

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

“PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS PREESCOLARES, EN LA MODALIDAD NO PRESENCIAL TRUJILLO, 2021”

Línea de investigación:

Proceso de aprendizaje - Enseñanza

AUTORAS:

Br. Vásquez Chero, Katherine Mirella

Br. Veneros Zavaleta, Conni Marianella

Jurado Evaluador:

Presidente: Luz Maricela Sánchez Abanto

Secretario: Ketty Cecilia Horna Álvarez

Vocal: Marianela Che León Alfaro

ASESOR:

Dra. Rebaza Vásquez, Walter Oswaldo

Código Orcid: [0000-0001-5545-151X](https://orcid.org/0000-0001-5545-151X)

TRUJILLO – PERÚ

2022

Fecha de sustentación: 2022/11/21

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

“PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS PREESCOLARES, EN LA MODALIDAD NO PRESENCIAL TRUJILLO, 2021”

Línea de investigación:

Proceso de aprendizaje - Enseñanza

AUTORAS:

Br. Vásquez Chero, Katherine Mirella

Br. Veneros Zavaleta, Conni Marianella

Jurado Evaluador:

Presidente: Luz Maricela Sánchez Abanto

Secretario: Ketty Cecilia Horna Álvarez

Vocal: Marianela Che León Alfaro

ASESOR:

Dra. Rebaza Vásquez, Walter Oswaldo

Código Orcid: [0000-0001-5545-151X](https://orcid.org/0000-0001-5545-151X)

TRUJILLO – PERÚ

2022

Fecha de sustentación: 2022/11/21

DEDICATORIA

A Dios, por darme la fortaleza y guía de seguir adelante y lograr terminar mi carrera.

A mis padres Carlos y Juana por su constante ejemplo de perseverancia y amor, por brindarme su apoyo incondicional en cada paso que doy en mi vida, haciendo esto posible poder lograr mis metas.

A mi esposo Yoe, por su amor, ánimo y apoyo incondicional en cada momento de este nuevo paso.

A mis hermanos Rubén, Fita, Carlos y Diana, por su cariño, palabras de aliento y ánimo para seguir logrando mis objetivos.

Gracias por su amor y por confiar en mí.

Katherine Vásquez

A Dios por guiar con sabiduría cada uno de mis pasos y brindarme su fortaleza para culminar esta etapa de mi formación profesional.

A mis padres Hildebrando y Angelita, por sus consejos y apoyo incondicional a lo largo de toda mi vida, siendo mi mayor motivación para seguir adelante.

A mis hermanos Darwin, Daniel, Iris y Anyela, por estar siempre presente y ser mi mayor soporte en todo momento.

A mis niños maravillosos Alessia, Liam, Carlos y Zisary, porque su cariño y alegría reconforta mi corazón cada día.

Conni Veneros

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirnos día a día, por ser el apoyo y fortaleza para seguir logrando nuestras metas.

A nuestro asesor de tesis el Mg. Walter Rebaza Vásquez por compartir sus conocimientos para guiarnos con experiencia y profesionalismo durante el proceso de investigación.

A las docentes de la Escuela de educación inicial que con sabiduría, conocimiento y apoyo nos motivaron a seguir creciendo profesionalmente.

A nuestra familia por su confianza y apoyo brindado para culminar la carrera, este logro alcanzado es gracias a ustedes.

Las autoras

RESUMEN

La presente investigación se orientó con el objetivo de proponer actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021. Es una investigación básica y de nivel descriptivo, con un diseño no experimental, por lo que no es necesario formular hipótesis. La muestra estuvo integrada por 33 maestras de inicial de instituciones públicas y privadas, quienes voluntariamente participaron del estudio, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia. La técnica de recojo fue la encuesta y el instrumento un cuestionario, sometido al rigor de la validez y confiabilidad; el primero a través de la metodología de juicio de expertos y la segunda a través de la prueba piloto, obteniéndose un alfa de Cronbach de 0,947.

Los resultados evidencian una diversidad de actividades lúdicas propuestas. En la dimensión esquema corporal predomina los circuitos motores, en la dimensión lateralidad predomina los juegos con obstáculos y en la dimensión equilibrio parase en un pie. La variedad de actividades lúdicas propuestas contribuye en la formación integral de los niños, permitiendo de manera eficaz y eficiente en el desarrollo de la motricidad gruesa y el logro de la autonomía en niños preescolares. Por lo tanto, se concluye que, la planificación y la ejecución de actividades lúdicas, favorecen el desarrollo motriz, como dimensión fundamental en el desarrollo integral del niño.

La investigación aporta a la teoría científica, demostrando que, el juego es parte de la inteligencia del infante, porque le permite representar la realidad, según su periodo evolutivo. De esta manera las diferentes formas que toma el juego en el transcurso del desarrollo del niño son el resultado de los cambios que producen al mismo tiempo las estructuras mentales.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, motricidad, esquema corporal, lateralidad, equilibrio.

ABSTRACT

The present investigation was oriented with the objective of proposing playful activities, to develop gross motor skills in preschool children, in the non-face-to-face modality, Trujillo-2021. It is a basic and descriptive level research, with a non-experimental design, so it is not necessary to formulate hypotheses. The sample consisted of 33 teachers from public and private initial institutions, who voluntarily participated in the study, the sampling was non-probabilistic for convenience. The collection technique was the survey and the instrument was a questionnaire, subjected to the rigor of validity and reliability; the first through the expert judgment methodology and the second through the pilot test, obtaining an alpha of 0,947.

The results show a diversity of recreational activities proposed. In the body dimension motor circuits predominate, in the laterality dimension games with obstacles predominate and in the balance dimension standing on one foot. The variety of recreational activities proposed contributes to the comprehensive education of children, allowing effective and efficient development of gross motor skills and the achievement of autonomy in preschool children. Therefore, it is concluded that the planning and execution of recreational activities favor motor development, as a fundamental dimension in the integral development of the child.

The research contributes to the scientific theory, demonstrating that the game is part of the infant's intelligence, because it allows him to represent reality, according to his evolutionary period. In this way, the different forms that the game takes in the course of the child's development are the result of the changes that the mental structures produce at the same time.

Keywords: Playful strategies, motor skills, body scheme, laterality, balance.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Cumpliendo con las disposiciones generales del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego, presento la tesis titulada: “Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021”, después de culminar nuestros estudios en nuestra prestigiosa universidad, en la cual fuimos formadas en el ámbito profesional y personal, contribuyendo al desarrollo de nuestra sociedad y nuestro país.

La presente investigación fue desarrollada con el propósito de obtener el Título profesional de Licenciadas en Educación Inicial. Por otro lado, el presente estudio es el resultado de nuestra formación profesional, en el que agradecemos a cada uno de nuestros docentes, quienes nos acompañaron a lo largo de nuestra carrera profesional, consolidando nuestra vocación de servicio; así mismo, esperamos que esta investigación sea considerada como un antecedente de estudio para investigaciones con similares características.

Ante lo expuesto, señores miembros del jurado, dejamos a vuestra consideración el presente informe de investigación para su revisión y recomendaciones de mejora.

Atentamente,

Br. Katherine Mirella Vásquez Chero

Br. Conni Marianella Veneros Zavaleta

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
PRESENTACIÓN	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Problema de investigación:.....	13
1.2. Objetivos:.....	16
1.3. Justificación del estudio:	17
II. MARCO DE REFERENCIA.....	19
2.1. Antecedentes del estudio.....	19
2.2. Marco teórico	22
2.3. Marco conceptual	34
2.4. Sistema de Hipótesis	36
2.5. Variables e Indicadores (Cuadro de Operacionalización de variables)	37
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	42
3.1. Tipo y nivel de investigación	42
3.2. Población y muestra de estudio.....	42
3.3. Diseño de Investigación.....	43
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	44
3.5. Procesamiento y análisis de datos	45
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	45
4.1. Análisis e interpretación de resultados	45
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	56
VI. CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	70

Anexo 1. Encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa	70
Anexo 2. Validación del instrumento de investigación.....	73
Anexo 3. Confiabilidad del instrumento	106
Anexo 4. Evidencias de ejecución de la propuesta	108
Anexo 5. RD. que aprueba del proyecto de investigación	112
Anexo 6. Constancia de la Institución donde se ha desarrollado la propuesta de investigación.....	113
Anexo 7. Constancia del asesor	116
Anexo 8. Base de datos	117
Anexo 9. Propuesta de actividades lúdicas	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de estudio integrada por las docentes de 7 Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad de Trujillo.....	42
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio integrada por 33 docentes de 7 Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad de Trujillo.....	43
Tabla 3. Frecuencia de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	45
Tabla 4. Frecuencia del juego motor en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	46
Tabla 5. Frecuencia del juego simbólico en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	47
Tabla 6. Frecuencia del juego de construcción en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	48
Tabla 7. Frecuencia de uso de esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	49
Tabla 8. Frecuencia de uso de lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	50
Tabla 9. Frecuencia de uso de equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	51
Tabla 10. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	52
Tabla 11. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	53
Tabla 12. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.....	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Frecuencia de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	46
Gráfico 2. Frecuencia del juego motor en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	47
Gráfico 3. Frecuencia del juego simbólico en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	48
Gráfico 4. Frecuencia del juego de construcción en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	49
Gráfico 5. Frecuencia de uso de esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	50
Gráfico 6. Frecuencia de uso de lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	51
Gráfico 7. Frecuencia de uso de equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	52
Gráfico 8. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	53
Gráfico 9. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	54
Gráfico 10. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.	55

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación:

a. Descripción de la problemática

En la actualidad nos encontramos atravesando una crisis sanitaria a nivel mundial debido a la COVID 19, la cual ha grandes consecuencias en los sectores que contribuyen al desarrollo de nuestra sociedad, siendo uno de ellos el sector educativo. Ante esta situación distintas instituciones educativas de diferentes países han cambiado la metodología de enseñanza optando por brindar la educación a distancia, la cual se ha convertido en un gran desafío para docentes y estudiantes, sobre todo para los niños del nivel inicial, ya que son más dependientes de sus padres y docentes para construir su aprendizaje.

En el nivel inicial es importante que el docente no solo transmita conocimientos, sino que también realice actividades que permita que los niños desarrollen diferentes habilidades y destrezas que ayuden a desarrollar el área de psicomotriz.

Teniendo en cuenta que la motricidad “es la destreza del ser humano que le permite desarrollar movimientos de forma coordinada” (Ruiz y Ruiz, 2017, p.9), es preciso que, desde la práctica docente, se promuevan actividades que contribuyan al desarrollo de las habilidades motrices básicas como caminar, correr, saltar, etc.

Distintos autores señalan que las principales habilidades motrices se desarrollan a plenitud durante la primera infancia mediante las actividades que el niño logra realizar de distintas maneras, pero se ha demostrado que el juego y la música influyen de manera significativa en este aspecto.

En nuestro país, el Ministerio de educación, destaca la importancia del juego durante el desarrollo y proceso de aprendizaje de los niños y niñas, razón por la cual sugiere que dentro de las áreas curriculares se inserten actividades lúdicas para lograr un aprendizaje significativo.

Asimismo, El MINEDU (2010), asocia al juego con el movimiento y a la experiencia con el mismo cuerpo y a su vez con las sensaciones que promueven en la niñez, prevaleciendo el desarrollo de esta actividad en un espacio amplio (llámese aire libre) para realizar todos los movimientos necesarios. Esto quiere decir, que cuando el niño juega, come, conversa, etc., está realizando una acción psicomotriz, porque actúa el pensamiento, el movimiento y las emociones de forma simultánea.

En la ciudad de Trujillo, dentro de los centros de educación infantil, si bien es cierto se incluyen actividades para trabajar el área psicomotriz, sin embargo, teniendo en cuenta nuestra realidad educativa en el contexto de la enseñanza de manera no presencial se pueden observar algunas falencias al momento de realizarlas, debido a que la gran mayoría no se ejecutan satisfactoriamente, esto es debido a diferentes aspectos como: la falta de tiempo, el espacio, material o en otros casos desinterés por parte del estudiante y / o responsables a cargo.

Por otro lado, a partir de nuestra experiencia en las aulas, se ha observado en algunas escuelas que la motricidad gruesa es un tema al cual no se le toma mucho en cuenta y por ende los padres de familia también desconocen sobre este aspecto, ocasionando a largo plazo consecuencias en el crecimiento y aprendizaje de sus hijos.

La problemática que originó el presente estudio, se centró en la escasa aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en la modalidad no presencial, esta situación se manifestó con la insuficiente propuesta de actividades lúdicas, perdiéndose la posibilidad de desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas en edad preescolar. Así mismo, la escasa propuesta de actividades lúdicas, limita el desarrollo de la interacción social y el desarrollo de las habilidades sociales, muy importante en la dinámica de aprendizaje y las relaciones interpersonales necesaria para la convivencia armoniosa en la escuela.

Por tal motivo, consideramos importante proponer diferentes actividades que ayuden a desarrollar el área motricidad gruesa, partiendo

de los intereses de los niños de inicial y la actual coyuntura que atravesamos hoy en día.

b. Formulación del problema

Problema general:

¿Qué actividades lúdicas se pueden proponer para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

Problemas específicos:

¿Cuál es la frecuencia de uso de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso de juego motor para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso de juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso de juego de construcción para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso actividades de esquema corporal para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso de actividades de lateralidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Cuál es la frecuencia de uso de actividades de equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Qué actividades lúdicas se pueden proponer, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de esquema corporal, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Qué actividades lúdicas se pueden proponer, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de lateralidad, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

¿Qué actividades lúdicas se pueden proponer, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de equilibrio, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021?

1.2. Objetivos:

Objetivo general:

Proponer actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021.

Objetivos específicos:

Identificar frecuencia de uso de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso de juego motor para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso de juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso de juego de construcción para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso actividades de esquema corporal para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso de actividades de lateralidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Identificar frecuencia de uso de actividades de equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Presentar un conjunto organizado de actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de esquema corporal, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Presentar un conjunto organizado de actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de lateralidad, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

Presentar un conjunto organizado de actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa, dimensión de equilibrio, en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021

1.3. Justificación del estudio:

El desarrollo de la motricidad gruesa cumple un rol importante en el proceso de desarrollo del niño, por ello es necesario tener en cuenta que si no se promueven actividades que refuercen este aspecto puede tener consecuencias a futuro.

La presente investigación es importante porque propone actividades que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa, mediante diferentes tipos de juego, los cuales han sido planificados teniendo en cuenta la realidad o circunstancias que se presentan en la vida del niño.

Teóricamente, la presente investigación busca información detallada sobre estrategias lúdicas, basadas en las teorías del juego que sustentan diferentes autores, quienes afirman que el juego es uno de los cimientos primordiales en el desarrollo integral del niño y a la vez le permite vivir el aprendizaje de una manera agradable a partir de sus propias experiencias.

El aporte práctico de la investigación propone diferentes actividades lúdicas para el desarrollo motricidad gruesa en la dimensión de Esquema corporal, lateralidad y equilibrio, asimismo estas actividades serán de guía para las docentes de educación inicial.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes del estudio

En el contexto internacional:

Díaz et al., (2015) en su investigación: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdoba”. La investigación llegó a concluir que los estudiantes lograron desarrollar el equilibrio y la coordinación al ejecutar actividades que abarca manipulación y desplazamiento. A su vez, se incluyeron ejercicios locomotores los cuales permitieron a los estudiantes ubicarse en el espacio a través de su cuerpo.

Gallego et al., (2015) en su estudio: “El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial”. La investigación tuvo como objetivo aplicar el juego como herramienta pedagógica para favorecer la motricidad gruesa de los niños del jardín en estudio para apoyar el desarrollo de las funciones perceptivo-motrices, que le favorecerán para el reconocimiento del medio físico y social. Llegaron a concluir que durante la primera etapa de vida del niño y niña desarrolle adecuadamente la motricidad gruesa, tomando el juego como elemento fundamental, pues a través de éste el estudiante hace descubrimiento de su mundo y lo adapta con sus actos. Para los maestros es importante estar en constante actualización del conocimiento y técnicas innovadoras para un trabajo apropiado.

Balseca (2016), mediante su estudio: “El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucía Franco de Castro de la Parroquia de Conocoto”. Llegó a concluir que el juego en el nivel preescolar es de vital importancia pues se refleja un ascenso considerable en los movimientos de los niños y niñas y a la vez con ello se contribuye en la enseñanza y aprendizaje.

En el contexto Nacional:

Egoavil (2017), con la investigación “El uso del juego “Mira cómo me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E

240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015”. Determina que mejoró la motricidad gruesa en los educandos, siendo notorios el resultado entre el pretest y post test que se aplicaron durante la investigación.

Huaynillo y Mamani (2017), en su tesis de grado “Coopero y aprendo con los juegos motrices para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín Unsa del Distrito de Cercado - Arequipa 2017”, resaltan la importancia de lograr un correcto desarrollo psicomotor, durante los primeros años de vida, como base para el desarrollo del ser humano. Además, recalcan el compromiso que deberían tener los docentes para desarrollar el área psicomotriz de los estudiantes del nivel inicial, con lo cual podrían estimular incluso el aspecto cognitivo y afectivo.

