



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA PROFESIONAL DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa
en niños de primer grado de Primaria, de una institución
educativa de Chiclayo.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACÁDEMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Vásquez Zavaleta, Carmen Gabriela (ORCID 0000-0002-3266-4026)

ASESORA:

Dra. Parraguez Carrasco, Simona María (ORCID 0000-0003-0126-0130)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Con todo mi corazón dedico mi tesis a Dios, ya que él es mi guía y mi camino, a mi madre Gladys Zavaleta Manay y padre Ruperto Vásquez Cubas por su apoyo infinito, pero de manera especial a mi hijo Alexis Gabriel Sánchez Vásquez por ser la razón de vida, la fortaleza de mi día a día, su paciencia y por la muestra de amor constante.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia unida y llena de amor, quienes han sido mi ejemplo y guía para mejorar como persona y profesional, a mis maestros por su gran profesionalismo y su dedicación, por guiarme a aprender siendo una investigadora con pensamiento crítico, a mis compañeros por su ayuda y paciencia.

Y sobre todo agradecida con todas las personas que estuvieron de alguna manera involucradas en esta investigación y su energía constante.

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.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2 Variables y operacionalización.....	15
3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	16
3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5 Análisis de datos.....	17
3.6 Procedimientos.....	17
3.7 Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla N° 01.	<i>Relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.</i>	19
Tabla N° 02.	<i>Correlación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.</i>	20
Tabla N° 03.	<i>Relación entre el juego sensorio – motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.</i>	21
Tabla N° 04.	<i>Relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.</i>	22
Tabla N° 05.	<i>Relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.</i>	23

Resumen

La investigación realizada tuvo como objetivo general determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. Estudio básico y embarcado dentro de las investigaciones de enfoque cuantitativo y diseño no experimental correlacional. La población estuvo conformada por 14 estudiantes. Se empleó la técnica de la ficha de observación, una por cada variable integrado por 19 y 14 ítems respectivamente de cada variable, validado por juicio de expertos y determinado la confiabilidad con Alfa de Cronbach. La variable actividades lúdicas se dimensionó en juegos simbólicos, juegos sensorio-motriz y juegos de reglas, mientras la variable psicomotricidad gruesa se dimensionó en equilibrio, coordinación, agilidad. Se partió de la hipótesis que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, logrando precisar que existe una gran relación significativa entre ambas variables, con correlación positiva y que las actividades lúdicas favorecen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños del primer grado de una institución educativa de Chiclayo.

Palabras clave: Actividades lúdicas, psicomotricidad gruesa, desarrollo motor.

Abstract

The general objective of the research carried out was to determine the relationship between recreational activities and the gross psychomotor development of children in the first grade of primary school in an educational institution in Chiclayo. Basic study and embarked within the investigations of quantitative approach and non-experimental correlational design. The population consisted of 14 students. The observation sheet technique was used, one for each variable made up of 19 and 14 items respectively for each variable, validated by expert judgment and reliability determined with Cronbach's Alpha. The playful activities variable was sized in symbolic games, sensory-motor games and rules games, while the gross psychomotricity variable was sized in balance, coordination, agility. It was based on the hypothesis that there is a significant relationship between recreational activities and the gross psychomotor development of children in the first grade of primary school in an educational institution in Chiclayo, specifying that there is a significant relationship between both variables, with positive correlation and that recreational activities favor the development of gross motor skills in children in the first grade of an educational institution in Chiclayo.

Keywords: Recreational activities, gross motor skills, motor development.

I. INTRODUCCIÓN

El hombre, desde su concepción y a lo largo de su desarrollo, siente la necesidad de hacer movimientos para poder sobrevivir ante su entorno, es por ello que las actividades lúdicas permiten moldear los movimientos del cuerpo de los niños. Por ello, durante la transición de los estudiantes de nivel inicial a primaria se evidencia una reestructuración psicomotriz, siendo este un proceso que es paulatino y progresivo, siempre adaptándose a los cambios y a los nuevos entornos. Es así que, los docentes buscan las mejores estrategias para estimular el desarrollo cognitivo y motriz del alumno (Parra, 2020).

En la actualidad, la situación que se pasa sobre la pandemia mundial de la COVID 19, las actividades interactivas de destreza tienen como objetivo desarrollar las habilidades motrices, especialmente en los infantes, las cuales son parte trascendental en la vida y su progreso psicofisiológico se ve reducido (Campos, 2020).

En un contexto global, todos los niños juegan, y este juego domina su vida cotidiana y es la razón de su existencia. Las habilidades de acción juegan un rol necesario en la promoción del desarrollo del cuerpo y el alma, ayudándolos a estar saludables y sociables, por lo tanto, las actividades recreativas, forjan una identidad cultural fuertemente moldeada por características étnicas y sociales. Por ello, en el campo de la pedagogía, las actividades lúdicas y de entretenimiento infantil forman parte activa, revelando un gran potencial en todas sus actividades. Este movimiento potencia el desarrollo de todos los sentidos, lo que requiere motivación y ejercicio para su desarrollo psicomotor (Jara, 2020).

En Perú, las estrategias de juego, así como encontrar la valoración de un niño cuando comienza a aprender, son bien conocidas en estudios como se ha desarrollado un programa de actividades recreativas (Dávila, 2018) que indica que el juego es fundamental en el progreso de la amplificación de sus competencias sociales en los alumnos del preescolar.

Entonces ya desde los 4 años de edad, la educación de esta primera etapa de su infancia se ha considerado indispensable en el Perú, la neurociencia indica que los primeros años de existencia son necesarios para el progreso humano. Así, el período preescolar es la toma de conciencia que da la importancia de empezar por estimular a las niñas y niños desde el nacimiento, aun cuando sus

estructuras fisiológicas y mentales están todavía en la infancia; así la asociación, maduración y organización de estas estructuras, como etapa del desarrollo psicomotor (Cuadro et al., 2021).

Por ello, es importante que las actividades lúdicas vayan encaminadas al desarrollo psicomotor grueso del niño. Entonces a través de la observación a los niños de primer grado de primaria de la institución educativa de Chiclayo, se pudo identificar un desarrollo motor de nivel inicial en su psicomotricidad gruesa, esta situación ha conllevado a la investigación a obtener el siguiente problema a través de esta pregunta: ¿Cuál es la relación que existe entre actividad lúdica y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022? Teniendo como problemas específicos: ¿Qué relación existe entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo? ¿Cuál es su relación del juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo? ¿Cuál es su relación del juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo?

Hernández & Mendoza (2018) en la parte teórica, señalan que la investigación es un continuo proceso ordenados, precisos, y experimentales aplicados al estudio de problemas en la búsqueda de resultados con el objetivo de amplificar el intelecto. (p. 4) Siendo que esta investigación ha tenido el proceso debido, iniciando desde la observación de los estudiantes, la búsqueda de solucionar el problema encontrado a partir de la indagación e investigación, tanto teórica como práctica, ampliar el conocimiento y obtener nuevas estrategias que ayuden al estudiante de primer grado de primaria con actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en las clases de educación física.

Desde la perspectiva metodológica, esta construcción de conocimientos se realizó a través de la observación en esta investigación, es aplicado en el enfoque educativo, buscando así técnicas, estrategias, herramientas y que sirvan de modelo para otros estudios similares, con ello esta investigación se constituye como una herramienta pedagógica que quiere implementar prácticas eficaces que los especialistas del área de educación física.

En lo social, Hernández & Mendoza (2018) mencionan que la investigación cuantitativa busca el conocimiento de la realidad estudiada o el fenómeno que se está dando, indagar con diferentes teorías y aproximarse a la relación de las variables, y como una variable apoya a la otra buscando en sí, el desarrollo motor, social, psicológico y emocional de los alumnos de primer grado del área de educación física, encontrando solución a la problemática de este estudio y con ello concientizar a las familias, la mejora de su estado físico y su desarrollo del niño.

Este estudio tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022. Los objetivos específicos son: 1. Explicar la relación entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. 2. Establecer la relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. Determinar la relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Finalmente, planteó como hipótesis general: Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. Y como hipótesis específicas: a) Existe una relación significativa entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. b) Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. c) Existe una relación significativa entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

En los antecedentes internacionales que aportaron a la investigación: Landa et al. (2022) intentaron responder cómo la asociación con el uso de actividades lúdicas específicas puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras de una manera divertida y asertiva. Esta investigación fue de carácter descriptiva, con un enfoque cualitativo, la cual ayuda a comprender el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso. Asimismo, se ha demostrado que el disfrute de actividades lúdicas está directamente relacionado con el desarrollo motriz grueso de los estudiantes y, por lo tanto, se muestra como un factor esencial importante en el aumento del autocontrol, el crecimiento motriz y la coordinación del alumnado.

Álvarez y Pazos (2020) realizaron un estudio para aproximarse al conocimiento de los hechos específicos de la práctica motriz y su importancia en el alumnado del segundo ciclo de educación primaria de los colegios de la ciudad de Vigo - España; concluyen que todos los profesionales consideran importante el entrenamiento de la motricidad en las clases de Primaria, por ello el 58% considera que el trabajo no es tan idóneo. Por otra parte, la formación en las universidades gallegas en materia de motricidad se constata deficiente.

Salazar et al. (2018) refieren en su artículo que la base de una educación total para los alumnos es la estimulación que se le brinda a través de las diferentes herramientas que componen un enfocado escenario donde el estudiante constituye una construcción de aprendizajes no solo cognitivos, sino socioafectivos y motores a través de la pedagogía lúdica, siendo esta la mejor forma de llevar al estudiante a través del descubrimiento y experimentación de todos los aspectos de sus sensaciones y sus sentidos, por ello cada etapa del proceso de la ontogénesis debe ser revisada en estudios e interpretación de los datos que se obtienen y así poder seguir mejorando la búsqueda de estrategias que sean de manera recomendada a los contextos de los estudiantes y con ello desarrollar el complementado énfasis de la educación integral.

En el ámbito nacional, Fernández y Quiquea (2020) en su propuesta, refieren el tema de la lateralidad y cómo está afecta a los estudiantes y la zona cognitiva, así como está ligada a la parte motora en la psicomotricidad gruesa, en el programa de fortalecimiento de estas capacidades físicas directamente observada desde el área de educación física se determina un logro continuo, su

estudio a través del Test de Harris ayudó a la observación de la muestra de lateralidad y cómo está avanzó en el desarrollo de las habilidades físicas y el dominio lateral del estudiante usando su destreza logrando un avance parcial en algunos estudiantes y total en otros.

Para Ferrua (2018) su hipótesis fue válida ya que en cada sesión de la psicomotricidad ya que afianzaron las inteligencias múltiples del alumno del primer grado de primaria; esto, de acuerdo a la evaluación estadística que se realizó el estudio de la propuesta del doctor Howard Gardner; con ello, concluyó esta investigación con la importancia de los programas de intervención, donde se le apoya al estudiante a desarrollar sus inteligencias múltiples a través de su psicomotricidad, siendo que favorece al rendimiento escolar y cada una de sus habilidades y capacidades físicas, así como la interacción social, la zona emocional y la percepción sensorial a través de los juegos lúdicos, con ello cabe destacar que se aplicó de acuerdo a los estándares del currículo nacional de educación básica escolar, y repercute en su imagen corporal observando así en los estudiantes su posibilidades y limitaciones.

Arcas (2021) en su investigación sobre la psicomotricidad gruesa y cuál es la relación con las relaciones espaciales, realizada en un enfoque cuantitativo y explicativo causal, usó la ficha de evaluación para la psicomotricidad y lista de cotejo en la evaluación de las relaciones espaciales, con los cuales arrojó resultados favorables, demostrando que estos aspectos motores en el equilibrio, lateralidad y coordinación son importantes para el desarrollo de las relaciones espaciales del educando, por ello es importante desarrollarlas desde temprana edad con juegos.

