



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Programa de actividades lúdicas para mejorar la
psicomotricidad gruesa en niños de 3 años**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Jara Paredes, Silvia Elena (ORCID: 0000-0001-6853-7611)

ASESORA:

Dra. Fernandez Otoy, Fiorela Anai (ORCID: 0000-0003-0971-335X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

CHICLAYO-PERÚ

2020

Dedicatoria

A nuestro ser supremo
por cada día de existencia que
me permite cumplir esta meta.

A Isidro y Blanca por
su tenacidad, constancia e
inculcarme ser cada día mejor.

A mis queridos hijos
Rogelio, Heysser y Luciana
para que les sirva de
inspiración y ejemplo de
superación.

Agradecimiento

A mi querida hija Luciana por
su dedicación,
paciencia y apoyo incondicional

A mis hermanas Ana y Cecilia,
ya que juntas
emprendimos este nuevo reto.

A mis niños del aula Creativos
por su amor y
la satisfacción de compartir
experiencias de
aprendizaje

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tabla	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1.Diseño de Investigación	12
3.2.VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN.....	12
3.3.Población y muestra	14
3.4Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5.Procedimientos.....	14
3.6.Métodos de análisis de datos.....	15
3.7.Aspectos Éticos	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	26
VII. SUGERENCIAS	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS	33

Índice de tabla

Tabla 1	Nivel de psicomotricidad antes y después de un programa de actividades lúdicas	16
Tabla 2	Nivel de motricidad antes y después de un programa de actividades lúdicas	17
Tabla 3	Nivel de esquema corporal antes y después de un programa de actividades lúdicas	17
Tabla 4	Nivel de equilibrio antes y después de un programa de actividades lúdicas	18
Tabla 5	Nivel de lateralidad antes y después de un programa de actividades lúdicas	18
Tabla 6	Nivel de espacio antes y después de un programa de actividades lúdicas	19
Tabla 7	Nivel de tiempo y ritmo antes y después de un programa de actividades	19
Tabla 8	Estadísticos descriptivos sobre la psicomotricidad antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas	20

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de 3 años para mejorar la psicomotricidad gruesa en la I.E. Semillitas de Jesús del Pueblo Joven el Porvenir - Chiclayo, 2019. La muestrapoblacional de estudio estuvo constituida por 20 niños. A fin de dar cumplimiento a los objetivos propuestos, se realizó el diagnóstico de aula con respecto a la sicomotricidad gruesa de la muestra de estudio; habiéndose determinado que la muestra poblacional está mal con respecto a la psicomotricidad gruesa, se aplicó un programa actividadeslúdicas, consistente en 10 actividades, concluido la aplicación del programa, se sometió a la muestra de estudio a una evaluación mediante el post test, con respecto a la psicomotricidad, se tomó en cuenta 6 dimensiones, para lo cual el cuestionario estaba compuesto de un total de 39 reactivos. Los resultados obtenidos de la evaluación post estímulo, demostraron que la administración del Programa de actividades lúdicas, mejoró elocuentemente la psicomotricidad gruesa de la poblaciónde estudio, en un 99%, de este modo se ve beneficiada también la I.E. "Semillitas de Jesús" del Pueblo Joven el Porvenir - Chiclayo, 2019.

Palabras clave: Programa actividades lúdicas, psicomotricidad, niños.

Abstract

The purpose of this research was to apply a program of playful activities to 3-year-old children to improve gross motor skills in the I.E. Semillitas de Jesús del Pueblo Joven el Porvenir - Chiclayo, 2019. The study population sample consisted of 20 children. In order to comply with the proposed objectives, a classroom diagnosis was made with respect to gross psychomotor skills of the study sample; having determined that the population sample is poor with respect to gross motor skills, a recreational activities program was applied, consisting of 10 activities, after the application of the program, the study sample was subjected to an evaluation by post-test, with respect to psychomotor skills, 6 dimensions were taken into account, for which the questionnaire consisted of a total of 39 items. The results obtained from the post-stimulus evaluation showed that the administration of the program of recreational activities eloquently improved the gross motor skills of the study population, by 99%, in this way the I.E. "Semillitas de Jesús" from the Young Village el Porvenir - Chiclayo, 2019.

Keywords: Leisure activities program, psychomotor skills, children.

I. INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde la etapa de gestación y en todo su periodo de desarrollo siente la necesidad de ejecutar desplazamientos con el propósito de rastrear, indagar la naturaleza de su entorno para poder proceder en él. El juego en los niños plasma movimientos con su organismo que les admite la madurez de sus funciones neurológicas y el logro de sus etapas cognitivas, comenzando por lo más sencillo hasta lo más complejo, en un ambiente afectuoso, determinado en la casualidad, estimulación y la correspondencia con sus semejantes (Saravia, 2008).

La Organización Mundial de la Salud (2009) refiere que cada año, más de 200 millones de infantes pequeños de 5 años de edad, en el mundo, no logran un completo potencial cognoscitivo y asociativo, debido a la indiferencia tanto de los padres de familia, los gobiernos y las instituciones del nivel pre escolar.

En un estudio ejecutado en el Perú por el Fondo de las Naciones Unidas (UNICEF. 2004) "La Niñez en el Estado Peruano", "la información estadística revela que el mecanismo de cuidado integral de la niñez de 0 – 9 años, datos proporcionados por el Ministerio de Salud, refiere que existe deficiencia en el progreso psicomotor en los infantes por debajo de los 5 años, habiéndose aumentado en el orden de 7%, del año 2000 al 12% al año 2004.

Hace buen tiempo que, en el Perú, se concibió a la educación pre-escolar como esencial, iniciándose con niños de 4 años de edad, además el apresurado desarrollo de la Ciencia de la Personalidad, los progresos en el ámbito de biológico y neurológico, iban indicando que los años iniciales de existencia son esenciales para el progreso humano, por lo que iniciarse a los cuatro años es tardíamente, (Martínez, 2002) y (Young, 1995). De este modo se fue tomando conciencia de la importancia de comenzar con la estimulación del niño y niña, desde que nace, aun cuando las estructuras biofisiológicas y psíquicas se encuentran incipientes en formación y que la estimulación lo ira amoldando, para eso sirve la etapa preescolar, en cuanto, como tal es una etapa de alineación, madurez y ordenación de estas estructuras, como etapa del desarrollo psicomotor (Martínez 2002).

Valdivieso (2005) y Jara (2009), refieren estudios comparativos de infantes de áreas urbanas marginales de la capital, sectores medios, que muestran resultados preocupantes sobre el desarrollo de la motricidad. En el año 2011, a través del Decreto Supremo N° 001-2011-MIDIS se fundó el Plan Nacional “Cuna Más”, a fin de ofrecer cuidado completo a infantes de ambos sexos, de menos de 3 años de edad, de zonas con ambiente de escasez y indigencia extrema (MIDIS, 2012).

A nivel local en I.E.I “Semillitas de Jesús” de Chiclayo, los niños presentan dificultades en sus coordinaciones y movimientos diversos con su cuerpo y en las actividades educativas específicas no se van tomando en cuenta las acciones lúdicas, como herramienta que promueven el progreso psicomotor de los infantes, por eso creo necesario tomar conciencia y darle la importancia fundamental a la psicomotricidad para el progreso y lucubración del infante. Razón por la que se ha decidido tener en cuenta un plan de actividades lúdicas como herramienta para aplicarlo y generar respuestas positivas en los niños.

De lo expuesto anteriormente surge la siguiente pregunta: ¿Qué efectos tiene la aplicación de un plan de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa a los infantes de 3 años en la I.E.I “Semillitas de Jesús” 2019?

El trabajo se justifica en lo práctico puesto que los infantes de 3 años de edad serán los beneficiados mediante la aplicación del programa; puesto que la motricidad gruesa apoyará al progreso cognoscitivo, social y afectivo de los infantes, en lo pedagógico porque se propone tomar como punto principal el juego que ayudará al desarrollo de la motricidad gruesa, así como lo inducirá a organizar la administración y dominio de su sistema músculo esquelético. Se justifica teóricamente puesto que hace referencia a lo que señala Jean Piaget, Ausubel, Inhelder, etc. en relación a los postulados de la teoría genética, esto nos recuerda que la justificación de una buena motricidad se encuentra en la base material (motricidad gruesa) del niño.

El objetivo es, determinar la eficacia de la aplicación del programa de acciones lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los infantes de 3 años

de edad en la

I.E. Inicial N° 048 "Semillitas de Jesús" del Pueblo Joven el Porvenir de la Ciudad de Chiclayo 2019.

Los objetivos específicos son: Identificar mediante un Pre test el desarrollo de actividades lúdicas el nivel de motricidad gruesa en infantes de 3 años; Planificar y aplicar una propuesta de acciones lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años. Determinar los cambios logrados en el comportamiento de la motricidad gruesa, mediante un Pos Test en el desarrollo de acciones prácticas ejecutadas por los infantes de 3 años; y comparar los resultados del Pre, Pos Test y probar la hipótesis.

La hipótesis queda planteada del modo siguiente: con la ejecución de un plan de actividades lúdicas se mejora la Psicomotricidad gruesa en los niños de tres años de la I.E.I N° 048 "Semillitas de Jesús"- Pueblo Joven el Porvenir de la Ciudad de Chiclayo 2019.

II. MARCO TEÓRICO

En este acápite se plantean los antecedentes internacionales y nacionales de estudio, para luego establecer las teorías con el propósito de sustentar el presente estudio

Llumiquina (2016), el trabajo tiene como objetivo: Indagar la ocurrencia de los métodos lúdicos en el progreso de la motricidad fina de alumnos de 2do año en Formación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. La población de estudio lo constituyen 40 estudiantes de educación básica. La metodología: paradigma naturalista; enfoque: cuanti-cualitativo; tipo de investigación: de campo, la información se recopila del escenario de estudio de los alumnos y correlacional por cuanto se trata de terminar la correlación entre variables: técnicas lúdicas y motricidad fina.