Lupucho (2017), en su tesis “Actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017. Obtiene como conclusión:” que el mayor porcentaje de los niños logró el objetivo general con respecto a las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, pues ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para lograr realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria”.

Valladolid (2018), en su tesis de pregrado: “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas-2018”, presenta como conclusión lo siguiente:

- Se observó que los niños manifiestan diferentes problemas de lateralidad puesto que no son capaces de reconocer su lado derecho e izquierdo, tienen un equilibrio desfavorable el cual dificulta que realicen algunas actividades de manera adecuada, los movimientos de los estudiantes no son muy coordinados realizando actividades incontrolables.

- Los niños se encuentran en nivel de proceso y deben mejorar aún su motricidad gruesa.

Estela (2018), en su trabajo "El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca". En su investigación manifiesta que los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo consiguen desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

Pastor y Tesen (2019), en su investigación "Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa "San Juan María Vianney"

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

En el Contexto Local:

Alarcón et al., (2013) en su tesis: "Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 Niño Jesús de la ciudad de Trujillo del 2012". Concluye que se logró obtener resultados óptimos y favorables de la coordinación motriz gruesa en los estudiantes de la institución, quienes disfrutaron de las actividades desarrolladas.

López (2016) con su tesis "Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016.", concluye que el nivel de motricidad tuvo mejoras significativas considerando efectivo el programa aplicado. Además, manifiesta que las docentes a cargo deben programar y desarrollar actividades que favorezcan el desarrollo motriz, ya que contribuyen en forma directa en el logro del aprendizaje.

Fonseca y Fonseca (2017) en su investigación: "Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de

educación inicial”, Concluye que encontró una mejora significativa en los niveles de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la institución educativa dónde se realizó el estudio.

2.2. Marco teórico

2.2.1 Actividades lúdicas

2.2.1.1 Definición

Claparéde (1975), afirma que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana. A su vez manifiesta que lo más importante del juego es la imaginación que crea y la forma en que el participante convierte una acción real en una acción lúdica.

El juego es una parte fundamental en la vida del niño, puesto que a partir de las acciones que realiza descubre nuevas situaciones que le ayudan a conocerse a sí mismo y a interactuar con su entorno.

A partir de lo expuesto por el autor, consideramos que a través del juego podemos crear situaciones lúdicas que permitan a los estudiantes desarrollar o mejorar diferentes aspectos en su desarrollo, es decir utilizar el juego como un recurso pedagógico, pero a la vez tener en cuenta que estas actividades deben ser agradables y placenteras para el niño.

Por su parte, López (1977), (citado en Lupuche, 2017), manifiesta que la “actividad lúdica es la facultad del ser humano para disfrutar de forma independiente y en situaciones propias”. Define al juego como una acción mediante la cual el cuerpo se manifiesta de forma corporal y mental, que nos permite relacionarnos con el medio social, siendo parte de él.

Asimismo, Wallon (2000), (citado en Lupuche, 2017), sostiene que esta actividad es un quehacer cuya finalidad no es otra más que sí misma, porque fomenta situaciones de alegría y diversión, motivando a que el infante disponga de tiempo y espacio necesario para desarrollarla de acuerdo a su edad y necesidades. En este sentido, es necesario que las docentes conozcan la realidad de sus estudiantes, para poder insertar el juego y adaptarlo dentro de las actividades planificadas, teniendo en cuenta

que gran parte de la población estudiantil no dispone del espacio y los recursos necesarios para su ejecución.

Para Piaget (1982), el juego es como una vía de aprendizaje sobre nuevos objetos y de ampliación de nuevos conocimientos y destrezas, así como una forma de integrar el pensamiento y la acción. Según lo manifestado por el autor, podemos afirmar que el juego no solo es una actividad agradable, sino que también permite que el niño construya nuevos aprendizajes a partir de la interacción con su entorno. Asimismo, coincidimos con Díaz (2016), quién sostiene que, “mediante las actividades lúdicas se pueden descubrir algunos inconvenientes o dificultades que presentan los educandos respecto a sus movimientos y aprendizajes”, es decir que a través de las actividades lúdicas podemos detectar a tiempo algunas deficiencias en nuestros estudiantes y a partir de ello poner en práctica actividades que generen el fortalecimiento de estos aspectos.

2.2.1.2 Teorías del juego

Al realizar la búsqueda de información bibliográfica hallamos diferentes teorías de autores que manifiestan sobre la importancia del juego infantil. Dentro de estas teorías hemos considerado las siguientes:

a. Teoría de Jean Piaget (1896_1980)

Piaget 1946, citado por Guevara (2010) manifiesta que “el juego es parte de la inteligencia del infante, porque le permite representar la realidad, según su periodo evolutivo”. De esta manera las diferentes formas que toma el juego en el transcurso del desarrollo del niño son el resultado de los cambios que producen al mismo tiempo las estructuras mentales.

El juego es un camino para adquirir nuevos conocimientos en el medio donde se desenvuelve el niño, es una forma de aumentar la formación de conceptos e integrarlos al pensamiento a partir de la acción. Piaget, indica que el juego se manifiesta como un resultado directo del grado de madurez infantil, es decir, de su estructura cognitiva.

Este autor destaca la trascendencia de la motricidad en el desarrollo personal del infante, su interés por dicha área surge por el intento de demostrar la relación que tiene con el conocimiento. Señala que: “Todos los mecanismos cognitivos pasan por la motricidad” estableciendo una semejanza progresiva fundada en una disminución de la influencia de los aspectos motrices a medida que el infante va accediendo a nuevos conocimientos.

b. Teoría de Henry Wallon

Wallon, considera al juego como imitación. En uno de sus estudios afirma que: “El niño imita en los juegos las diferentes situaciones que vive”, pero esa imitación no queda aislada en sí misma, sino que inicia la exploración. (Citado en Omeñaca y Ruiz, 2007, p.15), clasifica los juegos relacionándolos con los cuatro estadios del proceso evolutivo. Estos son:

- Los juegos funcionales, están sujetos por la ley causa efecto, es decir son movimientos básicos, pero sencillos.
- Juegos de ficción, involucran acciones que son significativas para el niño.
- Juegos de adquisición, representan el esfuerzo infantil por entender y comprender la realidad de su entorno.
- Juegos de fabricación, representan la búsqueda de la creatividad, permitiendo al niño reunir, acoplar diferentes objetos)

c. Teoría sociocultural de Lev Semyónovich Vigotsky

Según Vygotsky (1924).El juego inicia como una curiosidad por del deseo de saber, conocer y tener contacto con su entorno, siendo estas las razones que impulsan al niño al juego de la representación, teniendo en cuenta al grado que el infante va creciendo, el juego va cambiando.

Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar primordial en el desarrollo infantil, ya que ayuda y aporta en la socialización a través de la acción mutua que se origina entre el adulto y el infante, o entre los iguales.

Vigotsky se enfoca principalmente en el juego simbólico el cual le permite desarrollar diferentes capacidades, las cuales las pone en práctica sin darse cuenta, ya que lo hace de manera divertida.

De acuerdo a lo nombrado, es necesario destacar que para Piaget y Vigotsky la actividad es el inicio y base del juego. Para Piaget el niño busca la actividad lúdica porque su origen se encuentra en la parte afectiva y para Vigotsky el juego es el escenario donde los niños propagan y conciben conocimientos sobre su entorno.

2.2.1.3 Tipos de juegos

Vigotsky se enfoca principalmente en el juego simbólico el cual le permite desarrollar diferentes capacidades, las cuales las pone en práctica sin darse cuenta, ya que lo hace de manera divertida.

De acuerdo a lo nombrado, es necesario destacar que para Piaget y Vigotsky la actividad es el inicio y base del juego. Para Piaget el niño busca la actividad lúdica porque su origen se encuentra en la parte afectiva y para Vigotsky el juego es el escenario donde los niños propagan y conciben conocimientos sobre su entorno.

A. Juego motor

Se desarrollan durante la primera infancia. En este tipo de juego el niño ejecuta movimientos motrices con la finalidad de explorar los objetos para dar respuesta a los estímulos que percibe. Mediante el juego motor los niños se exploran a sí mismos, siendo capaces de reconocer lo que pueden hacer, también ayudan a desarrollar la lateralidad, equilibrio, las relaciones espaciales, el ajuste corporal y control postural.

Los juegos motores pasan por cambios en los dos primeros años y continúan durante la niñez y adolescencia, dichos movimientos que se dan en los juegos son: empujar, andar, rodar, saltar, correr, entre otras.

B. Juego Simbólico

Surge desde los 2 hasta los 6 o 7 años, siendo este tipo el que más caracteriza a la infancia.

En este juego se establece la capacidad de transformar diferentes objetos para imitar circunstancias de la vida real, esto le permite pasar continuamente de lo real a lo imaginario. Asimismo, en este juego los niños representan de manera imaginaria funciones y situaciones que se presentan en su entorno. Los objetos se transforman para representar aquello que no está presente. Por ejemplo, un palo hace de caballo, un palillo puede ser una cuchara, etc.

C. Juego Social o de reglas.

Surge desde los 6 a 12 años, sin embargo, demos tener en cuenta que las primeras reglas aparecen a partir de los 4 años cuando juegan con otros niños ponen en práctica algunas normas, pero no son conscientes de ello porque las cumplen como una forma de jugar.

La edad en que los niños empiezan a practicar este juego depende en gran parte del entorno donde se desenvuelven y de los posibles modelos que tengan a disposición.

Si en el juego simbólico cada niño podía inventar sus personajes, en el juego de reglas se anticipa lo que se debe hacer, es decir son normas aceptadas de manera voluntaria.

Estos juegos van apareciendo progresivamente, teniendo diferentes beneficios en el niño ya que le permite descubrir poco a poco las normas sociales y a socializar con sus pares.

D. Juego de construcción

Surge aproximadamente desde los dos años de vida hacia adelante, es decir no tiene un año específico, porque cambian de acuerdo a las necesidades lúdicas que predominan en el infante. En este juego el niño combina el placer con la manipulación del objeto y el fin de ejecutar algo. Este tipo de juego es una actividad tiene un fin determinado, al cual se le establece significados a partir de las representaciones externas que realiza el niño. Las primeras construcciones están sujetas a los juegos motores, donde los niños logran derribar torres, insertar piezas, meter y sacar objetos, por ello en este tipo de juego los materiales que se utilizan son de

gran importancia, ya que si se aportan los materiales necesarios y pertinentes observaremos cómo los niños disfrutan de estas actividades.

2.2.1.4 El juego en el desarrollo psicomotor

Desde la perspectiva de la motricidad, el juego favorece en el desarrollo corporal y de los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del mismo, sirve además en el desarrollo de las diversas actividades lúdicas.

Además, el juego se relaciona directamente con el movimiento y este a la vez es primordial para apoyar el desenvolvimiento del niño en varias dimensiones, admitiendo la interacción persistente en su entorno y con otros. Los infantes cuentan con la oportunidad de jugar explorando y ejecutando diversos movimientos, diríamos que de esta manera están desarrollando su corporalidad lo cual va a favorecer la coordinación y manejo de cuerpo.

A partir de los movimientos que el niño realiza va obteniendo una mejor autonomía, seguridad y confianza en las posibilidades de actuar de una manera más adecuada. La ejecución de movimiento y acciones con un propósito ayudaría a los infantes a organizarse y armar de una forma pausada, una creación mental y corporal.

Potenciar esto en la primera infancia permitirá que al madurar exista un mejor conocimiento de su cuerpo, una coordinación adecuada y también siendo esta una manera de incluirse en actividades que necesiten voluntad corporal.

Finalmente, podemos decir que el juego tiene un valor esencial en el desarrollo psicomotor, teniendo en cuenta que mediante este el niño puede correr, saltar, trepar, girar, siendo acciones que le permiten controlar su cuerpo y la coordinación de sus movimientos.

2.2.1.5 El modelo lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje

El modelo lúdico es considerado como el procedimiento de mediación educativa considerado en las aulas infantiles, porque permite que los niños adquieran aprendizajes mediante el juego.

- El juego se transforma en un método de aprendizaje cuando tiene en cuenta lo siguiente:
- Tiene un lugar importante en la vida del niño, por ser una actividad que se presenta de manera natural y directa, por lo cual tiene un efecto agradable y satisfactorio.
- Fortalece el incremento del área motora, cognitiva, emocional y social de los niños.
- Despierta en la infancia el interés por conocerse a sí mismos y por explorar e interpretar su entorno.

En la educación infantil el juego es un elemento muy importante, teniendo en cuenta que para ellos el aprendizaje es más sencillo mediante la actividad lúdica, puesto que se dedican a ella con satisfacción.

Los principios metodológicos de la educación infantil dan importancia a la propuesta de actividades motivadoras y de gran interés para el niño, siendo el juego un recurso ideal favoreciendo el aprendizaje significativo.

2.2.2 Motricidad gruesa

2.2.2.1 Definición

Existen diversos autores que explican el significado de motricidad, así tenemos

Según Rodríguez (2017): “la motricidad gruesa se relaciona con los movimientos de las partes gruesas del cuerpo, como brazos, piernas o torso”.

El Portal de Educación Infantil y Primaria (2018) manifiesta que: “la psicomotricidad gruesa tiene la función de trabajar las diversas partes de nuestro cuerpo, al realizar distintos movimientos como correr, brincar, caminar,

y otras actividades que requieren de esfuerzo y fortalezcan las partes del cuerpo”.

La motricidad gruesa es la habilidad para realizar movimientos con las partes grandes del cuerpo, esto se adquiere de manera progresiva de este modo irá manteniendo el control de la cabeza, tronco y extremidades, para que posteriormente se siente, gatee, inicie sus primeros pasos hasta desplazarse con facilidad, y posteriormente realizar movimientos más complejos.

Conde (2007) manifiesta: “la motricidad gruesa abarca lo relacionado con el progreso sucesivo del infante, haciendo énfasis en el desarrollo corporal y habilidades psicomotrices con relación al juego y a las capacidades motoras de manos, brazos, piernas y pies”

Así conseguimos afirmar que la variable en estudio, es decir, la motricidad gruesa son aquellas actividades que involucran el movimiento de los músculos del cuerpo, de las extremidades tanto como superiores e inferiores.

2.2.2.2 Teorías de la motricidad

Diversos autores han aportado de manera muy valiosa para su desarrollo de la teoría de la motricidad. De las cuales consideramos las siguientes:

a. Teoría de la Práctica Psicomotriz de Benard Aucouturier

Dentro de las teorías relacionadas con juego y movimiento, el MINEDU considera La Teoría de práctica psicomotriz.

Esta teoría es una perspectiva que tiene como prioridad la maduración integral del infante mediante el movimiento y las sensaciones. La noción de que haya una fase del desarrollo infantil en donde el menor moldea su pensamiento no sólo “intelectual”, sino también su pensamiento “afectivo” a partir del movimiento y la experiencia con su cuerpo. Esta etapa es primordial para dar inicio a su personalidad y empieza en los cinco primeros años de vida, pero primordialmente en los veinticuatro meses.

Se debería incluir la práctica psicomotriz en el entorno preescolar, requiriendo que el infante sea una persona que está madurando y reconociendo

las exigencias de su edad. De esta manera es satisfactorio ver el desarrollo adecuado del infante mediante el goce del movimiento y el juego.

b. Teoría de Henry Wallon

Para Wallon la finalidad del juego es el desarrollo motriz, afectivo e intelectual. En una realización que solo tiende a realizarse así mismo.

Wallón manifiesta la importancia que tiene el movimiento para el desarrollo mental y la construcción de su esquema corporal. (Citado por Cuencas, 2019)

El niño para comunicarse usa su cuerpo, es decir lo hace a partir de movimientos, según sea la situación que se presente en su entorno. Esto significa que mientras los niños y niñas desarrollen su motricidad, lo hará con su cuerpo y posteriormente construirá las nociones referentes al espacio, empezando por ubicar los objetos en relación con su cuerpo.

2.2.2.3 Dimensiones de la motricidad gruesa

a. Esquema corporal

Es el entendimiento que el individuo tiene de su cuerpo. Por ello, el crecimiento de esta dimensión ayuda a los infantes para que conozcan su cuerpo, siendo esta una manera de expresarse mediante él, sirviendo como modo de relación y cimiento para el desarrollo de diversas áreas y nociones.

Por lo tanto, el esquema corporal se forma paulatinamente en los infantes desde su nacimiento hasta los doce años aproximadamente, dependiendo de la madurez de su sistema nervioso, de sus acciones, de las relaciones con individuos de su entorno y su auto representación. Diferentes autores han conceptualizado este término, lo cual nos permite enriquecer la investigación.

Para Wallon, es la consecuencia y la condición de una actividad entre la persona y su medio.

Para Le Boulch es la representación que tenemos de nuestro cuerpo, en primer lugar, de manera quieta y luego en movimiento, con sus segmentos, sus límites y su relación con el entorno y los objetos.