En antecedentes de nivel regional, Valle (2019) en su investigación desarrolla algunas estrategias para que los estudiantes obtengan mayor autonomía en la realización de sus actividades a partir de juegos simbólicos; primero se les aplicó una lista de cotejo del MINEDU sobre autonomía, el primer resultado fue bajo; luego se aplicó los juegos simbólicos sobre el grupo de estudiantes, lo cual su resultado fue mejor; cada uno de los test posteriores aplicados a los estudiantes, determinó que su investigación fue válida a través de la aplicación de estas estrategias en base a las diferentes teorías.

Por su parte, Briceño (2021) menciona que el desarrollo motor del niño es importante desde sus primeros años de vida ya que la madurez cerebral y el

sistema nervioso central ayudan a las funciones sensoriales y motoras. Entonces, se debería dar conocimiento sobre lo importante que es para el niño desarrollarse a través del juego y la exploración con sus sentidos en medio de la naturaleza y las interacciones del contexto donde esté se encuentra, logrando así desarrollarse no solo en la zona motora sino también la intelectual.

En la teoría de actividades lúdicas, Alcívar y Rivera (2021) mencionan que, en el contexto pedagógico, las actividades lúdicas se definen como una medida de progreso para que los seres humanos desde temprana edad, formando una fracción esencial de las personas. La idea de juego lúdico es vasta e ilimitada, por su finalidad, constituyendo una esencia principal del individuo para expresarse, sentir y generar distintas emociones hacia la distracción, esparcimiento, división que van a generar emociones como la alegría y acciones como la risa, gritos e incluso llanto, siendo considerada una fuente que crea sentimientos. Además, indica que la necesidad lúdica aparece desde el nacimiento y no desaparece, estando presente a lo largo de su vida.

Boza y Charchabal (2021) mencionan que el aprendizaje del ser humano comprende entre los 6 y 12 años de edad, siendo esta etapa donde desarrollan conductas que se adaptan y que no solo son de rendimiento, sino que buscan en sí una buena base motriz, a lo cual menora la exigencia de sus cualidades físicas ya que, intervienen más aspectos perceptivos, motrices y cognitivos; por ello es importante y fundamental los movimientos considerando así, la importancia para sus cuatro habilidades básicas del ser humano, adquiriendo destrezas para toda la vida. El sector educativo debe centrarse en el área de educación física como un eje fundamental y transversal, en la contribución de la estructura sensorio motora y el desarrollo de su esquema motor.

De acuerdo con Bruner, las actividades lúdicas no se refieren solamente a juegos de niños, realizar juegos tanto para los infantes como para los adultos, forma de manera eficaz que el uso de la mente sea más creativo. En el ámbito en el que se dispone a probar cosas, se mezclan el habla y la imaginación (Cuadro et al., 2021). Por ello, según Mendoza y Zambrano (2021) se debe entender que el juego dispone un principal hecho que es el aprendizaje motor y establece capacidades esenciales en las fases de transformación de los infantes.

Entonces cabe reconocer la importancia del ser humano por presentarse en su espacio con movimientos corporales a través de todos sus espacios naturales,

que son por ellos en los que trasmite sus ideas, emociones, sentimientos, y que esta motricidad beneficia a un componente social en la interacción con los otros, la alegría, recreación y placer.

Ramírez y Bermudez (2020) emiten diferentes conocimientos de lo que son los juegos, como que el juego para el niño es una actividad irremplazable en el cual su aprendizaje es significativo, donde vive cada momento extremo de interacción con su exterior social y afectivo, así como en el desarrollo de sus conocimientos y motor, es la expresión de estimulación que muestra la actividad física enganchado al poder de aprendizaje a futuro, coincidiendo que el juego es el máximo desarrollador de las zonas motoras, cognitivas, afectivas, sociales. Entonces, es importante que se desarrollen a partir de las áreas curriculares, sobre todo en educación física a través de la experimentación del ambiente a través de juegos neuromotores y sensoriomotores promoviendo así la adquisición de conocimientos y aprendizajes de calidad para la formación del estudiante.

Piaget menciona la relación de la capacidad del juego con la del simbolismo; surge durante el inicio del ciclo de desenvolvimiento del niño a corta edad y va desarrollándose durante los siguientes años de vida. La simulación y uso de la imaginación es una característica de este periodo de vida, lo cual es el cimiento del desarrollo del juego social. Confirma con esto la teoría de que el juego ayuda a los infantes el aprender saberes previos y, por tanto, alcanzar su desenvolvimiento verdadero en distintos ámbitos de la educación, esencialmente expone que el desarrollo de la expresión verbal (Vergara y Molina, 2022).

Vygotsky menciona que cualquier actividad que involucre la imaginación está predispuesta a reglas de comportamiento, o sea, todas las formas de juegos con parámetros tienen una postura imaginaria. Las actividades lúdicas son reguladas por reglas, desde las más simples, las cuales convergen de forma rápida en un estado imaginario, en la forma en que mientras el juego esté regulado por normas, se realiza el descarte de un grupo de actividades (Vergara y Molina, 2022).

Cabe mencionar, que es mediante el juego que el maestro consigue enseñar al niño en preescolar, de esta forma, se impulsa y conserva su imaginación en todo el rato, y así consiguiendo que practique estos conocimientos productiva y eficientemente (Vázquez et al., 2020).

De las distintas ideas o definiciones que se otorgan a las actividades lúdicas sobresalen su correlación con el aprendizaje y las interacciones sociales. Desde esta perspectiva, es primordial que en el ámbito educativo haya incorporación de las estrategias del juego como un instrumento pedagógico. Mediante el juego los infantes incorporan conocimiento de manera gustosa y divertida, aprenden a comunicarse. Debido a que existe una participación activa del niño, ocasionando que produzcan, exploren y compartan sus conocimientos adquiridos previamente con la realidad de su contexto. Así, los niños van progresando y optimizando y se preparan para cuando sean adultos (Bernate, 2021).

Las actividades lúdicas se adecúan acorde a la disposición de los estudiantes por aprender, incrementando así, el motivo para alcanzar las metas educativas planteadas, pudiendo desarrollarse individual y grupalmente, generando así, que los alumnos estimulen su imaginación y espontaneidad, ayudando al desarrollo de la interacción y la sociabilidad, así como la fluidez de comunicarse de forma verbal y no verbal, haciendo siempre una valoración objetiva, recordando siempre que los estudiantes aprenden a través de los juegos (Luna y Gutiérrez, 2021). Con ello, los estudiantes se desarrollan intelectual y físicamente saludables; por eso en muchas opiniones, el área de educación física logra en los niños un desarrollo multilateral, logrando una vida activa.

Entonces, puesto que el juego es esencial debido a que no es solamente una actividad para recrear y que solo está puesta como práctica de niños y adolescentes, sino que se mantiene en todo momento de la vida, de manera integral y armoniosa ayudando al desarrollo personal, estimulando la espontaneidad, creatividad y fantasía como la facultad de imaginar y simbolizar. Logrando a través de la relación y comunicación entre la persona y su ámbito de incorporarse destrezas y valores sociales tales como el respeto y cooperación en equipo, a través de reglas hechas en acuerdo común, además es un conducto para lograr la formación anhelada del estudiante (Moreira y Alcívar, 2022).

Ramírez y Bermudez (2020) mencionan las características que brindan las conductas y actuaciones que conforman el juego. Entre estas características, destacan por la ausencia de finalidad, esto quiere decir que las actividades lúdicas en sí mismas son el fin, es decir, que para que una actitud sea juego tiene que ser alegre y dirigida al placer, más no a otros objetivos. Entonces deben estar centradas a ser cortos y de buen desenvolvimiento del niño, sin obtener

una ganancia o pérdida, con ello también los materiales didácticos o juguetes no son una parte que apoya sino, que condiciona al juego; y con ello la motivación intrínseca y voluntariedad son discrecionales en los juegos, teniendo relación con la estimulación propia.

En consecuencia, los juegos prestan atención a la motivación interna que genera la disposición de diferentes formas. A través de las actividades, el niño se desconecta de la realidad y asume diferentes papeles, personajes favoritos o imaginarios, llenando de fantasía su día a día; se puede decir que, jugar es imaginar, conociendo siempre cual es la realidad y la fantasía.

Por ello, las acciones creadas durante el juego son favorables mientras el infante es pequeño y la tendencia de transformar las acciones diarias en juego son para ellos algo serio, debido a que ponen su ímpetu como medio y las destrezas de su personalidad, las acciones de juego prueban en los niños sus peculiaridades, destrezas individuales y su actitud social, involucrándose en un compromiso intelectual, motor y afectivo.

La primera dimensión a tratar es el juego sensorio-motriz, siendo un método de estimulación, pretende potenciar la capacidad física, mental y comunicativa del niño, haciendo aprovechamiento de las posibilidades plásticas del sistema nervioso central en los primeros trayectos de vida. Evidentemente, el éxito del tratamiento radica en proporcionar al niño un entorno estimulante de óptima calidad, no sólo en el espacio de tratamiento, sino también en el entorno natural del niño. La herramienta fundamental para lograr con éxito los tratamientos de estimulación sensorio-motriz es el juego. La exploración en la rama de la neurociencia ha demostrado que cuando a los individuos se les permite interactuar libremente con el medio ambiente y son consistentes con el comportamiento exploratorio específico de la especie, inducen cambios positivos y verificables en los tejidos del sistema nervioso. Al mismo tiempo, observar a los niños en una situación de juego espontáneo o bajo la guía de una terapeuta potencia y profundiza el diagnóstico de las capacidades y límites del niño (Quintanilla, 2020).

La segunda dimensión es el juego simbólico, conocido también como socio-dramático o representacional, el cual surge a partir de los dos años de edad a consecuencia de comprender la realidad. Este tipo de actividad se distinguen por la etapa preoperacional siendo la acción de los menores entre 2 a 7 años que lo

desarrollan con más regularidad, en donde sobresalen procesos que permiten comprender las cosas a las actividades del sujeto, o sea, jugando el niño muestra comportamientos que ya forman parte de su recopilación, acomodando o cambiando su contexto a su propio interés. En los juegos simbólicos, los niños deben tener conocimientos del guion, es decir, tienen un simbolismo común de la secuencia usual en las actividades y acontecimientos del entorno familiar, y también saber los roles que desempeñan los jugadores del escenario. Es conveniente pensar en realizar las actividades que componen el ejercicio de manera ordenada, debido a que a pesar de que es un juego en el cual el contexto recreado sea lo significativo, los niños van a representar de manera realista la actividad (Vásquez y Azahuanche, 2020).

La tercera dimensión es el juego de reglas. Surge a partir de los 7 años, en donde se crean los juegos generalmente sociales, compartiendo las acciones con otros niños, además se comienza a tener idea de los acuerdos o normas. Esta actividad lo conforman un conjunto de normas a lo cual los participantes deben conocer, asimilar y respetar si se quiere realizar sin interrupciones ni dificultades siguiendo los acuerdos establecidos. Considerándose lo complejo del juego de reglas a los conocimientos que tiene el infante en los distintos procesos de su desarrollo cognitivo (Bernate, 2021).

Para la variable psicomotricidad gruesa, Vergara y Molina (2022) entienden que la psicomotricidad es la formación de lo relevante de la mente y el cuerpo del ser humano en los aspectos bio “cuerpo”, “mente” y social “espíritu”, las cuales abarcan las áreas de materia, inteligencia y voluntad, cualidades físicas y afectivas. También la distinguen en tres dimensiones, de las cuales les corresponde a las personas el adiestrar, instruir y educar así, permitirá el proceso de planificar, evaluar y optimizar para que la tarea educativa sea mejor en el curso de educación física.