Al finalizar con el análisis según información compilada a la población en estudio de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” se observa que son necesarias las metodologías lúdicas para desplegar la motricidad fina de los estudiantes, sabido es que: los juegos lúdicos son administrados como juegos y coplas tradicionales que entretienen a los infantes en todo instante, si las estrategias no están bien administradas generan agotamiento en clases, debemos tener presente que a los niños les agrada aprender jugando.

Mamani (2017), su estudio intitulado: Importancia del juego en el progreso psicomotricidad del nivel de formación inaugural. Del presente estudio su propósito es: Analizar el significado didáctico que las docentes dan a la recreación para el progreso de la motricidad en infantes de la U.E “General José de San Martín” de la ciudad de lapaz, zona villa San Antonio Bajo. La muestra en estudio lo constituyen, las ocho (8) docentes del “Kínder del nivel pre-escolar” y 227 infantes comprendidos entre los 4 a 6 años, de los dos sexos. La metodología de estudio: paradigma: interpretativo; enfoque: cualitativo tipo de investigación: descriptiva; diseño de investigación:

Amézquita y Atahualpa (2015), en su trabajo titulado: Estudio de un plan de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de infantes con cuatro (4) años del Centro Educativo “Padre Pérez de

Fuereño”, Arequipa. El estudio tiene el siguiente objetivo: Establecer el impacto del Plan de Acciones Lúdicas en la Motricidad Gruesa en infantes de cuatro (4) años de la C.E. “Padre Pérez de Guereño”. El método de estudio, el paradigma: positivista; orientación: cuantitativo; tipo de investigación: pre experimental; diseño: el lógico empírico; la población de estudio lo constituyen 27 estudiantes con 4 años, ubicado en Av. Cheguevara n° 700, en el distrito de Paucarpata, provincia y región Arequipa. El método de estudio empleado fue el método empírico – experimental. Según Hernández y Baptista (2003) se apoya en un modelo de etapas que son: a) Localización del inconveniente; b) referencias de estudio; c) suposiciones empíricas; d) diseño de exploración; e) compilación de información; f) estudio de datos; y, g) contrastación de la hipótesis. Con lo cual se constata que las actividades lúdicas contribuyen a optimizar la motricidad de los infantes de 4 años de edad, facilitándoles ampliar su frontera para ejecutar desplazamientos coordinados entre el cuerpo y la vista.

Roja (2018), su estudio intitulado: El juego como habilidad optimiza la motricidad gruesa de los niños con cinco años en la I.E. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. Del presente su objetivo es: Establecer de qué modo el juego lúdico como habilidad repercute en el progreso de la motricidad gruesa en los infantes de ambos sexos de cinco años de edad de la I.E. N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca. La población lo constituyen 14 infantes de ambos sexos de cinco (5) años de edad aula “A”. La metodología de estudio; paradigma: positivista, enfoque: cuantitativo; tipo de investigación aplicada; diseño descriptivo. El que se desarrolló en tres fases: Diagnóstica, edificación de la propuesta y confirmación de la promesa. Método descriptivo; técnico, la observación. La información revela que sin educación de la motricidad de los niños estos tendrán dificultad en la realización de sus actividades presente y futura. Los resultados refieren que se debe desarrollar un programa del juego lúdico, con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa. Para alcanzar estos propósitos la investigadora aplicó un programa de juegos como estrategia sustentada en los postulados teóricos de la teoría sociocultural de Vygotsky. El plan estuvo compuesto en 12 actividades pedagógicas de aprendizaje.

Con relación a las bases teóricas que sustentan mi estudio se toma en cuenta las teorías relacionadas con ambas variables de estudio. Por un lado, el Programa de actividades lúdicas. El mismo que ayudan a desarrollar el movimiento corporal que ejecutan los infantes de forma consiente, mediante las cuales redimen espontáneamente la propulsión vital.

El Programa de actividades lúdicas está conformado por un conjunto de actividades y procedimientos apropiados para cada infante en base al planteamiento y ejecución de ejercicios mediados por la lúdica, en la que mediante una evaluación integral previa, se acceda a observar las necesidades presentes y futuras en el infante, de esos resultados surja la propuesta orientada a elaborar y aplicar un plan de acciones lúdicas y optimizar las condiciones de vida del niño, familia, entorno social y educativo. Uno de los propósitos primordiales del programa, sería motivar la libertad del niño y alcanzar una adecuada inclusión a nivel socioeducativo.

El programa que se ha propuesto desarrollar está dirigido a la primera infancia, infantes con 3 años en la I.E.I “Semillitas de Jesús” - Pueblo Joven el Porvenir – Chiclayo.”, en esta edad inicial se despliega y fructifican las capacidades esenciales básicamente en el área del lenguaje, psicomotricidad y psicosocial. En este sentido el plan lúdico ayudará a optimizar la calidad y vida en los infantes.

Agallo (2003), señala que las acciones lúdicas son las propulsiones o poderío trascendentes para los individuos, así como aquellas actividades colectivas de los grupos. Estas propulsiones establecen. Se trata de una sucesión de rutinas o medios coordinados a fin de establecer y ejecutar la actividad de grupo, basados en las instrucciones sustentadas por los postulados teóricos de la dinámica de grupo. Los infantes de ambos sexos han trabajado actividades lúdicas persistentemente, inclusive los animales lo realizan” (Lev S. Vygotsky, 1960), por ello a las acciones lúdicas se las merece encumbrar a modo una cultura.

La metodología para el desarrollo de las acciones lúdicas, es, la del formarse haciendo. En este caso no se trata de estar al tanto de las cosas por

medio de libros, sino instruirse ejecutando y viviéndolo; y por último las actividades lúdicas poseen la potestad de mover los impulsos y la motivación personal y provocar la dinámica interna como externa, de modo que los impulsos logren estar mejor integrados y encaminados hacia los propósitos del equipo en el asunto de enseñanza aprendizaje

Entre las dimensiones a considerar en el Programa de Actividades Lúdica tenemos a la dimensión juego sensorio motriz en donde el niño descubre y compara propiedades y características de los objetos del aula, textura, colores, tamaños; explora los materiales de los sectores de juego creando situaciones diversas. En la dimensión Juego simbólico el infante crea un esquema de actuación con varios participantes; realiza auto simulación de juguetes en miniatura (ejemplo. Muñeca, cama, mesa, silla; y dramatiza juegos de roles iniciando su proceso de socialización; y por último en la dimensión Juego de reglas tenemos que el infante participa activamente en juego en forma individual y grupal respetándose entre sí; se ubican en los sectores con un determinado número de estudiantes; y se relaciona con otros niños en forma individual, grupal o en pequeños grupos.

Con respecto a la motricidad Sergio (1979) nos dice que es importante desarrollar las actividades motoras del organismo humano, de ordenar el desenvolvimiento global de la persona y de la sociedad y asumiendo como sostén compatible lo biopsico social. Como se indica a los docentes del área de Educación Física deben investigar las didácticas la representación de movimientos y explicación de los mismos.

Trigo (1999) se refiere a la motricidad, no tiene nada que ver con la personalidad, el conocimiento específico y creativo se difunde como comportamiento social a lo largo del tiempo. Incluso en el momento de tratar con la expresión oral, incluso en estado de shock, esta es la primera opción para la indagación multisectorial y la investigación contextual. Comience con el lenguaje, el movimiento, el comportamiento que regula el propósito y el campo de generación de opinión. El origen del desarrollo de la motricidad es el resultado de los siguientes factores: biológicos y sociales. Somos expertos de acuerdo con los fisiólogos en la determinación de las habilidades motoras,

incluidos los desplazamientos naturales asociados al ejercicio o al fomento de la visión. Los ligamentos esqueléticos controlados por el sistema nervioso apoyan las habilidades motoras (traducción, sedación simulada, etc.)

Wallon (2013), refiere que la traslación, en todos sus modos, compone un significativo aspecto del compromiso corpóreo, sobre todo si se toma en cuenta que es el organismo íntegro el que se desplaza en medio que es su entorno dando lugar al desarrollo psicomotor.

La motricidad es la habilidad del individuo de organizar movimiento a iniciativapropia, se expresa en una conveniente coherencia y sincronización de todas las partesde la estructura humana, teniendo en cuenta la coordinación y proporcionalidad del sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema músculo esquelético.

Con respecto a la Motricidad Gruesa Coll (1987) indica: a partir de la asignatura de Educación Física se pretende adiestrar las capacidades propulsoras de los estudiantes. Así como desplegar habilidades instrumentales que afinen y acrecienten su capacidad de desplazamiento, ahondar en el discernimiento de la diligencia motriz como ordenación expresiva del comportamiento individual y arrogarse modos, valores y reglas con relación al organismo y a la dirección propulsora.

Finalmente, la Motricidad Gruesa es vista a modo de habilidad que ayuda a la potestad del movimiento corpóreo; la comunicación que el infante va mostrar al medioque le rodea. (Lecoyer, 1991). Berruezo (2000), refiere que la totalidad de los infantesdeclarados por su ejercicio y movimiento y que les une emocionalmente al medio, lo cual debe ser entendido como el lazo ceñido entre su estructura anatómica y su disposición efectiva y cognitiva. Se da una concordancia con el autor, en el sentido que la motricidad debería concebirse como la totalidad de los semblantes motores, psicológicos y afectivos de cualquier individuo.