Según Comellas (1990), sostiene que, “la importancia del esquema corporal radica en su buena relación del sujeto con el mismo y con su alrededor, evitando en la posterioridad problemas de personalidad”

b. Lateralidad

Es la preponderancia del movimiento de un lado del cuerpo, definido por la superioridad de un hemisferio cerebral. Esta habilidad le permite al infante desarrollar la noción de su lateralidad, cogiendo como ente de referencia al mismo cuerpo, fortaleciendo así el proceso de lectoescritura a través de la ubicación. Es esencial que el menor concrete su lateralidad de manera natural, sin sentirse obligado.

Para Aguilera (1997), sostiene que, “la lateralidad es una capacidad o una fase que le permite al ser humano orientarse respecto al espacio en el que se desenvuelve. Los conceptos espaciales que se trabajan en esta área son: arriba-abajo, adelante-atrás, derecha-izquierda”.

c. Equilibrio

Es considerada la habilidad de mantener la estabilidad del cuerpo en el momento que se realiza una actividad motora. Este ámbito se realiza mediante una adecuada conexión entre el esquema corporal y su entorno.

Para Comellas (1990) manifiesta que, “el equilibrio es la facultad que se tiene de conservar una posición, y luego retornar la posición normal luego de realizar una determinada actividad”

2.2.2.4 Importancia de la motricidad gruesa en los niños

Para el Portal de Educación Infantil y Primaria (2018), señala que las actividades que favorecen la coordinación motora gruesa deben ser divertidas para el niño, de tal manera que el correcto desarrollo de estos ejercicios ayudará al fortalecimiento de sus músculos y mejoren el equilibrio.

Las actividades varían de acuerdo a la edad del niño, así se diferencian de los niños que gatean hasta los que caminan. Estas actividades motrices sirven para prevenir diferentes patologías, así mismo para trabajar con los

músculos y tener control de ellos al realizar deportes que demanden esfuerzo y equilibrio como el ciclismo y malabares respectivamente.

Por ello, consideramos que, dentro de las escuelas, las actividades motrices propuestas por las docentes deben estar dirigidas de acuerdo a una edad específica y con un fin determinado, de este modo se logrará contribuir en el desarrollo motriz de los niños y niñas.

2.2.3. Educación no presencial

El MINEDU (2020) afirma que la enseñanza virtual ha ido creciendo durante los últimos años, asociándose de manera gradual con la tecnología moderna en el ámbito educación, por lo cual han ido acrecentando con particular interés en el sector privado, los gobiernos e instituciones.

UNESCO (2002), señala que la educación no presencial es cualquier forma de procedimiento educativo, donde el aprendizaje se da entre personas que no comparten el mismo lugar y no necesariamente al mismo tiempo, siendo esta la parte en que los docentes y estudiantes se desarrollan a través de un medio virtual, ya sea por aplicaciones, libros o módulos impresos. (Citado por MINEDU, 2020)

La importancia del desarrollo de la educación abierta y remota en la educación clásica y las naciones de primer mundo está dada por su evidente efecto en el ámbito social y económico, asimismo por la creciente tendencia de los docentes por la tecnología moderna relacionadas al ciberespacio y diversos programas audiovisuales, y principalmente por edificarse en un ámbito innovador que respalde el derecho que las personas tienen a la educación.

Según García (2012), el aprendizaje remoto está basado en los mismos fundamentos que se hayan en las bases de la educación actual presencial: la enseñanza activa, colaborativa y las probabilidades de individualización o autonomía, la creatividad, así como el juego o recreación como un medio de educarnos. En la enseñanza remota, la comunicación entre el educador (institución) y el educando, ubicado en un ambiente diferente, produce una enseñanza autónoma y a la vez coordinada.

2.2.3.1. Recursos virtuales en la Educación no presencial

En el contexto actual, diferentes países han desarrollado plataformas para una enseñanza a distancia, las cuales tienen incorporados módulos especiales para la educación preescolar. La mayoría de materiales digitalizados para niños entre los 0-5 años son acerca de la lectoescritura temprana. De este modo, encontramos plataformas que tienen cuentos ilustrados, lecturas, incluyendo fichas de comprensión lectora de acuerdo a la edad de los estudiantes. Por otro lado, también encontramos plataformas que incluyen actividades para el desarrollo de las habilidades matemáticas teniendo en cuenta la edad del niño.

Además de la lectoescritura y la matemática; el desarrollo psicomotriz también es un área que se ha considerado en diferentes plataformas las cuales ofrecen guías o módulos para seguir una serie de ejercicios físicos que ayudan a fortalecer la motricidad gruesa y motricidad fina. A nivel nacional El MINEDU ha implementado la plataforma educativa “APRENDO EN CASA”, a través de la cual se imparte los materiales con las actividades necesarios para el docente y estudiantes, sin embargo, es de gran importancia resaltar que en este trabajo se requiere el soporte del padre de familia, lo cual permitirá consolidar los aprendizajes de manera satisfactoria.

2.2.3.1. Educación infantil durante la pandemia de la Covid-19

Herrero, Saez y Roche (2020), en su publicación sobre “El desarrollo infantil durante la crisis del Covid-19” manifiesta que:

“La pandemia de la Covid-19 ha ocasionado grandes retos para la infancia, un sector que al inicio no era tan perjudicado por la pandemia. La suspensión de clases en los colegios y lugares donde los menores concurren a diario, el aislamiento en casa, los efectos directos e indirectos de los diferentes sectores como el económico y de salud que padecen las familias cambian de manera relevante la vida habitual infantil”.

En dicho artículo, nos dice que se han identificado cuatro áreas principales, dónde se emplean recursos para garantizar la continuidad de la

educación y crecimiento de los infantes durante la crisis sanitaria. Estas áreas son:

La enseñanza desde casa, la cual se ha convertido en una realidad importante debido al cierre de los colegios. En su gran mayoría de casos las familias están a cargo del aprendizaje de sus menores hijos, sin contar con una formación sobre cómo educar. Por esta razón hoy en día podemos encontrar diferentes recursos y materiales educativos que buscan ayudar a los padres de familia.

Posteriormente, considera que el confinamiento no solo ha perjudicado el seguimiento de la educación infantil, sino más bien nos trae consigo nuevos retos y desafíos para el buen desarrollo de los educandos.

En tercer lugar, diversos lugares del mundo se están preparándose para la reapertura de las escuelas y centros de cuidado infantil. Para obtener un regreso exitoso, diversos países e instituciones han puesto en ejecución los protocolos, donde las familias y profesores se informarán sobre las medidas requeridas para certificar la salubridad en las escuelas.

Finalmente, consideramos que es primordial disponer de recursos sobre la adecuada relación entre los docentes y las familias, ya que muchas de ellas forman parte del programa “Aprendo en casa”, y requieren seguimiento de distintos profesionales.

2.3. Marco conceptual

a. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son recursos valiosos para convertir los procesos de enseñanza aprendizaje en un momento agradable y participativo. Fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores (Estela, 2012)

Por otro lado, benefician a la infancia, en la confianza, autonomía y la formación de la identidad, volviéndose en una actividad divertida y educativa esencial. El juego es una acción que se realiza para divertirse y disfrutar de los integrantes que la conforman, en diversas situaciones, inclusive como un

material educativo. Por esta razón, las actividades lúdicas son diversas, tales como ejercicios, destrezas, etc.

b. Motricidad gruesa

Esta capacidad le permite al ser humano movilizar de manera coordinada el cuerpo, conservando el equilibrio, fuerza, agilidad y velocidad requerida en cada situación.

Estos movimientos abarcan grandes grupos musculares que permiten, gatear, mantenerse de pie, caminar, mantener el control cefálico, realizar giros sobre sí mismo, etc.

La motricidad gruesa es la capacidad adquirida para ejecutar movimientos con varios grupos musculares, permitiendo realizar acciones como correr, saltar, dar volteretas, levantarse, trasladar o atrapar objetos.

La motricidad gruesa es responsable de trabajar las diversas partes del cuerpo, mediante el movimiento como caminar, correr, saltar y más acciones que demandan esfuerzo y fortifiquen el cuerpo.

c. Esquema corporal

Es la percepción de nuestro cuerpo, la satisfacción y el dolor, las sensaciones táctiles de su piel, los movimientos y desplazamientos, las percepciones visuales y auditivas.

d. Lateralidad

Es el predominio del ser humano para utilizar un lado del cuerpo, al realizar una determinada actividad. Al desarrollarse esta área el infante logra comprender la noción derecha e izquierda, lo cual le permite orientarse respecto al espacio en el que se desenvuelve.

e. Equilibrio

Es la relación de diversas fuerzas, específicamente la de gravedad, y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Una persona logra el equilibrio cuando se mantiene y controla diversas posturas, posiciones y actitudes.

f. Movimiento

Es el desplazamiento corporal del individuo en el espacio mediante las fibras musculares.

g. Programa

Proyecto o plan organizado de diversas sesiones con las diferentes partes o actividades que conforman algo se llevara a cabo.

Según Baltazar (2011). El programa es un conjunto de diversas actividades secuenciales direccionadas para conseguir que los estudiantes de cualquier nivel educativo obtengan habilidades y logren las diversas capacidades en aspectos seleccionados a partir de un diagnóstico previo que puede estar dado a partir de una prueba elaborada para dicho fin.

h. Psicomotricidad

Es la conexión que se instituye entre la actividad psíquica del individuo y la capacidad del movimiento del cuerpo.

2.4. Sistema de Hipótesis

Por el tipo de diseño descriptivo, no es necesario formular hipótesis.

2.5. Variables e Indicadores (Cuadro de Operacionalización de variables)

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades Lúdicas	Las actividades lúdicas son acciones proporcionadas de placer funcional, en las cuales los niños juegan, ya que son fundamentalmente activos y porque sus acciones se desenvuelven conforme se va desarrollando física y mentalmente (Bühler, 2010).	La información se va a recoger mediante una encuesta elaborada por las investigadoras, para determinar los juegos que utilizan las docentes por cada dimensión de la variable actividades lúdicas.	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades que promueven el juego motor. • Aplica juegos para realizar movimientos con el ula ula. • Utiliza juegos para conocer las partes del cuerpo. • Realiza juegos de movimiento con brazos y piernas.
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos que promueven el juego simbólico. • Realiza actividades para imitar los

				<p>movimientos de un personaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos para desplazarse como diferentes animales. • Realiza juegos imaginarios para desplazarse de un lado a otro.
			<p>Juego de Construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades que promueven el juego de construcción. • Desarrolla la creación de juegos para desplazarse. • Realiza juegos con circuito de huellas para saltar.

				<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades para armar circuitos motrices.
Motricidad Gruesa	<p>La motricidad gruesa abarca lo relacionado con el progreso sucesivo del niño y niña, haciendo énfasis en el desarrollo corporal y habilidades psicomotrices con relación al juego y a las capacidades motrices de las manos, brazos,</p>	<p>La información se va a recoger mediante una encuesta elaborada por las investigadoras, para determinar los juegos que utilizan las docentes por cada dimensión de la variable motricidad gruesa</p>	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades que promueven el conocimiento del cuerpo. • Realiza juegos para nombrar las partes de su cuerpo. • Desarrolla actividades para crear movimientos con las partes del cuerpo.

	las piernas y pies (Conde, 2007)			<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades para imitar posturas.
			Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades para lanzar objetos con una mano. • Realiza actividades para trabajar con el lado dominante del cuerpo. • Realiza juegos para ubicarse en el espacio según la indicación. • Realiza actividades para ubicar objetos.
			Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos de salto con un solo pie.

				<ul style="list-style-type: none">• Realiza actividades para saltar con los pies juntos.• Aplica actividades para saltar siguiendo un circuito de huellas.• Realiza actividades de circuito con obstáculos para ejecutar diferentes movimientos motrices.
--	--	--	--	---

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

Según la finalidad que posee, es básica y según el nivel es descriptivo porque la investigación se limita a recabar lo que se observa en el contexto de estudio

3.2. Población y muestra de estudio

Población de estudio:

La población de estudio está conformada por las docentes de 7 Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad de Trujillo.

Tabla 1. Distribución de la población de estudio integrada por las docentes de 7 Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad de Trujillo

TIPO	I.E	TOTAL
NACIONAL	Mis primeras pinceladas	5
	80014 Juan Pablo II	5
PARTICULAR	Chiquitines	4
	Pestalozzi	4
	William Harvey Junior School	5
	Un mundo para crear	4
	San Andrés	6
TOTAL		33

Fuente: Elaboración propia

Muestra:

La muestra está constituida por docentes de las Instituciones Educativas de Trujillo, la cual ha sido seleccionada de manera no probabilística, tal como se presenta a continuación:

Muestreo:

El tipo de muestreo utilizado en el estudio, es el muestreo no probabilístico por conveniencia.

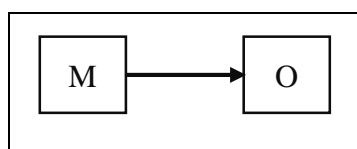
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio integrada por 33 docentes de 7 Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad de Trujillo

TIPO	I.E	TOTAL
NACIONAL	Mis primeras pinceladas	5
	80014 Juan Pablo II	5
PARTICULAR	Chiquitines	4
	Pestalozzi	4
	William Harvey Junior School	5
	Un mundo para crear	4
	San Andrés	6
TOTAL		33

Fuente: Elaboración propia

3.3. Diseño de Investigación

El presente estudio es de diseño descriptivo no experimental que se describirán fenómenos y aspectos y se dará explicación de los mismos. El esquema es el siguiente:



Dónde:

M: Es la muestra en estudio

O: Información de interés recogida

Método: El método aplicado en el presente estudio, es descriptivo, porque no se manipula la variable y se describe la frecuencia de las actividades lúdicas en la muestra de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas:

Se utilizará la técnica de revisión de encuesta para reunir información de las dimensiones presentes en la motricidad gruesa para la propuesta del programa.

Instrumento:

Para la presente investigación se utilizará la encuesta, la cual consiste en una lista de preguntas que permite obtener información de una persona o grupo de personas a través de sus respuestas.

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,947	26

Para la obtención del coeficiente de confiabilidad se empleó la prueba piloto, la cual consistió en la aplicación del instrumento a un grupo de 15 sujetos con características similares a la población de estudio, siendo el índice de confiabilidad de 0,947 lo cual refleja que se encuentra en un nivel muy alto de confiabilidad.

Mediante este instrumento se consignarán los datos más relevantes que nos servirán de base para proponer las actividades lúdicas en la modalidad no presencial para desarrollar la motricidad gruesa en niños de pre escolar. Este instrumento será validado a través del juicio de expertos en Educación Inicial de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Privada Antenor Orrego.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

Se procederá a recolectar toda la bibliografía posible, posteriormente se definirán las variables que nos servirán de base para la creación de la propuesta del programa de actividades lúdicas, seguido a ello se recomendarán los ejercicios para los niños de la etapa pre escolar. Teniendo en cuenta que todas las actividades sugeridas han sido consultadas a las diversas docentes a través de la aplicación de una encuesta, tomando en cuenta la variable de la motricidad gruesa. Los resultados se ilustrarán mediante tablas estadísticas de entrada simple.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

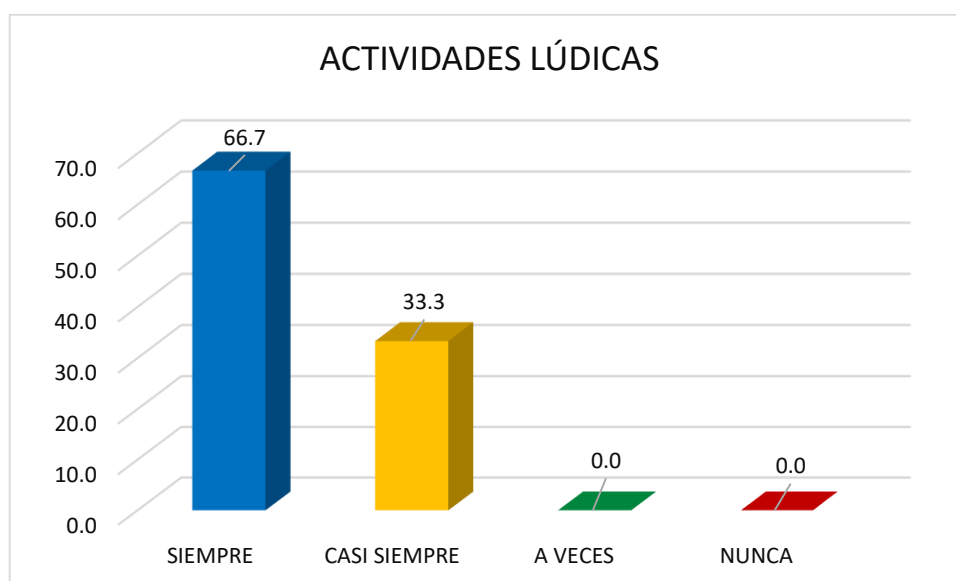
4.1. Análisis e interpretación de resultados

Tabla 3. Frecuencia de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	22	66.7
Casi siempre	11	33.3
A veces	0	0.0
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 1. Frecuencia de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y gráfico 1, en relación a la frecuencia de las actividades lúdicas, se puede observar que, 66.7% se ubican en siempre y 33.3% casi siempre.