Quintanilla (2020) menciona en su estudio la importancia del desarrollo de la psicomotricidad del niño desde sus primeros años de vida, desde la práctica positiva con la teoría de Aucouturier. Por otro lado, la teoría de Le Boulch del desarrollo de juegos para la enseñanza educativa a través del movimiento, uno de los métodos que llamó el autor fue la psicocinética, la cual establecía la enseñanza a través del movimiento como lo son la coordinación global, óculo –

manual, dinámica general, percepción del espacio – tiempo y ritmo, siendo después para el niño independientes movimientos uno del otro.

Mendoza y Zambrano (2021) sostienen que la psicomotricidad proporciona un enfoque psicológico del movimiento articular, proporcionando así una base para aprender a integrar nuestras funciones corporales y promover el reconocimiento articular. Las habilidades motoras son imprescindibles para la formación corporal de los niños.

Esteves et al. (2018) visualizan esta habilidad como un método de enseñanza que se puede aplicar al desarrollo integral de los estudiantes, a través del cual se relaciona el conocimiento del objeto con lo que se puede sentir a través de la destreza física, analizar y ayudar a los niños a moverse con mayor precisión. y libremente, interactuar responsablemente con ellos mismos y los demás con el medio ambiente.

Según Piaget, la motricidad inicia un camino en relación a la situación más cercana posible a un individuo que puede hablar con su cuerpo. Después de eso, comenzó a ampliar el alcance de sus experimentos. Propuso adaptar este "objeto" descubierto por primera vez a coordenadas espacio-temporales y manipulaciones complejas en lugar de a los objetos circundantes. El conocimiento que reciben los menores tiene mérito educativo significativo, si se reúnen para transformarse en vida real, siendo absolutamente fundamental para ellos (Cuadro et al., 2021).

Torres et al. (2019) afirman que la psicología tiene establecido un sitio crucial en la enseñanza del infante; esto se debe a que depende en gran medida al desarrollo del movimiento, las emociones y la ciencia, especialmente en la edad preescolar.

A través de la psicología, el autor se esfuerza por alcanzar la misma sabiduría corporal, capacidad de control, moderación, energía de registro y coordinación global y segmentaria, control voluntario en todos los momentos y contextos de la vida social educativa. La inspiración, la distribución de gráficos anatómicos y disposiciones espaciales, y la organización espacio-temporal adecuada crean un gran potencial de redundancia para los demás, para los demás y para el mundo exterior (Pico et al., 2022).

Valles y Castillo (2019) señalan que la psicología es la dirección de la mediación educativa o terapéutica encaminada a desarrollar el ejercicio, la expresión y las habilidades creativas empleadas a través del uso del cuerpo.

Según Vázquez et al. (2020), refieren que la habilidad motora total es la capacidad del cuerpo para integrar movimientos musculares largos para realizar movimientos precisos como saltar, correr, escalar, gatear y saltar, hasta los seis años y durante todo este período los niños pasan por una variedad de procesos. La psicomotricidad gruesa se ocupa de los movimientos generales que hace el cuerpo con su capacidad de adquirir conocimiento dimensional para mantener el equilibrio y la coordinación. Implica armonía y sincronización al realizar movimientos que requieren una adecuada coordinación y función de músculos, huesos y nervios. La motricidad gruesa incluye todo lo relacionado con el desarrollo de las series temporales de niños y niñas, esencialmente en lo físico que está relacionado con el juego, actividades de campo, motricidad de manos, brazos, piernas y pies y el desarrollo de habilidades psicológicas (Álvarez y Pazos, 2020).

Las habilidades motoras sintéticas se refieren al movimiento de los músculos involucrados en el movimiento de un lugar a otro, y el desarrollo de posturas como caminar, correr y saltar. Es decir, todo lo relacionado con el desarrollo de un niño está relacionado con los músculos. La diferencia de que aquí no se tienen en cuenta los detalles ni la precisión necesarios para la motricidad fina (Valles y Castillo, 2019).

Ramírez y Bermudez (2020) abordan el área del fortalecimiento mental a través de diversos movimientos, como en el área cognitiva, en esta sección facilita el desarrollo del niño en su retención mental, atención, concentración y creatividad, también está el área emocional, con desarrollo de la adaptación de la personalidad y control emocional, en el área relacional, tiene como función fortalecer las relaciones personales y las interacciones con la familia, los colegas y las circunstancias que los rodean y finalmente el área motora: desarrollo de conductas psicomotrices de base (equilibrio, posturas, etc.).

En primer lugar, la dimensión equilibrio es la capacidad de mantener la permanencia, mientras se participa en una variedad de actividades motrices, este espacio se logra a través de una relación estructurada entre el dispositivo y el contexto circundante; es una cualidad que se puede desarrollar y practicar,

mientras los niños reciban la inspiración adecuada para el ejercicio y los juegos. El equilibrio, es condición de nuestros movimientos y acciones, gracias a esta capacidad puedes trabajar con partes libres del cuerpo que te impiden mantener una postura estable, pues es la facultad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo. Además, explorar todas las posibilidades del equilibrio, encontrar sus límites y descubrir los factores que lo aumentan o lo disminuyen es tan importante (Torres et al., 2019).

Ahora, se tomaremos en cuenta la dimensión coordinación es una capacidad de los músculos del cuerpo para responder a diversas acciones automáticas cuando se produce un estímulo. La respuesta reducida y el tiempo de ejecución permiten automatizar la respuesta psicológica, lo que permite que el sujeto se centre en aspectos más complejos de la actuación en lugar de los aspectos mecánicos de la actuación antes de que ocurra el evento. La coordinación es la acción sinérgica del sistema nervioso central y el músculo esquelético para el desarrollo de movimientos planificados, se da una combinación de fuerza física, mental y coordinación de movimientos, incluyendo el ritmo. Los movimientos rítmicos son más fáciles de hacer porque tienden a ser menos cansados y estresantes debido al menor esfuerzo mental y la incapacidad para concentrarse en los movimientos. (Oñate, 2019).

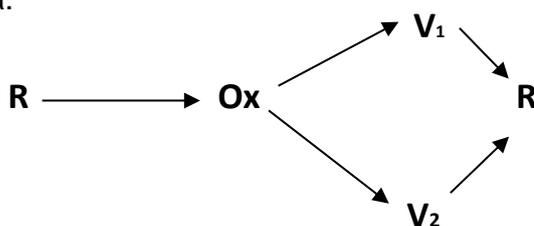
Por último, la tercera dimensión agilidad es una propiedad física asociada con la capacidad del cuerpo para moverse con destreza. La agilidad está relacionada en gran medida con la velocidad a la que el cerebro recibe, procesa y actúa. Los niños ágiles son niños con un sistema nervioso que pueden visualizar la situación, manejar lo que necesitan hacer y hacerlo de manera rápida y precisa. Los niños ágiles son niños con un sistema nervioso que pueden visualizar la situación, manejar lo que necesitan hacer y hacerlo de manera rápida y precisa. Es una cualidad que se puede desarrollar y practicar, y mientras los niños reciban la inspiración adecuada para realizar ejercicios y juegos, avanzaremos en este sentido (Rodríguez et al., 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

A partir del objetivo de este estudio, que fue determinar la relación entre las variables “actividades lúdicas” y “el desarrollar la psicomotricidad gruesa” en niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, esta investigación tiene como enfoque el ser cuantitativa, de la cual Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen como sistemático, la cual se divide en etapas buscando explicar y predecir los fenómenos investigados, lo cual tiene un orden progresivo, por tanto los objetivos y preguntas de la investigación se construyen con la teoría o marco teórico, en un proceso que va desde la idea hasta la elaboración de un reporte de resultados, obteniendo así la aprobación de cómo sus variantes se relacionan.

Es de tipo básica, ya que se tomó a un grupo de estudiantes de un aula determinada, se estudió las variables de esta investigación, desarrollando así los objetivos planteados en este estudio, siendo empíricas y sistemática, porque las variables no se manipulan de manera directa sino a través de la observación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). El nivel de investigación es correlacional, debido a que se recopilará la información sobre el fenómeno de estudio y se intentará determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa, entonces con ello se esquematizó de la siguiente manera:



R: Realidad en la que se encuentran.

Ox: Análisis de la problemática del desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la muestra de estudio.

V1: Actividades lúdicas

R: Relación

V2: Psicomotricidad gruesa

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Actividades lúdicas.

Definición conceptual

Ejercicio o actividad que busca la práctica lingüística a través del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos hasta crucigramas, puzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografías, etc. (Palacios et al., 2019)

Definición operacional

Son aquellas actividades donde se utiliza la mente. Es un ámbito en el que se pone a prueba las cosas, donde se mezclan el lenguaje y la imaginación, con una mezcla del disfrute y el movimiento motor.

Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa

Definición conceptual

Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. Es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina (Piaget, 1947).

Definición operacional

Consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permitirá al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y la agilidad.

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

La población de este estudio está conformada por 14 estudiantes del aula de primer grado de primaria de la sección A, de una Institución Educativa de Chiclayo, teniendo en cuenta que es la cantidad de estudiantes que favorece a mi investigación y llegan a la institución educativa después de dos años de cuarentena por la enfermedad de la COVID 19, con padres dedicados a sus labores diarias sin poder brindarles apoyo en la práctica de la psicomotricidad gruesa y presentando como características más relevantes el déficit de

desenvolvimiento física en las diferentes actividades lúdicas realizadas en las clases del área de educación física y las prácticas de psicomotricidad gruesa.

Se incluyó a las 14 estudiantes mujeres matriculadas en el aula de primer grado "A", para la cual se realizó la observación, según Hernández- Sampieri y Mendoza (2018) exponen que la población y muestra tiene como objetivo generalizar los datos de una muestra a una población, por tanto, la observación se realizó al equipo de muestra, para obtener información contundente.

En la unidad de análisis se realizó individualmente a cada estudiante de primer grado de primaria de la sección A, de una Institución Educativa – Chiclayo.

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La presente investigación empleó la técnica de Rho de Spearman, una medida de dependencia no paramétrica en la cual se calculó la jerarquía de cada variable a medida de la observación en la cual podemos ver la relación de las variables. El instrumento usado fue la ficha de observación, la cual se hizo de acuerdo a los ítems de la variable dependiente e independiente.

Para ejecutar esta investigación las fichas de observación de cada variable, fueron validados por profesionales con experiencia, usando la matriz de consistencia y la matriz de operacionalización de las variables, la cual tuvo la aceptación de los jurados. De igual manera, se realizó la confiabilidad a través del análisis de los resultados estadísticos del coeficiente de alfa de Cronbach.

3.5. Análisis de datos

Recogidos los datos, fueron ingresados a una base creada en una hoja de cálculo en Excel. Para la confiabilidad y el análisis se utilizó el software SPSS versión 24, los resultados obtenidos fueron sistematizados y organizados en tablas y figuras estadísticas para poder facilitar el análisis e interpretación. Además, se utilizará la estadística descriptiva e inferencial.

3.6. Procedimientos

Para la realización de esta investigación, se revisaron antecedentes del tema, tanto de autores nacionales como internacionales. Así como también bases

teóricas acerca de las variables y sus dimensiones, para poder determinar los objetivos del estudio. Posteriormente, se procedió a definir la técnica de recolección e instrumento que se usaron, siendo la técnica de Rho de Spearman y el instrumento la Ficha de Observación para cada variable, la cual se aplicó a las 14 niñas de una Institución Educativa, en coordinación y con la autorización permitida por el director de la Institución Educativa. No se manipularon las variables y la información fue recogida en un único momento durante las clases de educación física. Con la información obtenida, se realizó el análisis de los datos para la obtención de los resultados y finalmente, realizar la discusión, comparando con las hipótesis planteadas y antecedentes de la investigación.