Con respecto a las dimensiones de la Motricidad Gruesa tenemos a la motricidad, al esquema corporal, al equilibrio, la lateralidad, al espacio y al tiempo y ritmo que quedan resumidos por movimientos fundamentales del organismo, sostenerse, girar, gateo, remolcar, sentarse, conservar en pie y levantarse, recorrer, trepar y descender escalinatas, ladearse, empujar, alzar

y trasladar peso, arrancar, brincar, destrezas básicas de actividades deportivas, nadar, conductas complejas afines con actividades deportivas.

Wallon (2013) ,señalan la trascendencia del desplazamiento en el progreso creciente de los infantes a través de su planteamiento refiere “la mecanismo funcional del individuo”, lo cual involucra la correspondencia que se halla en el inseparable unión entre los oficios motrices y los psíquicos para una combinación apropiada de sus desplazamientos, para lograr esto, padres, maestros deben estar informados de la conducta de los infantes en cada campo: propulsora, cognoscitiva, afable y en las distintas fases de su perfeccionamiento a través de una apropiada motivación un apropiado desarrollo de su organismo.

Concluyentemente, afirma el experto, que los desplazamientos se realizan por la contorsión y relajación de los distintos conjuntos de musculatura. Para lo cual ingresan en operatividad los receptores sensorios ubicados en la epidermis y los receptores propioceptivo de los músculos y los ligamentos, estos receptores avisan a los ejes nerviosos de la correcta marcha del desplazamiento o de la necesidad de cambiar. (Jiménez Juan 1982)

Vygotsky (1934 – 1984), “La dinámica y el sentido se corresponden entre sí” El estudio nos da a conocer que el infante percibe incitaciones visuales y los afina en su sentido luego lo representa en operaciones manifiestas o desplazamientos corpóreos que se concretan por su naturalidad y su naturaleza analítica y creadora.

A través del juego, los infantes desarrollan destrezas muy importantes las mismas que alimentan a las distintas áreas de su cuerpo, esta es la razón por lo que la lúdica brinda varios favores a los infantes. (García y Fernández, 2007)

Con respecto a la Motricidad gruesa en los infantes, Wallon H. (2013) manifiesta que la psicomotricidad es la unión de lo mental y el desplazamiento físico, lo cual argumenta que el infante se edifica, a través del desplazamiento, el desarrollo de tal acción va del hecho a la mente.

Piaget (1978), refiere: a través la acción corpóreo los púberes de ambos sexos aprenden, crean, especulan, proceden para enfrentar, y solucionar

dificultades y piensa que el progreso de la razón de los infantes se sujeta a la actividad motriz, que él ejecute a partir de los iniciales aires de vida, asevera, también que el discernimiento y la lucubración del niño se concentra en el ejercicio de él mismo, y con el ambiente, los otros y las prácticas mediante la su acción y movimiento.

Aucouturier (2013), refiere que, el experto que acompañe y oriente al niño sobre el desarrollo de las actividades lúdicas le ayudaran a mejorar su motricidad, se necesita un itinerario, y que se vaya paso a paso, ayudando al niño y que este sienta deleite de inventar, goce de cavilar, la experiencia psicomotriz no dota al infante las condiciones del espacio, del tiempo, del esbozo corpóreo, por el contrario pone en escenario su modo de existir emocionalmente, se trata de la magnífica eventualidad para él, de lograr integrar sus problemas, tener presente la sensatez de su cuerpo, espacio y tiempo.

Ajuriaguerra (2013), en la década de los años 50, planteó su instrucción para los desplazamientos del organismo, a modo de una terapia de reeducación para los infantes, con dificultades de aprendizaje y de conducta distinta a la recomendación tradicional. Sus tratados se reseñan principalmente a la mejora de la actitud y a la habilidad de estar a la mira de una cosa, aproximarse y cogerlo, manejarlo; aseveró el papel que desempeña el coloquio estimulante en el progreso de las actitudes y en el manejo de tal o cual objeto.

Como lo mencionó Craig (1994), debido a la influencia de factores biológicos y ambientales, el ser humano está en desarrollo, su estructura de pensamiento ha cambiado y continúa avanzando, los cambios resultantes son graduales y acumulativos. Lo que favorece la mayor complejidad de la humanidad. Actividades y la creciente integración de organización y funciones. Los niños son personas con características especiales, producto de factores orgánicos y ambientales, en este sentido su crecimiento se da en cuatro dimensiones, lo que equivale a una estimulación adecuada, y es propicio para progresar en el momento oportuno. Las partes que faltan, las áreas básicas que necesitan estimulación son: desarrollo del lenguaje, desarrollo cognitivo, progreso social y emocional y desarrollo psicomotor,

estas áreas las abordaré en esta investigación.

El área de desarrollo psicomotor es la combinación de las diferentes funciones motrices que ejerce el ser humano y que comprende la coordinación motora fina, y los procesos mancomunados a la parte de la armonía y el desplazamiento del organismo, a lo cual se la denomina, coordinación motora gruesa, expresada en desplazamientos y gestos que comprometen el manejo sincronizado de grandes grupos musculares que abarca al cuerpo en su totalidad, aunque a veces requiere de ciertas autonomías en determinadas partes del cuerpo (correr, saltar, pararse, sentarse, saltar) desligar el progreso perceptual y el motor del avance cognitivo en los niños es un trabajo difícil. El juicio que tiene el infante del mundo se sujeta a la información que él recoge de su organismo, sus conocimientos su diligencia motora y la forma en que se ve así mismo. Todo lo que los niños realizan a partir que nacen, hasta sus primeros años, sientan la base no sólo en las destrezas físicas motoras ulteriores, así como para los procesos cognitivos y progreso socioemocional.

El área de desarrollo psicomotor al igual que las otras áreas está dividido en edades, lo cual hace que se pueda ubicar al niño en determinado periodo. No se debe dejar de mencionar que, el desarrollo no se mide sólo con la edad cronológica como única referencia, ya que cada infante posee su adecuada cadencia de crecimiento y

desarrollo, unos niños son más rápidos que otros, cualidades que deben respetarse, pues las diferencias son la mayor riqueza de los seres humanos como entidades únicas, libres y sociables. Cada niño y niña es especial, original e irrepetible.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de Investigación

De acuerdo con el tipo de investigación de Hernández, Fernández y Baptista (2002), esto se puede explicar porque el desarrollo de la investigación se utiliza como variable independiente para explicar. En este caso, el programa de actividades de juego afectará la mejora de las habilidades motoras generales de los niños durante 3 años. Se dice que la investigación es aplicada, pues Sierra (2002) señaló que este tipo de investigación busca resolver problemas diagnosticados mediante la aplicación de la planificación de actividades de juego, por lo que tiene como objetivo mejorar las habilidades psicomotoras generales de los bebés de 3 años, es decir. Inicial N ° 048 "Semillitas de Jesús en el pueblo joven El Porvenir Chiclayo.

Diseño de Investigación

El diseño de estudio es el pre experimental cuyo esquema queda establecido de la siguiente manera:

G: O1 X O2

Dónde:

G: Grupo de investigación

O1: observación antes del Pre-Test

O2: Observación después del Post Test

X: Plan de mejora para mejorar la motricidad gruesa.

3.2. Variables y Operacionalización

Variable Independiente (X): Programa de actividades lúdicas.

Variable dependiente (Y): Psicomotricidad gruesa

3.2.1. Definición Conceptual de las variables

Variable Independiente: Programa de actividades lúdicas:

Calero (2004) sostiene que coexistiendo el esparcimiento como un tipo de diligencia que ejecuta el infante, y el infante esencia del asunto pedagógico, toca meditar que la diligencia lúdica ya no solo como mecanismo originario de la vida del infante, sino como componente del que consigue valerse la pedagogía para utilizarlo en favor de su formación. Siendo así, la recreación debe ser aprovechada y floreciente en la escuela. Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa: Lièvre y Staes (1992) nos mencionan que la psicomotricidad es un comportamiento integral del alma consigue ser erudita como una ocupación del individuo humanitario que resume psiquismo y motricidad con el propósito de admitir a la persona adaptarse de modo flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como un atisbo globalizador que observa las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre la persona global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite al individuo conocer de modo concreto su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

3.2.2. Definición Operacional de las variables

Variable Independiente: Programa de actividades lúdicas

Lièvre y Staes (1992) nos manifiestan que son un conjunto de actividades que abarcan el entrenamiento de los diferentes ejercicios motores, específicamente a desarrollar la psicomotricidad: coordinación motora (trepar, correr., saltar, seguir trayectoria resistencia, fuerza muscular, etc.) y viso motor (ojo-mano, ojo-pie)

Se aplicó en sesiones específicas para el desarrollo de cada una de las habilidades, teniendo como referencia el esquema: Instrucciones verbales, los pasos que comprende cada una de las habilidades, motores. Es preciso también aclarar que antes de las instrucciones verbales se hizo una introducción a la habilidad a desarrollarse estableciendo diálogos, realizando unas dinámicas. Asimismo, se dio a conocer el objetivo que se pretende alcanzar en cada una de ellas.

Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa es el aprendizaje de un conjunto de conductas alternativas que permiten desarrollar la psicomotricidad en los niños

3.3. Población y muestra

Población

La población está constituida por 20 niños de 3 años de edad, del año de matrícula (2019), sexo femenino y masculino. Por ser la población pequeña no se considera muestra en el presente trabajo.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Análisis documental: Se utilizó para fundamentar las variables de la investigación. De toda la gama de libros, revistas y folletos se revisaron, analizaron e interpretaron proporcionados en clases y páginas Web.

Observación: Se trabajó con una lista de cotejo para conocer las conductas agresivas de los niños antes de realizar la propuesta metodológica y mediante esta se realizó las actividades de campo para la obtención de un diagnóstico en las áreas a evaluar.

Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Tecnología diseñada para registrar registros escritos de datos obtenidos de diferentes fuentes de información, esta misma información puede ayudar a obtener y almacenar premisas de investigación y marcos teóricos, permitir sistematizar la bibliografía. El mismo contenido se redactará en el sistema APA.

