lo necesario para alcanzar la nutrición de los tejidos y de ese modo poder lograr desprender el dióxido de carbono introducido en el cuerpo. De manera que, con su educación lo que se busca es pretender que sea nasal y regular. Es así que, a los dos o tres años el niño tomaría conciencia y controlaría su respiración, mientras que a los cuatro o cinco le permitiría controlarlo con cada uno de los ejercicios torácicos que resulten necesarios, tales como ejercicios abdominales y motrices de inspiración y de expiración.

Relajación: Este consiste en un modo de reducción que se da de forma voluntaria respecto al tono muscular. Esto puede realizarse de manera general, pudiendo reposar después en una actividad motriz dinámica, para así priorizar la interiorización de lo que se viene experimentado con todo el cuerpo y ello para la preparación o en su defecto para la finalización de las actividades. Entonces, para poder lograr una idónea y correcta relajación siendo esto necesario en silencio, así como también una temperatura agradable que le dirige a llevar una ropa cómoda, volviendo a los movimientos sin brusquedades.

Jiménez y Giménez (2020) lo definen como un medio de la válvula de escape, la cual se representa a través de la reducción de las tensiones musculares. Esta permite que el niño pueda sentir un bienestar o estado de comodidad con su cuerpo, con los respectivos beneficios para el conjunto de su conducta técnico – emocional.

Ante lo expuesto entendemos que la relajación ayuda a que los niños se sientan más a gusto con su cuerpo y tranquilo. (p.49).

### Motricidad fina

La motricidad fina es aquella que se constituye de todas aquellas acciones que le solicitan para poder trabajar con precisión y coordinación respectiva. Así es que autores tales como Comellas y Perpinya (2003) ha mencionado que esto consiste en aquellos movimientos

utilizados o desarrollados en un corto espacio, los cuales se realizan haciendo uso de una o de diversas partes del cuerpo, pero que además se caracterizan porque respondan a diversas exigencias de exactitud y rigurosidad.

Básicamente está relacionada con la coordinación de cada uno de los movimientos que se realizan con las manos, esto teniendo que su finalidad consiste en obtener movimientos precisos y exactos, esto para poder generar la realización de trazos, los cuales van a facilitar la escritura en los niños (Castillo y Pauta, 2011, p.78).

Dicho de otro modo, la motricidad fina se caracteriza por incluir cada uno de los movimientos de manera controlada y deliberada, los cuales van a requerir de un correcto e idóneo desarrollo muscular, pero principalmente de la madurez del sistema nervioso central del cuerpo del niño. Si bien es cierto, un recién nacido puede tener movimiento, tanto en sus manos como brazos, pero hay que especificar que este tipo de movimientos no son tales, si no responden a meros reflejos propios del cuerpo humano y los cuales no pueden ser controlados de manera consciente. De este modo qué es importante el desarrollar la motricidad fina en un niño, ya que esto constituye un elemento decisivo para que el niño pueda adquirir habilidades de investigación experimentando y conociendo su entorno, ya que esto juega uno de los papeles más importantes para el desarrollo de la inteligencia del niño. Entonces, que la motricidad gruesa constituye las habilidades propias de la motricidad fina ya que éstas se van desarrollando en un orden progresivo y constante.

#### Desarrollo Motor y el Cerebro:

El desarrollo motor ha continuado considerándose como uno de los patrones esenciales, es así que este trabaja de manera paralela con los procesos de maduración neurológica, entendiéndose que el desarrollo motor le corresponde al cefalocaudal. el mismo que está referido al proceso gradual que va teniendo el control de los movimientos musculares, tanto de la cabeza a los pies y que se encuentra presente dentro de las fases tanto prenatal como fetal y posteriormente en el desarrollo posnatal (Ministerio de Educación Pública, 1996, p.16)

Y también al Proximodistal se entiende como aquel proceso de avance en el que se va visualizando la progresiva gradual y contiene o qué constituye el control muscular del cuerpo, principalmente del centro hacia cada una de las partes. Es decir que, el niño va controlando en un primer momento sus músculos, tanto del cuerpo como de la espalda, pero

posteriormente continúa avanzando este desarrollo hacia las muñecas las manos y los dedos (Ministerio de Educación Pública, 1996, p.16).

Según lo que está establecido en los párrafos anteriores se puede considerar entonces que, el niño va a requerir necesariamente de un correcto manejo del control de cada uno de sus músculos grandes de su cuerpo, esto con la finalidad de poder desarrollar de manera correcta, posteriormente los músculos más finos del cuerpo.

Se comprende que el cerebro humano constituye uno de los órganos biológicos y sociales del cuerpo humano, entendiendo que este tiene la finalidad de controlar cada una de las funciones y los procesos relacionados con el pensamiento, la creatividad, la intuición, la imaginación, la lúdica, cada una de las emociones, el estado de conciencia y otra serie de procesos cognitivos y cognoscitivos, los cuales van a contribuir a que el cerebro al ser un sistema creativo y por supuesto complejo se encargaría de cumplir con aquella función primordial de elaborar y reelaborar de ser necesario algunos contextos nuevos partiendo de las experiencias que han pasado o am vivenciado los niños. Es decir aquellas vivencias relacionadas al entorno lúdico social y cultural. Dicho de otro modo, se entiende que el cerebro humano al ser un órgano principal de coordinación en el cuerpo éste se encuentra dotado de una serie de habilidades que le permiten al ser humano poder ejercer otra es como es el pensamiento, la actuación, la percepción, el aprendizaje, el saber y el amar. Es decir también está relacionado y coordina los sentimientos del ser humano (Jiménez, 2010, pág. 38).

#### El Desarrollo De La Motricidad Gruesa Y El Conocimiento Del Cuerpo

Para un adecuado manejo de la lectura, escritura y cálculo es de gran importancia que se tenga conocimiento sobre el esquema corporal (partes del cuerpo) y un buen desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) (Espinoza, 2003). Los psicopedagogos que aún se rigen por la teoría de aprendizaje, aceptan que el esquema corporal y la motricidad gruesa son fundamentales para que una persona pueda manejar los procesos sensorio-perceptivos dentro del aprendizaje, principalmente cuando se trata de cálculos.

Su aplicación dentro de la educación previa a la lector-escritura resulta ser sencilla, por ejemplo cuando el docente intenta enseñar al alumno algunas letras o signos a veces hace mención de algunas partes del esquema corporal, como es el caso de la “i”, donde suelen

señalar que este tiene una cabecita, o de la “b”, donde señalan que este tiene una barriga hacia delante, en la "p" que este tiene un pie hacia abajo.

Como ya es de deducir realmente es necesario que el niño tenga conocimiento sobre el esquema corporal, para un buen aprendizaje, ya que la percepción del todo y de las letras puede relacionarse con el esquema mental que tiene el niño sobre su esquema corporal.

Pero no solo es importante que el niño conozca adecuadamente todo su cuerpo, sus sentidos, sino también de cómo funciona cada una de ellos (Espinoza, 2003). Esto lo podemos observar cuando el docente quiere enseñar algunas pronunciaciones de sonidos, para ello tiene que indicar la posición de la lengua, dientes o labios, para pronunciar alguna letra o palabra.

Para evaluar el conocimiento que tiene el niño sobre su esquema corporal puede hacer a través de cuestionario de actividades. Donde se pide señalar cada parte de su cuerpo y sus sentidos, teniendo como referencia su propio cuerpo, en otra persona, su imagen frente al espejo o una silueta del cuerpo humano.

Si el niño supera el límite de tolerancia en cada pregunta, es necesario que el maestro desarrolle este conocimiento en el período de aprestamiento.

#### Importancia de la Psicomotricidad

Para, Aguirre (2018) La psicomotricidad tiene un papel importante dentro de los primeros años de vida, porque tiene una valiosa influencia dentro del desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, posibilitando para que se relacione con su entorno y de acuerdo a sus propias características, necesidad e intereses. Para el autor este tiene influencia en tres niveles de importancia:

A nivel motor, permitiendo que el niño logre y domine el movimiento de su cuerpo.

A nivel cognitivo, permitiendo que el niño mejore su nivel de memorización, atención, concentración y su creatividad.

A nivel social y afectivo, permitiendo para que los niños logren conocer, enfrentar sus temores y pueda socializar.

Además, también el mismo autor señala que el proceso educativo que se orienta hacia el desarrollo de la psicomotricidad tiene un importante papel dentro del desarrollo de su temperamento, pudiendo aplicarse dentro del campo formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico.

De allí que educación educativa en la etapa de la infancia debe enfocarse principalmente en la educación del movimiento, debido que tiene repercusiones positivas dentro del proceso de formación del niño, principalmente enriquece el entusiasmo y la alegría que son propias dentro de esta etapa de vida, y es aquí donde adquiere habilidades de movimiento que favorecen su equilibrio emocional y autoestima.

Así también la actividad motriz tiene influencia en el fortalecimiento físico y el desarrollo de su estructura orgánico-funcional del niño, dándole al niño una mayor resistencia ante las enfermedades.

Finalmente, también se puede decir que la educación psicomotriz favorecer para que el niño desarrolle sus capacidades de concentración en sus tareas de aprendizaje y cuando se relaciona con otros, mejorando las funciones biológicas y su equilibrio emocional, facilitando así la adquisición de hábitos, cimienta de los valores humanos y virtudes.

¿La falta de recursos educativos limita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I?E.P “San Juan María Vianney”?

El desarrollo del presente trabajo fue muy importante, porque los resultados encontrados servirá para dar solución a los problemas observados en los alumnos de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”, principalmente a quienes mostraron dificultades en el dominio de su cuerpo es decir en el desarrollo de su motricidad gruesa, por lo tanto, repercutía en su desarrollo social dentro del aula, así como también en el área socio afectivo del niño el cual no permite que llegue a tener confianza y seguridad en sus movimientos.

También fue importante porque durante el desarrollo del estudio se confirmó las teorías científicas acerca de las actividades lúdicas y sus beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa, quedando de tal manera como una información importante para otros investigadores que se avoquen a realizar un estudio similar.

Metodológicamente fue importante porque se empleó un taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa, mismo que puede ser replicado en otras investigaciones donde se observa el mismo problema.

Para el logro de la investigación se planteó como objetivo general queda planteado de la siguiente manera:

Constatar la influencia del taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.

Y nuestros objetivos específicos son los siguientes.

Analizar epistemológicamente el proceso de desarrollo de la psicomotricidad y su dinámica.