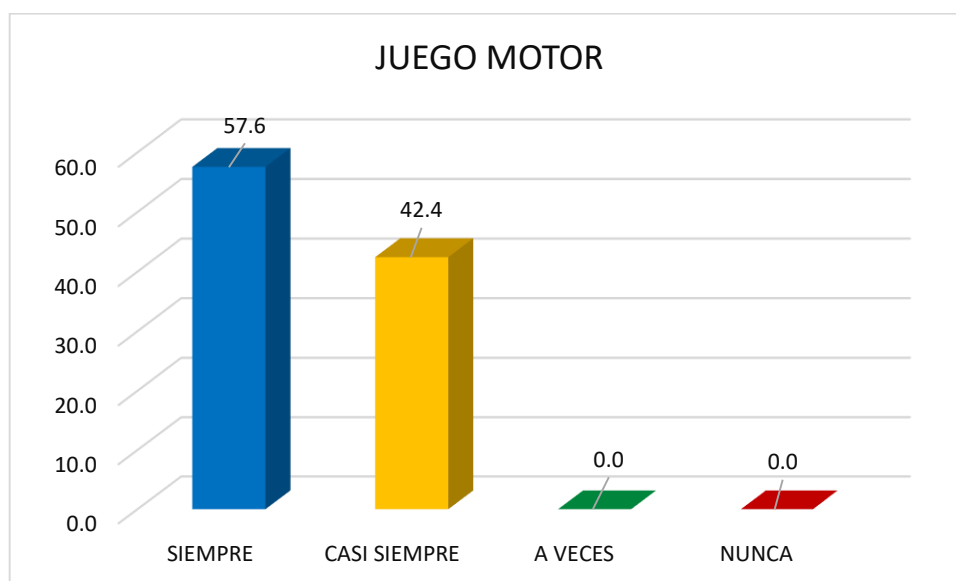
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 4. Frecuencia del juego motor en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	19	57.6
Casi siempre	14	42.4
A veces	0	0.0
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 2. Frecuencia del juego motor en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 4 y gráfico 2, en relación a la frecuencia del juego motor, se puede observar que, 57.6% se ubican en siempre y 42.4% casi siempre.

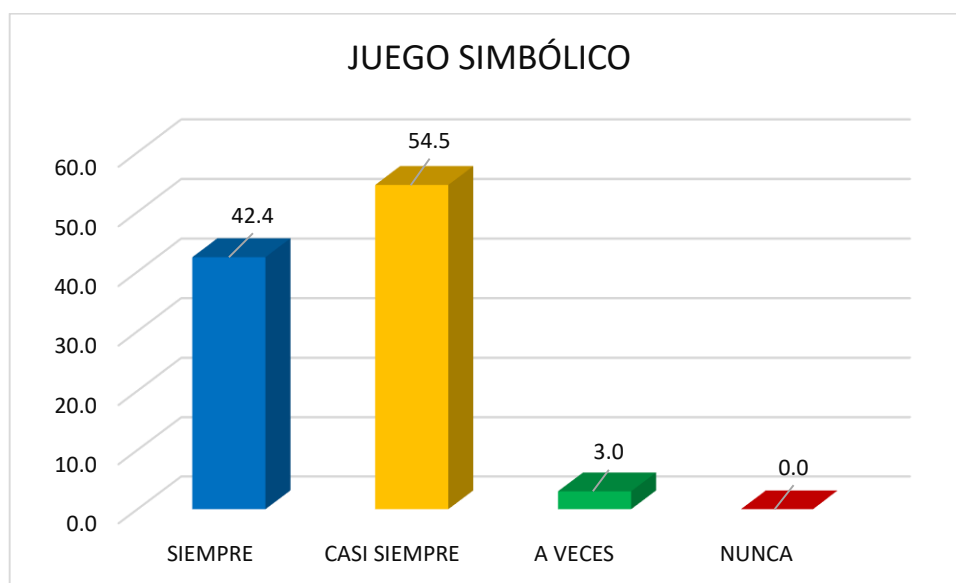
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en el juego motor para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 5. Frecuencia del juego simbólico en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	14	42.4
Casi siempre	18	54.5
A veces	1	3.0
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 3. Frecuencia del juego simbólico en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y gráfico 3, en relación a la frecuencia del juego simbólico, se puede observar que, 42.4% se ubican en siempre, 54.5% casi siempre y 3.0% a veces.

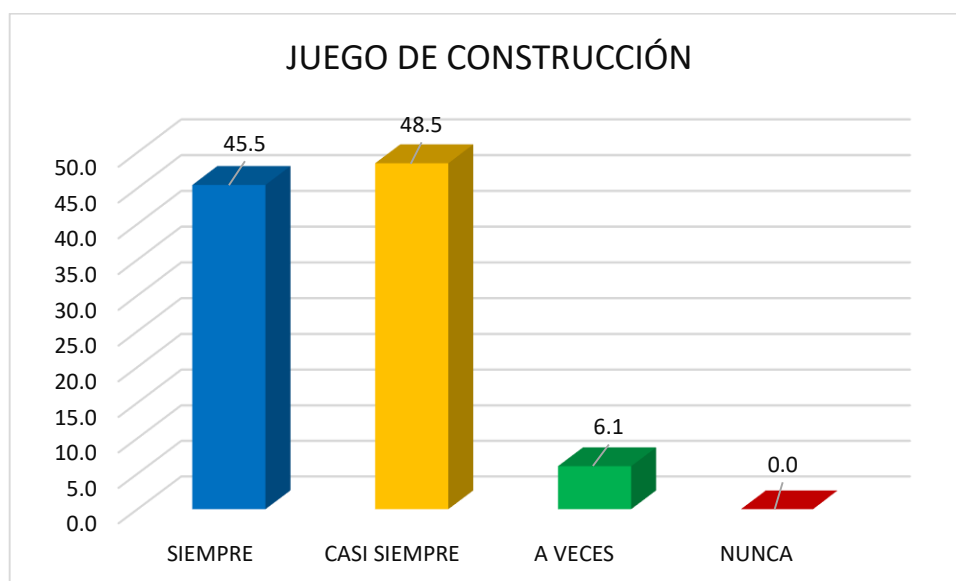
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 6. Frecuencia del juego de construcción en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	15	45.5
Casi siempre	16	48.5
A veces	2	6.1
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 4. Frecuencia del juego de construcción en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y gráfico 4, en relación a la frecuencia del juego de construcción, se puede observar que, 45.5% se ubican en siempre, 48.5% casi siempre y 6.1% a veces.

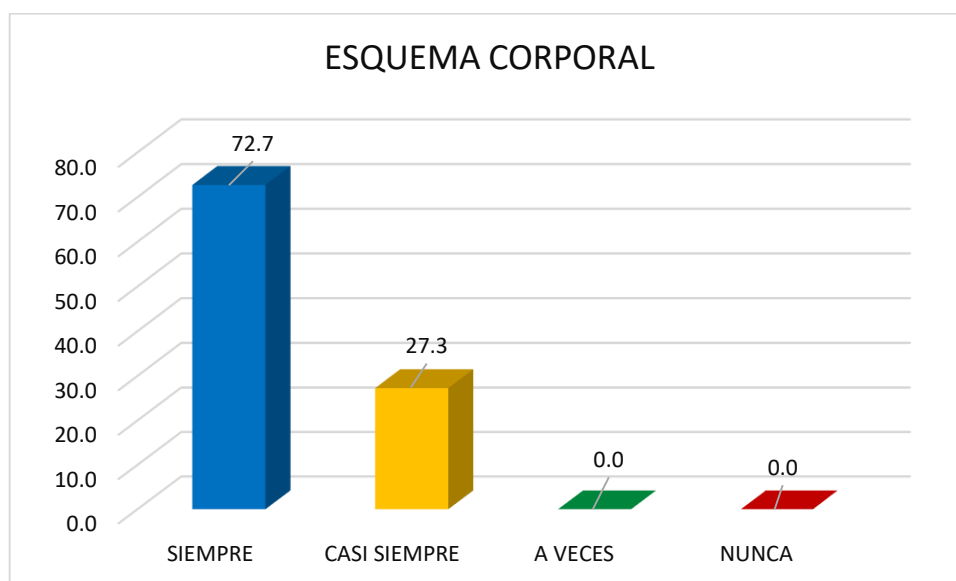
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en el juego de construcción para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 7. Frecuencia de uso de esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	24	72.7
Casi siempre	9	27.3
A veces	0	0.0
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 5. Frecuencia de uso de esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y gráfico 5, en relación a la frecuencia de uso de esquema corporal, se puede observar que, 72.7% se ubican en siempre y 27.3% casi siempre.

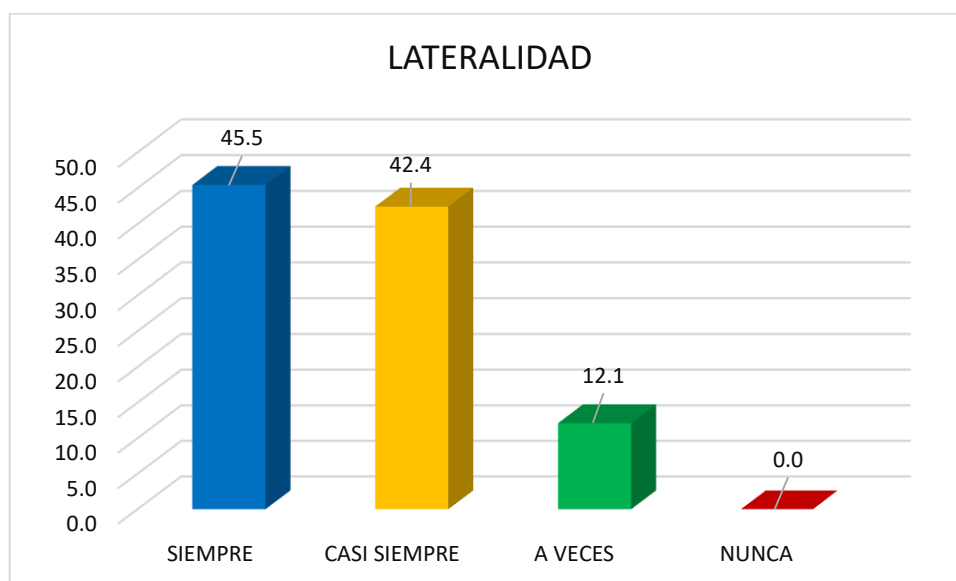
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en el esquema corporal para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 8. Frecuencia de uso de lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	15	45.5
Casi siempre	14	42.4
A veces	4	12.1
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 6. Frecuencia de uso de lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 8 y gráfico 6, en relación a la frecuencia de uso de lateralidad, se puede observar que, 45.5% se ubican en siempre, 42.4% casi siempre y 12.1% a veces.

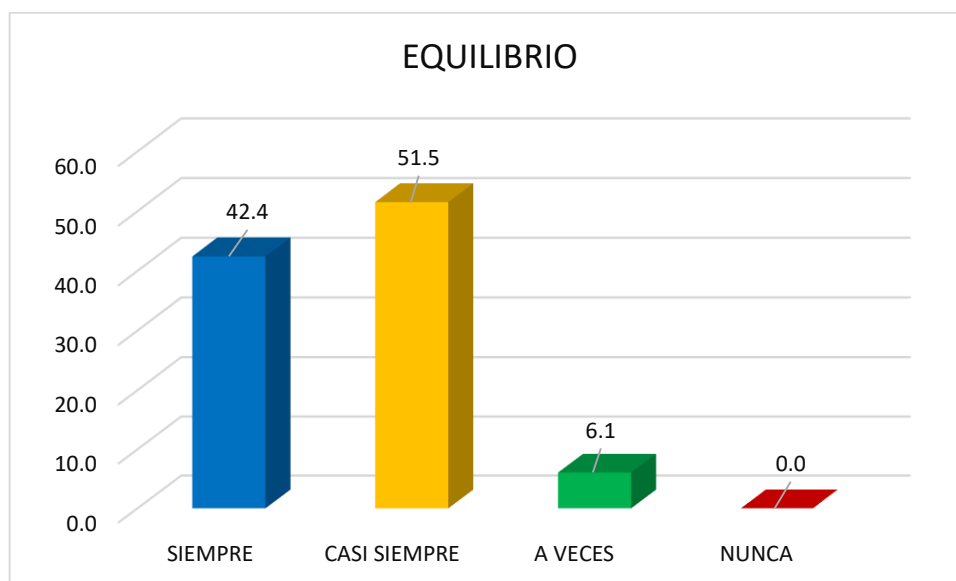
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en lateralidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 9. Frecuencia de uso de equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Escala de frecuencia	f	%
Siempre	14	42.4
Casi siempre	17	51.5
A veces	2	6.1
Nunca	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Gráfico 7. Frecuencia de uso de equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

Análisis e interpretación

En la tabla 9 y gráfico 7, en relación a la frecuencia de uso de equilibrio, se puede observar que, 42.4% se ubican en siempre, 51.5% casi siempre y 6.1% a veces.

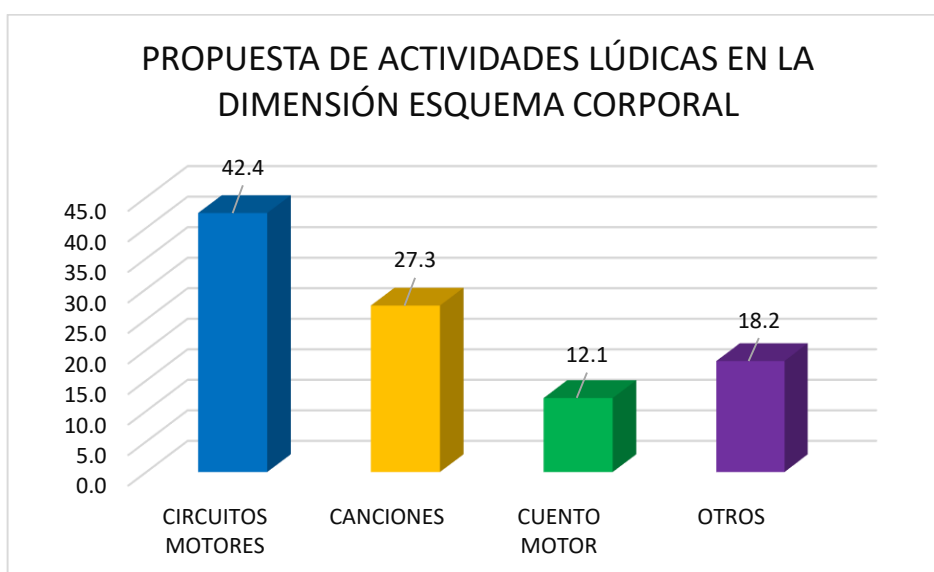
Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 10. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Actividades lúdicas	f	%
Circuitos motores	14	42.4
Canciones	9	27.3
Cuento motor	4	12.1
Otros	6	18.2
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Gráfico 8. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Análisis e interpretación

En la tabla 10 y gráfico 8, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal, se puede observar que, 42.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de circuitos motores, 27.3% con canciones, 12.1% con cuento motor y 18.2 utilizan otras actividades lúdicas.

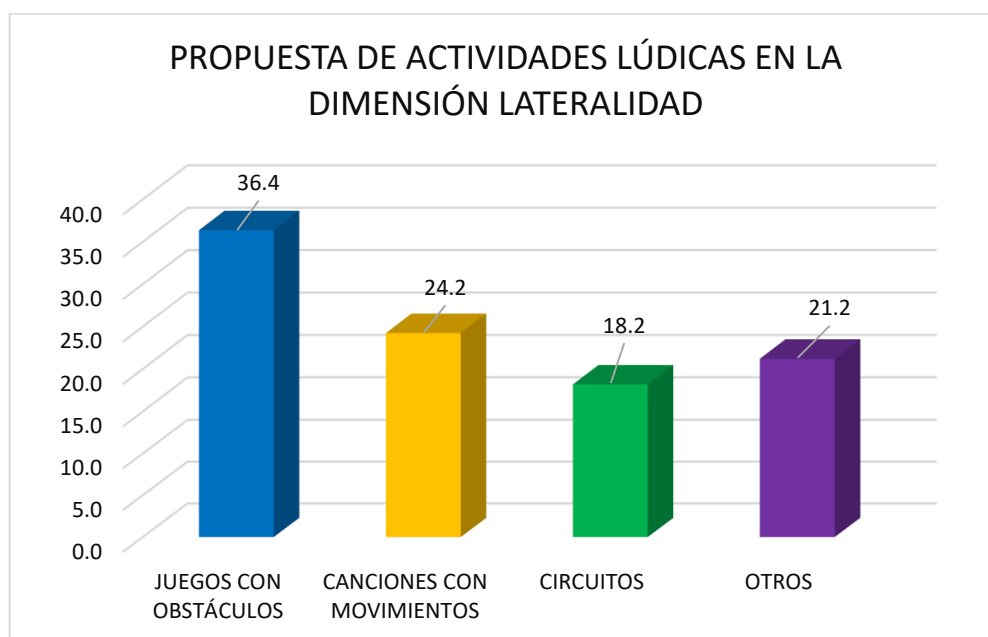
Los hallazgos determinan que, predomina los circuitos motores en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 11. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Actividades lúdicas	f	%
Juegos con obstáculos	12	36.4
Canciones con movimientos	8	24.2
Circuitos	6	18.2
Otros	7	21.2
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Gráfico 9. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Análisis e interpretación

En la tabla 11 y gráfico 9, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad, se puede observar que, 36.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de juegos con obstáculos, 24.2% con canciones con movimientos, 18.2% con circuitos y 21.2 utilizan otras actividades lúdicas.