3.7. Aspectos éticos

En primer lugar, la ética se enfoca en las acciones humanas como acto moral relacionado con el sistema de valores éticos del individuo y los códigos morales de la sociedad, así como, la repercusión de su aplicación tanto en el plano personal como social (Espinoza y Calva, 2020).

En 1979 se realizó el informe Belmont (Delclós, 2018), en el cual se exponen los tres principios básicos de la ética en la investigación, primero el respeto a las personas, es decir, tratar a las personas como seres autónomos y proteger a aquellas personas vulnerables; segundo la beneficencia, no causar daño a la persona, maximizar los posibles beneficios y minimizar los posibles riesgos para el individuo; y tercero, la justicia, que es ofrecer un trato justo a las personas, distribuyendo equitativamente los beneficios y las cargas asociadas a la investigación.

En base a estos principios, se puede asegurar que se manejaron los datos e información obtenidos de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa la Anunciata con total responsabilidad y ética, respetando la imagen y política de la institución. De igual manera, se respetó la veracidad y autenticidad de los resultados obtenidos en esta investigación.

IV. RESULTADOS

Los resultados encontrados en la presente investigación de los estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Chiclayo.

Objetivo general: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022.

Tabla 1

Relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

			Psicomotricidad gruesa			
			A		NO	
			VECES	LOGRADO	LOGRADO	Total
Actividades Lúdicas	A VECES	Recuento	4	0	0	4
		% dentro de Actividades Lúdicas	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% dentro de Psicomotricidad gruesa	100,0%	0,0%	0,0%	28,6%
		% del total	28,6%	0,0%	0,0%	28,6%
	LOGRADO	Recuento	0	8	0	8
	% dentro de Actividades Lúdicas	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	
	% dentro de Psicomotricidad gruesa	0,0%	100,0%	0,0%	57,1%	
	% del total	0,0%	57,1%	0,0%	57,1%	
	NO	Recuento	0	0	2	2
	LOGRADO	% dentro de V1TOTALDESCR	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% dentro de V2TOTALDESCR	0,0%	0,0%	100,0%	14,3%
		% del total	0,0%	0,0%	14,3%	14,3%
Total		Recuento	4	8	2	14
		% dentro de V1TOTALDESCR	28,6%	57,1%	14,3%	100,0%
		% dentro de V2TOTALDESCR	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	28,6%	57,1%	14,3%	100,0%
						%

Interpretación

En la tabla 1 se puede observar los datos porcentuales de la relación de las variables Actividades Lúdicas y Psicomotricidad Gruesa, donde el 57,1% de estudiantes han logrado a través de las actividades lúdicas, desarrollar su psicomotricidad gruesa; sin embargo, un 14,3% no han logrado su desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través de las actividades lúdicas. Los resultados nos llevan a señalar que un buen porcentaje de las estudiantes ha logrado el desarrollo de su psicomotricidad gruesa a través de las actividades lúdicas lo que significa que favorecen significativamente en su aprendizaje tanto motor, psicológico y emocional.

Tabla 2

Correlación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Correlaciones				
			Actividades lúdicas	Psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,836**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	14	14
Psicomotricidad gruesa	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,836**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	14	14

Interpretación

Se puede visualizar que si existe una correlación de 0,000 y es significativa porque es $< 0,05$ entre las Actividades Lúdicas y la Psicomotricidad Gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. La hipótesis es confirmada por la prueba de correlación de Spearman, que señala que tiene una correlación positiva alta de 0,836 a un nivel de significancia bilateral de 0,01; confirmando que en la hipótesis existe relación entre las variables. Efectivamente las actividades lúdicas inciden en la psicomotricidad gruesa de las niñas de primer grado ya que, contribuyen en el progreso del desenvolvimiento motor, psicológico y emocional.

Objetivo Específico 1: Explicar la relación entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Tabla 3

Relación entre el juego sensorio – motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Correlaciones				
			Juego Sensorio Motor	Psicomotricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego Sensorio	Coefficiente de correlación	1,000	,873**
	Motor	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	14	14
Psicomotricidad	Gruesa	Coefficiente de correlación	,873**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	14	14

Interpretación

Se puede visualizar que si existe una correlación entre los Juegos sensorio-motriz y la Psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. La hipótesis es confirmada por la prueba de correlación de Spearman, que señala que tiene una correlación positiva de 0,873 a un nivel de significancia bilateral de 0,01; confirmando la hipótesis que existe una relación entre las variables. Entonces, el juego sensorio – motriz es la herramienta que potencia a través de sus sentidos y la exploración con el medio que le rodea al niño, desarrollando así sus capacidades tanto física, mental como social, siendo un método de estimulación de la calidad óptima del entorno natural del niño y que permite un desenvolvimiento autónomo, además funciona como un eje fundamental para su desarrollo psicomotor grueso al estar en contacto con la naturaleza social de su entorno.

Objetivo Especifico 2: Establecer la relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Tabla 4

Relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

		Correlaciones		
			Juego Simbólico	Psicomotricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,797**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	14	14
	Psicomotricidad Gruesa	Coeficiente de correlación	,797**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	14	14

Interpretación

Se puede visualizar que, si existe una correlación entre los Juegos Simbólicos y la Psicomotricidad Gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. La hipótesis es confirmada por la prueba de correlación de Spearman, que señala que tiene una correlación positiva de 0,797 a un nivel de significancia bilateral de 0,01; confirmando la hipótesis que existe una relación entre las variables. Siendo así tener una mayor significancia ya que a partir de los juegos simbólicos los estudiantes van desarrollando a través de sus diferentes actividades guiones que, dentro del juego ayudan a cada uno de los integrantes a asumir diferentes roles y responsabilidades que le permitan socializar sus ideas, emociones, sentimientos y valores, por ello es que a través de estos se incentiva a la creación de contextos basados en sus pensamientos y que expresan con ello su imaginación, sus capacidades no solo motoras, sino también cognitivas, psicológicas y emocionales que van desarrollándose de mejor manera de la mano en función de los movimientos naturales del cuerpo, porque así permite que el niño se desenvuelva de manera autónoma a través de su naturaleza realizando así parte de su psicomotricidad gruesa.

Objetivo Especifico 3: Determinar la relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Tabla 5

Relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Correlaciones				
			Juego de R.	Psico. Gr.
Rho de Spearman	Juego de R.	Coefficiente de correlación	1,000	,878**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	14	14
	Psico. Gr.	Coefficiente de correlación	,878**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	14	14

Interpretación

Se puede visualizar que, si existe una correlación entre los Juegos de reglas y la Psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. La hipótesis es confirmada por la prueba de correlación de Spearman, que señala que tiene una correlación positiva de 0,878 a un nivel de significancia bilateral de 0,01; confirmando la hipótesis que existe una relación entre las variables. Por lo tanto, el juego de reglas desarrolla en el estudiante la posición social que le permite interactuar con sus pares y poder permitirse socializar sus ideas, emociones y sentimientos, y a la vez desarrollando su psicomotricidad gruesa.

V. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos de acuerdo a la investigación, cumple en el objetivo general, ya que, si determina la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de la institución educativa de Chiclayo, porque se halló que el nivel de correlación de Spearman entre ambas variables es positivo con un 0,836 y un nivel de significancia bilateral de 0,01. Del mismo modo Solórzano (2020) en su estudio realizó la prueba de Spearman obtuvo que el nivel de correlación entre sus variables estudiadas es de 0,544, dando una correlación positiva moderada y su significancia fue de 0,002; con ello ambos estudios se llegó a obtener una relación significativa entre ambas variables. Podemos decir entonces, que en ambos estudios las actividades lúdicas han sido de gran importancia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por lo que es esencial que el infante pueda seguir aprendiendo y desenvolviéndose de manera autónoma a través de su motricidad y pues que el juego conlleva a un aprendizaje más significativo y un aprendizaje significativo que perdurara.

Sin embargo, se obtuvo que el 57,1% de los alumnos pudieron realizar tanto los juegos lúdicos, como la psicomotricidad gruesa, el 28,6% solo lo realizó a veces y el 14,3% no lograron realizar ninguna de estas, debido a que existe una correlación significativa entre las variables estudiadas de 0,836 con un nivel de significancia bilateral de 0,01, se debe implementar nuevas medidas y métodos de enseñanza para mejorar el equilibrio, coordinación y agilidad de los niños de primer grado de primaria, estudiando cual sería la mejor estrategia pedagógica que ayude a tener un desarrollo significativo en su aprendizaje motor a través de las diferentes áreas curriculares.

Para el objetivo específico 1, se tiene que, la relación entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo se midió por la prueba de Spearman y se obtuvo que el nivel de correlación es positivo con un 0,873 y un nivel de significancia bilateral de 0,01, afirmando la hipótesis formulada sobre la relación entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa al igual que Ruiz y Aguilar (2021) en su investigación afirman que implementar juegos sensorio-motriz mejora la motricidad gruesa y fina, el movimiento corporal puesto que los

niños aprenden explorando sus propias limitaciones, interactúan con diversos materiales conociendo el entorno que los rodea, esto es de gran importancia para su desarrollo sensorial ya que a partir de ello el niño explora con sus sentidos los medios que le rodean aprendiendo así a como interactuar con su propio medio social y con ello mejorar, por esto es que es mejor que lo realice a de actividades motoras que le ayuden a descubrir su medio a partir de sus sentidos y la exploración con el juego.

Lamentablemente, en los juegos de sensorio-motriz, se tiene que solo un 42,86% pudo lograr cumplirlos, el 35,71 % lo hicieron a veces y el 21,43% no lo consiguieron, debido a que los últimos porcentajes superan a más de la mitad de los alumnos y a su nivel de nivel de correlación entre las variables es de 0,873 con una significancia bilateral de 0,01, se debería buscar trabajar y aminorar esos porcentajes mediante la implementación de diversas sesiones de aprendizaje sobre este tema, la exploración de los sentidos en las diferentes áreas curriculares y el entorno con la naturaleza a través de diferentes juegos de experiencia y actividades donde se desarrolle tanto la psicomotricidad gruesa y su desarrollo intelectual y psicológico a partir de la experiencia motora y sensorial.

Asimismo, el objetivo específico 2, la relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo fue medida por la prueba de Spearman y se obtuvo que existe una correlación positiva de 0,797 y un nivel de significancia bilateral de 0,01. De igual manera, Solórzano (2020) obtuvo que existe un 0,556 de correlación moderada positiva entre ambas variables, con una significancia de 0,001. Concluyendo que los juegos simbólicos influyen de manera significativa en la psicomotricidad gruesa de los niños apoyando a Valle (2019) que afirma la autonomía de los niños mejora de acuerdo a la aplicación de estrategias lúdicas, por ello es importante el desarrollo de las diferentes actividades que ayuden a fomentar actividades simbólicas y la imaginación del niño a partir de que este pueda desenvolverse de manera autónoma y también con pensamiento crítico y también en la parte social y emocional.

Además, en los juegos simbólicos se obtuvo que un 71,43% de niños lograron realizarlos, el 14,29% tuvieron éxito a veces y el 14,29% no pudieron cumplirlos. Esto demostró que la mayoría de ellos pudo completar esta tarea; sin embargo, se debería trabajar más sobre estos juegos simbólicos con el 28,58% para mejorar su psicomotricidad gruesa, ya que existe una correlación positiva de 0,797 y una significancia bilateral de 0,01 entre estas variables, buscando las estrategias adecuadas donde el estudiante pueda usar su imaginación y vivencias dando así un valor significativo a su aprendizaje.