Diagnosticar el estado actual de los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.

Diseñar un taller de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad para los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.

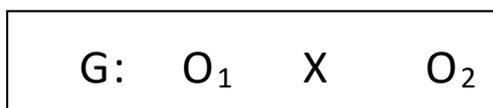
Aplicar el taller que se propone para el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.

Evaluar la efectividad de las actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de I.E.P “San Juan María Vianney”, después de la aplicación del taller.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo y diseño de Investigación

En esta investigación se empleó el diseño pre - experimental con pre y post test; cuyo diagrama es el siguiente:



Dónde:

**O<sub>1</sub>**: Medición de la motricidad gruesa en los niños al inicio del trabajo.

**X**: Taller de actividades lúdicas.

**O<sub>2</sub>**: Medición de la motricidad gruesa en los niños al término del trabajo.

### 2.2. Operacionalización de Variables:

#### a. variable independiente

##### Actividades lúdicas

Jiménez (2002) expresa que las actividades lúdicas consisten en un estado propio del ser humano, lo cual es predisposto para la vida y cotidianidad de la misma. En tanto es que, un modo de existencia en la vida y de vínculo en los diferentes contextos diarios donde el ser humano disfruta y goza, generando así consecuencias directas, tales como las diferencias que generan las mismas actividades simbólicas e imaginarias que se producen con el juego. De modo que, las fuentes de este estado emociona que produce el juego tiene como base la interacción que se da con otras personas, generando un estado de liberación de energías, las cuales reconfortan al ser humano motivándolo a que se desarrolle en nuevos aspectos y espacios donde pueda disfrutar (p. 42).

#### b. variable dependiente

##### Motricidad Gruesa

Hernández (2007) Afirma que consiste en aquellas habilidades que los niños adquieren para poder desarrollarse pacíficamente y de forma armoniosa haciendo uso de

cada uno de sus músculos de su cuerpo físico, esto es que le facilita en el desarrollo de un buen equilibrio de músculos, tales como la cabeza, el tronco y todas las extremidades para realizar actividades, tales como sentarse, realizar el gateo, ponerse de pie y poder desplazarse de forma fácil, sea caminando, rodando o corriendo de un lugar a otro. (p.45)

#### Definición operacional

Son los ejercicios que ayudan a los niños y niñas al movimiento de todo el cuerpo como, por ejemplo: correr, saltar, caminar, etc.

#### a) Variable Independiente:

Taller de Actividades lúdicas

Actividades que van dirigidas para desarrollar la motricidad gruesa a través de 20 juegos en los niños de 4 años de I.E.P. “San Juan María Vianney” – Chiclayo 2019 con la finalidad de que logren el dominio de su cuerpo y lleguen a tener confianza y seguridad en sus movimientos.

#### b) Variable dependiente:

Motricidad gruesa:

Son los ejercicios que ayudan a los niños al movimiento de todo el cuerpo como, por ejemplo: correr, saltar, caminar, etc.



<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>V.D. Motricidad Gruesa</b>	La motricidad gruesa es “La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” <b>(Carrillo, 2007)</b>	El nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas que conforman la muestra de investigación, se medirá a través de la escala abreviada del desarrollo de Nelson Ortiz Pinilla.	Dominio corporal dinámico          Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibrio dinámico</li> <li>• Coordinación</li> <li>• Marcha</li> <li>• Correr</li> <li>• Saltar</li> <li>• Trepar</li> <li>• Rastrar</li> <li>• Equilibrio estático</li> <li>• Tono muscular</li> <li>• Respiración</li> <li>• Relajación</li> </ul>	Pre test Post test

### 2.3. Población, muestra y muestreo

Está conformada por 19 alumnos de cuatro años de la I.E.P “San Juan María Vianney”, distribuida de la siguiente manera:

**Tabla 2.** Población de niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”

Sección	M	F	Total
<b>Alegría</b>	6	13	19
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>19</b>

*Nóminas de matrícula marzo 2019.*

La muestra de estudio quedó establecida de la siguiente manera:

**Tabla 3.** Muestra de niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”

Grupo	Sección	M	F	Total
<b>Experimental</b>	Alegría	6	13	19
		<b>6</b>	<b>13</b>	<b>19</b>
	<b>Total</b>			

*Nómina de matrícula 2019*

Muestreo Se empleó el instrumento no probabilístico por correspondencia

### 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

2.4.1 Técnica de Observación Sistemática: Permitió recopilar información referida a la problemática en la I.E.P “San Juan María Vianney” de Chiclayo.

2.4.2 Test para los niños: La medida de la motricidad gruesa de los niños y niñas se realizó a través de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD) elaborada por el Dr. Nelson Ortiz Ointilla Consultor de Unicef (1990)

## Descripción de la Escala

La Escala Abreviada de Desarrollo EAD-1 consiste en una herramienta de carácter confiable, que se caracteriza por el carácter abreviado que utilizando, el cual se refiere a las valorizaciones globales y generales de las diferentes áreas del desarrollo propio, tales como la motricidad gruesa, la motricidad fino-adaptiva, la audición, el lenguaje y personal social. Además de que, se caracteriza por la evaluación que se hace a cada uno de los procesos esenciales de cada una de las áreas anteriormente indicadas y que son esenciales para la identificación de situaciones que representen casos de alto riesgo, tales como aquellas que demuestren un estancamiento o retraso que no vaya de acuerdo a la edad del niño.

En cuanto a las primeras aplicaciones experimentales dirigidas a realizar un análisis de cada uno de los ítems y al estudio de característica psicométricas, fue realizada durante los años de 1989 y 1990 y aplicada a una muestra de 16,180 niños que pertenecían a diversas ciudades de las diferentes regiones del país y se tomó en cuenta también la disponibilidad de cada uno de los parámetros de carácter normativo nacional. En tanto, esto constituyó un grado de validez y confiabilidad como herramientas o instrumentos principales utilizados para valorar y dar seguimiento a la evolución del desarrollo de los niños cuya edad era menor de cinco años.

Respecto a las escalas utilizadas, estas se utilizaron haciendo uso de principios tales como la responsabilidad y la prudencia para obtener una correcta valoración y diagnóstico del proceso de evaluación de desarrollo del niño. De esa manera se entiende que es esencial y necesario utilizar instrumentos de auxilio, los cuales se utilizan para alcanzar la identificación de casos que demuestren un bajo rendimiento, lo que haría muy necesario otro tipo de evaluación más comprensiva y con mayor detalle, esto para poder determinar con mayor objetividad cuales son problemas o factores que están incidiendo en el retardo u alteraciones en el desarrollo del niño.

El tipo de escala utilizado constituye cada una de aquellas las áreas que son expuestas y fundamentadas por los diferentes autores, además de que están contribuyen con una serie de beneficios, ya que permiten el trabajo con niños clasificados por edad, para así poder realizar los estudios de adaptación. Entonces dicho de otro modo, la inclusión de diversos ítems en esta escala fueron seleccionados con poder de discriminación, ya que se hizo tomando en

cuenta un rango de edad, así como las modificatorias por razones de área, pero también hubo ítems que no se consideraron.

Entre otro de los criterios de selección se tuvo la observación de los repertorios, donde de algún modo se buscó alcanzar la inclusión únicamente de los ítems que no exigen de materiales de trabajo sofisticados, los cuales puedan ser materia de observación en un corto periodo de tiempo de forma directa por el evaluador o mediante el reporte que entrega la madre del menor. Todo ello generó limitaciones en las posibilidades de poder lograr la inclusión de repertorios esenciales, pero no obstante, se pudo considerar que la escala contribuyó a alcanzar un muestreo completo de los procesos de desarrollo de cada una de las áreas que venían siendo evaluadas.

La escala que venía siendo aplicada cumplía con un rol didáctico para poder contribuir en el entrenamiento de los funcionarios de evaluación, planteando a su vez recomendaciones, tales como memorizar de forma cuidadosa y preventiva las instrucciones y cada uno de los materiales que eran necesarios para poder manejar las posiciones respecto a los ítems establecidos en el formulario que venía siendo aplicado. De esa manera es que, bastaba con la aplicación de un número mínimo de sesiones para poder lograr el dominio y diligencia de cada uno de los procesos.

Las diversas instrucciones que fueron estructuradas, consisten en la columna de la izquierda donde aparecían los enunciados de los ítems, tal como se encuentran consignados en el formulario que viene siendo aplicado, así como en cada una de las instrucciones necesarias para su observación, mientras que en la columna de la derecha se detallan cada uno de los criterios que se utilizan para alcanzar la satisfacción del niño y de ese modo el ítems pueda ser considerado aprobado.

Muchos de los ítems utilizados fueron calificados conforme a las informaciones que facilitaron las madres o las personas acompañantes de los niños, cuando ello fue posible se trató de verificar las informaciones, para ver si el desempeño que ha demostrado el niño permite o no dudar de la veracidad, calificando tales ítems como no aprobados y de ese modo hacer anotaciones correspondientes a las partes de las observaciones.