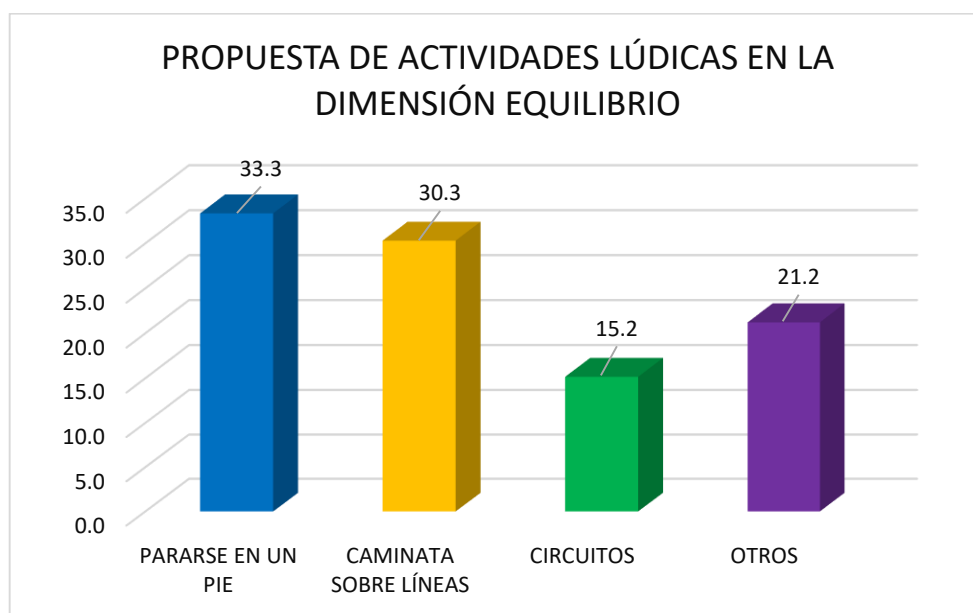
Los hallazgos determinan que, predomina los juegos con obstáculos en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Tabla 12. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Actividades lúdicas	f	%
Pararse en un pie	11	33.3
Caminata sobre líneas	10	30.3
Circuitos	5	15.2
Otros	7	21.2
Total	33	100.0

Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Gráfico 10. Propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.



Nota: Base de datos de la encuesta sobre propuesta de actividades lúdicas

Análisis e interpretación

En la tabla 12 y gráfico 10, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio, se puede observar que, 33.3% las docentes mencionan que lo realizan a través de pararse en un pie, 30.3% con caminata sobre líneas, 15.2% con circuitos y 21.2 utilizan otras actividades lúdicas.

Los hallazgos determinan que, predomina pararse en un pie en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio, en el recojo de información, se pudo recabar en las docentes del nivel inicial, la propuesta de actividades lúdicas, para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial, Trujillo-2021.

Los hallazgos, en relación a la frecuencia de las actividades lúdicas, se puede observar que, 66.7% se ubican en siempre y 33.3% casi siempre. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

En relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal, se puede observar que, 42.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de circuitos motores, 27.3% con canciones, 12.1% con cuento motor y 18.2 utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina los circuitos motores en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Los hallazgos, en relación a la frecuencia de uso de esquema corporal, se puede observar que, 72.7% se ubican en siempre y 27.3% casi siempre. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en el esquema corporal para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Los resultados obtenidos, coinciden con el estudio de Díaz et al., (2015) quienes concluyeron que, los estudiantes lograron desarrollar el equilibrio y la coordinación al ejecutar actividades que abarca manipulación y desplazamiento. A su vez, se incluyeron ejercicios locomotores los cuales permitieron a los estudiantes ubicarse en el espacio a través de su cuerpo.

Los resultados obtenidos, se asemejan con lo demostrado por, Gallego et al., (2015), quienes, en su investigación, concluyeron que, durante la primera etapa de vida del niño y niña desarrolle adecuadamente la motricidad gruesa, tomando el juego como elemento fundamental, pues a través de éste el estudiante hace

descubrimiento de su mundo y lo adapta con sus actos. Para los maestros es importante estar en constante actualización del conocimiento y técnicas innovadoras para un trabajo apropiado.

Así mismo, los resultados obtenidos, se corroboran con lo demostrado por, Huaynillo et al., (2017), quienes, en su investigación, concluyeron que, es importante lograr un correcto desarrollo psicomotor, durante los primeros años de vida, como base para el desarrollo del ser humano. Además, recalcan el compromiso que deberían tener los docentes para desarrollar el área psicomotriz de los estudiantes del nivel inicial, con lo cual podrían estimular incluso el aspecto cognitivo y afectivo.

Los resultados, se fundamentan en la teoría científica de Wallon. 2000, (citado en Lupuche, 2017), sostiene que esta actividad es un quehacer cuya finalidad no es otra más que sí misma, porque fomenta situaciones de alegría y diversión, motivando a que el infante disponga de tiempo y espacio necesario para desarrollarla de acuerdo a su edad y necesidades. En este sentido, es necesario que las docentes conozcan la realidad de sus estudiantes, para poder insertar el juego y adaptarlo dentro de las actividades planificadas, teniendo en cuenta que gran parte de la población estudiantil no dispone del espacio y los recursos necesarios para su ejecución.

Los hallazgos, en relación a la frecuencia de uso de lateralidad, se puede observar que, 45.5% se ubican en siempre, 42.4% casi siempre y 12.1% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en lateralidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

En relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad, se puede observar que, 36.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de juegos con obstáculos, 24.2% con canciones con movimientos, 18.2% con circuitos y 21.2 utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina los juegos con obstáculos en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Los resultados recabados, se corroboran con lo demostrado por, Balseca (2016), quien, en su investigación, concluye que, el juego en el nivel preescolar es de vital importancia pues se refleja un ascenso considerable en los movimientos de los niños y niñas y a la vez con ello se contribuye en la enseñanza y aprendizaje.

Vinculado a lo anterior, los resultados obtenidos, se asemejan con lo demostrado por, Lupuche (2017), quien, en su investigación, concluye que, el mayor porcentaje de los niños logró el objetivo general con respecto a las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, pues ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para lograr realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria”.

Los resultados se fundamentan en la teoría científica de Díaz (2016), quién sostiene que, mediante las actividades lúdicas se pueden descubrir algunos inconvenientes o dificultades que presentan los educandos respecto a sus movimientos y aprendizajes, es decir que a través de las actividades lúdicas podemos detectar a tiempo algunas deficiencias en nuestros estudiantes y a partir de ello poner en práctica actividades que generen el fortalecimiento de estos aspectos.

Los hallazgos, en relación a la frecuencia de uso de equilibrio, se puede observar que, 42.4% se ubican en siempre, 51.5% casi siempre y 6.1% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

En relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio, se puede observar que, 33.3% las docentes mencionan que lo realizan a través de pararse en un pie, 30.3% con caminata sobre líneas, 15.2% con circuitos y 21.2% utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina pararse en un pie en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Los resultados obtenidos, se corroboran con lo demostrado por, Egoavil (2017), quien, en su investigación, concluye que, mejoró la motricidad gruesa en los educandos, siendo notorios el resultado entre el Pretest y post test que se aplicaron durante la investigación.

Así mismo, los resultados obtenidos, se asemejan con lo demostrado por, Estela (2018), quien, en su investigación, concluye que, los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo consiguen desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

Vinculado a lo anterior, los resultados obtenidos, se asemejan con lo demostrado por, Alarcón et al., (2013) quien, en su investigación, concluye que, se logró obtener resultados óptimos y favorables de la coordinación motriz gruesa en los estudiantes de la institución, quienes disfrutaron de las actividades desarrolladas.

De la misma forma, los resultados obtenidos, se asemejan con lo demostrado por, López (2016) quien, en su investigación, concluye que, el nivel de motricidad tuvo mejoras significativas considerando efectivo el programa aplicado. Además, manifiesta que las docentes a cargo deben programar y desarrollar actividades que favorezcan el desarrollo motriz, ya que contribuyen en forma directa en el logro del aprendizaje.

Los resultados se fundamentan en la teoría científica de Piaget (1946), (citado por Guevara, 2010) manifiesta que “el juego es parte de la inteligencia del infante, porque le permite representar la realidad, según su periodo evolutivo”. De esta manera las diferentes formas que toma el juego en el transcurso del desarrollo del niño son el resultado de los cambios que producen al mismo tiempo las estructuras mentales.

El juego es un camino para adquirir nuevos conocimientos en el medio donde se desenvuelve el niño, es una forma de aumentar la formación de conceptos e integrarlos al pensamiento a partir de la acción. Piaget, indica que el juego se manifiesta como un resultado directo del grado de madurez infantil, es decir, de su estructura cognitiva.

VI. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo específico 1, en relación a la frecuencia de las actividades lúdicas, se puede observar que, 66.7% se ubican en siempre y 33.3% casi siempre. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 2, en relación a la frecuencia del juego motor, se puede observar que, 57.6% se ubican en siempre y 42.4% casi siempre. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en el juego motor para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 3, en relación a la frecuencia del juego simbólico, se puede observar que, 42.4% se ubican en siempre, 54.5% casi siempre y 3.0% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 4, en relación a la frecuencia del juego de construcción, se puede observar que, 45.5% se ubican en siempre, 48.5% casi siempre y 6.1% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en el juego de construcción para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 5, en relación a la frecuencia de uso de esquema corporal, se puede observar que, 72.7% se ubican en siempre y 27.3% casi siempre. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en el esquema corporal para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 6, en relación a la frecuencia de uso de lateralidad, se puede observar que, 45.5% se ubican en siempre, 42.4% casi siempre y 12.1% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia siempre en lateralidad para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 7, en relación a la frecuencia de uso de equilibrio, se puede observar que, 42.4% se ubican en siempre, 51.5% casi siempre y 6.1% a veces. Los hallazgos determinan que, predomina la frecuencia casi siempre en equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 8, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal, se puede observar que, 42.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de circuitos motores, 27.3% con canciones, 12.1% con cuento motor y 18.2 utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina los circuitos motores en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión esquema corporal en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 9, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad, se puede observar que, 36.4% las docentes mencionan que lo realizan a través de juegos con obstáculos, 24.2% con canciones con movimientos, 18.2% con circuitos y 21.2 utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina los juegos con obstáculos en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión lateralidad en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021

Con respecto al objetivo específico 10, en relación a la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio, se puede observar que, 33.3% las docentes mencionan que lo realizan a través de pararse en un pie, 30.3% con caminata sobre líneas, 15.2% con circuitos y 21.2 utilizan otras actividades lúdicas. Los hallazgos determinan que, predomina pararse en un pie en la propuesta de actividades lúdicas en la dimensión equilibrio en la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial. Trujillo, 2021.

Finalmente, la investigación aporta a la práctica docente, porque propone una diversidad de estrategias lúdicas que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa, mediante diferentes tipos de juego, los cuales se planifican teniendo en cuenta la realidad o circunstancias que se presentan en la vida del niño. Así mismo, se detalla las estrategias lúdicas, basadas en las teorías del juego que sustentan diferentes autores, quienes afirman que el juego es uno de los cimientos primordiales en el

desarrollo integral del niño y a la vez le permite vivir el aprendizaje de una manera agradable a partir de sus propias experiencias. Finalmente, el presente estudio, propone diferentes actividades lúdicas para el desarrollo motricidad gruesa en la dimensión de Esquema corporal, lateralidad y equilibrio, asimismo estas actividades serán de guía para las docentes de educación inicial.

RECOMENDACIONES

Los resultados demostrados en el estudio y con el propósito de establecer mejoras en las instituciones focalizadas, se propone las siguientes recomendaciones:

- A los directivos, promover actividades lúdicas como parte fundamental en la vida del niño, puesto que a partir de las acciones que realiza descubre nuevas situaciones que le ayudan a conocerse a sí mismo y a interactuar con su entorno.
- A los docentes, propiciar a través del juego, situaciones lúdicas que permitan a los niños desarrollar o mejorar diferentes aspectos en su desarrollo, es decir utilizar el juego como un recurso pedagógico, pero a la vez tener en cuenta que estas actividades deben ser agradables y placenteras para el niño.
- A las familias, generar actividades lúdicas en el contexto del hogar para el desarrollo infantil de los niños, ya que ayuda y aporta en la socialización a través de la acción mutua que se origina entre el adulto y el infante, o entre los iguales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, E. (1997). Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales Víctor Andrés Belaunde 1287 y Amauta II 216-1285 del distrito de Ate-Lima año 2014 (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Repositorio Institucional.
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/580>
- Alarcón, T., García, R., y Vásquez, F. (2013). Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 Niño Jesús de la ciudad de Trujillo del 2012. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo). Repositorio Institucional.
<https://1library.co/document/lzgp1rvz-taller-juegos-mejorar-coordinacion-ninos-jesus-ciudad-trujillo.html>
- Balseca, G. (2016). El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucía Franco de Castro de la Parroquia de Conocoto. (Tesis de posgrado, Universidad Central de Ecuador). Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/8929>
- Baque, J. (2013). “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglar alto, provincia de Santa Elena. (Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena.) Repositorio Institucional.
<http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/1051>
- Becerra, S. (2016). Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa en Chiclayo, agosto de 2016. (Tesis de pregrado, Universidad Privada Juan Mejía Baca). Repositorio Institucional.
<https://docplayer.es/76788719-Desarrollo-psicomotor-en-los-ninos-de-cuatro-anos-del-nivel-inicial-de-una-institucion-educativa-en-chiclayo-agosto-de-2016.html>

- CASTJIM. (2018) El juego infantil. Consultado el 11 de mayo de 2020. https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Cuencas, R. (2019). Importancia de la motricidad en el niño. Consultado 15 mayo de 2020. <https://lp.edu.pe/wp/2019/09/18/la-importancia-de-la-motricidad-en-el-nino/>
- Comellas, M. (1990). La Psicomotricidad en Preescolar. CEAC S.A.
- Conde, J. (2007). Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil.
- Díaz, A., Flores, O. y Moreno Z. (2015) Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova. (Tesis de pregrado, Fundación Universitaria los Libertadores). Repositorio Institucional. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Díaz, N. (2012). "Fantasía en movimiento". Editorial Limusa.
- Egoavil, N. (2017). El uso del juego "Mira cómo me muevo" y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.14039/1297>
- Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo). Repositorio Institucional. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Fonseca, A. y Fonseca, I. (2017). Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial. Trujillo. (Tesis de

- pregrado, Universidad Católica de Trujillo) Repositorio Institucional. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>
- Gallego, A., Valencia, M. y Ríos, V. (2015). El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial. (Tesis de pregrado, Universidad de Tolima) Repositorio Institucional. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1637/1/APROBADO%20ALBA%20LUCIA%20GALLEGO%20GRAJALES.pdf>
- García Aretio L. (2012). Principios pedagógicos clásicos en el currículo, también en educación a distancia. Consultado el 11 de mayo de 2020. <http://www.caled-ead.org/sites/default/files/files/7-7-Principios.pdf>
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1989). La enseñanza: su teoría y su práctica. Akal.
- Guevara L. (2010). La estimulación educativa. Temas para la educación. Consultado el 20 de mayo de 2020. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Herrero, A., Saez, D. y Roche, V. (2020). El desarrollo infantil durante la crisis del Covid 19. Consultado el 16 de marzo de 2020. <https://www.thedialogue.org/analysis/recursos-infantiles-covid-19/>
- Huaynillo, B. y Mamani, D. (2017). Coopero y aprendo con los juegos motrices para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín Unsa del Distrito de Cercado - Arequipa 2017. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa). Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5932>
- Loli, G. y Silva, Y. (2007). Psicomotricidad, intelecto y afectividad - tres dimensiones, hacia una sola dirección: desarrollo integral. Bruño.
- López, C. (2016). Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016. (Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo). Repositorio Institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/469>
- Lupuche, K. (2017). Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una I.E.I. Augusto B. Leguía, del distrito de Puente

- Piedra_ Lima (Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo). Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1763/Lupuche_PKE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Márquez, L. (2003). La motricidad gruesa. Madrid - España. Consultado 20 de mayo de 2020. <https://www.mundoprimeria.com/blog/motricidad-gruesa>
- MINEDU. (2010). La hora del juego libre en los sectores. Repositorio institucional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- MINEDU (2020). Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial. Consultado el 10 febrero de 2021. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/educacion-no-presencial/>
- Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Morata.
- Omeñaca R. y Ruiz J. (2007). Juegos cooperativos y educación física (3ª ed.). Pidotribo.
https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Ome%C3%B1aca+y+Ruiz,+2007&ots=VCrJBb5kyt&sig=WmSJFinhN6ufXMZg1_IDH_XWKIs#v=onepage&q=Ome%C3%B1aca%20y%20Ruiz%2C%202007&f=false
- Pastor, K. y Tesen, L. (2019). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney” Chiclayo (Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo.). Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53350/Pastor_CKM-Tesen_MLP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Portal de Educación Infantil y Primaria. (2018). Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo. Consultado el 20 mayo de 2020. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>
- Rodríguez, A. (2017). Motricidad gruesa: Psicomotricidad, Desarrollo y Actividades.