Finalmente, el objetivo específico 3, la relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo fue medida según la prueba de Spearman y se halló que existe una correlación positiva de 0,878 y un nivel de significancia bilateral de 0,01. Según Bernate (2021) el juego de reglas se limita por la conciencia que el niño tiene sobre las normas, la complejidad de este tipo de juego está en los conocimientos que tiene el infante en los diversos procesos de su desarrollo cognitivo. Asimismo, afirmando la hipótesis sobre la relación entre las variables se tiene que, Bernate (2021) afirma que los juegos favorecen el desarrollo cognitivo, emocional y motor de los niños, por lo que, deben considerarse en los campos de pedagogía para el desarrollo de la psicomotricidad, sobre todo en infantes.

Pero, al aplicar los juegos de reglas, un 71,43% pudo cumplirlos, el 14,29% lo hicieron a veces y el 14,29% no lo lograron. Concluyendo que la mayoría de ellos pudo superando el 70%; no obstante, se debe apoyar y tratar de aminorar el otro porcentaje (28,58) mediante la práctica constante de estos juegos y de esta manera mejorar su sistema psicomotor grueso, puesto que la relación entre ambas variables está dada por un 0,878 con un nivel de significancia bilateral de 0,01.

Por otro lado, esta investigación obtiene resultados similares a los de Landa et al. (2022), quienes respondieron cómo la asociación con el uso de actividades lúdicas específicas puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras de una manera divertida y asertiva. Para esta investigación también utilizaron similar metodología ya que fue de carácter descriptiva, con un enfoque

cualitativo, la cual nos ayudó a comprender el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso. Asimismo, también lograron demostrar que el disfrute de actividades lúdicas está directamente relacionado con el desarrollo motriz grueso de los estudiantes y, por lo tanto, se muestra como un factor esencial importante en el aumento del autocontrol, el crecimiento motriz y la coordinación del alumnado.

De igual manera, Álvarez y Pazos (2020), quienes realizaron un estudio para aproximarse al conocimiento de los hechos específicos de la práctica motriz y su importancia en el alumnado de los colegios de la ciudad de Vigo - España, siendo estos los del segundo ciclo de educación primaria. Quienes optaron por una metodología mixta, en la que se analizaron datos cualitativos y cuantitativos. Finalmente, concluyeron de manera similar a esta investigación, ya que todos los profesionales consideran importante la formación en motricidad en las clases de Educación Primaria. Sin embargo, más de la mitad, el 58%, considera que no se está haciendo lo suficiente. Por otra parte, sostienen que la formación en las universidades gallegas en materia de motricidad se constata deficiente.

La investigación de Salazar et al. (2018), sobre la base de una educación total para los alumnos es la estimulación que se le brinda a través de las diferentes herramientas que componen un enfocado escenario. Llega a concluir de manera similar a esta investigación, ya que los estudiantes constituyen una construcción de aprendizajes no solo cognitivos, sino socioafectivos y motores a través de la pedagogía lúdica, y está la mejor forma de llevar al estudiante a través del descubrimiento y experimentación de todos los aspectos de sus sensaciones y sus sentidos. Por ello cada etapa del proceso de la ontogénesis debe ser revisada en estudios e interpretación de los datos que se obtienen y así poder seguir mejorando la búsqueda de estrategias que sean de manera recomendada a los contextos de los estudiantes y con ello desarrollar el complementado énfasis de la educación integral.

Fernández y Quiquea (2020) quienes proponen que la lateralidad afecta a los estudiantes y la zona cognitiva, así como está ligada a la parte motora en la psicomotricidad gruesa, en el programa de fortalecimiento de capacidades físicas directamente observada desde el área de educación física. Llega a

determinar, de igual manera que en esta investigación, que la lateralidad es fundamental para el desarrollo de las habilidades físicas y el dominio lateral del estudiante, usando su destreza y logrando un avance parcial en algunos estudiantes y total en otros.

La investigación de Ferrua (2018), llega a resultados similares a esta investigación, a partir de su hipótesis de la psicomotricidad que fue de afianza a las inteligencias múltiples del alumno del primer grado de primaria, de acuerdo a la evaluación estadística que se realizó el estudio de la propuesta del doctor Howard Gardner. Con esto se concluyó que es importante estos programas de intervención donde se le apoye al estudiante a desarrollar sus inteligencias múltiples a través de su psicomotricidad, con esto favorece al rendimiento escolar y cada una de sus habilidades y capacidades físicas, así como la interacción social, la zona emocional y la percepción sensorial a través de los juegos lúdicos, con ello cabe destacar que se aplicó de acuerdo a los estándares del currículo nacional de educación básica escolar, y con ello repercute en su imagen corporal observando así en los estudiantes su posibilidades y limitaciones.

Arcas (2021), en su investigación sobre la psicomotricidad gruesa y cuál es la relación con las relaciones espaciales, realizada en un enfoque cuantitativo y explicativo causal. Teniendo resultados favorables, al igual que en este estudio, de cómo los aspectos motores en el equilibrio, lateralidad y coordinación son importantes para el desarrollo de las relaciones espaciales del educando, por ello es importante desarrollarlas desde temprana edad con juegos.

Otros resultados de investigación similares a este, es el de Valle (2019) en su investigación desarrolla algunas estrategias para que los estudiantes obtengan mayor autonomía en la realización de sus actividades a partir de juegos simbólicos, primero se les aplicó una lista de cotejo del MINEDU sobre autonomía la cual en el primer resultado fue bajo, luego se aplicó los juegos simbólicos sobre el grupo de estudiantes para la cual la información fue de mejor resultado, y así fue en cada uno de los test posteriores aplicados a los estudiantes, lo cual nos deja con la determinación que su investigación a través de la aplicación de estas estrategias en base a las diferentes teorías,

comprobando así que la autonomía de los niños puede seguir mejorando de acuerdo a la aplicación de estrategias lúdicas y así como el desarrollando y la mejorará la autonomía de los estudiantes.

Finalmente, los datos obtenidos como resultados de esta investigación, concuerdan con Briceño (2021), quien menciona que el desarrollo motor del niño es importante desde sus primeros años de vida ya que la madurez cerebral y el sistema nervioso central ayudan a las funciones sensoriales y motoras. Entonces con ello, se debería dar de conocimiento que es importante para el niño desarrollarse a través del juego y la exploración con sus sentidos en medio de la naturaleza y las interacciones del contexto donde esté se encuentra, logrando así desarrollarse no solo en la zona motora sino también la intelectual.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados muestran que las actividades lúdicas inciden en el desarrollo motor grueso de los niños de primer grado de una institución educativa de Chiclayo, lo que nos llevó a pensar que se debe implementar nuevas medidas y métodos de enseñanza que ayude a los estudiantes a seguir mejorando a través de las actividades lúdicas y con ello, aplicando las mejoras necesarias para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
2. Del mismo modo, sobre los juegos de sensorio-motriz, se trabajó buscando la implementación de sesiones de aprendizaje, entonces las sesiones de aprendizaje deben tener temas que apoyen la práctica a través del juego y del uso de los sentidos del estudiante, así se podría apoyar a que su desarrollo sensorial sea progresivo y su desenvolvimiento motor vaya de la mano en un trabajo mutuo a través de las distintas áreas pedagógicas.
3. Agregando a lo anterior, sobre los juegos simbólicos se obtuvo que un 71.43% de niños lograron realizarlos, esto demostró que la mayoría de ellos pudo completar esta tarea; sin embargo, se debería trabajar más sobre estos juegos para mejorar la psicomotricidad gruesa de los infantes, ya que existe una correlación positiva de 0.797 y una significancia bilateral de 0.01 entre estas variables, además que los juegos simbólicos son parte fundamental del desarrollo social y emocional del estudiante, ya que al interactuar en los diferentes escenarios propuestos por ellos mismo y su imaginación aportan mucha creatividad e interacción entre individuos a través del juego.
4. Los juegos de reglas tienen una relación significativa al desarrollo psicomotor grueso, por ello mediante la práctica constante de estos juegos de reglas se mejorará su participación en las actividades diversas donde el estudiante pueda seguir mandos de los simples a los complejos con normalidad, tomando en cuenta su participación y el de los demás.

VII. RECOMEDACIONES

1. Informar sobre los resultados obtenidos en esta investigación con el único fin de que los encargados de la plana docente y profesores, estén al tanto de la relación que existe entre las actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa y se implementen capacitaciones sobre nuevas técnicas de juego para un mejor desarrollo de los niños.
2. El Gerente de la Región de Educación de Lambayeque debe diseñar, proponer e implementar un programa para mejorar la psicomotricidad de los niños mediante la práctica de actividades lúdicas.
3. Los docentes deben tener la iniciativa para informarse y capacitarse sobre nuevos métodos de enseñanza a través de actividades lúdicas para un mejor desempeño pedagógico y una enseñanza significativa de los niños en su psicomotricidad gruesa.
4. Los padres de familia deben ser capacitados y orientados a apoyar desde casa a esta mejora, a través de las actividades lúdicas pueden ayudar a sus hijos a desarrollar la psicomotricidad, implicando deberes que deben cumplirse a partir de actividades sencillas hacia el infante.

REFERENCIAS

- Alcívar, Y. y Rivera, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514.
- Álvarez, Y. y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Primaria en los centros educativos de Vigo, España. *Educación y Pesquisa*, 46.
- Arcas, R. (2021) *Psicomotricidad gruesa y relaciones espaciales en niños de una institución educativa inicial Ica – Perú, 2021*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70372/Arcas_GDPRM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Bernate, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198.
- Boza, J. y Charchabal, D. (2021) Actividad lúdica para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de educación física. *Ciencia y Deporte*. 7(2). 46 – 61. <https://revistas.reduc.edu.cu/index.php/cienciaydeporte/article/view/4020/3702>
- Briceño, G. (2021) *Psicomotricidad y escritura en niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa “Papa Juan Pablo II”, El Milagro - 2020*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57668/Brice%c3%b1o_PGJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Campos, C. (2020). *La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar*. Fundación Universitaria Los Libertadores. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3387/Campos_Claudia_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cuadro, E., de la Cruz, A., Ariza, D., Castro, J. y Contreras, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277).
- Dávila, R. (2018). Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista USS Hacedor*, 2 (1), 72-83. <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Delclós, J. (2018). Ética en la investigación científica. C43-02.pdf <https://www.esteve.org/wp-content/uploads/2018/03/C43-02-1.pdf>
- Espinoza, E. & Calva, D. (2020). La ética en las investigaciones educativas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 333-340. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n4/2218-3620-rus-12-04-333.pdf>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñones, M. (2018). La importancia de la educación motriz en el proceso de enseñanza de la lecto escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA Research Journal*, 3(7), 155-167.
- Fernández, D & Quiquea, L. (2020) *Influencia de la lateralidad en la motricidad de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 40374 Elías Cáceres Lozada del Distrito de Chivay – Provincia de Caylloma, Región Arequipa*. Tesis de maestría. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/11802>
- Ferrua, N. (2018) *Influencia de la psicomotricidad aplicada como actividad corporal en la estimulación de las inteligencias múltiples en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan UGEL 01 San Juan de Miraflores*. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1434/TM%20CE-Cd%203299%20F1%20-%20Ferrua%20Huarcaya.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández – Sampieri, R. & Mendoza (2018) *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial McGraw-Hill Interamericana