Instrucciones específicas para La administración de la escala

Las diferentes instrucciones que se utilizaron en la estructura estuvo compuesta de la siguiente manera: en la columna izquierda se encuentran los enunciados de los ítems conforme a como se encuentran en el formulario de la aplicación con las instrucciones que contribuyen a su observaciones. Mientras que en la columna derecha se encuentran cada uno de los criterios dirigidos a satisfacer al niño, a fin de que pueda el ítem precisarse como un ítem aprobado

ITEM. CONDICIONES DE OBSERVACION:	CRITERIOS DE RESPUESTA
<p><b>16.Patea la pelota</b></p> <p>Coloque la pelota quieta, a una distancia aproximada de dos o tres pasos del niño. Pida al niño la patee en una determinada dirección.</p>	<p>El niño camina, se ubica y logra patear la pelota sin perder el equilibrio. No se requiere que el niño corra para patear la pelota.</p>
<p><b>18.Salta en los dos pies</b></p> <p>Demuestre al niño cómo saltar en los dos pies juntos, pídale que repita con usted este ejercicio.</p>	<p>El niño salta con los dos pies juntos, sin separarlos y sin perder el equilibrio. Se requiere que el niño logre levantar ambos pies del piso, por lo menos en dos ensayos.</p>
<p><b>19.Se empina en ambos pies</b></p> <p>Demuestre al niño cómo empinarsse juntando los pies y levantando los talones simultáneamente.</p>	<p>El niño puede empinarsse, sin perder el equilibrio por lo menos durante tres segundos, y sin apoyarse.</p>
<p><b>20.Se levanta sin usar las manos</b></p> <p>Solicitar al niño que se ponga de rodillas y levante as dos manos. A continuación pedirle que se ponga de pie sin apoyarse.</p>	<p>El niño imita al examinador o a la madre y logra ponerse de pie, sin bajar las manos, sin apoyarse ni perder el equilibrio.</p>
<p><b>21.Camina hacia atrás</b></p> <p>Observe el comportamiento espontaneo del niño. Demuestre cómo caminar hacia atrás e invítelo a repetir el ejercicio.</p>	<p>Espontáneamente o por imitación, el niño camina unos cuatro o cinco pasos hacia atrás en secuencia, sin trastabillar ni perder el equilibrio.</p>

<p><b>22. Camina en puntas de pies</b></p> <p>Demuestre al niño cómo caminar en puntas de pies, solicítele repetir el ejercicio.</p>	<p>Logra caminar en punta de pies, por lo menos dos o tres metros, sin detenerse ni perder el equilibrio.</p>
<p><b>23. Se para en un solo pie</b></p> <p>Demuestre al niño cómo pararse en un solo pie, invítelo a repetir el ejercicio, permítale varios ensayos.</p>	<p>El niño puede alcanzar la pelota con ambas manos en la dirección correcta y logra recibirla sin dejarla caer, por lo menos en dos ensayos consecutivos.</p>
<p><b>24. Lanza y agarra la pelota</b></p> <p>Observe a continuación del ítem 18. Colóquese a una distancia de dos metros del niño, muéstrela cómo lanzar y recibir la pelota con ambas manos. Repita varias veces el ejercicio con el niño.</p>	<p>El niño puede lanzar la pelota con ambas manos en la dirección correcta y logra recibirla sin dejarla caer, por lo menos en dos ensayos consecutivos.</p>
<p><b>25. Camina en línea recta</b></p> <p>Demuestre al niño cómo caminar por la línea, alternando los pies uno frente al otro. Solicite que repita el ejercicio.</p>	<p>Camina en línea recta, alternando los pies, uno frente al otro, sin perder el equilibrio, por lo menos dos metros sin detenerse.</p>
<p><b>26. Salta tres o más pasos en un pie</b></p> <p>Observe a continuación del ítem 24. Demuestre al niño cómo saltar en un pie, solicite que repita el ejercicio, permítale varios ensayos.</p>	<p>El niño logra saltar en un solo pie, por lo menos tres saltos consecutivos, sin perder el equilibrio.</p>
<p><b>27. Hace rebotar y agarra la pelota</b></p> <p>Demuestre al niño cómo hacer rebotar contra el piso la pelota y agarrarla en secuencia. Invítelo a repetir el ejercicio.</p>	<p>El niño imita al examinador o a la madre y logra hacer rebotar y agarrar la pelota, por lo menos dos veces consecutivas.</p>
<p><b>28. Salta a pies juntillas cuerda a 25 cm.</b></p> <p>Con ayuda de la madre tense la cuerda a una altura de 20 o 25 cm. del piso. Demuestre al niño cómo saltar la cuerda con ambos pies juntos.</p>	<p>El niño logra saltar de un lado al otro la cuerda, con los pies juntos, sin perder el equilibrio, por lo menos en dos ensayos.</p>

<p><b>29.Hace “caballitos” alternando los pies</b></p> <p>Demuestre al niño cómo correr y saltar, haciendo caballitos alternando los pies</p>	<p>El niño corre y salta haciendo “caballitos”, sin equivocarse ni perder el ritmo, por lo menos una distancia de tres o cuatro metros.</p>
<p><b>30.Salta desde 60 cm. de altura</b></p> <p>Solicite al niño que se suba a una silla pídale que salte tratando de caer en ambos pies. Si es necesario demuestre cómo hacerlo.</p>	<p>El niño logra saltar y caer de pie, sin perder el equilibrio. Se observa soltura y seguridad en la ejecución del movimiento.</p>

Administración y evaluación del instrumento.

Sobre la evaluación y calificación que se realiza a la prueba es muy necesaria para el registro de los ítems, cuando el repositorio cuestionado haya sido observado. Entonces, para evitar confusiones al momento del registro de las informaciones y se pueda facilitar en el análisis de las mismas, es recomendable el uso de un sistema de códigos.

Cuando los repositorios fueron observados, o en aquellas situaciones donde la madre del niño realiza un reporte sobre la ocurrencia en ítems de que estos pudieran ser calificados con dicha información, debe codificarse 1 en los espacios en blanco, excepcionalmente frente a los ítems evaluados.

Cuando los repositorios no fueron observados o en aquellas situaciones donde la madre presenta un reporte de que el niño no ha presentado la conducta esperada, debe codificarse como cero.

Este tipo de procedimientos debe ser seguido para cada uno de los ítems, por lo que ningún ítem debería de quedar en blanco, puesto que ello impediría un idóneo y adecuado seguimiento del niño, ello en relación con cada una de las evaluaciones posteriores. Entonces, el código correspondiente para calificar deberá de registrarse en los espacios en blanco frente a los ítems en cuestión, asegurándose que correspondan a la línea de la consulta que estuvo realizándose, ello conforme al formulario que está registrado en los anexos.

Para la calificación general de cada una de las áreas es necesario contabilizar el número de los ítems aprobados, los cuales se califican con el código 1, que debe sumarse además el número de los ítems anterior al primer ítems que fue aprobado y así se pueda obtener un

puntaje para cada una de las áreas, principalmente tales como la motricidad gruesa, la matriz-fino adaptiva, la audición y el lenguaje, así como el personal social. De modo que es necesario, colocar los datos en las casillas que correspondan en la primera hoja del formulario conforme se establece en el anexo. Entonces, no se contabiliza el ítems cero, por ser uno de base para aquellos niños que son menores de un mes de edad.

Para la obtención del puntaje total que se señala en la escala se suma con cada uno de los puntajes parciales que fueron obtenidos en las diferentes áreas, así como también se consignan cada uno de los datos en las casillas que le corresponden.

### Conversión De Puntaje

Después de haberse calculado el puntaje de los niños según su edad cronológica, se procederá a sumar solamente los unos, porque los ceros no tienen porcentaje. Una vez que obtengamos el resultado se compara con la tabla que aparece a continuación según la edad y el área, para saber en qué nivel se encuentra el niño y / o niña, ya sea alerta, medio, medio alto, alto.

Cuadro de puntuación:

	<b>MOTRICIDAD GRUESA (A)</b>			
	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto
1-3	0-1	2-3	4-5	6-
4-6	04	5-6	7-9	10-
7-9	0-7	8-10	11-13	14-17
10-12	0-11	12-13	14-16	20-
13-18	0-13	14-16	17-19	24-
19-24	0-16	17-19	20-23	28-
25-36	0-19	20-23	24-27	30-
37-48	0-22	23-26	27-29	
49-60	0-26	27-29	30-	

## Validación y confiabilidad del instrumento

Este instrumento soporta su validez y confiabilidad gracias al trabajo conjunto del Ministerio de Salud en Colombia, Hospital Materno Infantil y el equipo de profesionales de las diferentes áreas de Servicios Seccionales de Salud que realizaron la valoración de los niños, y el apoyo de UNICEF que colaboró con apoyo financiero para su desarrollo.

La investigación que soportó la elaboración de este instrumento se realizó entre 1989-1990, tomando como muestra a una población de 16.180 niños de diferentes regiones de todo el país y buscaba dotar a los diferentes programas que establece el Ministerio de salud, principalmente de uno de los instrumentos que son confiables para poder realizar el monitoreo para alcanzar el desarrollo psicosocial del niño y de ese modo poder disponer de las bases de los datos que están dirigidos a permitir emprender estudios de carácter descriptivo a nivel nacional y regional sobre cada uno de los patrones del desarrollo para los niños que son menores de cinco años. Por tal razón es que se considera que una de las ventajas que se dan de forma directa para poder monitorear el desarrollo psicosocial de los niños y de ese modo poder disponer de las bases de datos, los cuales contribuyen a emprender los estudios descriptivos. En ese sentido, el beneficio más inmediato se ha constituido como una alternativa para identificar de forma temprana los riesgos de los niños, los cuales se presentan mediante la identificación de alguna alteración en el proceso del desarrollo, ello con la finalidad de tomar estrategias o medidas de carácter preventivo y ejecutar la rehabilitación oportuna. (Ortiz, Ministerio de Salud, 1999).

Entonces, esta escala mediante el carácter abreviado consiste en un instrumento, el cual fue diseñado para poder ejecutar las evaluaciones generales a los niños menores de cinco años y evalúa determinadas áreas del desarrollo, tales como: motricidad gruesa, motricidad fina adaptativa, audición y lenguaje y el área personal social. Pero además este instrumento tiene en cuenta algunos indicadores claves que permiten la identificación de los casos de alto riesgo que representen algún indicador de retardo en el desarrollo. Entonces es que, cada uno de los criterios que se utilizaron para poder identificar los indicadores según la edad proceden a maximizar las posibilidades de que el niño que padece de alguna alteración o problemas en su desarrollo pueda ser detectado a tiempo a fin de poder solucionar tal problemática.

Para el establecimiento de los indicadores de desarrollo, es decir, de los ítems que deben desarrollar los menores, se procedió a la revisión de los instrumentos de desarrollo más utilizados, para identificar aquellos ítems de mayor uso y precisión en la medición del desarrollo. Entre los instrumentos revisados se destacan las Escalas de Griffiths, Gessel,

Denver, Kent, Corman y Escalona y Uzgis-Hunt. Posterior a este proceso se realizó la validación, adaptación y normalización de la escala diseñada.

Las instrucciones generales de aplicación se resumen en los siguientes puntos:

La aplicación de la prueba no tiene un límite de tiempo establecido, sin embargo, se ha podido establecer un promedio de 15 a 20 minutos por niño, cuando se adquiere destreza en la aplicación.

El orden de la aplicación de la escala puede ser flexible, aunque resulta recomendable que se realicen las actividades en el orden que se establece en el formato de aplicación.

Se inicia la evaluación partiendo del ítem específico para la edad cronológica del niño. Esto se denomina punto de inicio. Se continúa con el desarrollo de los ítems hasta que el niño ya no pueda desarrollarlos. Este es el punto de corte de la prueba.