Como herramienta principal contamos con el pre-test y post-test (checklist psicomotor), este test permite evaluar las capacidades psicométricas globales de los bebés pertenecientes a este estudio, su eficacia está determinada por 3 expertos profesionales iniciales.

3.5. Procedimientos

Para el desarrollo del presente estudio en primer lugar después establecer la problemática y gracias al marco teórico de la variable dependiente en estudio es que se elaboró la formulación del problema que dio origen a la variable

independiente de estudio que forma parte de la solución al problema encontrado, lo que nos permitió operacionalizar las dos variables, dando origen al diseño de los instrumentos de investigación, los mismos que después de ser validos se procedieron a su aplicación correspondiente para posteriormente realizar la organización de los resultados que permitió demostrar la hipótesis de investigación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de datos se utiliza estadística descriptiva y estadística inferencial, la primera nos ayuda a organizar los resultados en tablas y gráficos estadísticos, y la segunda nos ayuda a comparar resultados y establecer las correspondientes pruebas de hipótesis. Para el procesamiento estadístico se tomó en cuenta los programas Excely SPSS en su versión 23.

3.7. Aspectos Éticos

Como aspectos éticos cabe indicar que se respetó la autoría de los autores citándolo como debe de ser considerando para esto la norma APA, de la misma forma se respetó a los niños que pertenecen a la investigación manteniendo el anonimato en los resultados de cada uno.

IV. RESULTADOS

Luego de utilizar el instrumento se procesan los resultados, se resuelve el propósito e hipótesis del trabajo de investigación, y se elaboran tablas y cuadros comparativos para comprender el nivel efectivo del bebé de tres años y su composición o tamaño. La suma de las habilidades motoras entre los grupos antes y después de la aplicación del programa para finalmente probar la hipótesis. Todo este proceso se hizo mediante el apoyo de paquetes estadísticos como Excel y SPSS.

Para explicar el desarrollo de los objetivos preferentemente presentamos el último objetivo que sintetiza los resultados antes y después de aplicar el programa cuyo detalle en el diseño, aplicación y validación la ubicamos en los anexos del presente estudio.

PSICOMOTRICIDAD

Tabla 1. Nivel de psicomotricidad antes y después de un programa de actividades lúdicas

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE	Recuento	13	0
	%	65%	0%
MODERADA	Recuento	7	11
	%	35%	55%
EFICIENTE	Recuento	0	9
	%	0%	45%
TOTAL	Recuento	20	20
	%	100%	100%

En la presente Tabla 1, se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años se encontraron con nivel deficiente de psicomotricidad gruesa en un 65% y moderado en un 35%. Después que se les aplicó el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron la psicomotricidad gruesa logrando un 45% al nivel eficiente y el 55% al nivel moderado.

Tabla 2. Nivel de motricidad antes y después de un programa de actividades lúdicas

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE	Recuento	14	0
	%	70%	0%
MODERADA	Recuento	6	9
	%	30%	45%
EFICIENTE	Recuento	0	11
	%	0%	55%
TOTAL	Recuento	20	20
	%	100%	100%

En la presente Tabla 2; se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. Se encontraron con nivel deficiente de motricidad en un 70% y moderado en un 30%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron la motricidad logrando un 55% al nivel eficiente y el 45% al nivel moderado.

Tabla 3. Nivel de esquema corporal antes y después de un programa de actividades lúdicas

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE		12	0
	%	60%	0%
MODERADA	Recuento	8	10
	%	40%	50%
EFICIENTE	Recuento	0	10
	%	0%	50%
Total	Recuento	20	20
	%	100%	

En la presente Tabla 3, se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. Se encontraron con nivel deficiente de esquema corporal en un 60% y moderado en un 40%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron el esquema corporal logrando un 50% al nivel moderado y el 50% al nivel eficiente.

eficiente y el 45% al nivel moderado.

Tabla 4. *Nivel de equilibrio antes y después de un programa de actividades lúdicas*

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE		15	0
%		75%	0%
MODERADA	Recuento	5	8
%		25%	40%
EFICIENTE	Recuento	0	12
%		0%	60%
Total	Recuento	20	20
%	100%	100%	

En la presente Tabla 4; se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. Se encontraron con nivel deficiente de equilibrio en un 75% y moderado en un 25%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron el equilibrio logrando un 60% al nivel eficiente y el 40% al nivel moderado.

Tabla 5. *Nivel de lateralidad antes y después de un programa de actividades lúdicas*

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE	Recuento	13	0
	%	65%	0%
MODERADA	Recuento	7	10
	%	35%	50%
EFICIENTE	Recuento	0	10
	%	0%	0%
Total	Recuento	20	20
		100%	

En la presente Tabla 5; se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. Se encontraron con nivel deficiente de lateralidad en un 65% y moderado en un 35%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron la lateralidad logrando un 50% al nivel eficiente y el 50% al nivel moderado.

Tabla 6 *Nivel de espacio antes y después de un programa de actividades lúdicas*

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE		7	0
	%	35%	0%
MODERADA	Recuento	13	6
	%	65%	50%
EFICIENTE	Recuento	0	14
	%	0%	70%
Total	Recuento	20	20
		100%	

En la presente Tabla 6; se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. Se encontraron con nivel deficiente de lateralidad en un 35% y moderado en un 65%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron su espacio logrando un 70% al nivel eficiente y el 30% al nivel moderado.

Tabla 7. *Nivel de tiempo y ritmo antes y después de un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años de la Institución*

NIVEL		PRE TEST	POST TEST
DEFICIENTE	Recuento	15	0
	%	75%	0%
MODERADA	Recuento	5	12
	%	25%	60%
EFICIENTE	Recuento	0	9
	%	0%	40%
TOTAL	Recuento	20	20
	%	100%	100%

En la presente Tabla 7; se observa que, antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años. e encontraron con nivel deficiente de tiempo y ritmo en un 75% y moderado en un 25%. Después que se les aplico el programa de actividades lúdicas a los niños, estos desarrollaron su tiempo y ritmo logrando un 40% al nivel eficiente y el 60% al nivel moderado.

Tabla 8. *Estadísticos descriptivos sobre la psicomotricidad antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial*

GRUPO	PRE/POST	MEDIA	DESVIACIÓN ESTÁNDAR	COEFICIENTE DE VARIABILIDAD
Psicomotricidad	Postest	34.6	4.14	12%
	Pretest	18.8	3.77	20%
Motricidad	Postest	5.1	2.01	39%
	Pretest	2.3	1.32	57%
Esquema Corporal	Postest	7.2	2.12	29%
	Pretest	3.7	1.02	28%
Equilibrio	Postest	4.8	2.11	44%
	Pretest	1.9	1.21	64%
Lateralidad	Postest	5.8	2.17	37%
	Pretest	2.4	1.43	60%
Espacio	Postest	4.1	2.57	63%
	Pretest	2.0	1.26	63%
Tiempo y Ritmo	Postest	5.0	2.54	51%
	Pretest	2.7	1.86	69%

En la presente Tabla 8; se observa que, existen diferencias en el puntaje promedio a favor del post test (después de aplicar un programa de actividades lúdicas) a los niños de tres años de edad. Además, se observa que los puntajes del post test están menos dispersos que los puntajes del pre test. Y por último los puntajes del post test están mejor distribuidos que los puntajes del pre test, lo cual prueba la hipótesis de la presente investigación.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo, se plantean los resultados en concordancia con los objetivos propuestos en el trabajo de investigación los mismos que serán contrastados con los propuestos en los antecedentes de estudio y sustentados mediante los planteamientos teóricos esgrimidas sobre actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa.

En la Tabla 1 se puede determinar que antes de aplicar el plan de actividades recreativas a los niños, se encuentra que su nivel de habilidad psicomotora es menor al 65%, mientras que el nivel moderado es solo del 35%. Después de aplicar actividades recreativas a los niños, estos desarrollaron la psicomotricidad, alcanzando el 45% en el nivel efectivo y el 55% en el nivel intermedio.

En las Tablas 2 y 3; según las observaciones, antes de entretener a los niños, se encuentra que sus niveles de motricidad y planificación física son menores al 70%, y el nivel promedio es solo del 30%. Luego de aplicar planes de actividades recreativas a los niños, estos desarrollaron habilidades motoras y planes físicos, alcanzando el 55% en el nivel efectivo y el 45% en el nivel intermedio.

En la Tabla 4, es cierto que antes de aplicar el plan de actividades de juego a los niños, encontraron que la proporción de niños con capacidad de equilibrio insuficiente era del 75% y la proporción de los moderados era del 25%. Luego de aplicar un plan de actividades divertidas a los niños, desarrollaron un balance, llegando al 60% en el nivel efectivo y al 40% en el nivel intermedio.

En la Tabla 5, lo cierto es que antes de aplicar el programa de actividades recreativas a los niños, encontraron que la proporción del nivel lateral es insuficiente al 65% y el nivel moderado es del 35%. Luego de aplicar el plan de actividades recreativas a los niños, estos desarrollaron habilidades laterales, alcanzando el 50% en el nivel efectivo y el 50% en el nivel intermedio.

En la Tabla 6; se confirma que antes de la implementación del plan de actividades de juego se encuentra que el nivel de lateralidad de los niños es menor al 35%, y el nivel intermedio es del 65%. Luego de aplicar el plan de actividades recreativas a los

niños, estos desarrollaron su propio espacio, alcanzando el 70% en el nivel efectivo y el 30% en el nivel medio.