- Hernández – Sampieri, R. & Mendoza (2017) *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Sexta Edición. Editorial McGRAW-HILL INTERAMERICANA <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jara, S. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63406/Jara_PSE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Landa, D., Chiliquinga, G., Arroba, G. y Ballesteros, T. (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños. *Conciencia Digital*, 5(1.1), 489-505.
- Luna, J. y Gutiérrez, M. (2021) Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. *Ciencia y Deporte*. 7(2), (1- 16) <https://revistas.reduc.edu.cu/index.php/cienciaydeporte/article/view/4008/3697>
- Mendoza, Y. y Zambrano, S. (2021) Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños entre 10 años y 11 años. *Revista científica Dominio de las Ciencias*. 7(4), 293 -514. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383739>
- Moreira, M. y Alcívar, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1866-1883.
- Oñate, A. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(6), 210-236.
- Parra, M. (2020) Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17). <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

- Piaget, J. (1947). *Psicología de la inteligencia*. Editorial Psique. <https://pdfcoffee.com/piaget-jean-psicologia-de-la-inteligencia-1947-editorial-psiquelav-5-pdf-free.html>
- Pico, D. P. L., Sifas, G. S. C., López, G. A. A., & Casco, T. Y. B. (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 5(1.1), 489-505.
- Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157.
- Ramírez, L. D. V., & Bermudez, A. D. (2020). Herramientas Lúdicas Recreativas en el Fortalecimiento de la Motricidad Gruesa en Miembros Inferiores. *CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CIE*, 1(7), 1-9.
- Rodríguez, M., Gómez, I., Prieto, A., y Gil, P. (2018). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia*, 7(1), 89-106
- Ruiz, A., & Aguilar, M. (2021). EL JUEGO SENSORIOMOTRIZ: UNA EXPERIENCIA PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS. <https://conisen.mx/Memorias-4to-conisen/Memorias/1892-664-Ponencia-doc-%20LISTO.docx.pdf>
- Salazar, E., Uribe, A. y Tomalá, M. (2018). La ludo motricidad en el proceso cognitivo de los niños de primer grado de educación básica, cantón la libertad. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 5(2). <https://doi.org/10.26423/rcpi.v5i2.173>
- Solórzano, J. (2020). Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de "Atención a la Primera Infancia" Guayaquil, 2020. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65849/Solorzano_OLJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Torres, Á., Torres, M., Guevara, P., Franco, L., Quisintuña, V. y Frómeta, E. (2019). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3).
- Valle, B. (2019) *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018*. Tesis de maestría. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8086>
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14.
- Vásquez, G. y Azahuanche, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (11), 805.
- Vázquez, H. I. R., Palchisaca, Z. G. T., Mediavilla, C. M. Á., & Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495.
- Vergara, M. y Molina, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 67.
- Palacios, I., Alonso, R., Cal, M. Calvo, Y., Fernández, F., Gómez, L., López, P., Rodríguez, Y. y Varela, J. (2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. ISBN 978-84-09-10971-5. <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/actividad-ludica>

ANEXOS 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / TIPO/DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
¿Cuál es la relación que hay entre actividad lúdica y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022?	Objetivo General: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022.		VI: Actividades lúdicas			
1. ¿Qué relación entre el juego sensorio-motriz con la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo? 2. ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo? 3. ¿Cuál es la relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo?	Objetivos Específicos: 1. Explicar la relación entre el juego sensorio-motriz y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. 2. Establecer la relación entre el juego simbólico y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. 3. Determinar la relación entre el juego de reglas y la psicomotricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.	Existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor grueso de los niños de primer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo	VD: Psicomotricidad gruesa.	UNIDAD DE ANÁLISIS Estudiantes POBLACIÓN 14 estudiantes	Enfoque: Cuantitativo Tipo: No experimental Diseño: Correlacional	Técnica de Rho Spearman/ Ficha de observación

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades lúdicas	Ejercicio o actividad que busca la práctica lingüística a través del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos hasta crucigramas, puzzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografías, etc. (Palacios et al., 2019)	Son aquellas actividades donde se utiliza la mente. Es un ámbito en el que se pone a prueba las cosas, donde se mezclan el lenguaje y la imaginación.	Juego sensorio-motriz	Exploración	Ficha de observación
				Descubrimiento	
				Comparación	
			Juego simbólico	Actuación	
				Juegos de roles	
				Auto simulación	
			Juego de reglas	Interrelación	
				Respeto	
				Juegos grupales	
Psicomotricidad gruesa	Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina (Piaget, 1947).	Consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permitirá al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y agilidad.	Equilibrio	Equilibrio dinámico	Ficha de observación
				Equilibrio estático	
			Coordinación	Coordinación motora óculo - manual.	
				Coordinación motora del tren inferior.	
				Coordinación motora óculo - pedal.	
				Coordinación motora del tren superior.	
			Agilidad	Velocidad	
				Flexibilidad.	
				Fuerza	
				Espacio – tiempo.	

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Ficha de observación de Actividades Lúdicas

Autora y evaluadora: Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

Nombre y Apellidos del estudiante: _____

Grado y sección: _____ Talla: _____ Peso: _____ Edad: _____

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera de acuerdo al ítem:

No logrado (1) A veces (2) Logrado (3)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA VALORACIÓN		
			No logrado (1)	A veces (2)	Logrado (3)
Juego sensorio-motriz	Exploración	1.Mientras juega, utiliza todos sus sentidos (tacto, olfato, vista).			
	Descubrimiento	2.Puede reconocer las partes del cuerpo.			
	Comparación	3.Identifica las cantidades de objetos de acuerdo al juego.			
Juego simbólico	Actuación	4.Representa a personajes de sus dibujos preferidos.			
		5.Crea historias y realiza una representación de las mismas a través del ritmo de su cuerpo con música.			
	Juego de roles	6.Planifica su juego.			

		7.Elabora reglas que le permitan jugar a todos sus compañeros			
	Auto simulación	8.Usa trucos para representar algunos juegos.			
Juego de reglas	Interrelación	9.Comparte el área de juego con otros compañeros de equipo.			
		10.Comparte con sus compañeros los objetos para poder jugar.			
	Respeto	11.Acepta correctamente los roles del juego.			
		12.Sigue las reglas establecidas al principio del juego.			
	Juegos grupales	13.Acepta a sus compañeros como parte de su equipo.			
		14.Realiza las actividades lúdicas integrando a sus compañeros de juego.			

De los 14 indicadores

NIVELES	
14 - 23	BAJO
24 - 33	REGULAR
34 - 43	ALTO

ANEXO 4: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS – VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

VARIABLE: ACTIVIDADES LÚDICAS														
	JUEGO SENSORIO - MOTRIZ			JUEGO SIMBOLICO					JUEGO DE REGLAS					
	EXPLORACIÓN	DESCUBRIMIENTO	COMPARACIÓN	ACTUACIÓN		JUEGO DE ROLES		AUTOSIMULACIÓN	INTERRELACIÓN		RESPETO		JUEGOS GRUPALES	
PARTICIPANTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2
2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3
3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2
4	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	14

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

ANEXO 5: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa

Autora y evaluadora: Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

Nombre y Apellidos del estudiante: _____

Grado y sección: _____ Talla: _____ Peso: _____ Edad: _____

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que usted considera de acuerdo al ítem:

No logrado (1) A veces (2) Logrado (3)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA VALORACIÓN		
			No logrado (1)	A veces (2)	Logrado (3)
Equilibrio	Equilibrio dinámico	1. Corre de forma coordinada, manteniendo el equilibrio a diferentes distancias.			
		2. Realiza movimientos con diferentes ritmos con el cuerpo con música.			
	Equilibrio estático	3. Mantiene el equilibrio al realizar la postura del árbol.			
		4. Utiliza un solo pie al saltar.			
Coordinación	Coordinación motora óculo - manual.	5. Hace movimientos coordinados ojo a mano, como dar bote al balón de un punto fijo a otro.			
		6. Realiza movimientos coordinados de su cuerpo al trasladar el balón rebotando entre los aros formados linealmente.			

	Coordinación motora del tren inferior.	7. Camina con coordinación sobre la línea de un punto al otro punto.			
		8. Lleva un objeto sobre la cabeza caminando entre los conos en zig - zag.			
	Coordinación motora óculo - pedal.	9. Traslada el balón de un punto a otro con sus pies de forma lineal.			
		10. Traslada el balón de un punto a otro con sus pies entre los conos.			
	Coordinación motora del tren superior.	11. Realiza movimientos precisos al lanzar el objeto a la caja.			
		12. Realiza el traslado de un objeto sobre otro objeto usando sus manos de un lugar a otro sin dejarlo caer.			
Agilidad	Velocidad	13. Realiza movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.			
		14. Adapta su cuerpo a las distintas velocidades de acuerdo a los circuitos motores.			
	Flexibilidad.	15. Realiza a voltereta hacia adelante durante la actividad física.			
		16. Realiza el rodamiento lateral en el circuito motor.			

	Fuerza	17.Realiza el lanzamiento del balón con las manos a distancias largas.			
		18.Realiza el lanzamiento del con el pie a distancias largas.			
	Espacio – tiempo.	19.Utiliza su lado dominante en la mayoría de las actividades.			

De los 19 indicadores

Cuánto para determinar

NIVELES	
19 - 30	BAJO
31 - 43	REGULAR
44 - 56	ALTO

ANEXO 6: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS – VARIABLE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA																			
	EQUILIBRIO				COORDINACIÓN								AGILIDAD						
	EQUILIBRIO DINÁMICO		EQUILIBRIO ESTÁTICO		COORDINACIÓN MOTORA ÓCULO-MANUAL		COORDINACIÓN MOTORA DEL TREN INFERIOR		COORDINACIÓN MOTORA ÓCULO-PEDAL		COORDINACIÓN MOTORA DEL TREN SUPERIOR		VELOCIDAD		FLEXIBILIDAD		FUERZA		ESPACIO-TIEMPO
PARTICIPANTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3
2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
4	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,777	19

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

ANEXO 7: FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - 1

TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	Juego sensorio motor	Exploración	Mientras juega, utiliza todos sus sentidos (tacto, olfato, vista).	X		X		X		X		
		Descubrimiento	Puede reconocer las partes del cuerpo.	X		X		X		X		
		Comparación	Identifica las cantidades de objetos de acuerdo al juego.	X		X		X		X		
	Juego simbólico	Actuación	Representa a personajes de sus dibujos preferidos.	X		X		X		X		
			Crea historias y realiza una representación de las mismas a través del ritmo de su cuerpo con música.	X		X		X		X		
		Juego de roles	Planifica su juego.	X		X		X		X		
			Elabora reglas que le permitan jugar a todos sus compañeros	X		X		X		X		
	Auto simulación	Usa trucos para representar algunos juegos.	X		X		X		X			
	Juego de reglas	Interrelación	Comparte el área de juego con otros compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Comparte con sus compañeros los objetos para poder jugar.	X		X		X		X		
		Respeto	Acepta correctamente los roles del juego.	X		X		X		X		
			Sigue las reglas establecidas al principio del juego.	X		X		X		X		
Juegos grupales		Acepta a sus compañeros como parte de su equipo	X		X		X		X			
Psicomotricidad gruesa	equilibrio dinámico	Camina y corre de manera normal y segura, manteniendo el equilibrio a diferentes distancias.	X		X		X		X			
		Realiza movimientos con diferentes ritmos con el cuerpo con música.	X		X		X		X			
	Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio al realizar la postura del árbol.	X		X		X		X			
		Utiliza un solo pie al saltar.	X		X		X		X			
	coordinación		Hace movimientos coordinados ojo a mano, como dar bote al balón de un punto fijo a otro.	X		X		X		X		

		Coordinación motora óculo - manual	Realiza movimientos coordinados de su cuerpo al trasladar el balón rebotando entre los aros formados linealmente.	X		X		X		X			
		Coordinación motora el tren inferior	Camina con coordinación sobre la línea de un punto al otro punto.	X		X		X		X			
			Lleva un objeto sobre la cabeza caminando entre los conos en zig - zag.	X		X		X		X			
		Coordinación motora óculo - pedal	Traslada el balón de un punto a otro con sus pies de forma lineal.	X		X		X		X			
			Traslada el balón de un punto a otro con sus pies entre los conos.	X		X		X		X			
		Coordinación motora del tren superior	Realiza movimientos precisos al lanzar el objeto a la caja.	X		X		X		X			
			Realiza el traslado de un objeto sobre otro objeto usando sus manos de un lugar a otro sin dejarlo caer.	X		X		X		X			
		Agilidad	Velocidad	Realiza movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.	X		X		X		X		
				Adapta su cuerpo a las distintas velocidades de acuerdo a los circuitos motores.	X		X		X		X		
			Flexibilidad	Realiza a voltereta hacia adelante durante la actividad física.	X		X		X		X		
Realiza el rodamiento lateral en el circuito motor.	X				X		X		X				
Fuerza	Realiza el lanzamiento del balón con las manos a distancias largas.		X		X		X		X				
	Realiza el lanzamiento del con el pie a distancias largas.		X		X		X		X				
Espacio - tiempo	Utiliza su lado dominante en la mayoría de las actividades.	X		X		X		X					

Grado y Nombre del Experto: Mg. Sadán Yupanqui Rojas Carlos

Firma del experto :



DNI: 74613650.