UNESCO (2002). Aprendizaje abierto y a distancia: consideraciones sobre tendencias, políticas y estrategias. Consultado el 11 de febrero de 2021. <https://recursos.educoas.org/politicas-informes/aprendizaje-abierto-y-distancia-consideraciones-sobre-tendencias-pol-ticas-y>

Valladolid, S. (2018). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas - Piura 2018. (Tesis de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles). Repositorio Institucional. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17262/ACTIVIDADES_LUDICAS_MOTRICIDAD_GRUESA_VALLADOLID_CASTILLO_SARA_%20ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta sobre actividades lúdicas y la motricidad gruesa

ENCUESTA

I. GENERALIDADES

1.1. Institución educativa:

1.2. Tipo de gestión

a. Pública

b. Privada

II. **INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una serie de preguntas. Lea con atención cada una de ellas y marque con un aspa (X) según crea correspondiente

1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre

III. PROPOSICIONES POR TIPO DE ACTIVIDAD

ÍTEMS	1	2	3	4
Actividades lúdicas				
1. ¿Considera que el uso de actividades lúdicas favorece en el desarrollo de la motricidad gruesa?				
2. ¿Aplica actividades lúdicas en la modalidad no presencial para desarrollar la motricidad gruesa?				
Juego motor				
3. ¿Aplica juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa?				
4. ¿Desarrolla juegos para promover en el niño la exploración de su cuerpo?				
5. ¿Aplica juegos donde hace uso del ula ula para favorecer la motricidad gruesa?				
6. ¿Realiza juegos motores que promueven la coordinación de brazos y piernas?				
Juego simbólico				
7. ¿Utiliza el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa?				

8. ¿Aplica juegos donde los niños imitan movimientos de su personaje favorito para desplazarse?				
9. ¿Realiza actividades que permiten al niño desplazarse como los animales que saltan?				
10. ¿Aplica juegos donde el niño realiza movimientos con objetos de su entorno para su desplazamiento?				
Juego de Construcción				
11. ¿Realiza actividades lúdicas donde se evidencia el juego de construcción?				
12. ¿Realiza actividades donde el niño crea un camino con cintas para desplazarse?				
13. ¿Realiza juegos con siluetas de huellas por donde los niños saltan?				
14. ¿Desarrolla actividades donde el niño armar circuitos motrices por donde el niño pasa?				
Esquema Corporal				
15. ¿Desarrollan actividades con canciones para conocer el cuerpo?				
16. ¿Realiza juegos que permiten al niño nombrar partes de su cuerpo según se le indique?				
17. ¿Aplica juegos donde el niño crea movimientos con su cuerpo?				
18. ¿Realiza juegos que le permiten la imitación de posturas a partir de la observación de imágenes?				
Lateralidad				
19. ¿Realiza actividades que tenga acciones como lanzar objetos con una sola mano?				
20. ¿Realiza actividades donde el niño patea con el lado dominante de su cuerpo?				
21. ¿Realiza juegos que permiten al niño ubicarse a la derecha o izquierda?				
22. ¿Realiza actividades para ubicar objetos al lado derecho o izquierdo según la indicación?				
Equilibrio				
23. ¿Realiza juegos de salto con un solo pie para pasar una línea recta?				

24. ¿Realiza actividades que permiten al niño realizar saltos con los pies juntos para su desplazamiento?				
25. ¿Aplica actividades que permiten al niño saltar sobre un circuito de huellas de manera coordinada?				
26. ¿Realiza actividades de circuito con obstáculos para ejecutar diferentes movimientos?				

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de actividades lúdicas
Autoras y año:	Original: Katherine Mirella Vásquez chero Conni Marianella Veneros Zavaleta (2022)
Objetivo del instrumento:	Identificar las actividades lúdicas
Usuarios:	Niños y niñas de preescolar
Forma de administración o modo de aplicación:	La aplicación se realiza de forma presencial o virtual, con una duración de 30 minutos aproximadamente
Validez:	A través de juicio de expertos, concluyendo que el instrumento es aplicable.
Confiabilidad:	El instrumento fue sometido a la prueba de Alpha de Cronbach, obteniéndose un resultado de 0,947, es decir, el instrumento es altamente confiable.

Anexo 2. Validación del instrumento de investigación

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Propuesta de actividades lúdicas en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de preescolar de Trujillo, 2021

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de actividades lúdicas, en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de pre escolar de Trujillo, 2021

HIPÓTESIS:

Por el tipo de diseño descriptivo, no es necesario formular hipótesis.

JUEZ EXPERTO: Ms. KETTY CECILIA HORNA ALVAREZ

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: MAESTRO EN EDUCACIÓN



FIRMA:

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ACTIVIDADES LÚDICAS	Juego motor	Realiza actividades que promueven el juego motor.	Aplica juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa.	X		X						Verificar los criterios de la escala de valoración, ya que debe considerar la contra posición entre dos elementos (Columnas)	
		Juegos para conocer las partes del cuerpo.	Desarrolla juegos en línea para promover en los niños la exploración de su cuerpo.	X		X		X		X			
		Juegos para realizar movimientos con el ula ula.	Aplica juegos donde hace uso del ula ula para favorecer la motricidad gruesa.	X		X		X		X			

		Juegos para coordinar brazos y piernas.	Realiza juegos motores que promueven la coordinación de brazos y piernas	x		x		x		x		
	Juego simbólico	Realiza actividades que promueven el juego simbólico	Utiliza el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa	x		x		x		x		
		Juegos para imitar los movimientos de personajes.	Aplica juegos donde los niños imitan movimientos de su personaje favorito para desplazarse.	x		x		x		x		
		Juegos para desplazarse como diferentes animales.	Realiza actividades que permiten al niño desplazarse como los animales que saltan.	x		x		x		x		
		Juegos imaginarios para desplazarse de un lado a otro.	Aplica juegos donde el niño realiza movimientos con objetos de su entorno para su desplazamiento.	x		x		x		x		
	Juego de construcción	Realiza actividades que promueven el	Realiza actividades lúdicas donde se evidencia el juego de construcción.	x		x		x		x		

	juego de construcción.											
	Creación de juegos para desplazarse	Realiza actividades donde el niño crea un camino con cintas para desplazarse.	x		x		x		x			
	Juegos con circuito de huellas para saltar.	Realiza juegos con siluetas que permiten al niño crear un circuito motriz para saltar.	x		x		x		x			
	Actividades para armar circuitos motrices.	Utiliza juegos donde el niño arma un circuito con obstáculos para realizar diferentes movimientos.	x		x		x		x			

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Actividades con canciones para conocer las partes del cuerpo.	Aplica actividades que le permiten el reconocimiento de las partes del cuerpo a través de canciones.	X		X		X		X		
		Juegos para nombrar las partes del cuerpo.	Realiza juegos que permiten al niño nombrar partes de su cuerpo según se le indique.	X		X		X		X		
		Actividades para crear movimientos con las partes del cuerpo.	Aplica juegos donde el niño crea movimientos con su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para imitar posturas a través de imágenes	Realiza juegos que permiten la imitación de posturas a partir de la observación de imágenes.	X		X		X		X		
	Lateralidad	Actividades lúdicas para lanzar objetos con una mano.	Realiza actividades que tenga acciones como lanzar objetos con la mano derecha o izquierda.	X		X		X		X		

		Actividades para trabajar con el lado dominante del cuerpo.	Realiza actividades donde el niño patea con el lado dominante de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Actividades para ubicarse en el espacio según la indicación.	Realiza actividades que le permiten al niño ubicarse en el espacio según la indicación.	X		X		X		X		
		Realiza actividades para ubicar objetos.	Realiza actividades para ubicar objetos al lado derecho o izquierdo.	X		X		X		X		
	Equilibrio	Juegos de salto con un solo pie.	Realiza actividades donde el niño salta en un solo pie en línea recta.	X		X		X		X		
		Juegos de saltos con los pies juntos.	Realiza actividades que permiten al niño saltar con los pies juntos según la indicación.	X		X		X		X		
		Juegos para saltar siguiendo un circuito de huellas.	Aplica actividades que permiten al niño saltar sobre un circuito de huellas de manera coordinada.	X		X		X		X		

		<p>Caminar sobre una cuerda con un pie delante del otro.</p>	<p>Aplica actividades que le permiten al niño caminar sobre una cuerda con un pie delante de otro</p> <p>.</p>	x		x		x		x		
--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EL QUE SUSCRIBE:

Ms. KETTY CECILIA HORNA ALVAREZ

TÍTULO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

GRADO ACADÉMICO: MAESTRO EN EDUCACIÓN – MENCIÓN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 15 de noviembre del

2021



DNI N° 18011937

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADÉMICO

A046_00013076

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Propuesta de actividades lúdicas en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de preescolar de Trujillo, 2021

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de actividades lúdicas, en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de pre escolar de Trujillo, 2021

HIPÓTESIS:

Por el tipo de diseño descriptivo, no es necesario formular hipótesis.

JUEZ EXPERTO: Blanca Rosa Barrios Araujo

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Doctor en Educación



FIRMA:

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ACTIVIDADES LÚDICAS	Juego motor	Realiza actividades que promueven el juego motor.	Aplica juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para conocer las partes del cuerpo.	Desarrolla juegos en línea para promover en los niños la exploración de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para realizar movimientos con el ula ula.	Aplica juegos donde hace uso del ula ula para favorecer la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para coordinar brazos y piernas.	Realiza juegos motores que promueven la coordinación de brazos y piernas	X		X		X		X		

	Juego simbólico	Realiza actividades que promueven el juego simbólico	Utiliza el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa	X		X		X		X		
		Juegos para imitar los movimientos de personajes.	Aplica juegos donde los niños imitan movimientos de su personaje favorito para desplazarse.	X		X		X		X		
		Juegos para desplazarse como diferentes animales.	Realiza actividades que permiten al niño desplazarse como los animales que saltan.	X		X		X		X		
		Juegos imaginarios para desplazarse de un lado a otro.	Aplica juegos donde el niño realiza movimientos con objetos de su entorno para su desplazamiento.	X		X		X		X		
	Juego de construcción	Realiza actividades que promueven el juego de construcción.	Realiza actividades lúdicas donde se evidencia el juego de construcción.	X		X		X		X		
		Creación de juegos para desplazarse	Realiza actividades donde el niño crea un camino con cintas para desplazarse.	X		X		X		X		

		Juegos con circuito de huellas para saltar.	Realiza juegos con siluetas que permiten al niño crear un circuito motriz para saltar.	x		x		x		x		
		Actividades para armar circuitos motrices.	Utiliza juegos donde el niño arma un circuito con obstáculos para realizar diferentes movimientos.	x		x		x		x		

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Actividades con canciones para conocer las partes del cuerpo.	Aplica actividades que le permiten el reconocimiento de las partes del cuerpo a través de canciones.	X		X		X		X		
		Juegos para nombrar las partes del cuerpo.	Realiza juegos que permiten al niño nombrar partes de su cuerpo según se le indique.	X		X		X		X		
		Actividades para crear movimientos con las partes del cuerpo.	Aplica juegos donde el niño crea movimientos con su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para imitar posturas a través de imágenes	Realiza juegos que permiten la imitación de posturas a partir de la observación de imágenes.	X		X		X		X		
	Lateralidad	Actividades lúdicas para lanzar objetos con una mano.	Realiza actividades que tenga acciones como lanzar objetos con la mano derecha o izquierda.	X		X		X		X		

		Actividades para trabajar con el lado dominante del cuerpo.	Realiza actividades donde el niño patea con el lado dominante de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Actividades para ubicarse en el espacio según la indicación.	Realiza actividades que le permiten al niño ubicarse en el espacio según la indicación.	X		X		X		X		
		Realiza actividades para ubicar objetos.	Realiza actividades para ubicar objetos al lado derecho o izquierdo.	X		X		X		X		
	Equilibrio	Juegos de salto con un solo pie.	Realiza actividades donde el niño salta en un solo pie en línea recta.	X		X		X		X		
		Juegos de saltos con los pies juntos.	Realiza actividades que permiten al niño saltar con los pies juntos según la indicación.	X		X		X		X		
		Juegos para saltar siguiendo un circuito de huellas.	Aplica actividades que permiten al niño saltar sobre un circuito de huellas de manera coordinada.	X		X		X		X		

		<p>Caminar sobre una cuerda con un pie delante del otro.</p>	<p>Aplica actividades que le permiten al niño caminar sobre una cuerda con un pie delante de otro</p>	x		x		x		x		
--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EL QUE SUSCRIBE:

Dra. BLANCA ROSA BARRIOS ARAUJO

TÍTULO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

GRADO ACADÉMICO: DOCTORA EN EDUCACIÓN

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 09 de diciembre del

2021



DNI N° 18091457

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADÉMICO

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Propuesta de actividades lúdicas en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de preescolar de Trujillo, 2021

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de actividades lúdicas, en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de pre escolar de Trujillo, 2021

HIPÓTESIS:

Por el tipo de diseño descriptivo, no es necesario formular hipótesis.

JUEZ EXPERTO: Cynthia Fiorella Lázaro Chávez

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Magister en gestión educativo y desarrollo regional



FIRMA:

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ACTIVIDADES LÚDICAS	Juego motor	Realiza actividades que promueven el juego motor.	Aplica juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para conocer las partes del cuerpo.	Desarrolla juegos en línea para promover en los niños la exploración de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para realizar movimientos con el ula ula.	Aplica juegos donde hace uso del ula ula para favorecer la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para coordinar brazos y piernas.	Realiza juegos motores que promueven la coordinación de brazos y piernas	X		X		X		X		

	Juego simbólico	Realiza actividades que promueven el juego simbólico	Utiliza el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa	X		X		X		X		
		Juegos para imitar los movimientos de personajes.	Aplica juegos donde los niños imitan movimientos de su personaje favorito para desplazarse.	X		X		X		X		
		Juegos para desplazarse como diferentes animales.	Realiza actividades que permiten al niño desplazarse como los animales que saltan.	X		X		X		X		
		Juegos imaginarios para desplazarse de un lado a otro.	Aplica juegos donde el niño realiza movimientos con objetos de su entorno para su desplazamiento.	X		X		X		X		
	Juego de construcción	Realiza actividades que promueven el juego de construcción.	Realiza actividades lúdicas donde se evidencia el juego de construcción.	X		X		X		X		
		Creación de juegos para desplazarse	Realiza actividades donde el niño crea un camino con cintas para desplazarse.	X		X		X		X		

		Juegos con circuito de huellas para saltar.	Realiza juegos con siluetas que permiten al niño crear un circuito motriz para saltar.	x		x		x		x		
		Actividades para armar circuitos motrices.	Utiliza juegos donde el niño arma un circuito con obstáculos para realizar diferentes movimientos.	x		x		x		x		

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				X		X		X		X		
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Actividades con canciones para conocer las partes del cuerpo.	Aplica actividades que le permiten el reconocimiento de las partes del cuerpo a través de canciones.	X		X		X		X		
		Juegos para nombrar las partes del cuerpo.	Realiza juegos que permiten al niño nombrar partes de su cuerpo según se le indique.	X		X		X		X		
		Actividades para crear movimientos con las partes del cuerpo.	Aplica juegos donde el niño crea movimientos con su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para imitar posturas a través de imágenes	Realiza juegos que permiten la imitación de posturas a partir de la observación de imágenes.	X		X		X		X		
	Lateralidad	Actividades lúdicas para lanzar objetos con una mano.	Realiza actividades que tenga acciones como lanzar objetos con la mano derecha o izquierda.	X		X		X		X		

		Actividades para trabajar con el lado dominante del cuerpo.	Realiza actividades donde el niño patea con el lado dominante de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Actividades para ubicarse en el espacio según la indicación.	Realiza actividades que le permiten al niño ubicarse en el espacio según la indicación.	X		X		X		X		
		Realiza actividades para ubicar objetos.	Realiza actividades para ubicar objetos al lado derecho o izquierdo.	X		X		X		X		
	Equilibrio	Juegos de salto con un solo pie.	Realiza actividades donde el niño salta en un solo pie en línea recta.	X		X		X		X		
		Juegos de saltos con los pies juntos.	Realiza actividades que permiten al niño saltar con los pies juntos según la indicación.	X		X		X		X		
		Juegos para saltar siguiendo un circuito de huellas.	Aplica actividades que permiten al niño saltar sobre un circuito de huellas de manera coordinada.	X		X		X		X		

		<p>Caminar sobre una cuerda con un pie delante del otro.</p>	<p>Aplica actividades que le permiten al niño caminar sobre una cuerda con un pie delante de otro</p>	x		x		x		x		
--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EL QUE SUSCRIBE:

Ms. CYNTHIA FIORELLA LAZARO CHAVEZ

TÍTULO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

GRADO ACADÉMICO: MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVO Y DESARROLLO REGIONAL

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

2021



Trujillo, 09 de diciembre del

DNI N°

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADÉMICO

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Propuesta de actividades lúdicas en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de preescolar de Trujillo, 2021

OBJETIVO GENERAL: Proponer un programa de actividades lúdicas, en la modalidad no presencial, para desarrollar la motricidad gruesa en niños de pre escolar de Trujillo, 2021

HIPÓTESIS:

Por el tipo de diseño descriptivo, no es necesario formular hipótesis.