En la Tabla 7, se observa que antes que los niños se involucren en actividades entretenidas, encuentran que sus niveles de tiempo y ritmo son menores al 75%, mientras que el nivel medio es solo del 25%. Luego de aplicar el plan de actividades divertidas a los niños, estos desarrollaron su tiempo y ritmo, alcanzando el 40% en el nivel efectivo y el 60% en el nivel intermedio.

Tabla 9, Ciertamente, el valor de la prueba t de Student en el modelo relevante se revela profundamente ($p < 0.01$). Por tanto, es aceptable la hipótesis secundaria y refutar la hipótesis nula con un nivel de confiabilidad del 99%.

Estos resultados son comparados; con Jiménez (2002) que manifiesta que las actividades lúdicas son determinantes para encontrar soluciones positivas, así como tendencia para hacer frente a las dificultades que se presenten en la vida. Asimismo; son corroborados por los postulados del ejercicio anterior de Groos; citado por Calero (2004: 30). Considera el juego como una actividad de naturaleza instintiva. Señalando que la recreación es: “una diligencia practicada para desplegar potencialidades innatas y disponerlas para el ejercicio en la vida” Atribuye que el juego predice actividades futuras, sirve como apresto para la vida.

Con respecto al segundo objetivo que es diseñar y aplicar el programa de actividades lúdicas, tenemos que en el diseño en el presente estudio se toma en cuenta que la motricidad como variable dependiente, debe ser mejorada puesto que durante el desarrollo de las actividades de los niños/as se observaron dificultades para la ejecución de las mismas, ante tal acontecimiento, se formuló el programa de actividades lúdicas, y luego en la aplicación del mismo se evidencian cambios en las actitudes de los niños/as que participaron en el programa. Las dificultades observadas en cuanto a la motricidad de los niños, están inmersa en el aspecto motor. Este desarrollo se da fundamentalmente en períodos críticos del proceso y madurez neuro-cerebral de la persona. Ante esta realidad se hace ineludible tomar conciencia del valor de los iniciales años de vida de los niños/as con el propósito de dar cuidado conveniente supuestamente normal y a los niños con

cierto prototipo de peligro.

En este sentido las actividades lúdicas y/o juegos educativos, se hace cargo de modelar el comportamiento de los discentes, de manera integral, las modificaciones del comportamiento individual de sus órganos como tales, las interacciones en los grupos de trabajo, exponer normas, reglas y plantear técnicas que desarrollen la eficacia de los niños en cuanto a su modo de actuar tanto física como psicológicamente. También, admite una conjunción de atrevimientos y una estrecha ayuda entre colaboradores mostrando una cualidad vivificante con el propósito de alcanzar el desarrollo de la actividad de manera íntegra (Agallo, 2003)

Lo planteado líneas arriba corrobora lo observado, por la investigadora del presente estudio, ya que mediante la aplicación del programa de actividades lúdicas se verificó que los niños se mostraban más dinámicos e interesados por el desarrollo de las actividades planteada en aula, esto mismo repercutió de modo positivo, porque se veía que los niños /as se buscaban ya compartir sus experiencias durante el desarrollo de las actividades con sus compañeros.

Al respecto, Rajadell (2001), menciona que la actividad lúdica como una diligencia humana, fortalece a el desarrollo de las destrezas, sobreponiéndose los límites de la edad, así como del ámbito social, didáctico, de étnico, y capacidad intelectual. Contribuye con el desarrollo de elementos pedagógicos y la creatividad, hay una inmensidad de actividades lúdicas que adiestran las destrezas psicomotoras, desde aquellas que se encargan de las actividades físicas, y otras que se encargan del desarrollo de la actividad mental.

UNESCO (1999) enfatiza, se hace necesario la construcción de individuos con valores morales y cualidades positivas. Se demandan individuos que busquen laborar en equipos, que consigan apostar por el otro, así como entenderlo, que sean comprometidos con la responsabilidad que asumen, solucionar escenarios confusos, valientes, copartícipes y honestos. Asumir estas cualidades que mantienen los valores, es una de los propósitos de la escuela, para lo cual se hace necesario, modificar la rutina escolar, se hace necesario entonces generar confiables, donde de manera inadvertida los niños/as pongan en práctica sus actitudes positivas, así como sus valores.

Los lineamientos teóricos propuesto en el presente estudio respaldado al planteamiento realizados por Amézquita y Atahualpa (2015) citado en el estudio como antecedente a nivel nacional la investigación señalada, tiene como objetivo: Determinar el efecto de un Plan de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de losinfantes de cuatro (4) años de la C.E. “Padre Pérez de Guereñu”. Los resultados planteados con concordantes con los resultados obtenidos en mi estudio.

Con lo cual se constata que las actividades lúdicas contribuyen a optimizar la motricidad de los infantes de 4 años de edad, facilitándoles ampliar su frontera para ejecutar desplazamientos coordinados entre el cuerpo y la vista. De igual manera, si revisamos los planteamientos, expuesto en su tesis, Estela Rojas, refiere que se debe desarrollar un programa del juego lúdico, con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa, en este caso los docentes estamos en la obligación de realizar estrategias y distintos juegos que ayuden a optimizar la coordinación, el equilibrio y el desplazamiento, de los infantes y de este modo contribuir a un eficiente desempeño de sus actividades físicas e intelectuales. Para alcanzar estos propósitos la investigadora aplicó un programa de juegos como estrategia sustentada en los postulados teóricos de la teoría sociocultural de Vygotsky que refiere que el juego es una diligencia social, y que, debido a la cooperación de sus pares, se desempeñan roles y funciones complementarias. El autor, también hace mención del juego alegórico y refiere que el infante modifica los objetos y lo trasforma en su imaginación en otros que significa para él una distinta apariencia. El plan estuvo compuesto en 12 actividades pedagógicas de aprendizaje.

En este sentido si bien el programa tuvo la intención de mejorar la motricidad gruesa del niño, del mismo modo se buscó motivar la libertad del individuo y alcanzar una adecuada inclusión a nivel socioeducativo.

Se trabajó sobre la estimulación del infante y de sus progenitores. Tampoco era la intención de alcanzar resultados definitivos al instante, iba comprendiendo que la vía será un proceso. El programa que me he propuesto desarrollar está dirigido a la primera infancia, infantes de 3 años de edad de la I.E.I “Semillitas de Jesús” del Pueblo Joven el Porvenir – Chiclayo.”, en esta etapa de vida del niño/a se despliega

y fructifican las capacidades esenciales básicamente en el área del lenguaje, psicomotricidad y psicosocial. En este sentido el programa de actividades lúdicas ayudó a optimizar la calidad de vida de los infantes.

VI. CONCLUSIONES

1. Antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial semillitas de Jesús del Pueblo Joven el Porvenir-Chiclayo 2019. El nivel es insuficiente, alcanza el 65% y el nivel medio es el 35%. Después de aplicar el plan de actividades recreativas a los niños, estos desarrollaron habilidades motoras ásperas, alcanzando el 45% en el nivel efectivo y el 55% en el nivel intermedio.
2. Antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años se encontraron con nivel deficiente de motricidad y esquema corporal en un 70% y moderado en un 30%. Luego de aplicar el programa a los niños, estos desarrollaron habilidades motoras y planes corporales, alcanzando el 55% en el nivel efectivo y el 45% en el nivel intermedio.
3. Antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años se encontraron con nivel deficiente de equilibrio, tiempo y ritmo en un 75% y moderado en un 25%. Después que se les aplico el programa en los niños, estos desarrollaron elequilibrio, tiempo y ritmo logrando un 60% al nivel eficiente y el 40% al nivel moderado.
4. Antes de aplicar un programa de actividades lúdicas a los niños de tres años se encontraron con nivel deficiente de lateralidad en un 35% y moderado en un 65%. Después que se les aplico el programa en los niños, estos desarrollaron su espacio logrando un 70% al nivel eficiente y el 30% al nivel moderado.
5. Después de la aplicación de la prueba t de student se prueba estadísticamente la hipótesis de investigación: La aplicación de un programa de actividades lúdicas mejoro significativamente la Psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 048 "Semillitas De Jesús".

VII. SUGERENCIAS

1. Informar a la directora de la I.E.I. los resultados antes y después de aplicar de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en todos los niños de 3 años con el fin de concienciar sobre el uso de estrategias adecuadas para mejorar los problemas encontrados en otras aulas del colegio.
2. El Director de la UGEL Chiclayo debe capacitar a los docentes en la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en todos los niños de 3 años.
3. El Gerente de la Región de Educación Lambayeque debe capacitar a los maestros en actividades recreativas dentro de su jurisdicción para mejorar las habilidades motoras generales de todos los niños de 3 años.