Cuando el niño no puede realizar el ítem específico para su edad cronológica, se debe ir hacia atrás hasta encontrar el que pueda realizar.

#### Validación de los ítems de motricidad gruesa

Este tipo de prueba es de gran importancia, en tanto cumple con la función de brindar apoyo en los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa de cada uno de los niños que han sido participantes de la investigación. De esa manera es que, para su validación fue necesario la aplicación de esa misma prueba a un grupo de niños de cinco años, particularmente solo 3 niñas y 2 niños componían el grupo, niños diferentes a los que son participantes de la investigación (parte del grupo material), los cuales se encuentran entre los 2 y 3 años de edad y que además no presentan ninguna enfermedad, o problema en desarrollo.

La citada prueba viene siendo aplicada, al igual que para su validación por ser parte de la evaluación de los grupos investigados, en el preescolar el arca al cual asistían los niños en las jornadas de las mañanas, buscando así que las condiciones resulten de forma natural dentro del contexto educativo. Es así que, la prueba es aplicable en diferentes espacios de tiempo donde se ofrece actividades que se encuentren muy interrelacionadas con cada uno de los ítems a evaluar, actuando como circuitos motores, cantos y rondas. Es así que, el investigador se encuentra relacionado y compartido con el grupo en sus contextos y en su diario de labor, ya que consiste como una de las profesoras del grupo.

Pre test: es el examen de diagnóstico que se hizo a los estudiantes para medir la motricidad gruesa antes de la aplicación del taller. Este fue aplicado de forma individual a aquellos que fueron seleccionados como la muestra.

Post test: es el examen que se hizo a los estudiantes para medir la motricidad gruesa después de la aplicación del taller, para medir los resultados obtenidos en estos.

## 2.5 Procedimiento.

Se coordinó con la directora de Institución Educativa “San Juan María Vianney”, y se aplicó el proyecto teniendo en cuenta el tiempo necesario para aplicar las 20 sesiones.

## 2.6. Métodos de análisis de datos.

Para el análisis estadístico de los datos se empleará la estadística descriptiva, y se aplicará la prueba de significación Wilcoxon para evaluar las diferencias de los datos obtenidos en la prueba pre y pos test.

Para la prueba Wilcoxon, se tendrá como elementos importantes un nivel de significación  $\alpha = 0.05$  para un 95% de confiabilidad y un  $\pm 3$  de margen de error; utilizando la herramienta SPSS, versión 25.

## 2.7 Aspectos éticos.

Para la presente investigación se tomó en cuenta como criterio ético la veracidad, a través del cual el investigador se compromete con la veracidad de la información presentada, respetando el derecho del autor cuando corresponde.

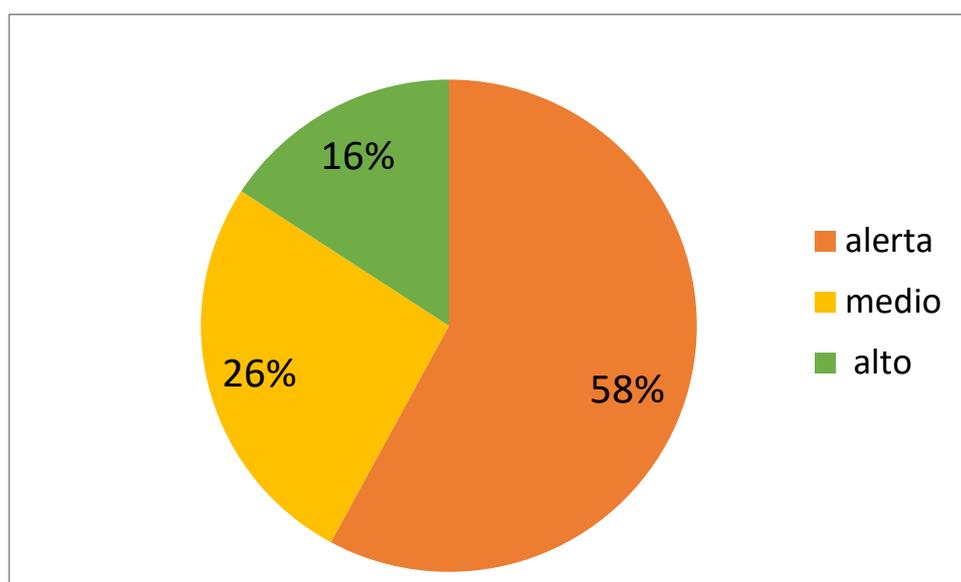
Otro de los criterios éticos utilizados fue el anonimato, en tanto que recogió la información de los estudiantes de forma anónima.

### III. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test a la muestra de estudio:

**Tabla 4.** Nivel de Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney” según los resultados del Pre Test.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	16%
Medio	5	26%
Alerta	11	58%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>



*Figura 1.* Pre test del nivel de motricidad gruesa -2019.

A continuación se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación del pos test a la muestra de estudio

**Tabla 5.** Nivel de Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney” según los resultados del Post Test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
<b>Alto</b>	10	53%
<b>Medio</b>	7	37%
<b>Alerta</b>	2	10%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

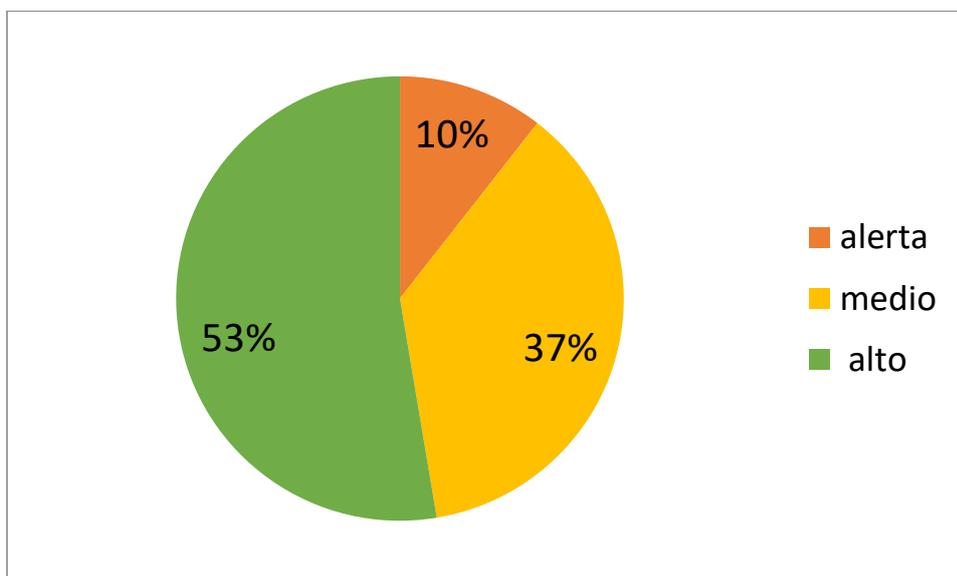
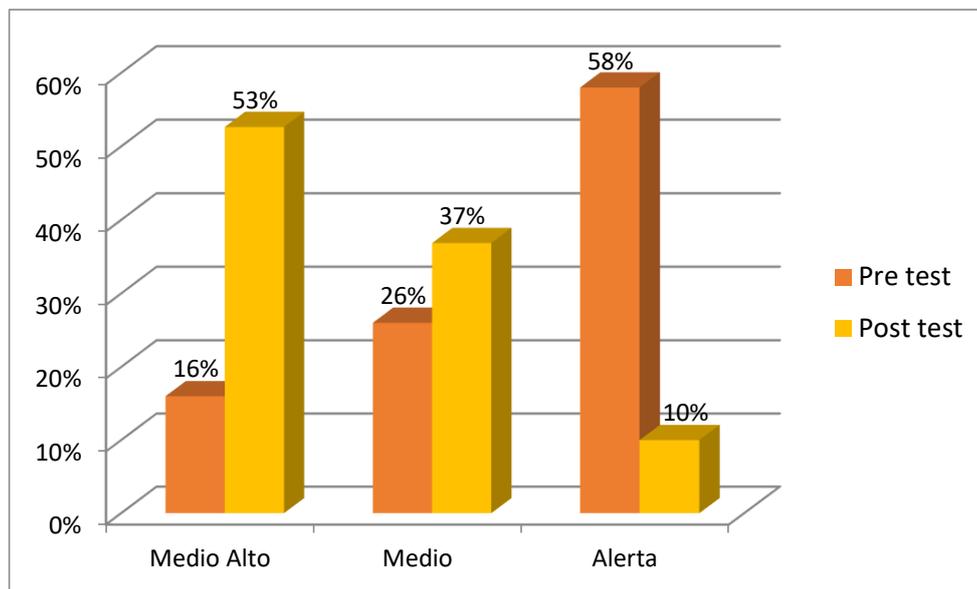


Figura 2 Post test del nivel de motricidad Gruesa - 2019.

**Tabla 6.** Resultados comparativos según los niveles de motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test

Niveles de motricidad gruesa	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
<b>Alto</b>	3	16%	10	53%
<b>Medio</b>	5	26%	7	37%
<b>Alerta</b>	11	58%	2	10%
<b>Total</b>	19	100%	19	100%



*Figura 3* Comparación según los niveles de motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test – 2019

En la figura N° 3, se puede observar los niveles de motricidad gruesa obtenidos los niños de 4 años conformantes de la muestra.

En el pre test, el 16% se ubicó en el nivel alto de motricidad gruesa; en cambio en el post test el 53% se ubicó en este nivel.

En el pre test, el 26% se ubicó en el nivel medio de motricidad gruesa; en cambio en el post test, un 37% se ubicó en este nivel.

Finalmente, en el pre test el 58% se ubicó en un nivel deficiente de motricidad gruesa, en cambio en el pos test solo el 10% se ubicó en este nivel.

Al aplicar la prueba de Wilcoxon para evaluar las diferencias significativas de los datos pre y post test se obtuvo:

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Pre_test - Post_test
Z	-3,632 <sup>b</sup>
<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>	<b>,000</b>

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Lo anterior significa que para un 95% de confiabilidad la significación asintótica debe ser menos que el valor de alfa ( $\alpha=0.05$ ). A partir del resultado se rechaza la hipótesis nula de no diferencias y se acepta la hipótesis de la investigación que planteaba “la aplicación de talleres de actividades lúdicas desarrollarían la motricidad gruesa de los niños de cuatro años”.