N° de Colegiatura: 167461365

EXPERTO EVALUADOR

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de observación de Actividades Lúdicas

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa.

3. TESISISTA

Br.: Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

4. DECISIÓN

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 05 de julio de 2022



Firma/DNI: 74613650.
N° de Colegiatura: 1674613650.
SADAN YUPANQUI ROJAS CARLOS



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **ROJAS CARLOS**
Nombres **SADAN YUPANQUI**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **74613650**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **21/06/21**
Resolución/Acta **0363-2021-UCV**
Diploma **052-116373**
Fecha Matriculación **01/04/2019**
Fecha Egreso **17/01/2021**

Fecha de emisión de la constancia:
07 de Setiembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000899333

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 07/09/2022 21:57:07-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - 2

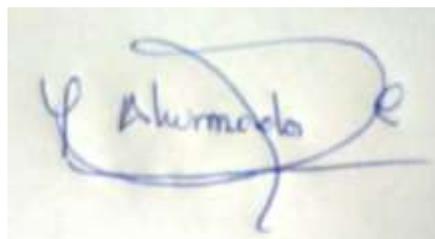
TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	Juego sensorio motor	Exploración	Mientras juega, utiliza todos sus sentidos (tacto, olfato, vista).	X		X		X		X		
		Descubrimiento	Puede reconocer las partes del cuerpo.	X		X		X		X		
		Comparación	Identifica las cantidades de objetos de acuerdo al juego.	X		X		X		X		
	Juego simbólico	Actuación	Representa a personajes de sus dibujos preferidos.	X		X		X		X		
			Crea historias y realiza una representación de las mismas a través del ritmo de su cuerpo con música.	X		X		X		X		
		Juego de roles	Planifica su juego.	X		X		X		X		
			Elabora reglas que le permitan jugar a todos sus compañeros	X		X		X		X		
	Auto simulación	Usa trucos para representar algunos juegos.	X		X		X		X			
	Juego de reglas	Interrelación	Comparte el área de juego con otros compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Comparte con sus compañeros los objetos para poder jugar.	X		X		X		X		
		Respeto	Acepta correctamente los roles del juego.	X		X		X		X		
			Sigue las reglas establecidas al principio del juego.	X		X		X		X		
		Juegos grupales	Acepta a sus compañeros como parte de su equipo	X		X		X		X		
			Realiza las actividades lúdicas integrando a sus compañeros de juego.	X		X		X		X		
Psicomotricidad gruesa	equilibrio	Equilibrio dinámico	Camina y corre de manera normal y segura, manteniendo el equilibrio a diferentes distancias.	X		X		X		X		
			Realiza movimientos con diferentes ritmos con el cuerpo con música.	X		X		X		X		
	Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio al realizar la postura del árbol.	X		X		X		X			
		Utiliza un solo pie al saltar.	X		X		X		X			
	Coordinación	Coordinación motora óculo - manual	Hace movimientos coordinados ojo a mano, como dar bote al balón de un punto fijo a otro.	X		X		X		X		
			Realiza movimientos coordinados de su cuerpo al trasladar el balón rebotando entre los aros formados linealmente.	X		X		X		X		

	Coordinación motora el tren inferior	Coordinación motora el tren inferior	Camina con coordinación sobre la línea de un punto al otro punto.	X		X		X		X		
			Lleva un objeto sobre la cabeza caminando entre los conos en zig - zag.	X		X		X		X		
		Coordinación motora óculo - pedal		Traslada el balón de un punto a otro con sus pies de forma lineal.	X		X		X		X	
				Traslada el balón de un punto a otro con sus pies entre los conos.	X		X		X		X	
		Coordinación motora del tren superior		Realiza movimientos precisos al lanzar el objeto a la caja.	X		X		X		X	
				Realiza el traslado de un objeto sobre otro objeto usando sus manos de un lugar a otro sin dejarlo caer.	X		X		X		X	
	Agilidad	Velocidad		Realiza movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.	X		X		X		X	
				Adapta su cuerpo a las distintas velocidades de acuerdo a los circuitos motores.	X		X		X		X	
		Flexibilidad		Realiza a voltereta hacia adelante durante la actividad física.	X		X		X		X	
				Realiza el rodamiento lateral en el circuito motor.	X		X		X		X	
Fuerza			Realiza el lanzamiento del balón con las manos a distancias largas.	X		X		X		X		
			Realiza el lanzamiento del con el pie a distancias largas.	X		X		X		X		
Espacio - tiempo			Utiliza su lado dominante en la mayoría de las actividades.	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Yamir Antonio Ahumada Cachay

Firma del experto :



DNI: 16668015.

EXPERTO EVALUADOR

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de observación de Actividades Lúdicas

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa.

3. TESISISTA

Br.: Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

4. DECISIÓN

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 05 de julio de 2022



Firma/DNI: 16668015.

YAMIR ANTONIO AHUMADA CACHAY



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	AHUMADA CACHAY
Nombres	YAMIR ANTONIO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16668015

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO
Secretario General	BELLOMO MONTALVO GIOCONDA CARMELA
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	01/08/16
Resolución/Acta	0331-2016-UCV
Diploma	UCV35769
Fecha Matrícula	01/03/2014
Fecha Egreso	30/03/2015

Fecha de emisión de la constancia:
07 de Setiembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 000889336

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 07/09/2022 22:02:21-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - 3

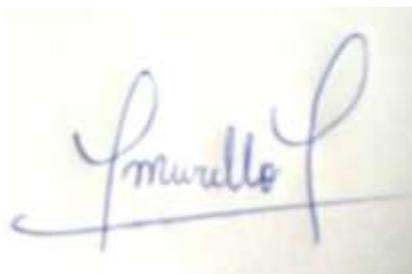
TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	Juego sensorio motor	Exploración	Mientras juega, utiliza todos sus sentidos (tacto, olfato, vista).	X		X		X		X		
		Descubrimiento	Puede reconocer las partes del cuerpo.	X		X		X		X		
		Comparación	Identifica las cantidades de objetos de acuerdo al juego.	X		X		X		X		
	Juego simbólico	Actuación	Representa a personajes de sus dibujos preferidos.	X		X		X		X		
			Crea historias y realiza una representación de las mismas a través del ritmo de su cuerpo con música.	X		X		X		X		
		Juego de roles	Planifica su juego.	X		X		X		X		
			Elabora reglas que le permitan jugar a todos sus compañeros	X		X		X		X		
	Auto simulación	Usa trucos para representar algunos juegos.	X		X		X		X			
	Juego de reglas	Interrelación	Comparte el área de juego con otros compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Comparte con sus compañeros los objetos para poder jugar.	X		X		X		X		
		Respeto	Acepta correctamente los roles del juego.	X		X		X		X		
			Sigue las reglas establecidas al principio del juego.	X		X		X		X		
Juegos grupales		Acepta a sus compañeros como parte de su equipo	X		X		X		X			
Psicomotricidad gruesa	equilibrio	Equilibrio dinámico	Camina y corre de manera normal y segura, manteniendo el equilibrio a diferentes distancias.	X		X		X		X		
			Realiza movimientos con diferentes ritmos con el cuerpo con música.	X		X		X		X		
	Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio al realizar la postura del árbol.	X		X		X		X			
		Utiliza un solo pie al saltar.	X		X		X		X			
	coordinación		Hace movimientos coordinados ojo a mano, como dar bote al balón de un punto fijo a otro.	X		X		X		X		

		Coordinación motora óculo - manual	Realiza movimientos coordinados de su cuerpo al trasladar el balón rebotando entre los aros formados linealmente.	X		X		X		X		
		Coordinación motora el tren inferior	Camina con coordinación sobre la línea de un punto al otro punto.	X		X		X		X		
			Lleva un objeto sobre la cabeza caminando entre los conos en zig - zag.	X		X		X		X		
		Coordinación motora óculo - pedal	Traslada el balón de un punto a otro con sus pies de forma lineal.	X		X		X		X		
			Traslada el balón de un punto a otro con sus pies entre los conos.	X		X		X		X		
		Coordinación motora del tren superior	Realiza movimientos precisos al lanzar el objeto a la caja.	X		X		X		X		
			Realiza el traslado de un objeto sobre otro objeto usando sus manos de un lugar a otro sin dejarlo caer.	X		X		X		X		
		Agilidad	Velocidad	Realiza movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.	X		X		X		X	
				Adapta su cuerpo a las distintas velocidades de acuerdo a los circuitos motores.	X		X		X		X	
			Flexibilidad	Realiza a voltereta hacia adelante durante la actividad física.	X		X		X		X	
Realiza el rodamiento lateral en el circuito motor.	X				X		X		X			
Fuerza	Realiza el lanzamiento del balón con las manos a distancias largas.		X		X		X		X			
	Realiza el lanzamiento del con el pie a distancias largas.		X		X		X		X			
Espacio - tiempo	Utiliza su lado dominante en la mayoría de las actividades.	X		X		X		X				

Grado y Nombre del Experto: Mg. Jackeline Patricia Murillo Tapia

Firma del experto :



DNI: 16748220.

EXPERTO EVALUADOR

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de Primaria, de una institución educativa de Chiclayo.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de observación de Actividades Lúdicas

Ficha de observación de Psicomotricidad Gruesa.

3. TESISISTA

Br.: Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

4. DECISIÓN

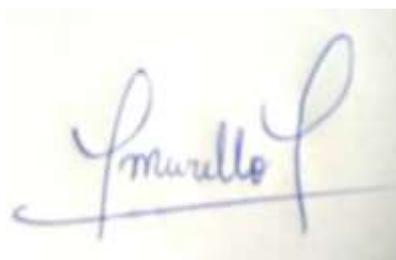
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 10 de julio de 2022



Firma/DNI: 16748220.
JACKELINE PATRICA MURILLO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MURILLO TAPIA**
Nombres **JACKELINE PATRICIA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16748220**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Decano **MOYA RONDO RAFAEL MARTIN**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **05/04/2013**
Resolución/Acta **0406-2013-UCV**
Diploma **A1532716**
Fecha Matrícula **Sin información (****)**
Fecha Egreso **Sin información (****)**

Fecha de emisión de la constancia:
07 de Setiembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000899338

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 07/09/2022 22:04:01-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>

ANEXO 8: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN



I.E.P. "LA ANUNCIATA"
Teléfono 939 505 355



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chiclayo, 18 de julio de 2022

AUTORIZACIÓN

La que suscribe, HNA. BLANCA CIEZA PÉREZ, Directora de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "LA ANUNCIATA" ubicada en la Prolongación de la Av. Balta Norte s/n, Urbanización Carlos Stein, Sector "El Obelisco, Distrito José Leonardo Ortiz.