REFERENCIAS

- Agallo, A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Segunda edición. Editorial Piedra Santa.
- Ajuriaguerra, J. (2013). *Psicomotricidad en los niños*.
- Altamirano, L. (2004). ¿Se Puede Hablar de Estimulación Temprana en el Perú? UMBRAL. Revista de Educación, Cultura y Sociedad. FACHSE (UNPRG). Lambayeque. Año IV N° 6 mayo.
- Amézquita G. & Atahualpa V. (2015) Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los infantes de 4 años del Centro Educativo "Padre Pérez de Fueleño", Arequipa.
- Apolinario, C., Kriette, K. & Ramos, A. (2012). *Centros de Estimulación Temprana, para Niños y Niñas de 0 a 3 Años de Edad y Estimulación Prenatal para Madres Gestantes- Piced*.
- Aranda, E.R. (2001). *La Estimulación Temprana*. Enciclopedia Guía para el Desarrollo Integral del Niño Tomo # 1, Edit. Gráficas Mármol S.L. Madrid España.
- Berrueto, P. (2000). "El contenido de la psicomotricidad". En BOTTINI, P. (ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (pp. 43-99). Madrid: Miño y Dávila editores.
- Christie, J. (1991). *Play and Early Literacy Development*. Albany, NY-Estados Unidos: State University of New York.
- Coll C. (1987). *Psicología y Curriculum*. (Barcelona: Laia).
- Constanza N. & Mejía O. (2003). *Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor en niños de 3 y 4 años*.
- Craig. C. (1994). *Sociología*. Edigrafos S.A. Madrid Año 2000. Editorial McGraw Hill. Educación Psicomotriz.
- El Instituto Carnegie (Carnegie Institute of Washington) (1994)
- Estela, R. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los infantes de 5 años de la Institución Educativa N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*
- Fernández, A. & Magallanes, G. (2006). En el "Manual Teórico Práctico de Estimulación Temprana". Perú.
- Fernández, M. (2012). *Comparación del Nivel de Desarrollo Infantil entre los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Pública. Jardín*

de Niños N° 215”, Trujillo

- Fondo de las Naciones Unidas (2004). *El Estado del Perú en la Niñez*. Lima – Perú. Fujimoto, G. (2000). *La Educación No Formal. Experiencias Latinoamericana de Atención a la Infancia: La No-Escolarización como Alternativa*. Congreso Mundial de Lecto escritura. Unidad de desarrollo Social y Educación/OEA. Valencia. Diciembre.
- Marynelma, G. (2004). *Concepções e práticas pedagógicas de educadoras da pequena infância: os saberes sobre o movimento corporal da criança*. São Paulo-Brasil. Tesis Doctoral, Pontificia Universidade Católica de São Paulo.
- García, J. (2006). *Estimulación Temprana. Lima- Perú*. Ediciones Mirbet. Primera Edición.
- González G. (2010). *La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Escuela Rafael.
- Grenier, E. (2000). La estimulación temprana: un reto del siglo XXI. Artículo de la *Revista Iberoamericana de Educación*. La Habana, Cuba.
- Grenier, M. (2004). *La estimulación temprana: un reto del siglo XXI*. Organización de Estados Iberoamericanos. México.
- Guallo, M. (2009). *Elaboración y Aplicación de Materiales de Estimulación Adecuada para el Desarrollo de Destrezas de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 0 a 2 años*, el trabajo se realizó, en el Centro de Desarrollo Infantil “La Españolita”. Guatemala.
- Haeusler & Marchant (1985). *Test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años*. Chile.
- Hernández, R., Fernández, C & Batista, P. (1991). *Metodología de la investigación*: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández, T. & Baptista, L. (2003) *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw http://cybertesis.uni.edu.pe/bitstream/uni/837/1/loayza_rc.pdf,_ visitado 01 de junio del 2017.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática; Fondos de las Naciones Unidas para la Infancia. (2011). *El Estado de la Niñez en el Perú- UNICEF-Lima- Perú*.
- Jara, L. H. (2009). *Técnicas DVAT para incrementar el vocabulario en infantes de 2 años de edad en el aula de estimulación temprana de la Universidad*

Nacional de Trujillo.

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

Jiménez, E. (2006). *El desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura en los niños de primer grado de educación primaria del centro de experimentación pedagógica de la Universidad Nacional de Educación*. Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Lanchipe, P. (2011). *Participación de los Padres de Familia en la estimulación temprana para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los de la I.E. Cuna Jardín, Ciudad Nueva de Tacna*.

Le Boulch, J. (1988). *A educação psicomotora: a psicogenética na idade escolar*. Porto Alegre-Brasil: Artmed.

Legria, G. (2008). *Modelo de Entrega de Servicios de Estimulación Temprana Diseñado Hacia la Universalización de la Atención para Fortalecer el Desarrollo del Potencial Intelectual de Niños de 0 a 3 años de Edad*. Universidad Nacional de Trujillo.

Llumiquinga, Ch. (2019). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos del segundo grado de educación básica de la escuela "Delia Ibarra de Velasco" del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi*.

Loayza, R. & Mondragón, C. (2007). *Estrategia Competitiva Del Ingeniero Civil De Chiclayo*. Universidad Nacional de Ingeniería.

Lozano, M. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 distrito de san clemente – Pisco*.

Mamani, T. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*.

Manchay, C. (2004). *Nivel de conocimiento de las madres sobre la estimulación temprana en los lactantes menores de un año en el Centro de Salud Materno Infantil Daniel Alcides Carrión*. Lima Perú.

Martínez, F. (2004). *La Estimulación Temprana: Enfoques, Problemáticas y Proyecciones*. Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar.

MEECE, L. (2000). *La teoría de Piaget en el momento actual y teoría del desarrollo cognoscitivo de Vygotsky en Desarrollo del niño y el*

- adolescente*. Compendio para educadores, México, McGraw-Hill/SEP.
- Megías, I. (2009) *Optimización en Procesos Cognitivos y Su Repercusión en el Aprendizaje de la Danza*. Universitat de Valencia Facultat de Psicologia
- Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (2012). *Decreto Supremo N° 001-2011- MIDIS*
- Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. (2012). *Por el Desarrollo Integral de las Niñas, los Niños y sus familias. Revista informativa del programa nacional CunaMás*. Año 1- edición N° 1. Octubre- noviembre.
- Ministerio de Educación del Perú (2007). *Plan Estratégico Institucional Educación Inicial*. Dirección Nacional de Educación Inicial y de Primaria.
- Ministerio de Salud. (2011). *Norma Técnica de Salud para el Control del crecimiento y Desarrollo de la Niña y el Niño Menor de Cinco Años*. R.M.- N° 990-2010/MINSA. Dirección General de Salud de las Personas- Lima. Primera Edición.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2011) *una Educación Para Todos (EPT)*.
- Organización Mundial de la Salud (2005). *Prácticas familiares y comunitarias que promueven la supervivencia, el crecimiento y el desarrollo del niño*. Ginebra <http://whqlibdoc.who.int/paho/2005/927532588Xspa.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2009). *Desarrollo en la primera infancia*.
- Organización Panamericana de la Salud. (2007). *Manual para la vigilancia del Desarrollo Infantil en el contexto de AIEPI*. OMS 525. Washington D.C. 20037. EE.UU.
- Pando, C. & Pozos E. (2007). *Estimulación Temprana y Desarrollo madurativo del niño en las zonas rurales del estado de Jalisco*.
- Piaget, J. (1945). *La jeu en la formation du symbole chez l'enfant*. París, Delachaux et Niestlé
- Piaget, J. (1978). *Psicología del Niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Rajadell, G. (2001). Estrategias para el desarrollo de procedimientos. *Revista española de Pedagogía* 217, 573-592.
<http://www.desarrollodelashabilidades.com>
- Regidor, R. (2005). *Las capacidades del niño*. Guía de estimulación Temprana,

- de 0 a 8 años, Ediciones Palabra S.A. Madrid – España.
- Saravia, L. (2008). *La Evaluación del Desempeño Docente. Perú, una Experiencia en Construcción.*
- Sergio, M. (1979). *La ciencia de la motricidad humana CMH, como área autónoma del conocimiento.* ftp://ftp.usjt.br/pub/revint/247_46.pdf
- Silva, J. (2003). *Nivel de conocimientos que tienen las puérperas sobre el crecimiento de sus niños en el C.M.I. Tablada de Lurín. Lima – Perú.*
UNMSM.
- UNESCO (1999). *Organismo integrado en la Organización de las Naciones Unidas (ONU)*
- Valdivieso, E. (2004). *Estado Actual y Perspectivas de la Pedagogía en Educación Inicial en el Perú. Ponencia en el Tercer Congreso Internacional de Educación Inicial: Pedagogía Infantil, Retos, Hallazgos y Posibilidades.* Febrero. Lima, Perú.
- Valdivieso, E. (2005). *Fundamentos de la educación Temprana. Atención Integral al Niño Menor de 3 años.* Pontificia Universidad Católica del Perú. 5ta Edición.
- Vygotsky (1934-1984). *VI Ámbito De Las Dimensiones Educativas.*
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Critica.
- Wallon, H. (2013). *Psicomotricidad en los niños.*
- Wasik, B. & Bond, M. (2001). Beyond the pages of a book: Interactive reading and language development in preschool classrooms. *Journal of Educational Psychology*, 93, 243-250.
- Young, E. (1995). *Desarrollo Integral en la Primera Infancia; Desafíos y oportunidades.* Banco Mundial. OPS.
- Zúñiga, G. (1998). *La Pedagogía Lúdica.*

ANEXO 1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Independiente PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS	JUEGO SENSORIO- MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir y comparar propiedades y características de los objetos del aula, textura, colores, tamaños. ▪ Explorar los materiales de los sectores de juego creando situaciones diversas.
	JUEGO SIMBÓLICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear un esquema de actuación con varios participantes, como dar de comer a su madre o pensar que el hace de padre. ▪ Realizar auto simulación de juguetes en miniatura (ejemplo. Muñeca, cama, mesa, silla. ▪ Dramatizar juegos de roles iniciando su proceso de socialización.
	JUEGO DE REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar activamente en juego en forma individual y grupal respetándose entre sí. ▪ Ubicarse en los sectores con un determinado número de alumnos. ▪ Relacionarse con otros niños en forma individual, grupal o en pequeños grupos.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Dependiente	MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar el material concreto para identificar los colores. ▪ Imitar gestos y posiciones diversas usando materiales del aula. ▪ Coordinar con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual y óculo podal.
	ESQUEMA CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar con autonomía en el cuidado y limpieza de su cuerpo.

PSICOMOTRICIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinar ágilmente brazos y piernas al desplazarse correr, saltar, trepar, bailar. ▪ Nombrar las partes de su cuerpo y las representa gráficamente.
	EQUILIBRIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Caminar sobre una cuerda. ▪ Trotar sobre líneas rectas, curvas y quebradas dibujadas en el patio. ▪ Sentarse adoptando una posición correcta al desarrollar actividades manuales: cortar, pegar, rasgar, etc.
	LATERALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Señalar un lado y otro lado en sí mismo y en los demás. ▪ Lanza y pateo pelotas al arco
	ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar adecuadamente el espacio obedeciendo órdenes sencillas y complejas. ▪ Realizar giros sobre su propio eje por sí mismo al escuchar el silbato. ▪ Identificar nociones espaciales con su cuerpo, los objetos y otros materiales: arriba-abajo, encima - debajo, delante -detrás.
	TIEMPO Y RITMO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear nuevos movimientos vivenciando sus posibilidades. ▪ Desplazarse en puntas de pie danzando al oír una melodía. ▪ Realizar diferentes movimientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.

ANEXO 2

Tabla 9

Prueba de hipótesis de la Psicomotricidad con sus dimensiones antes y después de la aplicación de un plan de actividades lúdicas a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial semillitas de Jesús del Pueblo Joven el Porvenir-Chiclayo – 2019.

PRUEBA DE HIPOTESIS	t	Sig. (bilateral)
Psicomotricidad	12.45	,000
Motricidad	12.31	,000
Esquema Corporal	10.87	,000
Equilibrio	14.32	,000
Lateralidad	11.29	,000
Espacio	9.98	,000
Tiempo y Ritmo	10,63	,000

Fuente: aplicación del instrumento de psicomotricidad a los niños 3 años

En la Tabla 9; se determina que el valor de la prueba t student para modelos afines es hondamente significativo ($p < 0,01$). Por lo tanto, se admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula a un nivel de confiabilidad del 99%.

**ANEXO 3 PRE Y POSTEST
LISTA DE COTEJOS**

3 años

Niño/a:

Docente:

ÁREA	COMPETENCIA	ASPECTOS	ÍTEMS	ESCALA VALORATIVA			
				Entrada		Salida	
				SI	NO	SI	NO
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD		MOTRICIDAD	Maneja el lápiz con seguridad				
			Reproduce trazos diversos (con lápiz)				
			Manipula objetos de los sectores de juego				
			Representa gráficamente las figuras geométricas				
			Imita gestos usando materiales de los sectores				
			Identifica los colores en material concreto				
		ESQUEMA CORPORAL	Corre con soltura demostrando agilidad y destreza				
			Corre esquivando obstáculos				
			Salta sobre un obstáculo con los pies juntos				
			Salta con un solo pie				
			Salta alternando los pies				
			Marcha coordinando brazos y piernas				
			Nombra las partes externas del cuerpo y algunas funciones				
			Identifica y localiza las partes de la cara				
			Canta canciones sencillas del cuerpo humanodramatizando.				
		EQUILIBRIO	Camina sobre una línea ondulada y quebrada.				
			Se sienta correctamente al pegar, rasgar, recortar, etc.				
			Usando tijeras recorta siluetas grandes y sencillas				
			Forma una torre utilizando tarros.				
			Demuestra equilibrio postural al caminar sobre una soga.				
			Camina entre dos filas de obstáculos				
		LATERALIDAD	Lanza pelotas y las encesta				
			Patea pelotas con dirección al arco				
			Identifica correctamente un lado				
			Identifica correctamente otro lado				
			Coloca objetos a un lado de una soga				
			Señala lado en su cuerpo y de sus compañeros.				
			Obedece órdenes sencillas utilizando las partes de su cuerpo: con la mano se tapa el ojo etc.				
Es	Al escuchar el silbato realiza un giro en su lugar						

			Hace rodar la pelota por todo el patio				
			Con el ula ula recorre sobre líneas trazadas en el piso				
			Realiza rodamientos lentos y rápidos en el suelo				
			Identifica las posiciones: arriba- abajo; delante – detrás; encima – debajo en materiales del aula y con su cuerpo.				
		TIEMPO Y RITMO	Demuestra con su cuerpo nociones temporales: lento rápido; mucho tiempo – poco tiempo.				
			Danza en puntas de pie en forma libre				
			Usa una cinta para moverla al ritmo de la música				
			Camina en puntas de pie sobre siluetas de figuras geométricas dibujadas en el piso				
			Hace moverse arrastrando la soga al compás de la música				
			Se mueve al compás de la música				

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LA LISTA DE COTEJOS DE PSICOMOTRICIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.824	20

El instrumento es válido por que el valor de la prueba ANOVA es altamente significativo($p < 0.01$) y confiable por que el valor del coeficiente de consistencia interna alfa de Conbrach es mayor a 0.70 ($\alpha > 0.70$).

Por lo tanto, el instrumento está apto para ser aplicado.

ANEXO 4

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

TÍTULO :

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 048 SEMILLITAS DE JESÚS"- EL PORVENIR - CHICLAYO.

ÁMBITO DE INTERVENCIÓN :

I.E.I N° 048 "SEMILLITAS DE JESUS – EL PORVENIR - CHICLAYO.

BENEFICIARIOS :

20 NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 048 "SEMILLITAS DE JESÚS" – ELPORVENIR – CHICLAYO.

AUTORA : MAESTRANTE SILVIA ELENA JARA PAREDES.

• **Edad** : 3 AÑOS

• **Duración** : 6 MESES

II. OBJETIVO GENERAL

Demostrar que la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas ayuda significativamente a mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial No 048 "SEMILLITAS DE JESÚS"- EL PORVENIR – CHICLAYO.

III. CRONOGRAMA

N°	FECHA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD LÚDICA
01		Jugamos a mantenerse en un solo pie.
02		Jugamos a patear pelotas.
03		Jugamos a saltar
04		Jugamos a la carrera de obstáculos.
05		Jugamos a los saltos de ranas.
06		Jugamos a los pasos de elefante.
07		Jugamos coordinando movimientos.
08		Jugamos a los ritmos.
09		Jugamos a derribar palotes.
10		Jugamos al salta salta.



IV. ACTITUDES DE LOS FACILITADORES

Las facilitadoras son los responsables de crear un ambiente motivacional de trabajo, donde se tendrá un clima agradable, tranquilo y de confianza para que motive la participación de los estudiantes a poder expresar con libertad sus sentimientos y opiniones sin presión alguna.

Para un buen desarrollo del programa las docentes tendrán como prerrequisito unapreparación previa, es decir se agenciarán de la información pertinente.

VII. EVALUACIÓN

La evaluación será permanente durante toda la aplicación del programa para los cualse tendrá como sustento el Pre test y el Pos test.

ANEXO 5

LISTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

1. Jugamos a mantenerse en un solo pie.
2. Jugamos a patear balones.
3. Jugamos a saltar.
4. Jugamos a las carreras de obstáculos.
5. Jugamos a los saltos de ranas.
6. Jugamos a los pasos de elefante.
7. Jugamos coordinando movimientos.
8. Jugamos a los ritmos.
9. Jugamos a derribar palotes.
10. Jugamos al salta salta.



Actividad N° 01

“Jugamos a mantenerse en un solo pie”	
Meta	Mejorar el equilibrio
Objetivo	Mantenerse derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder equilibrio.
Materiales	Sillas y un palo de 1 metro
Procedimiento	<p>Coloca dos sillas juntas en un área libre de otros objetos. Permanece mirando al niño mientras se apoya en las sillas.</p> <p>Asegúrate que te está mirando y lentamente eleva uno de tus pies del suelo.</p> <p>Indícale que haga lo mismo.</p> <p>Repite el procedimiento varias veces hasta que el niño pueda permanecer en un pie unos cinco segundos mientras se sujeta a la silla.</p> <p>Retírale la silla y hazle permanecer sobre un pie sujeto por tus manos.</p> <p>Cuando se sienta bien así, haz que se agarre al extremo de un palo, mientras tú lo sujetas con las manos próximas a las suyas.</p> <p>Gradualmente ve retirando las manos un poco mientras mantienes el palo estable.</p> <p>Cuando consiga mantenerse cinco segundos sujetando sólo el extremo del palo mientras tú</p>



	<p>agarras el otro, quítaselo y hazlo permanecer en un solo pie sin ningún otro apoyo.</p>
--	--

Actividad N° 02

"Jugamos a patear balones"	
Meta	Mejorar la coordinación óculo-pie y aprender a tirar un balón grande.
Objetivo	Tirar una pelota grande hacia otra persona.
Materiales	Dos sillas y una pelota grande.
Procedimiento	<p>Alinea dos sillas cerca de una pared y utiliza cajas o cualquier otro elemento disponible para cerrar por la otra parte, creando un área independiente en la cual puedes tirar una pelota de atrás para adelante y recogerla al rebotar sin moverse del sitio.</p> <p>Haz que el niño se siente en una silla y tú en la otra.</p> <p>Suavemente rueda la pelota hacia él con tu pie.</p> <p>Repite la acción si es necesario y entonces animalo para que patee el balón hacia ti.</p> <p>Si tuviese problemas para entender lo que debe hacer, comienza poniendo la pelota en sus pies y dirígale la pierna para que le dé una patada a la pelota.</p> <p>Prémialo inmediatamente y estimúlalo a que lo haga de nuevo. Intente que consiga tirarte el balón suavemente y que luego lo controle cuando</p> <p>Tú le devuelvas el balón a él.</p>



Actividad N° 03

"Jugamos a saltar"	
Meta	Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.
Objetivo	Saltar y tocar un objeto suspendido una diez veces.
Materiales	Cuerda y objeto de colores vivos.
Procedimiento	<p>Ponte de cara al niño y muéstrale como saltar recto hacia el aire.</p> <p>Indícale como imitarte mientras continúas saltando varias veces.</p> <p>Si no intenta saltar, cógelo por debajo de los brazos y elévalo suavemente cuando saltes. Cuando sientas que comienza a impulsarse un poco mientras tú lo subes, reduce gradualmente la ayuda hasta que consiga saltar por sí solo. Cuelga el objeto de colores vivos, de una altura donde él puede tocarlo fácilmente cuando salte.</p> <p>Muéstrale como saltas y tocas la esponja, e intenta que te imite.</p> <p>Estimúlalo cada vez que toque el objeto suspendido.</p> <p>Cuenta las veces que toca la esponja antes de cansarse o aburrirse.</p> <p>Cuando la toque diez veces seguidas.</p>