JUEZ EXPERTO: Ms. MARÍA JULIA SÁNCHEZ SÁNCHEZ

GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA



FIRMA:

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ACTIVIDADES LÚDICAS	Juego motor	Realiza actividades que promueven el juego motor.	Aplica juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para conocer las partes del cuerpo.	Desarrolla juegos en línea para promover en los niños la exploración de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para realizar movimientos con el ula ula.	Aplica juegos donde hace uso del ula ula para favorecer la motricidad gruesa.	X		X		X		X		
		Juegos para coordinar brazos y piernas.	Realiza juegos motores que promueven la coordinación de brazos y piernas	X		X		X		X		

	Juego simbólico	Realiza actividades que promueven el juego simbólico	Utiliza el juego simbólico para desarrollar la motricidad gruesa	X		X		X		X		
		Juegos para imitar los movimientos de personajes.	Aplica juegos donde los niños imitan movimientos de su personaje favorito para desplazarse.	X		X		X		X		
		Juegos para desplazarse como diferentes animales.	Realiza actividades que permiten al niño desplazarse como los animales que saltan.	X		X		X		X		
		Juegos imaginarios para desplazarse de un lado a otro.	Aplica juegos donde el niño realiza movimientos con objetos de su entorno para su desplazamiento.	X		X		X		X		
	Juego de construcción	Realiza actividades que promueven el juego de construcción.	Realiza actividades lúdicas donde se evidencia el juego de construcción.	X		X		X		X		
		Creación de juegos para desplazarse	Realiza actividades donde el niño crea un camino con cintas para desplazarse.	X		X		X		X		

		Juegos con circuito de huellas para saltar.	Realiza juegos con siluetas que permiten al niño crear un circuito motriz para saltar.	x		x		x		x		
		Actividades para armar circuitos motrices.	Utiliza juegos donde el niño arma un circuito con obstáculos para realizar diferentes movimientos.	x		x		x		x		

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Actividades con canciones para conocer las partes del cuerpo.	Aplica actividades que le permiten el reconocimiento de las partes del cuerpo a través de canciones.	X		X		X		X		
		Juegos para nombrar las partes del cuerpo.	Realiza juegos que permiten al niño nombrar partes de su cuerpo según se le indique.	X		X		X		X		
		Actividades para crear movimientos con las partes del cuerpo.	Aplica juegos donde el niño crea movimientos con su cuerpo.	X		X		X		X		
		Juegos para imitar posturas a través de imágenes	Realiza juegos que permiten la imitación de posturas a partir de la observación de imágenes.	X		X		X		X		
	Lateralidad	Actividades lúdicas para lanzar objetos con una mano.	Realiza actividades que tenga acciones como lanzar objetos con la mano derecha o izquierda.	X		X		X		X		

		Actividades para trabajar con el lado dominante del cuerpo.	Realiza actividades donde el niño patea con el lado dominante de su cuerpo.	X		X		X		X		
		Actividades para ubicarse en el espacio según la indicación.	Realiza actividades que le permiten al niño ubicarse en el espacio según la indicación.	X		X		X		X		
		Realiza actividades para ubicar objetos.	Realiza actividades para ubicar objetos al lado derecho o izquierdo.	X		X		X		X		
	Equilibrio	Juegos de salto con un solo pie.	Realiza actividades donde el niño salta en un solo pie en línea recta.	X		X		X		X		
		Juegos de saltos con los pies juntos.	Realiza actividades que permiten al niño saltar con los pies juntos según la indicación.	X		X		X		X		
		Juegos para saltar siguiendo un circuito de huellas.	Aplica actividades que permiten al niño saltar sobre un circuito de huellas de manera coordinada.	X		X		X		X		

		<p>Caminar sobre una cuerda con un pie delante del otro.</p>	<p>Aplica actividades que le permiten al niño caminar sobre una cuerda con un pie delante de otro</p>	x		x		x		x		
--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EL QUE SUSCRIBE:

Ms. MARÍA JULIA SÁNCHEZ SÁNCHEZ

TÍTULO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

GRADO ACADÉMICO: MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 09 de diciembre del

2021



DNI N° 40684752

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADÉMICO

Prueba piloto del instrumento cuestionario de actividades lúdicas

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I20	I20	I20	I20	I20	
S1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2
S2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3
S3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
S4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3
S5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3
S6	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3
S7	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	2
S8	1	1	1	4	4	4	4	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2
S9	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2
S10	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
S11	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2
S12	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3
S13	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3
S14	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	3	2	2	1	3	4	4	2	2	1	3
S15	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3

Anexo 3. Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,947	26

Para la obtención del coeficiente de confiabilidad se empleó la prueba piloto, la cual consistió en la aplicación del instrumento a un grupo de 15 sujetos con características similares a la población de estudio, siendo el índice de confiabilidad de 0,947 lo cual refleja que se encuentra en un nivel muy alto de confiabilidad.

Estadísticas de total de elemento

ÍTEMS	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
I1	36,20	53,171	,915	,938
I2	36,20	53,457	,886	,939
I3	36,20	53,171	,915	,938
I4	36,20	53,457	,886	,939
I5	36,20	53,171	,915	,938
I6	36,20	53,457	,886	,939
I7	36,20	53,171	,915	,938
I8	36,20	53,457	,886	,939
I9	36,20	53,171	,915	,938
I10	36,20	53,457	,886	,939
I11	36,53	59,695	,514	,947
I12	36,27	59,495	,385	,949
I13	35,93	58,352	,664	,944
I14	36,00	58,571	,607	,945
I15	36,27	63,352	-,019	,957
I16	36,00	64,143	-,106	,956
I17	35,93	58,352	,664	,944
I18	36,00	58,571	,607	,945
I19	36,27	63,352	-,019	,957

I20	36,00	64,143	-,106	,956
I21	36,53	59,695	,514	,947
I22	36,27	59,495	,385	,949
I23	35,93	58,352	,664	,944
I24	36,00	58,571	,607	,945
I25	36,27	63,352	-,019	,957
I26	36,00	64,143	-,106	,956

Anexo 4. Evidencias de ejecución de la propuesta









Anexo 5. RD. que aprueba del proyecto de investigación



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Decanato

Trujillo, 12 de agosto del 2021

RESOLUCIÓN N° 159-2021-FAEDHU-UPAO

Visto, la solicitud de las Bachilleres en Educación **VÁSQUEZ CHERO, KATHERINE MIRELLA y VENEROS ZAVALA, CONNI MARIANELLA**, del Programa de Estudios de Educación Inicial, solicitando inscripción de proyecto de tesis, con fines de obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial; y,

CONSIDERANDO:

Que, mediante el expediente N° 029-2021, las bachilleres **VÁSQUEZ CHERO, KATHERINE MIRELLA y VENEROS ZAVALA, CONNI MARIANELLA**, solicitan inscripción de su proyecto de tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, el referido proyecto fue objeto de revisión y aprobación por parte de la Responsable del Proceso de Investigación, Desarrollo e Innovación del Programa de Estudios de Educación Inicial, Mg. Luis Alberto Cabrera Vértiz; quien emitió el informe favorable que obra en el expediente.

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad, se debe inscribir el Proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución correspondiente.

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

PRIMERO: **AUTORIZAR** la inscripción del Proyecto de Tesis titulado: “**PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS PREESCOLARES, EN LA MODALIDAD NO PRESENCIAL, TRUJILLO, 2021**”, de las Bachilleres **VÁSQUEZ CHERO, KATHERINE MIRELLA y VENEROS ZAVALA, CONNI MARIANELLA** en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades.

SEGUNDO: **ASIGNAR** al presente Proyecto de Tesis el número 14-2021, declarándolo expedito para el desarrollo de la investigación dentro de un plazo de doce meses, que se inicia en la fecha y culmina el 12 de agosto del 2022.

TERCERO: **DESIGNAR** como Asesor de Tesis a la docente Ms. Walter Rebaza Vásquez.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dr. LUIS ARSEÑO ACUÑA INFANTES
DECANO



Ms. MARIANELA CHE LEON ALFARO
SECRETARIA ACADÉMICA

Cc:
Interesada
Asesor
Archivo

Anexo 6. Constancia de la Institución donde se ha desarrollado la propuesta de investigación

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA

La directora de la I.E.I.Nº 2281 "Mis primeras pinceladas", hace constar que las señoritas Conni Marianella Veneros Zavaleta y Katherine Mirella Vásquez Chero, egresadas de la Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Privada "Antenor Orrego", ha realizado la aplicación de la encuesta de la tesis Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños preescolares, la modalidad no presencial Trujillo, 2021"

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para fines que estime conveniente.

Trujillo, 21 junio de 2022



DIRECCIÓN
Ms. Christy A. Rodríguez Obi
DIRECTORA

Directora

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA

El director de la I.E.I.N° 80014 "Juan Pablo II", hace constar que las señoritas Conni Marianella Veneros Zavaleta y Katherine Mirella Vásquez Chero, egresadas de la Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Privada "Antenor Orrego", ha realizado la aplicación de la encuesta de la tesis Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños preescolares, la modalidad no presencial Trujillo, 2021"

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para fines que estime conveniente.

Trujillo, 21 junio de 2022

 GRLL - UGEL 03 TNO
LE. N° 80014 - "Juan Pablo II"

José Antonio Rodríguez Bacilio
DIRECTOR

José Antonio Rodríguez Bacilio

Director



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
William Harvey
R.G.R. N° 01170 - 2013

un mundo nuevo creado para ti...

AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL

CONSTANCIA

La Directora de la I.E.P "William Harvey Junior School", hace constar que las señoritas Conni Marianella Veneros Zavaleta y Katherine Mirella Vásquez Chero, egresadas de la Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Privada "Antenor Orrego", ha realizado la aplicación de la encuesta de la tesis Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños preescolares, la modalidad no presencial Trujillo, 2021"

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para fines que estime conveniente.

Trujillo, 21 junio de 2022



Teresa Morán Granda

Directora

Anexo 7. Constancia del asesor

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL "

CONSTANCIA DE ASESORÍA

Yo, Walter Oswaldo Rebaza Vásquez, identificado con DNI 17976296 declaro haber asesorado el trabajo de tesis titulado: "PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS PREESCOLARES, EN LA MODALIDAD NO PRESENCIAL. TRUJILLO, 2021", cuyas autoras son las Bachilleras en Educación Inicial: Katherine Mirella Vásquez Chero y Conni Marianella Veneros Zavaleta.

Así mismo declaro haber aprobado dicho trabajo en lo que concierna al cumplimiento de las normas del Reglamento de grados y títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego.

Trujillo, 16 de agosto de 2022



Walter Oswaldo Rebaza Vásquez

Anexo 8. Base de datos

BASE DE DATOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

ESTUDIANTES	ACTIVIDADES LÚDICAS		PUNTAJE	NIVEL	JUEGO MOTOR				PUNTAJE	NIVEL	JUEGO SIMBÓLICO				PUNTAJE	NIVEL	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN				PUNTAJE	NIVEL
	I1	I2			I3	I4	I5	I6			I7	I8	I9	I10			I11	I12	I13	I14		
1	3	3	6	CASI SIEMPRE	4	2	3	4	13	SIEMPRE	3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
2	4	3	7	SIEMPRE	3	1	3	3	10	CASI SIEMPRE	3	2	2	3	10	CASI SIEMPRE	4	2	2	3	11	CASI SIEMPRE
3	3	2	5	CASI SIEMPRE	4	3	2	4	13	SIEMPRE	3	4	4	4	15	SIEMPRE	4	4	3	4	15	SIEMPRE
4	4	4	8	SIEMPRE	4	4	2	3	13	SIEMPRE	2	3	2	3	10	CASI SIEMPRE	3	1	2	2	8	A VECES
5	4	3	7	SIEMPRE	4	4	3	4	15	SIEMPRE	4	3	4	3	14	SIEMPRE	4	3	4	3	14	SIEMPRE
6	4	3	7	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
7	4	4	8	SIEMPRE	4	3	3	3	13	SIEMPRE	2	3	3	4	12	CASI SIEMPRE	3	4	2	2	11	CASI SIEMPRE
8	4	2	6	CASI SIEMPRE	4	2	2	3	11	CASI SIEMPRE	4	3	3	3	13	SIEMPRE	3	2	4	3	12	CASI SIEMPRE
9	4	4	8	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	3	15	SIEMPRE	3	4	3	3	13	SIEMPRE
10	4	2	6	CASI SIEMPRE	3	2	3	3	11	CASI SIEMPRE	2	2	2	3	9	CASI SIEMPRE	3	4	3	3	13	SIEMPRE
11	4	4	8	SIEMPRE	4	4	3	4	15	SIEMPRE	4	2	3	4	13	SIEMPRE	4	4	4	3	15	SIEMPRE
12	4	4	8	SIEMPRE	3	3	2	3	11	CASI SIEMPRE	2	2	2	2	8	A VECES	4	3	4	2	13	SIEMPRE
13	4	4	8	SIEMPRE	4	4	2	3	13	SIEMPRE	3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	4	3	2	3	12	CASI SIEMPRE
14	4	4	8	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
15	4	4	8	SIEMPRE	4	2	2	3	11	CASI SIEMPRE	4	2	2	4	12	CASI SIEMPRE	4	2	2	2	10	CASI SIEMPRE
16	4	4	8	SIEMPRE	4	4	2	4	14	SIEMPRE	3	3	4	1	11	CASI SIEMPRE	2	1	3	3	9	CASI SIEMPRE
17	4	2	6	CASI SIEMPRE	4	2	4	4	14	SIEMPRE	3	4	4	4	15	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
18	4	4	8	SIEMPRE	4	3	3	4	14	SIEMPRE	4	4	3	3	14	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
19	3	3	6	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	4	2	3	2	11	CASI SIEMPRE
20	4	4	8	SIEMPRE	3	3	4	4	14	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	2	2	2	9	CASI SIEMPRE
21	4	4	8	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	3	3	14	SIEMPRE	4	3	3	3	13	SIEMPRE
22	4	4	8	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
23	4	4	8	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	3	4	4	15	SIEMPRE	4	2	4	4	14	SIEMPRE
24	4	4	8	SIEMPRE	4	4	3	4	15	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
25	4	4	8	SIEMPRE	4	4	3	4	15	SIEMPRE	3	3	4	3	13	SIEMPRE	4	2	3	3	12	CASI SIEMPRE
26	3	3	6	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	2	1	2	8	A VECES
27	4	4	8	SIEMPRE	3	3	1	4	11	CASI SIEMPRE	2	3	3	3	11	CASI SIEMPRE	4	1	1	3	9	CASI SIEMPRE
28	4	2	6	CASI SIEMPRE	3	1	4	3	11	CASI SIEMPRE	1	3	4	3	11	CASI SIEMPRE	3	2	3	2	10	CASI SIEMPRE
29	4	3	7	SIEMPRE	2	1	4	4	11	CASI SIEMPRE	2	3	4	4	13	SIEMPRE	3	2	4	2	11	CASI SIEMPRE
30	4	2	6	CASI SIEMPRE	3	1	3	3	10	CASI SIEMPRE	1	3	4	4	12	CASI SIEMPRE	4	2	3	4	13	SIEMPRE
31	4	2	6	CASI SIEMPRE	3	1	3	4	11	CASI SIEMPRE	1	3	3	3	10	CASI SIEMPRE	4	3	3	4	14	SIEMPRE
32	4	2	6	CASI SIEMPRE	4	1	4	4	13	SIEMPRE	2	2	4	4	12	CASI SIEMPRE	3	2	4	4	13	SIEMPRE
33	4	3	7	SIEMPRE	4	1	3	4	12	CASI SIEMPRE	2	2	4	4	12	CASI SIEMPRE	3	2	4	2	11	CASI SIEMPRE