Que, visto la solicitud presentada, se le brindará las facilidades a **CARMEN GABRIELA VÁSQUEZ ZAVALETA** para desarrollar las acciones necesarias y pertinentes en la realización de su trabajo de investigación titulado: **"Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de primer grado de primaria, en una Institución Educativa de Chiclayo"** y así obtener la Maestría con mención en Psicología Educativa, en la Universidad César Vallejo, filial Chiclayo.

Se expide la presente como respuesta a la solicitud emitida por su distinguida Institución.



Hna. Blanca Cieza Pérez
DIRECTORA

ANEXO 9: SESIONES DE CLASE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1. Título : Me divierto con mis actividades lúdicas.
2. Unidad : IV - “Promovemos en familia el cuidado de la casa común, en nuestro distrito de José Leonardo Ortiz”
3. Fecha : 08 de julio 2022
4. Tiempo : 90 minutos
5. Grado y sección: 1er grado A
6. Docente : Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO(S) PRECISADO(S)	EVALUACIÓN	
				TÉCNICA	INSTRUMENTO
Educación física	Se desenvuelve a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos en distintas bases de sustentación.	Observación	Ficha de observación.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA <ul style="list-style-type: none">• Valor: Flexibilidad y apertura.• Actitudes: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas				
COMPETENCIA TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none">• Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC.• Gestiona su aprendizaje de manera autónoma				

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciaremos explicando el tema de la clase “Me divierto con mis actividades lúdicas” y lo que se realizará a través de sus actividades lúdicas y el movimiento de su cuerpo, también se les indicará algunos acuerdos de convivencia para realizar la clase de manera ordenada. Empezaremos con la batalla del calentamiento, con movimientos articulares de circunducción de cuello – cabeza, hombros, muñecas, cadera, rodillas, tobillos y luego elongaciones de sus extremidades superiores, flexiones de rodillas y estiramientos del tren superior e inferior.</p> <p>Luego se les enviará a rehidratarse y formar en 5 columnas de 3 niñas, en la cual la docente realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Sabes porque es importante realizar la activación corporal antes de las actividades físicas? ¿En que nos beneficia las actividades lúdicas?</p> <p>Desarrollaremos el desempeño “Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos en distintas bases de sustentación.”</p>	Parlante USB	20'
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Empezaremos realizando las actividades lúdicas siguientes: <ol style="list-style-type: none"> 5. “El caminito de obstáculos” Iniciaremos el circuito motor caminado por la línea recta, luego llevará en su cabeza un platillo, seguidamente dejará el platillo y correrá a su máxima velocidad, cuando llegue al siguiente cono saltará en un pie. 6. Jugando con el balón: Empezará en el cono principal tomando un balón y lo hará rebotar, luego seguirá rebotando, pero dentro de unos aros y cuando llegué a los platillos llevará el balón con los pies en línea recta y luego en zig – zag a través de los platillos, finalmente tomará el balón con las manos para trasladarlo a la caja donde lo dejará. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de trapo. - Aros. - Conos. - Platillos. - Colchoneta. - Parlante. - USB. - Balones de vóley. - Caja. 	50'

	<p>Realizaremos una pausa para hidratarnos y descansar.</p> <p>7. Lanzando pelotitas Para está actividad lúdica, necesitaremos colocarnos en columnas de 3 estudiantes, al frente de ellas tendrán una caja y a su lado pelotitas de trapo, al silbatazo lanzarán las pelotitas dentro de la caja. Luego realizarán el mismo trabajo, pero en una distancia más larga usando su mano dominante. También lanzarán la pelotita de trapo con el pie con el objetivo que entre en la caja.</p> <p>8. Ruedo y me traslado de lugar. Para está actividad las estudiantes tendrán como objetivo trasladar los balones de trapo de un lugar a otro, realizando el rodamiento lateral sobre las colchonetas. Como variante, realizarán el mismo trabajo, pero con el rodamiento hacia adelante.</p>		
SALIDA	<p>Para finalizar, nos hidrataremos y nos colocaremos en la posición de cúbito dorsal para realizar la relajación para nuestro cuerpo:</p> <p>Iniciaremos con el cuento: "Soy un árbol", aquí los estudiantes seguirán la historia narrada por la maestra:</p> <p>Una semillita (los estudiantes de cúbito ventral) calló en la tierra y con el tiempo está creció (se colocarán sentado en cuclillas), con el tiempo y con el cuidado necesario está creció (se levantan e inhalan y exhalan), empezaron a salir sus ramas (sus brazos los extienden a los lados y hacia arriba) y le empezaron a salir hojitas (con ello los estudiantes elevan su pie colocando sobre la pierna contraria siempre inhalando y exhalando). Un día vino un viento fuerte (los niños se mueven) pero como este árbol era fuerte no le paso nada, así con muchos años siguió siempre lindo y fuerte en su ambiente.</p> <p>¿Cómo se han sentido en clase?</p> <p>¿les ha gustado las actividades lúdicas?</p> <p>¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido más?</p>	- Colchoneta	20'

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1. Título : Exploro mis aprendizajes con mi cuerpo.
2. Unidad : IV - “Promovemos en familia el cuidado de la casa común, en nuestro distrito de José Leonardo Ortiz”
3. Fecha : 12 de julio 2022
4. Tiempo : 90 minutos
5. Grado y sección : 1er grado A
6. Docente : Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO(S) PRECISADO(S)	EVALUACIÓN	
				TÉCNICA	INSTRUMENTO
Educación física	Se desenvuelve a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente 	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos.	Observación	Ficha de observación
ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA <ul style="list-style-type: none"> • Valor: Flexibilidad y apertura. • Actitudes: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas 				
COMPETENCIA TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC. • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma 				

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciaremos explicando el tema de la clase “Exploro mis aprendizajes con mi cuerpo” y lo que se realizará a través de sus actividades lúdicas y el movimiento de su cuerpo, también se les indicará algunos acuerdos de convivencia para realizar la clase de manera ordena. Empezaremos con el juego “Estatuas” en las cuales los estudiantes irán realizando movimientos articulares de circunducción de cuello – cabeza, hombros, muñecas, cadera, rodillas, tobillos y luego elongaciones de sus extremidades superiores, flexiones de rodillas y estiramientos del tren superior e inferior y al momento de decir la palabra “estatuas” quedarán quietos.</p> <p>Luego se les enviará a rehidratarse, mientras tanto la docente realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué movimientos corporales te parecen más fáciles de la activación corporal? ¿cuál es el juego favorito que más prácticas?</p> <p>Desarrollaremos el desempeño “Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos.”</p>	Parlante USB	20’
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Empezaremos realizando las actividades lúdicas siguientes: <ol style="list-style-type: none"> a. “La cacería de liebres” Iniciaremos se colocarán aros en el campo deportivos, las niñas se colocarán dentro de un aro excepto una que será quién cazará. Al iniciar el juego, el docente dirá liebres al campo y todas correrán, de la nada saldrá la estudiante que caza que será el lobo y empezará la persecución. Se irán quitando aros de acuerdo a las estudiantes que sean atrapadas. b. “Muevo mi cuerpo” Con la canción “El mismo sol” realizaremos diferentes movimientos con el balón, rebotes en el suelo, lanzamientos hacia el aire, patear el balón, girar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de trapo. - Aros. - Conos. - Platos. - Colchoneta . - Parlante. - USB. - Balones de vóley. - Caja. - 	50’

	<p>Realizaremos una pausa para hidratarnos y descansar.</p> <p>c. ¡Yo le paso el balón ... Para esta actividad lúdica, necesitaremos una pelota, un estudiante lanzará el balón al aire y al que nombre tendrá que recogerlo y empezar a correr hasta atrapar a alguien.</p> <p>d. El camarero. Para esta actividad las estudiantes se reunirán en parejas y tendrán como objetivo trasladar una pelota de trapo que estará ubicada encima de una hoja bond.</p>		
SALIDA	<p>Para finalizar, nos hidrataremos y nos colocaremos en la posición de cúbito dorsal para realizar la relajación para nuestro cuerpo:</p> <p>Iniciaremos con algunas posturas de yoga, inhalando y exhalando realizaremos la postura del perro Yogui, la serpiente "Roa" y el gato "Micifuz".</p> <p>¿Cómo se han sentido en clase?</p> <p>¿les ha gustado las actividades lúdicas?</p> <p>¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido más?</p>	- Colchoneta	20'

Prof. Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

1. Título : Mis movimientos corporales.
2. Unidad : IV - "Promovemos en familia el cuidado de la casa común, en nuestro distrito de José Leonardo Ortiz"
3. Fecha : 13 de julio 2022
4. Tiempo : 90 minutos
5. Grado y sección : 1er grado A
6. Docente : Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO(S) PRECISADO(S)	EVALUACIÓN	
				TÉCNICA	INSTRUMENTO
Educación física	Se desenvuelve a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente 	Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones "arriba-abajo", "dentro-fuera", "cerca-lejos".	Observación	Ficha de observación.
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p style="text-align: center;">ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor: Flexibilidad y apertura. • Actitudes: Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas 				
COMPETENCIA TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC. • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma 				

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Iniciaremos explicando el tema de la clase "Mis movimientos corporales" y lo que se realizará a	Parlante USB	20'

	<p>través de sus actividades lúdicas y el movimiento de su cuerpo, también se les indicará algunos acuerdos de convivencia para realizar la clase de manera ordenada. Empezaremos con el juego “En el parque...”, los estudiantes van realizando movimientos articulares de circunducción de cuello – cabeza, hombros, muñecas, cadera, rodillas, tobillos y luego elongaciones de sus extremidades superiores, flexiones de rodillas y estiramientos del tren superior e inferior.</p> <p>Luego se les enviará a rehidratarse y regresar para sentarse en un círculo:</p> <p>¿Cuál es la derecha? ¿Cuál es la izquierda? ¿Qué mano usan más para realizar sus actividades? Y ¿en sus pies, ¿cuál lo usan para patear?</p> <p>Desarrollaremos el desempeño “Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba- abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”.”</p>		
PROCESO	<p>Empezaremos realizando las actividades lúdicas siguientes:</p> <p>a. “El ciempiés” Los estudiantes se colocan en una columna ordenados y con sus pies separados, el último estudiante tomara un balón y lo lanzará por debajo, luego irá corriendo hasta el inicio y lo lanzará de vuelta para que el último niño nuevamente realice la misma acción. Realizaremos una pausa para hidratarnos y descansar.</p> <p>b. El puente El estudiante tendrá a la mano dos hojas, estará ubicado en un punto y pasará hacia la meta usando solo las hojas, necesita usar su lado dominante, equilibrio y coordinación.</p> <p>c. Barrer la casa. En el espacio disponible del campo deportivo estarán esparcidos los balones, las estudiantes estarán en una línea de meta y al silbatazo saldrán con bastones para llevar los balones a final los balones y reunirlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de trapo. - Aros. - Conos. - Platicos. - Colchoneta. - Parlante. - USB. - Balones de vóley. - Caja. 	50’
SALIDA	<p>Para finalizar, nos hidrataremos y nos colocaremos en la posición de cúbito dorsal para realizar la relajación para nuestro cuerpo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colchoneta 	20’

	<p>Iniciaremos con posturas de yoga para poder relajarnos e inhalar y exhalar, la postura “dormido”, “cigüeña”, “montaña”.</p> <p>¿Cómo se han sentido en clase?</p> <p>¿les ha gustado las actividades lúdicas?</p> <p>¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido más?</p>		
--	---	--	--

Prof. Carmen Gabriela Vásquez Zavaleta