Actividad N° 04

"jugamos a las carrera de obstáculos"	
Meta	Mejorar el equilibrio y control corporal
Objetivo	Completar un recorrido de cinco obstáculos de dificultad moderada.
Materiales	Sillas, conos, túnel, muebles y cuerda.
Procedimiento	<p>Extiende un trozo de cuerda a modo de sendero que los niños puedan seguir. Camina por él varias veces a su lado, hasta que sepa qué hacer ante cada obstáculo.</p> <p>Permanece cerca suya las primeras veces recordándole seguir por la cuerda.</p> <p>Un ejemplo de dificultad media sería:</p> <ul style="list-style-type: none">A. Andar a gatas por debajo de valla sostenida entre dos conos.B. Saltar sobre la valla suspendida entre los travesaños de dos taburetes.C. Reptar a lo largo del túnel.D. Caminar entre dos muebles colocados casi juntos, de manera <p>Que el niño tenga que ponerse de costado para caber entre ellos.</p> <ul style="list-style-type: none">E. Pasar de pie desde un taburete a otro directamente.



Actividad N° 05

“ Jugamos a los saltos de ranas”	
Meta	Desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición Física en su conjunto.
Objetivo	Hacer diez saltos de rana sin parar ni caerse.
Materiales	Ninguno
Procedimiento	<p>Localiza un area segura sobre una alfombra o sobre el césped.</p> <p>Muéstrales a los niños cómo te pones en cuclillas y saltas unas veces.</p> <p>Asegúrate que estén mirando mientras lo haces.</p> <p>Ayúdale a adoptar la postura y déjale que se queden agazapados unos minutos para que se acostumbre.</p> <p>Entonces salta algunas veces delante de mí e indícale que te imite.</p> <p>Si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás de los Niños sujetándolos cuando salten.</p> <p>Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos.</p> <p>Apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando</p> <p>Cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.</p>



Actividad N° 06

“ Jugamos a los pasos de elefante”	
Meta	Incrementar el equilibrio y la movilidad.
Objetivo	Caminar como un elefante, diez pasos, con el cuerpo curvado sobre la Cintura y los brazos colgando delante.
Materiales	Ninguno
Procedimiento	<p>Demuéstrales a los niños cómo camina un elefante, curvando hacia delante la cintura y dejando los brazos flácidos, colgando delante de ti con los puños cerrados.</p> <p>Asegúrate que estén mirando y camina hacia delante, oscilando tus brazos lentamente de un lado a otro. “mira, soy un elefante”.</p> <p>Ayúdalo a ponerse en esa posición y camina junto a ellos como si fuese elefantes, para que pueda imitarte.</p> <p>Si es posible, haz que otra persona lo mantenga en la postura, mientras tú continúas siendo su modelo a seguir. al principio, no cuentes con que mantenga la postura por mucho tiempo.</p> <p>Cuando se sienta más cómodo y seguro de sí mismo, caminando como un elefante, traza un recorrido de diez metros e intenta conseguir que lo siga hasta el final.</p>



Actividad N° 07

"Jugamos coordinando movimientos "	
Meta	Fortalecer la lateralidad y equilibrio
Objetivo	Favorecer la coordinación motriz que le permitan ejercitar su cuerpo al ritmo de la música.
Materiales	Palicintas, hula hula y musica.
Procedimiento	<p>Los niños hacen estiramientos de brazos, flexiones de rodillas, saltos de derecha a izquierda, de arriba abajo a manera de calentamiento. Los niños al ritmo de la música realizan movimientos coordinados utilizando las partes gruesas de su cuerpo desarrollan saltos y desplazamientos al usar las palicintas y hula hula que utilizan en esta actividad</p>



Actividad N° 08

“ Jugamos a los ritmos”	
Meta	Marcar desplazamientos a ritmos de la música.
Objetivo	Por medio de instrumentos musicales la docente genera diversas melodías que estimulen desplazamientos espontáneos.
Materiales	Instrumentos musicales.
Procedimiento	 Los niños en el patio escuchan diversas melodías creativas para ejecutar desplazamientos al ritmo de la música, permitiendo que ellos mismos marquen la pauta identificando las diferencias auditivas entre sonidos graves y agudos percibiendo los tiempos lentos y rápidos que se traducen en movimientos corporales libres y espontáneos de los niños.

Actividad N° 09

"Jugamos a derribar palotes"	
Meta	Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los Movimientos hacia un objeto.
Objetivo	Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia Aproximada de tres - cinco metros.
Materiales	Pelota grande y palotes
Procedimiento	<p>Coloca seis palotes en una disposición "3-2-1" y traza una Línea, a unos tres metros de ellos.</p> <p>Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los palotes, pero permaneciendo detrás de la línea.</p> <p>Recompón los palotes y ayúdalo a que ruede la bola.</p> <p>Contando cuántos bolos derriba en cada tirada.</p> <p>Cuando el juego se vuelva más fácil para él, incrementa</p> <p>Progresivamente la distancia entre la línea de tirada y los palotes.</p> <p>También cuando llegue a acostumbrarse al juego, se puede incorporar la idea de esperar turnos.</p> <p>Haz que disfrute del juego sin permitir que se convierta en una competición.</p>



Actividad N° 10

"Jugamos al salta salta"	
Meta	Incrementar el equilibrio y la coordinación.
Objetivo	Ir saltando con uno o ambos pies, una distancia de cinco metros.
Materiales	Ninguno
Procedimiento	<p>Capta la atención de los niños y muéstrale cómo saltas sobre los dos pies, trata que salte contigo.</p> <p>Si no intenta imitarte, elévalo ligeramente del suelo a la vez que tú saltas. Repite la actividad hasta que pueda saltar sin ayuda.</p> <p>Utiliza trozos de cuerda o lazo para indicarle la salida y la llegada.</p> <p>Ponte con él en la línea de salida y empieza a saltar hasta la meta.</p> <p>Entonces haz que salte los tres metros él solo.</p> <p>Cuando pueda recorrer saltando fácilmente esa distancia sobre sus dos pies, repite el proceso con otras variantes de saltos:</p> <ul style="list-style-type: none">A. Saltando sobre los dos pies con los brazos rectos en cruz hacia los lados.B. Saltando con uno solo de sus pies.C. Saltando alternando los pies.D. Saltando sobre los dos pies con los brazos rectos hacia arriba.



ANEXO 6



CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Flor de María Campos Bustamante

1.2. Grado académico: Doctora en Educación

1.3. Documento de identidad: DNI N° 16629497

1.4. Centro de labores: Subdirectora I.E.N°11027 – Ciudad Eten

1.5. Denominación de los instrumentos motivo de validación:
Lista de Cotejo de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años

1.6. Título de la Investigación:

Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - I.E.I "Semillitas de Jesús" Chiclayo

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (18-20)

B : Bueno (14-17)

R : Regular (11-13)

D : Deficiente (0-10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la recolección de información	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	x			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 17 de setiembre del 2020



 Firma del experto
 DNI 16629497

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Castillo Pasapera Julia Esperanza

1.2. Grado académico: Doctora en

Educación 1.3.Documento de

identidad: DNI N° 16420099

1.4.Centro de labores: Asesora Académica Centro de Capacitación Regional "Avanza Maestro"

1.5. Denominación de los instrumentos motivo de validación:
Lista de Cotejo de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años

1.6. Título de la Investigación:

Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - I.E.I "Semillitas de Jesús" Chiclayo

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (18-20)
B : Bueno (14-17)
R : Regular (11-13)
D : Deficiente (0-10)

ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la recolección de información	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategia responde al propósito de la investigación	x			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

II. OPINION DE APLICABILIDAD

(x) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 21 de setiembre 2020



Firma del Experto
2020-09-21 16:42:0099



VALIDACIÓN DEL PROGRAMA - JUICIO DE EXPERTOS

CRITERIO DE EXPERTOS

II. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres de la experta: Flor de María Campos Bustamante
- 1.2. Grado académico: Doctora en Educación
- 1.3. Documento de identidad: DNI N° 16629497
- 1.4. Centro de labores: Subdirectora I.E.N°11027 – Ciudad Eten
- 1.5. Denominación del programa motivo de validación:
Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años
- 1.6. Título de la Investigación:
Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - I.E.I "Semillitas de Jesús" Chiclayo

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (18-20)
B : Bueno (14-17)
R : Regular (11-13)
D : Deficiente (0-10)

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

V. OPINION DE APLICABILIDAD

() El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado() El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 25 de setiembre del 2020



 Firma del experto
 DNI 46629497



CRITERIO DE EXPERTOS

III. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Castillo Pasapera Julia Esperanza

1.2. Grado académico: Doctora en Educación 1.3. Documento de

identidad: DNI N° 16420099

1.4. Centro de labores: Asesora Académica Centro de Capacitación Regional "AvanzaMaestro"

1.5. Denominación del programa motivo de validación:
Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años

1.6. Título de la Investigación:

Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - I.E.I "Semillitas de Jesús" Chiclayo

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (18-20)
B : Bueno (14-17)
R : Regular (11-13)
D : Deficiente (0-10)

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

VII. OPINION DE APLICABILIDAD

() El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado() El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado Lugar y fecha: Chiclayo, 28 de setiembre del 2020


Firma del Experto
D.M.T. N° 16420099