#### **IV. DISCUSIÓN**

Ésta investigación da a conocer un tema importante de atender utilizando una serie de actividades lúdicas, recordando la poca importancia que se le da a este tema en el país, sabiendo aun lo importante que es para los niños aprender jugando y de esta manera desarrollar su motricidad gruesa, se plantea entonces un taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa; propuesta que está basada en diferentes actividades planteadas estratégicamente para promover el avance y desarrollo motriz grueso de los niños de cuatro años.

La investigación se reafirma en antecedentes los cuales muestran diversos programas y talleres para atender el mismo problema de desarrollo de la motricidad gruesa que encontramos en los niños de nuestro país, así expone Díaz, Flores y Moreno (2015) han realizado estudios sobre la aplicación de estrategias basadas en la utilización del juego en la edad preescolar, lo cual han abordado que dichas actividades posibilitan un desarrollo del reconocimiento de su cuerpo, el fortaleciendo así el tono muscular y el sistema vestibular logrando que desarrollen el equilibrio y la coordinación. Al igual que nuestro taller ayudó a que los niños desarrollen no solo las dimensiones antes mencionadas si no desarrollaron su motricidad gruesa en general: tanto su dominio corporal estático como dinámico, incluyendo la maduración espacial y la coordinación viso motriz. Notándose así que el taller de juegos motores es el más beneficioso para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de dos años del nivel inicial.

Dentro de este mismo marco de ideas, es conveniente recordar que nuestra investigación también se sustentan en los ejercicios y la clasificación de juegos según los objetivos que se alcanzan en el campo de la educación física que son: los juegos sensoriales, motores , de desarrollo anatómico y gestuales o de iniciación deportiva, entre otros; siendo estas actividades lúdicas y cotidianas para aplicar, las cuales propiciarán el desarrollo motor de los niños y niñas, como también lo defiende el teórico Piaget quien tiene una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. (Jean Piaget,1956, p.15)

Así mismo para darle valor a nuestro taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa Boulch (1983) afirma que: “La psico cinética es un método de pedagogía activa, porque utiliza ejercicios progresivos para alcanzar un desarrollo significativo de las capacidades del niño” (p.239), al igual que Piaget, Boulch también habla de una pedagogía activa adquiriendo y controlando la motricidad gruesa cuando se desarrollan el conocimiento de su cuerpo dinámica y estáticamente.

Es el estudiante quien presenta una participación activa en todo el proceso de aprendizaje en el desarrollo del taller de actividades lúdicas realizando diferentes actividades valga la redundancia, para desarrollar su motricidad gruesa, ante ello se muestra evidencias de mejora en las sub dimensiones, teniendo como resultado en el pre test un 58% de niños en alerta, un 26 % en medio y solo un 16% en medio alto equivalente a 3 niños en este nivel. Sin embargo, después de haber aplicado el taller de actividades lúdicas obtuvimos como resultado del post test un 11% en nivel alerta un 37% en medio y un 53% en el nivel medio alto. Observándose así que se logra alcanzar el mayor nivel en los niños con un 90% de efectividad

Dicho de otro modo, llegamos a contrastar la hipótesis que se presenta al inicio del trabajo de investigación, se confirma que la aplicación del taller de actividades lúdicas desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”, demostrando que a través de estos juegos los niveles de las dimensiones incrementen y/o mejoren vivenciando de esta manera consecuencias positivas para los niños. Comprobándose la eficacia del presente taller y el aporte con el desarrollo académico de los niños y niñas de 4 años, siendo la maestra quien cumple el rol de guía y facilitadora

## **V. CONCLUSIONES**

La aplicación del pre test ayudo a evidencias e identificar las dificultades fundamentales del dicho proceso lo cual garantizo el diseño u elaboración del taller de actividades lúdicas que ha sido aplicado.

La comparación de los datos obtenidos antes y después evidencian una diferencia significativa, lo que le da a mi taller de actividades lúdicas una alta pertinencia.

Se evaluó la motricidad gruesa en el post test evidenciándose una alta diferencia significativa lo cual quedo identificada en la prueba estadística que se aplicó

La validación con criterio de experto contribuyó a revelar una serie de criterios científicos que garantiza la puesta en práctica de mi propuesta el cual fue el taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan maría Vianney”

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los directivos y docentes de la I.E.P. “San Juan María Vianney” deben considerar como parte de su plan de trabajo 2020, la aplicación del Taller de actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, de tal manera que los alumnos a través del juego puedan desarrollar capacidades, conocimientos y actitudes según su edad a partir de la capacitación de los docentes

Si como también los docentes de la I.E.P. “San Juan María Vianney” deben aplicar la escala de desarrollo, a fin de tener un conocimiento amplio no solo de la motricidad gruesa, sino que también en otros ámbitos, vivenciándolas y llevándolas a cabo dentro del campo áulico. Esto les permitirá desarrollar diferentes habilidades entre sus alumnos y docentes en general.

Así mismo se recomienda que cuando se vaya a evaluar a los alumnos con dicha escala se haga en un estado afectivo emocionalmente y tranquilo para ellos debido al surgimiento de determinadas dificultades.

Se debe seguir profundizando en el estudio de la motricidad gruesa del aula y en los efectos de los juegos con la finalidad de propiciar el desarrollo motriz grueso.

## **VII. PROPUESTA**

### **“TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. SAN JUAN MARÍA VIANNEY”**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. I.E.I:** “San Juan María Vianney”

**1.2 AULA:** 4 años

**1.3 TURNO:** Mañana

#### **II. INTRODUCCIÓN**

Ministerio de Educación, 2016 nos habla acerca de la psicomotricidad, que en la actualidad sabemos que cada persona es un ser complejo y completo, integrado por diferentes dimensiones (cuerpo, mente y emociones), las cuales no operan de manera independiente y desvinculada entre sí, sino, por el contrario, están interconectadas todo el tiempo, en cada momento y circunstancia de nuestra vida.

Desde que nacemos, nos relacionamos con el mundo a través de nuestro cuerpo y nuestros movimientos, generando sensaciones y conocimientos, de los cuales nos apropiamos y pasan a formar parte de nuestra experiencia de vida. Del mismo modo, las acciones que realizamos están directamente vinculadas con nuestro mundo interno, es decir, actuamos acorde a lo que sentimos y pensamos.

De esta manera, la psicomotricidad es una disciplina que mira y comprende al ser humano como un ser integrado, entre su mente, pensamientos y emociones (psiquis), y su cuerpo, movimiento y acción (motriz). En el caso de los niños, al ser pequeños, utilizan mucho más su cuerpo para interactuar y conocer el mundo que les rodea; entonces ellos necesitan tocar, sentir, andar, correr, saltar, entre otras acciones corporales. Asimismo, antes que el lenguaje hablado o escrito, emplean su cuerpo para expresarse genuinamente.

Es así que, el cuerpo, la emoción y los aprendizajes se encuentran íntimamente ligados en el desarrollo de los niños; por lo que es sumamente importante promover espacios de juego y libre exploración a través de la vía corporal y motriz.

De esta manera nosotras utilizamos un taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de nuestros niños de 4 años de la I.E. San Juan María Vianney.

### **III. DIAGNOSTICO:**

Durante el proceso diagnóstico del presente trabajo de investigación se pudo determinar que los niños no tenían posibilidades de desarrollar una buena motricidad gruesa, Analizando que en esta edad preescolar el niño desarrolla el 85% de sus capacidades, en esta institución se puede observar la gran variedad de causas que afectan o impiden el desarrollo motriz óptimo para los niños en esta edad. A continuación, observaremos las causas.

Se percibió que en el área de motricidad, la mayoría de niños realizan ejercicios con torpeza, por ejemplo, no desarrollan un correcto mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, son incapaces de saltar con los pies juntos, también tienen dificultad para levantar las piernas, derecha o izquierda, en relación al muslo, tienen dificultades para apoyarse en un pie. Todo esto ocasiona en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación entre brazo y pierna, lanzar o encestar un balón.

Además, es que la gran mayoría de niños viven su día en sobreprotección, los padres de familia poco toleran que los niños exploren con su propio cuerpo, por ejemplo, no los dejan caminar sin zapatos, no los hacen jugar con diferentes objetos o materiales que puedan hacer que los niños se ensucien, no tienen la libertad de jugar de tal forma que puedan explorar su propio espacio y cuerpo y así poder darle movimiento e ir desarrollándose.

La siguiente es, la falta de estimulación temprana, el motivo principal en esta causa es que ambos padres de familia trabajan por tanto simplemente buscan un lugar en donde “estimulen” a sus hijos.

Sin embargo sabemos que el desarrollo de los niños no solamente depende de un docente o un médico terapeuta, ya que las actividades y/o ejercicios que los niños hagan en un

centro de estimulación específico deben de ser reforzados en casa, así como también sabemos que los niños aprenden, se desarrollan por movimientos o ejercicios estereotipados, repetitivos, y si como padres no le prestan la mayor atención pues nuestros niños no desarrollaran sus capacidades no solamente la motriz o corporal sino que también será la social, lingüística y más aún la emocional.

Así también puedo decir que muchos niños son cuidados por terceras personas ya seas los abuelos o las trabajadoras del hogar (nanas) sabemos que las primeras son muy sobreprotectoras y limitan mucho a las actividades de los niños y las nanas o trabajadoras del hogar simplemente no les prestan la misma atención que como padres deberían de tener.

Se puede observar entonces los excesos de cuidado que existen, por esto es importante que los padres de familia trabajen en equipo con la docente y así poder hacer crecer en armonía a los niños, hacer que los niños o nuestros hijos se desarrollen adecuadamente en todas sus capacidades especialmente en la psicomotriz.

Otra de las causas muy importantes es que cada vez existen menos lugares donde los niños puedan desarrollar sus actividades motrices, los lugares de juego ahora están mecanizados y son muy pocos los lugares en donde los niños puedan jugar al aire libre explorando la naturaleza., las casas son cada vez más pequeñas y los niños no tienen mucho espacio para moverse y jugar, el exceso de la televisión los videojuegos, los celulares, las tablets son ahora prioridad para premiar a los niños por un logro que hayan obtenido, esto representa un gran obstáculo en cuanto a la posibilidad de que los niños adquieran y desarrollen sus habilidades y destrezas a nivel motor.

No debemos restarle importancia también al trabajo de las docentes y/o centros de enseñanza- estimulación ya que debemos de tener en cuenta que los niños conviven 5 horas y es su responsabilidad estimular las diferentes capacidades de los niños, sabemos que el niño aprende jugando y es a partir de allí que la docente debe de realizar las actividades de enseñanza – aprendizaje adecuados.