BASE DE DATOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

ESQUEMA CORPORAL				PUNTAJE	NIVEL	LATERALIDAD				PUNTAJE	NIVEL	EQUILIBRIO				PUNTAJE	NIVEL
I15	I16	I17	I18			I19	I20	I21	I22			I23	I24	I25	I26		
4	4	3	3	14	SIEMPRE	3	3	3	4	13	SIEMPRE	3	3	2	4	12	CASI SIEMPRE
3	3	2	2	10	CASI SIEMPRE	2	1	3	3	9	CASI SIEMPRE	3	3	2	2	10	CASI SIEMPRE
4	4	3	2	13	SIEMPRE	3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	3	4	3	4	14	SIEMPRE
4	3	2	3	12	CASI SIEMPRE	3	2	2	2	9	CASI SIEMPRE	2	3	2	4	11	CASI SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	3	4	3	14	SIEMPRE	3	4	3	4	14	SIEMPRE
4	4	3	4	15	SIEMPRE	4	3	3	4	14	SIEMPRE	3	3	2	3	11	CASI SIEMPRE
4	4	3	3	14	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	3	4	3	4	14	SIEMPRE
2	3	3	2	10	CASI SIEMPRE	4	4	2	4	14	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
4	4	4	3	15	SIEMPRE	3	3	4	4	14	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	2	4	4	13	SIEMPRE	3	2	3	4	12	CASI SIEMPRE
3	4	4	2	13	SIEMPRE	2	2	3	3	10	CASI SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
3	3	4	2	12	CASI SIEMPRE	1	1	2	2	6	A VECES	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	2	2	2	2	8	A VECES	1	2	2	2	7	A VECES
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	2	2	2	4	10	CASI SIEMPRE	2	2	2	2	8	A VECES
3	3	2	3	11	CASI SIEMPRE	3	1	2	2	8	A VECES	2	2	3	3	10	CASI SIEMPRE
4	4	3	3	14	SIEMPRE	3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	3	3	3	4	13	SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	3	4	4	15	SIEMPRE	3	4	3	4	14	SIEMPRE
4	4	3	3	14	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE
4	4	4	3	15	SIEMPRE	2	3	2	2	9	CASI SIEMPRE	3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	3	15	SIEMPRE	3	3	3	4	13	SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	2	4	3	4	13	SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	4	4	4	4	16	SIEMPRE	2	4	4	4	14	SIEMPRE
4	4	4	2	14	SIEMPRE	2	2	2	2	8	A VECES	3	4	2	4	13	SIEMPRE
3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	1	3	10	CASI SIEMPRE
4	4	4	4	16	SIEMPRE	3	3	3	3	12	CASI SIEMPRE	3	3	1	4	11	CASI SIEMPRE
3	4	3	3	13	SIEMPRE	4	2	3	4	13	SIEMPRE	2	3	3	4	12	CASI SIEMPRE
4	4	3	2	13	SIEMPRE	4	2	3	3	12	CASI SIEMPRE	2	4	3	4	13	SIEMPRE
3	3	3	2	11	CASI SIEMPRE	3	2	3	2	10	CASI SIEMPRE	2	3	3	3	11	CASI SIEMPRE
4	4	4	2	14	SIEMPRE	4	2	3	3	12	CASI SIEMPRE	2	3	2	4	11	CASI SIEMPRE
4	4	4	3	15	SIEMPRE	4	2	2	2	10	CASI SIEMPRE	3	4	2	4	13	SIEMPRE
4	4	4	2	14	SIEMPRE	4	2	3	4	13	SIEMPRE	2	3	3	4	12	CASI SIEMPRE

BASE DE DATOS DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS POR DIMENSIÓN

GESTIÓN	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Encuestados	PROPUESTAS DE ACTIVIDADES LUDICAS POR DIMENSIÓN		
			ESQUEMA CORPORAL	LATERALIDAD	EQUILIBRIO
Privado	Chiquitines	1	Circuito de obstáculos	¿Qué hay a cada uno de mis la	Salto de obstáculos
		2	Nombrar partes del cuerpo. Globo señale partes del cuerpo.	Canciones de un lado a otro. Juego del guante. Con una cuerda dividir el espacio, saltar de izquierda a derecha.	Juego en cinta. Saltar en un pie.
		3	Canciones	Canciones . Actividad con trapera	Obstaculos. Circuitos
		4	Juegos con canciones. Imitación de posturas. Talleres como taekcondo y ballet	Gallinita ciega. Juego de colocar imágenes u objetos a la derecha o izquierda. Bailando con cintas en la mano.	Juego de paracaídas. Camino de huellas saltando con un pie y colocando una mano. Camino como laberintos en el piso.
Privado	William Harvey	5	Juego de bowling	Juego de botellas de agua. Circuito.	Saltar sogas.
		6	Juego del espejo. Juego de las estatuas. Juego del pañuelo.	Juego de lanzar pelotas con la derecha y la izquierda. Juego de desplazamiento.	Rayuelo. Caminata sobre líneas. Circuitos sobre la cinta.
		7	Jugando con mi cuerpo.	Me muevo al compás.	Me muevo y paro...
		8	No respondio		
		9	No respondio		

Privado	Un mundo para crear	10	Rompecabeza. Simón dice (Señalar). Juego de espejo (Imitar movimiento)	Camino de huellas. Carrera de parejas (3 pies). Saltos	Camino por cintas. Barra de equilibrio. Salts con un pie.
		11	Baile del movimiento del cuerpo. Pasa sogas	Juego de cintas.	Juego de llevar algo.
		12	Rey manda. El que me escucha se toca....	El movimiento de manos. Mis dos manos tocan el piso y el cielo.	Saltar. Ruleta del movimiento.
		13	Baile. Partes del cuerpo. El rey manda.	Manos y pies. Lanzar aros. Ejercicios con pelota.	Camino sobre cintas. Saltar con un pie.
Nacional	2281 Mis primeras pinceladas	14	Canciones. Cuento motor. Juego simbolico de la ronda.	Canciones . Cuento motor. Rondas	Cuento motor. Circuito. Rayuelo.
		15	Juego del epejo. Estatuas. Circuitos	Circuitos de huellas. Lanzamientos dirigidos.	Camino de cintasCircuitos. Juego de la cuchara y el huevo.
		16	Estatuas. Juego del pañuelo. Juego del espejo.	Tiro al blanco. Tirar una pelota. Juego del movimiento.	Caminatas sobre cintas. Rayuelo. Pelotas de gimnasia
		17	Armado de rompecabezas. Simón dice. Estatuas	Mar y tierra. Busqueda de objetos (El rey manda).	Circuito motor. Yoga
		18	Canciones, circuitos. Cuento motor.	Rondas. Juego de la pelota. Cuento motor	Cuento motor. Circuito. Rayuelo.
Privado	Pestalozzi	19	Estatua. Juego del pañuelo.	Ronda. Marchar.	Caminar sobre líneas. Saltar en un pie.
		20	Golpear un balon con diferentes partes del cuerpo. Estatua. Juego del pañuelo.	Mete la patita. Marcha a la ronda.	Camina sobre líneas. Pararse de puntas. Saltae en un pie.
		21	No respondio		
		22	Armar rompecabezas. Dibujar. Recortar	Saltar en un pie, mano ojo.	Saltar, correr. Líneas rectas caminar.

Nacional	80014 Juana Pablo II	23	Circuitos motores.	Lanzamiento de pelotas.	Caminos con obstaculos.
		24	Cuentos motrices.	Cintas	Cintas para caminos.
		25	Cuentos motores.	Jugar con las palicintas.	Movimientos con canciones
		26	Canciones. Juegos con objetos. Juegos con aroa.	Juegos con obstaculos. Canciones. Camino con Flechas.	Pararse en un pie. Líneas trazadas en el piso. Juegos con obstaculos.
		27	Movimientos libres. Movimientos con consignas. Canciones.	Canciones. Juego con objetos.	Cintas. Sogas
Privado	San Andres	28	Bailes, circuitos motores	Correr de lado	
		29	No respondio		
		30	No respondio		
		31	No respondio		
		32	Bailes, circuitos motores	Pintar manos, pegar dibujos a lado de su manos	
		33	No respondio		

PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL

ACTIVIDAD	01
NOMBRE	CIRCUITOS MOTORES
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La docente propone a los niños construir en el piso un circuito motriz con algunos materiales como tiras de papel, cojines o cajas, retazos de tela, ula ula. - Luego de forma ordenada los niños pasan por el circuito donde realizan una serie de consignas: Pasar caminando sobre los cojines, luego - Caminar sobre las tiras de papel como si tuvieran hormigas en los pies. - Ubicarse dentro del ula ula y con el retazo de tela sacudir las hormigas que van subiendo a las piernas, a las manos, cara, ojos, nariz y otras partes del cuerpo. - Finalmente cogen el ula ula para girarlo utilizando diferentes partes del cuerpo. 	

DIMENSIÓN	ESQUEMA CORPORAL
ACTIVIDAD	02
NOMBRE	CANCIONES DE MOVIMIENTO
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Los niños bailan al ritmo de una canción, donde mueven la parte del cuerpo que esta indica. Por ejemplo: movemos a un lado la cabeza, estiramos los brazos, los hombros, las manos, el codo, etc. - Luego se sientan en un lugar cómodo y nombran las partes del cuerpo que indicaba la canción. <p>Canciones sugeridas:</p> <ul style="list-style-type: none"> “El baile del cuerpo “Mi cuerpo en movimiento” “El juego del calentamiento” 	

DIMENSIÓN	ESQUEMA CORPORAL
ACTIVIDAD	03
NOMBRE	CUENTO MOTOR
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra narra un cuento donde los niños deben imitar a distintos personajes como exploradores, gigantes, animalitos, etc. - En el transcurso de la narración los niños realizan diferentes movimientos: saltar, arrastrarse, agacharse, dar giros, caminar haciendo gestos, mover un pie, un dedo, la cabeza. - Finalmente se sientan en un lugar cómodo y dialogan sobre los movimientos que - Cuento sugerido: El reloj dormilón” 	

DIMENSIÓN	ESQUEMA CORPORAL
ACTIVIDAD	04
NOMBRE	LA RONDA DE LAS SILUETAS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Para iniciar el juego se necesita ordenar un grupo de sillas en forma circular y en la parte posterior de cada una pegar siluetas que indican diferentes posturas. Estas posturas pueden ser: Piernas abiertas, brazos abiertos, levantando una pierna, acostados con una pierna levantada, etc. - Luego los niños se desplazan alrededor de sillas al ritmo de una canción, cuando la maestra detiene la música ellos realizan la postura que se encuentra al frente de ellos. - Se repite la actividad con la finalidad de que los niños ejecuten diferentes posturas. 	

DIMENSIÓN	ESQUEMA CORPORAL
ACTIVIDAD	05
NOMBRE	SOMOS ROBOTS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica que todos los niños se convertirán en robots, sin embargo, deben tener en cuenta que para que funcionen deben tener las pilas nuevas. - Posteriormente los niños se desplazan por el espacio, realizan movimientos como caminar lento, rápido, hacia adelante, hacia atrás, pero poco a poco las pilas se irán agotando, para ello la maestra dará las siguientes indicaciones: - Se agotaron las pilas de las manos, se agotaron las pilas de los brazos, se agotaron las pilas del cuello, de la espalda, etc. - Cuando se agoten las pilas de todo el cuerpo, según indique la maestra son recargados nuevamente. - Finalmente, los niños proponen qué otras partes del cuerpo pueden utilizar en el juego. 	

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD:

DIMENSIÓN	LATERALIDAD
ACTIVIDAD	06
NOMBRE	JUEGOS CON OBSTACULOS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños construir un circuito donde se utilizan diversos objetos: 2 sillas, 1 mesa, botellas de plástico y una pelota de trapo, papel o plástico. - Para iniciar el recorrido cada niño sigue las indicaciones de la docente: - Pasar rodeando las sillas tratando de no tocarlas, pasar saltando de derecha a izquierda por las botellas, gatear para pasar por debajo de la mesa, caminar rodando una pelota con el lado dominante de su cuerpo hasta llegar a la meta. 	

DIMENSIÓN	LATERALIDAD
ACTIVIDAD	07
NOMBRE	CANCIONES CON MOVIMIENTOS
DESCRIPCIÓN	
<p>- Los niños realizan movimientos siguiendo las indicaciones de una canción: Mano derecha adelante, mano izquierda atrás, hombro derecho adelante, pie derecho, etc.</p> <p>Canciones sugeridas: "Ven que te voy a enseñar" " La yenka" "Izquierda, derecha"</p>	

DIMENSIÓN	LATERALIDAD
ACTIVIDAD	08
NOMBRE	CIRCUITOS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños hacer un circuito, el cual está formado por dos filas donde colocan texturas duras y suaves: arena, hojas secas, papel, algodón o retazos de tela, botellas y una pelota) - Para empezar el recorrido es necesario que los niños estén descalzos, luego realizar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Deben pasar por el circuito de texturas caminando de un lado a otro. - Luego con la pelota derriban las botellas que se encuentran al finalizar el recorrido, primero con la mano derecha y luego con la mano izquierda. 	

DIMENSIÓN	LATERALIDAD
ACTIVIDAD	09
NOMBRE	JUEGO DE LOS PAÑUELOS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica a cada niño que deberá tener 2 pañuelos y también estarán acompañados de un familiar, con el cual se desplazan por todo el espacio. - Realizan movimientos haciendo uso del pañuelo, para ello siguen las indicaciones de la docente: Balancear el pañuelo de un lado a otro. Mover el pañuelo con la mano derecha, mover el pañuelo con la mano izquierda, colocarse a lado derecho de su compañero, colocarse al lado izquierdo de su compañero y colocar el pañuelo en el brazo derecho de su compañero, colocar el pañuelo en la pierna izquierda, colocar el pañuelo en la rodilla izquierda, etc. 	

DIMENSIÓN	LATERALIDAD
ACTIVIDAD	10
NOMBRE	¿DÓNDE ESTÁN MIS COSAS?
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra pide a los niños que coloquen en cajas diversos objetos que pertenecen a ellos, como: zapatos, sandalias, medias, guantes, polo, etc. Se tapan las cajas y las colocan en línea vertical. - Para iniciar la actividad los niños deben estar descalzos y ubicarse al frente de las cajas. - Posteriormente se desplazan alrededor de las cajas y de acuerdo a la indicación de la maestra realizan lo que solicita. Por ejemplo: - Busquen el zapato derecho y se lo ponen, se colocan la media izquierda, muestren su zapatilla con la mano derecha, muestren su polo con la mano izquierda, etc. 	

DIMENSIÓN	EQUILIBRIO
ACTIVIDAD	11
NOMBRE	PARASE EN UN PIE
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica a los niños que deberán de desplazarse por todo el espacio al ritmo de la música. Cuando la música se detiene ellos deberán pararse en un pie hasta que la maestra cuente hasta diez, luego que empieza a sonar la música continúan desplazándose y vuelven a repetir la misma acción hasta dure la canción. - Después la maestra puede realizar la misma actividad al ritmo de la pandereta, donde los niños se desplacen rápido, lento o muy lento, etc. según escuchen y siguen las instrucciones de la maestra donde indique deberán pararse en un pie hasta que ella cuente hasta diez o haga sonar nuevamente su pandereta. 	

DIMENSIÓN	EQUILIBRIO
ACTIVIDAD	12
NOMBRE	CAMINATA SOBRE LÍNEAS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La docente solicita que utilizando cinta adhesiva dibujen en el piso diferentes tipos de líneas, estas pueden ser rectas, en zigzag, curva. - Luego la maestra explica a los niños que son equilibristas y van a pasar el recorrido de líneas siguiendo diferentes indicaciones como: Pasar la línea recta sin tocar el piso. Pasar la línea zigzag caminando en punta de pies Pasar la línea curva coordinando pie derecho y pie izquierdo uno detrás de otro. 	

DIMENSIÓN	EQUILIBRIO
ACTIVIDAD	13
NOMBRE	CIRCUITOS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Siguiendo las orientaciones de la maestra, los niños crean un circuito con diversos objetos: almohadas, 3 tarros de leche, cinta, etc. - Luego los niños realizan lo siguiente: - Salta con los pies juntos para pasar sobre las almohadas. - Camina por la cinta y va recoge con una mano el tarro que se encuentra al costado de la cinta. Coloca el tarro en la mano y sigue el recorrido hasta llegar al final. - Regresa y hace el mismo recorrido hasta terminar de trasladar los demás tarros. - Construye una torre con los tarros. (Opcional) 	

DIMENSIÓN	EQUILIBRIO
ACTIVIDAD	14
NOMBRE	RULETA DEL MOVIMIENTO
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra una ruleta con distintas imágenes que indican movimientos como: pararse en un pie, caminar con los talones, caminar en punta de pies, caminar con un objeto en la cabeza, etc. - Luego la maestra gira la ruleta, para que los niños ejecuten los movimientos que indica la imagen seleccionada. - Se continúa con la actividad hasta poder realizar los distintos movimientos que tiene la ruleta. 	

DIMENSIÓN	EQUILIBRIO
ACTIVIDAD	15
NOMBRE	HUELLAS SALTARINAS
DESCRIPCIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Se crea un camino de huellas de pies y manos en el piso, las cuales se ubican en diferentes posiciones: huellas juntas, una huella derecha, pies separados, una huella de pie o mano izquierda, etc. (Se puede empezar solo con las huellas de los pies o de las manos, poco a poco ir subiendo el grado de dificultad) - Luego los niños pasan saltando siguiendo la secuencia que indican las huellas. 	