Enfaticemos entonces que los niños de inicial requieren de actividades dinámicas, que les ayude a descubrir las fortalezas y habilidades a través del movimiento de su cuerpo, por

lo que es importante y necesario que los padres de familia y docentes implementen juegos y/o actividades que permitan a los niños desarrollar habilidades y destrezas motrices, que les ayude a adquirir mayor seguridad en sus movimientos y un mejor control de su cuerpo, mientras se divierten y aprenden, puesto que por medio del movimiento se puede estimular el área socio afectiva y cognitiva lingüística.

De lo anterior surge el interés por proponer un taller de actividades de desarrollo motor para estos niños puesto que el niño va adquiriendo las experiencias corporales básicas que irán introduciéndolo en el mundo e identificándolo como persona. Experiencias corporales en un principio cargadas por igual de motricidad y afectividad indisolublemente unidas. Esta problemática detectada sirvió para plantear el objeto de estudio en la presente investigación educativa: Juegos corporales y la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa “San Juan Maria Vianney”

#### **IV. OBJETIVOS DEL TALLER**

##### **4.1 Objetivo General**

Desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”.

##### **4.2 Objetivos Específicos**

- Planificar e implementar el Taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años.
- Aplicar el pre test a los niños 4 años sobre el nivel psicomotor en que encuentran.
- Evaluar y aplicar el post test después de aplicar el taller de “Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa a niños de 4 años.

#### **V. METODOLOGÍA:**

La metodología a usar se denomina actividades lúdicas, con este método se canaliza constructivamente la inclinación innata del niño hacia el juego, quien a la vez disfruta, se recrea y aprende con y para su cuerpo.

Esta metodología dará paso al aprendizaje significativo mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas que sin dejar dudas serán hábilmente aprovechados por la docente y los beneficiarios.

Por ende la función del juego adquiere distintas connotaciones, en general sirve para desarrollar destrezas motoras, sociales, cognitivas, emocionales y sensoriales, las cuales en equilibrio favorecen el desarrollo integral del menor.

Desde el punto de vista psico- pedagógico es incentivar al menor a descubrir y a utilizar su inteligencia, la experiencia, relación con el medio que lo rodea y con su propio cuerpo físico, equilibrio, elasticidad, agudeza de la precisión, rapidez de respuesta a lo que llamamos “reflejo innatos”, resistencia y liberación de cargas emotivas; por lo tanto se van construyendo las bases para formar su personalidad y autonomía.

Teoría Estructuralista de Jean Piaget (1896 – 1980) Esta es una de las teorías más acertadas sobre la influencia que tiene el juego en el desarrollo psicomotor de los niños, se habla de una perspectiva “activa” en la cual tanto el juego como los juguetes se consideran “Materiales Útiles” ya sea desde el punto de vista estructural, funcional y/o afectivo.

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.

El juego como actividad física organizada

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan como, por ejemplo:

<b>Clasificación del juego</b>	
<b>1.- Sensoriales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. auditivos</li> <li>b. visuales</li> <li>c. táctiles</li> <li>d. gusto y olfato</li> <li>e. de orientación</li> </ul>
<b>2- Motores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a- velocidad de reacción</li> <li>b- locomoción: marcha, carrera, cuadrupedia</li> <li>c- saltos</li> <li>d- equilibrio</li> <li>e- lanzamientos</li> <li>f- coordinación</li> </ul>
<b>3- De desarrollo anatómico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a- musculares</li> <li>b- articular</li> </ul>
<b>4- Gestuales o de iniciación deportiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a- adquisición de habilidades</li> <li>b- manejo de instrumentos</li> </ul>

Se trata de hacer una clasificación de los juegos según los objetivos que se alcanzan en el campo de la educación física.

Han sido muchas las clasificaciones hechas, atendiendo a las edades, terrenos en los que se efectuaba el juego, instrumentos utilizados, cualidades que se desarrollan, etc... Los juegos no desarrollan una cualidad específicamente, ya que se trata de algo más globalizante.

La clasificación realizada anteriormente está basada en los efectos psicofísicos que provoca el juego, de carácter global. Por tanto, esta clasificación y de acuerdo con los objetivos señalados no debe ser rígida, ya que la mayoría de los casos actúa sobre varios aspectos señalados.

Por lo tanto le pertenece a los niños de 4 años, aplicar la metodología de actividades lúdicas como variante vivencial y dinámica para su desarrollo integral de la motricidad gruesa que no escapa de tener estrecha relación con estas cuatro clasificaciones: juego sensorial, juegos motores, juegos de desarrollo anatómico y de iniciación deportiva.

## VI. DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

DIMENSIONES	CRITERIOS	SESIONES
SENSORIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ camina en puntillas para pasar la soga en forma zigzag</li> <li>○ pasa el circuito gateando, caminando y saltando según lo indica.</li> <li>○ utiliza sus manos y sus pies para atrapar la luz dentro de la oscuridad.</li> </ul>	<p>¿dónde va? ¿adivina qué suena?  ¡Atrapa la luz!</p>
MOTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se desplaza en cuadrupedia no invertida por los obstáculos. (imitando a los animales)</li> <li>○ Pasa La Línea Recta Corriendo Adecuadamente Para Apilar Cubos</li> <li>○ : Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros.</li> <li>○ Levanta ambos pies del piso al saltar para atrapar el globo</li> <li>○ Realiza movimientos de diferentes partes de su cuerpo al observar una imagen</li> <li>○ lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta</li> </ul>	<p>“somos animalitos” “Juego De Postas Con Obstáculos”  “A saltar” ¡Atrapa El Globo! “A mover todo el cuerpo” “A lanzar la pelota”</p>
DESARROLLO ANATÓMICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mueve y utiliza su cuerpo para realizar el juego: ¡Mata Gente!</li> <li>○ Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al lobo.</li> <li>○ utiliza su cuerpo para anotar un gol</li> <li>○ Logra Caminar con Obstáculos</li> </ul>	<p>¡Mata Gente! ¡El lobo! ¡Anota un Gol! ¡Aros Caminando!</p>
GESTUALES O DE INICIACIÓN DEPORTIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Imita movimientos que la docente realiza al ritmo de la música.</li> </ul>	<p>¡caminar, caminar y parar!</p>

**VII. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

<b>SESIÓN</b>	<b>FECHA</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>
<b>1</b>	<b>MAYO 2019</b>	¿dónde va?
<b>2</b>		¿adivina qué suena?
<b>3</b>		¡Atrapa la luz!
<b>4</b>		“somos animalitos”
<b>5</b>		“Juego De Postas Con Obstáculos”
<b>6</b>		“A saltar”
<b>7</b>		¡Atrapa El Globo!
<b>8</b>		“A mover todo el cuerpo”
<b>9</b>		“A lanzar la pelota”
<b>10</b>		¡Mata Gente!
<b>11</b>		¡El lobo!
<b>12</b>		¡Anota un Gol!
<b>13</b>		¡Aros Caminando!
<b>14</b>		¡caminar, caminar y parar!

**VIII. RECURSOS**

<b>HUMANOS</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>SERVICIOS</b>
Niños. Niñas. Directora. Docentes. Auxiliares	Material de escritorio. Material (estructurado y no estructurado). Tinta de color.	Internet. Impresión. Transporte. Refrigerio.

## IX. PRESUPUESTO

<b>BIENES</b>	<b>COSTO</b>
Cd	12.00
Globos	6.00
Pelotas	22.00
cinta masking tape	10.00
Ula ula	8.00
Esponjas.	9.00
Arco de futbol de juguete	50.00
Pandereta	7.00
	35.00
Aros, ula ula	35.00
Otros	3.00
<b>TOTAL:</b>	<b>162</b>

## X. FINANCIAMIENTO

El costo de las actividades será autofinanciado por las responsables de la investigación

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Sensoriales
2. **CRITERIO:** Camina en puntillas para pasar la soga en forma zigzag
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¿dónde va?
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente junto con los alumnos se colocará en circulo para poder escuchar la explicación de actividad y recordar nuestras normas para poder trabajar en armonía. Al termino de esto, la docente les entregará piezas de diferentes formas y texturas, para que exploren y preguntaremos: ¿qué es? ¿Qué textura tiene? ¿para qué lo utilizaremos?	Lista de Cotejo.	Formas con texturas
<b>PROCESO</b>	La docente colocará a los niños frente a una pared llena de sombras de siluetas de diferentes formas. Los niños deberán de pasar sobre una soga en zigzag caminando en puntillas para colocar las siluetas que teníamos al principio donde correspondan. Escuchando música instrumental después d ehaber diferenciado y saber de que imagen se trata o donde va. Luego nos acostaremos colocando los pies en la pared tocando con ellos las formas con texturas. Al termino preguntaremos: ¿Qué hicimos? ¿Qué textura tenía el triángulo? ¿Qué textura tenía el circulo? Etc. ¿Qué textura les gustó más?		Pared con sombra de siluetas de color negras. Siluetas de formas con texturas Equipo y canción
<b>SALIDA</b>	Los niños se relajarán utilizando una pelotita y la pasarán por todo su cuerpo en forma circulas al compas de la canción. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”). Pelotitas d etrapo

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Sensoriales
2. **CRITERIO:** Pasa El Circuito Gateando, Caminando Y Saltando Según Lo Indica.
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¿Adivina Qué Suena?
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente junto con los alumnos se colocará en círculo para poder escuchar la explicación de la actividad y recordar nuestras normas para poder trabajar en armonía. La docente mostrara algunos bits de diferentes objetos, animales, etc. Los cuales los niños deberán de adivinar sus nombres y sus sonidos onomatopéyicos.	Lista de Cotejo.	Imágenes o bits
<b>PROCESO</b>	La docente colocará a los niños en dos grupos el primer equipo deberán de estar sentados en unas sillas formando una fila, la docente colocara el audio de diferentes sonidos, por ejemplo: el sonido onomatopéyico de los animales, de un timbre, de una campana, de un claxon, de la ambulancia etc. Los mismos que colocará para que el niño de adivine deberá de pasar por un circuito respetando las reglas de la siguiente manera: Si el niño de ese grupo sabe de qué sonido se trata, entonces deberán de pasar por el circuito: que es gatear por la soga, luego caminar sin chocar los obstáculos en zigzag y por último saltar para reventar el globo y así poder decir el nombre dl sonido que se escuchó. Y así lo realizaran con los dos equipos, el equipo que tengan más aciertos será el ganador		Sillas Soga Obstáculos Globos Equipo
<b>SALIDA</b>	Se relajarán utilizando unas fuentes con harina, los niños sentados en la alfombra deberán de untarse la harina por sus brazos sus piernas su cara, etc. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Fuentes con harina Cd (música relajante de o instrumental

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Sensoriales
2. **CRITERIO:** Utiliza Sus Manos Y Sus Pies Para Atrapar La Luz Dentro De La Oscuridad.
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡Atrapa la luz!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente junto con los alumnos se colocará en circulo para poder escuchar la explicación de la actividad y recordar nuestras normas para poder trabajar en armonía.	Lista de Cotejo.	
<b>PROCESO</b>	La docente llevará a los alumnos a la sala de juego la misma que deberá estar lo más oscura posible. (cortinas cerradas, luces apagadas) así como también bacía, la docente tendrá una linterna y les dirá a los niños que deben de atrapar la luz que aparece. La docente deberá de mover muchas veces y a muchos lados la linterna para que los niños puedan correr a atraparla utilizando los pies o las manos. Los niños deberán de estar muy atentos, para poder observar la luz de la linterna.		Linternas
<b>SALIDA</b>	Nos relajaremos acostándonos sobre las colchonetas, la docente al compás de la música ira dándoles napa, ellos deberán cogerla, acariciarla, explorar como ellos deseen y utilizarla para relajarse. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de o instrumental Napa

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO**

ÍTEMS  NOMBRE	Camina En Puntillas Para Pasar La Soga En Forma Zigzag		Pasa El Circuito Gateando, Caminando Y Saltando Según Lo Indica.		Utiliza Sus Manos Y Sus Pies Para Atrapar La Luz Dentro De La Oscuridad.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motores
2. **CRITERIO:** Se desplaza en cuadrupedia no invertida por los obstáculos. (imitando a los animales)
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “somos animalitos”
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Sentados en u la docente saludará y recordará las normas de convivencia a los niños. Así mismo dará inicio a la actividad. Los niños deberán de bailar la canción: “en mi rancho bonito”	Lista de Cotejo.	Equipo Canción
<b>PROCESO</b>	Se es mostrará una caja sorpresa que contendrán máscaras de los animales las cuales se les entregará a los niños y al compás de diferentes canciones deberán de imitar a cada animalito. Luego los niños deberán de pasar un circuito de obstáculos en donde primero tendrán que caminar, subir escaleras, seguido gatear, y por último resbalarse imaginándonos que somos el animalito que nos tocó en nuestras marcaras.		Mascaras Circuito.
<b>SALIDA</b>	La docente colocara una canción de relajación, y se les dirá a los niños que los animalitos van a descansar y que tienen que acostarse en donde deseen. Ellos van a tener que cerrar los ojos y respirar lentamente, luego la docente cogerá una pelota y la pasara por todo su cuerpo, como si estuviera frotándolo, teniendo en cuenta la intensidad de la música de fondo, (música para dormir) Luego se llevará a cabo la sistematización: preguntará: ¿Qué hicimos hoy? ¿les gustó? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?		Pelotas (música relajante de Beethoven “Fr Elise”).

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motores
2. **CRITERIO:** Pasa La Línea Recta Corriendo Adecuadamente Para Apilar Cubos
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Juego De Postas Con Obstáculos”
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente llevará a los niños al patio para poder darles las indicaciones y recordará las reglas del juego.</p> <p>Así mismo colocará una canción denominada: “rápido lento” nos niños deberán de realizar las acciones que manda la canción, por ejemplo: rápido, lento, de puntitas, brincando saltando, corriendo, etc.</p> <p>Al finalizar preguntanos ¿Qué acción les gusto más? ¿Qué acción hicimos con fuerza y rapidez?</p>	Lista de Cotejo.	Patio Equipo
<b>PROCESO</b>	<p>Seguido realizaremos dos grupos de 10 niños, los cuales deberán de colocarse en fila mirándose frente a frente, dejando un gran espacio de más o menos 3 metros, se dividirán por colores grupo 1: color rojo, grupo 2: color azul cada pareja (mirándose frente a frente) el niño del grupo 1 deberá de correr hacia su compañero del grupo 2 pasando sobre una cinta recta y viceversa luego apilarán una torre de 8 cubos. El equipo que tengan más niños con sus torres listas será el ganador.</p>		Cubos para apilar
<b>SALIDA</b>	<p>La docente colocará una canción de relajación, la cual los niños deberán de respirar profundamente cerrando los ojos y empezarán a realizar la técnica del balanceo, esta técnica consta de balancear la parte del cuerpo que desees relajar, ya sea de adelante hacia atrás como de derecha a izquierda, pueden ser los brazos, los pies, o todo el cuerpo.</p> <p>Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?.</p>		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”).

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motora
2. **CRITERIO:** Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros.
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “A saltar”
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente junto con los niños se ubicará formando un rectángulo, y realizaran un calentamiento. Primero moverán en forma circular los pies, luego moverán el cuello, la cintura, los hombros y por último los brazos. Al compás de música instrumental.	Lista de Cotejo.	Equipo
<b>PROCESO</b>	La docente realizará un circuito del salto. Los niños se dividirán en dos equipos y pasaran un circuito: la primera será una fila de 6 colchonetas cuadradas los niños formando una fila deberán de pasarla saltando con los dos pies. Luego deberán de pasar por los aros, los cuales estarán ubicados en fila: dos aros juntos y uno luego dos aros juntos y por último uno más, los niños deberán de pasar cuando hay dos aros saltar dentro del aro con los dos pies y con uno cuando hay un aro (parecido al juego del avioncito) Lo harán por equipos primero el equipo 1 y luego el 2.		Cd (canciones). Aros, colchonetas cuadradas
<b>SALIDA</b>	En la relajación los niños se acostarán en una alfombra, y pasaran una esponja húmeda por todo su cuerpo, sintiendo así la temperatura y textura de las esponjas. Todo lo realizarán con los ojos cerrados. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”).

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motores
2. **CRITERIO:** Levanta ambos pies del piso al saltar para atrapar el globo
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡Atrapa El Globo!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente ubicará a los alumnos en media luna para poder darles los alcances de la actividad y así poder fortalecer normas Luego se le entregará un pañuelo a cada uno para entonar la canción de los pañuelos. Seguido explicará la actividad.	Lista de Cotejo.	Pañuelos.
<b>PROCESO</b>	La docente colocará una tira con globos que estará amarrada de extremo a extremo dentro del salón a una altura de 10 centímetros mayor a la de los niños los niños deberán saltar para atrapar los globos y poder reventarlos.		Cd (canciones). tira con globos
<b>SALIDA</b>	En la relajación Los niños se colocan <b>en círculo</b> , sentados o echados. Con el acompañamiento de una <b>música suave</b> (de preferencia sin canto, sólo instrumental) se les pide que inspiren y expiren lenta y profundamente, notando como el aire ingresa por su boca y pasa a su cuerpo. Luego se les indica que vayan sintiendo y relajando las <b>partes de su cuerpo</b> una por una y que pongan su mente su <b>mente en blanco</b> . A continuación, imaginarán lugares o situaciones <b>agradables</b> . Puede ser un campo lleno de flores, una cascada cristalina, un paisaje de fantasía, etc. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”).

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motora
2. **CRITERIO:** Realiza movimientos de diferentes partes de su cuerpo al observar una imagen
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “A mover todo el cuerpo”
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio por el cual se desplazarán; dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros. Se les llevara al aula de estimulación. Se les pedirá a los niños que empiecen a moverse libremente (a mover el esqueleto)	Lista de Cotejo.	Cd(a mover el esqueleto) .
<b>PROCESO</b>	La docente colocará una canción con diferentes mandatos, por ejemplo: a mover la cintura, a mover la cabeza, a mover los brazos, etc. Todos debemos de movernos al compás de la música y movamos las partes del cuerpo que nos dice la canción. Luego la docente sacará imágenes de un sobre sorpresa de las partes del cuerpo y los niños deberán de recordar que hacían cuando la canción hablaba de una de ellas, por ejemplo: si muestra la imagen de los brazos, ellos deberán de moverlos según como lo decía la canción		Imágenes de las partes del cuerpo según la canción Cd (canciones)
<b>SALIDA</b>	En la relajación Los niños se colocan <b>en círculo</b> y empezarán a cogerse de las manos, lentamente cerrarán los ojos y empezarán a mover la cabeza de forma circular, luego en esa posición empezarán a estirar lo pies, y por último abren los ojos Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante Mozart “Cajitas de Música”).

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Motora
2. **CRITERIO:** lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “A lanzar la pelota”
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio por el cual se desplazarán; dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros. La docente colocará en la pared aros que contendrán cinta dentro de cada una y preguntará: ¿Qué son? ¿para que los habré puesto ahí esos aros? ¿Por qué tendrán cinta? ¿Qué vamos a hacer?	Lista de Cotejo.	Cd(canción bailable infantil) . Aros con cintas de pegar
<b>PROCESO</b>	La docente les explicará que deberán de lanzar pelotas de plástico y deberán de caer dentro de los aros, como ellos tienen cinta de pegar dentro de ellas las pelotas se quedarán prendidas y no se caerán, pero deberán de respetar la línea que divide, ellos no podrán pasar esa línea para lanzar la pelota.		Cd (canciones). Pelota Aros con cintas de pegar
<b>SALIDA</b>	En la relajación, con ayuda de una canción relajante y un palo de lluvia los niños ubicados en un lugar cómodo se echarán boca abajo y seguirán indicaciones de la docente: abrir y cerrar los ojos, mover la lengua de arriba abajo, otros. Finalmente volveremos a realizar los mismos movimientos sin el palo de lluvia (secuencialmente), ellos tendrán en cuenta que cada movimiento es un ritmo diferente de la canción. Luego la docente realizará la metacognición: ¿les gustó? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”). Palo de lluvia

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

ÍTEMS NOMBRE	Se desplaza en cuadrupedia no invertida por los obstáculos. (imitando a los animales)		Pasa La Línea Recta Corriendo Adecuadamente Para Apilar Cubos		Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros.		Levanta ambos pies del piso al saltar para atrapar el globo. Y para pasar por las colchonetas y aros.		realiza movimientos de diferentes partes de su cuerpo al observar una imagen		lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Desarrollo Anatómico
2. **CRITERIO:** Mueve y utiliza su cuerpo para realizar el juego: ¡Mata Gente!
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡Mata Gente!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente ubicará a los alumnos en media luna para poder darles los alcances de la actividad y así poder fortalecer normas</p> <p>La docente les entregará una pelota grande de jebe, preguntará: ¿Qué es? ¿la han visto en algún lugar? ¿para que servirá? Después de las respuestas de los alumnos la docente les informará que trabajaremos con ella.</p> <p>La docente explicará el juego</p>	Lista de Cotejo.	Pelota
<b>PROCESO</b>	<p>La docente ubicará a los niños formando una fila recta, ella se ubicará delante y la asistente detrás. Los niños deberán de estar con las piernas separadas, lo más que puedan para que la pelota pase por ahí, ellos deberán de estar atentos porque la docente puede lanzar la pelota también por arriba, pero la consigna es que la pelota no debe de tocarlos ni rozarlos porque si lo hace pierden, los niños deberán de saltar si pasa por abajo o deberán de agacharse si es por arriba.</p>		Pelota Cd
<b>SALIDA</b>	<p>Nos relajaremos utilizando aceite de bebe, nos untaremos en las piernas, cuello, brazos, etc. Para hacernos masajes</p> <p>Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?</p>		Aceite de bebe. Música instrumental

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Desarrollo Anatómico
2. **CRITERIO:** Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al lobo
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡El lobo!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente ubicará a los alumnos en media luna para poder darles los alcances de la actividad y así poder fortalecer normas La docente llevará a los niños al patio del colegio en donde habrá cajas de cartón vacías, preguntaremos: ¿Qué son? ¿para que los habré traído? ¿Qué haremos con ellas? Luego de las respuestas de los niños la docente explicará el juego.	Lista de Cotejo.	Cajas de cartón
<b>PROCESO</b>	La docente preguntará ¿conocen el juego del lobo? ¿lo han jugado alguna vez? ¿saben cómo se juega? La docente explicara que haremos lo mismo, pero tendremos que escondernos dentro de las cajas de cartón. Primero haremos una ronda y cantaremos la canción la asistente será el lobo la misma que deberá vestirse como tal. Los alumnos deberán de esconderse dentro de las cajas cuando el lobo exclame: ¡estoy listo para comerlos!		Disfraz del lobo Cajas de cartón
<b>SALIDA</b>	Al término de la actividad, nos relajaremos de la siguiente manera los niños deberán de colocarse en uno tras de otro, y a todos se les entregará una bolsita de tela llena de napa (tipo una almohada) los niños deberán de hacerles masajes a su compañero que esta delante de él en la cabeza al compás de la música. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Canción instrumental Bolsitas de napa

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Desarrollo Anatómico
2. **CRITERIO:** utiliza su cuerpo para anotar un gol
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡Anota un Gol!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente los llevará a la sala de juegos a los niños, la docente entregará una pelota a cada niño y después de preguntar su utilidad, cantaremos la canción de la pelotita. Seguido preguntará: ¿Qué iremos hacer con la pelota? Seguido explicará la actividad.	Lista de Cotejo.	Pelotita Canción
<b>PROCESO</b>	La docente colocara a los niños sentados en fila, los niños deberán de realizar el siguiente circuito: Primero: los niños deberán de coger una pelota de trapo, seguido los niños deberán de pasar por un laberinto y llegar al lugar indicado. Para esto la docente habrá hecho un laberinto en el piso utilizando cinta de colores Por último, encontrarán un arco de futbol de juguete, ellos deberán de colocar la pelota que llevaron en la mano en un círculo lejos del arco y deberán de anotar un gol, la asistente del aula ayudará colocándose en el arco. Los niños irán pasando dicho circuito uno a uno.		Pelota de trapo Arco de futbol
<b>SALIDA</b>	Los niños se relajarán escuchando una canción de Mozart acostados en la alfombra abrazando a una almohada. Luego la docente realizara la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Almohadas Canción de Mozart

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Desarrollo Anatómico
2. **CRITERIO:** Logra Caminar con Obstáculos
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¡Aros Caminando!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente ubicará a los alumnos en media luna para poder darles los alcances de la actividad y así poder fortalecer normas. La docente los llevará al patio, y colocará a los niños haciendo 4 filas de 5 integrantes, les preguntará ¿que iremos hacer? ¿Cómo trabajaremos con él? Seguido explicará la actividad.	Lista de Cotejo.	
<b>PROCESO</b>	La docente luego de haberlos formado las filas, se les explicará que tienen que colocar el aro encima de su pie (se les hace una demostración) y puedan caminar hacia el otro extremo en donde deberán de ir y traer un globo de agua que se colocará al lado de la fila de donde salieron, es decir: el recorrido será coger el aro; colocárselo encima del pie, caminar rápido hacia el otro lado, coger un globo con agua y regresar para colocarlo en una canastita que se encontrará en ese lugar.		Aros Globos con agua Tinas o canastas
<b>SALIDA</b>	Nos relajaremos utilizando una plumita, la misma que pasaremos por el cuerpo de nuestro compañero, la cara, el cuello, los brazos, las piernas, etc. Ambos harán lo mismo. Luego la docente realizará la metacognición: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Quieren volverlo hacer?		Plumitas

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO**

ÍTEMS  NOMBRE	Mueve y utiliza su cuerpo para realizar el juego: ¡Mata Gente!		Utiliza su cuerpo para esconderse al jugar al lobo y para anotar un gol		Logra Caminar con Obstáculos	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						

## DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Coordinación Y Movimiento
2. **CRITERIO:** Imita movimientos que la docente realiza al ritmo de la música.
3. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ¿caminar, caminar y parar!
4. **FECHA:** mayo 2019
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio por el cual se desplazarán; dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros. La docente llevará a los niños al aula de estimulación, en donde colocará la canción caminar, caminar y parar. Los niños deberán de bailar libremente al compás de la música.	Lista de Cotejo.	Cd(cancion bailable infantil)
<b>PROCESO</b>	Luego la docente le explicará el juego. Los niños seguirán a la docente según las acciones que realice, primero sin música y luego colocará la música		Cd (canciones).
<b>SALIDA</b>	En la relajación, Con ayuda de una canción relajante los niños ubicados en un lugar cómodo se echarán boca abajo y la docente irá por sus lugares y acariciará alguna parte de su cuerpo como señal de que dicho niño se posicione frente al espejo para hacerle pequeños masajes. Luego la docente realizara la metacognicion: ¿les gusto? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les gustó más? ¿Quieren volverlo hacer?		Cd (música relajante de Beethoven “Fr Elise”).

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

ÍTEMS  NOMBRE	Imita movimientos que la docente realiza al ritmo de la música.	
	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		

## REFERENCIAS

- Bandet, J. y Abbadie, M. (1975) *Cómo enseñar a través del juego*. España: editorial: Fontanella, S.A.
- Berge, I. (1999). *Vivir tu cuerpo*, Madrid: Narcia ediciones.
- Berruezo, P.P. (2000): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. Madrid: editorial Psicomotricidad: prácticas y conceptos. pp. 43-99.
- Berruezo, P. (1995). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Extraído el 3 de abril del 2019. Desde: <http://psicomotricidadmalaga.blogspot.com/>
- Bolaños, G. (1986). *Educación por medio del movimiento y expresión corporal*. San José, Costa Rica: EUED Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Butcher, N. (2015). *Guía básica de recursos educativos abiertos*. Francia: UNESCO
- Comellas, M. y perpinyá, A. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona: Ceac
- Conde J. (2007). *Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil*. Barcelona: Inde.
- Corrales, R. (2018) *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima). (Acceso 11 de Abril de 2018)
- Decroly, O. y Monchamp. E. (1983) *El juego educativo*. España: Editorial Morata.
- Delgado y Columbo (2013) *Confiabilidad y validez de los instrumentos*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/scgambiental/presentacin-de-validez-y-confiabilidad>
- Díaz, G. Flores, U. y Moreno, J. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Medellín, Colombia). (Acceso el 5 de Abril de 2019).
- Díaz, A. (1993) *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.

- Domínguez, E. (2015). *Guía práctica de actividades físicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial*. Madrid: Alianza.
- García, S. (2002). *Trastornos de la motricidad gruesa*. Perú: Iberoamericana de Publicaciones.
- Garza, D.; Franco, R. (2004). *La educación corporal en los niños*. Perú: Bruño.
- Gorris, J. (2008). *El juego y el juguete: un paseo pedagógico por el mundo de los juegos a través del tiempo*. Madrid, España: ANUIS.
- Grisolía, M. (2009). *¿Qué es un recurso didáctico?* Recuperado el 29 de agosto de 2010, de Prof. Maricarmen Grisolía. Facultad de Humanidades y Educación: <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/recursos.php>
- Hagstrom y Morril (1981). *Juegos con Niños*. España: Ediciones CEAC.
- Hetzer, H (1992) *El juego y los juguetes. Argentina*: Editorial Kapeluz.
- Huarcaya, F.; Rojas, L. (2018) *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°435*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Ica). (Acceso 11 de Abril de 2018)
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio
- Jiménez, J. y Jiménez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Barcelona: Editorial Praxis.
- Lagrange, G. (2014). *Problemas de motricidad en las escuelas europeas*. México: Trillas.
- Le Boulch, J. (1992). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. México: Editorial Paidós.
- López, C. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima). (Acceso 11 de Abril de 2018)
- López, A. (2004). *Habilidades físicas*. Chile. Grao.
- Lora, J. (1999). *La educación Corporal*. España: Editorial Pidotribo.

- Lupuche, K. (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima). (Acceso 11 de Abril de 2018)
- Martínez C. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Martínez F. (2014). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. España, Aljibe.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Malajovich, A (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Moreno & Rodríguez (2000). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. En: *Aprendizaje Deportivo* (pp. 69-103). Recuperado el 25 de febrero de 2013, de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Montero et al, (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*, vol. 25, núm. (pp. 113-124) Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Newman, B. (1983) P. *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa.
- November, J (1983). *Experiencias de Juegos con Preescolares*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Núñez, G. y Fernández, V. (1994). *Juego y Psicomotricidad*. Madrid, 1996.
- Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada.
- Piaget J (1993). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1996). *La psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Rosales, B. y Sulca, N. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Huancayo, Perú). (Acceso 7 de Abril de 2019)
- Solórzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Perú). (Acceso el 5 de Abril de 2019)