

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**



TESIS

Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del talento

Autoras: Nely Murillo Rivadeneira
Betty del Pilar Cumpa Vilchez

Asesor: Dr. Freddy Paz Sifuentes

Lambayeque Perú

2020

Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del talento



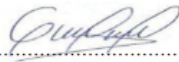
Nely Murillo Rivadeneira
Autora



Betty del Pilar Cumpa Vilchez
Autora

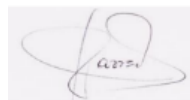


Dr. Julio César Sevilla Exebio
Presidente

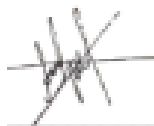


Dra. Gloria Puican Cruzalegui

Secretario





Dr. Alfredo Puican Carreño
Vocal



Dr. Freddy Paz Sifuentes
Asesor

Acta de sustentación

 Nº 000143 

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 14:30 horas del día 14 de febrero del año dos mil veinte, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 53-2020D-FACHSE, de fecha 13/01/20 conformado por:

Dr. Julio Cesar Sevilla Exebio PRESIDENTE(A)
Dra. Gloria Puican Cruzalegui SECRETARIO(A)
Dr. Alfredo Puican Correo VOCAL
Dr. Freddy Paz Sifuentes ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de Estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la IEI N° 10133 "Santa Rosa de Lima" distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015

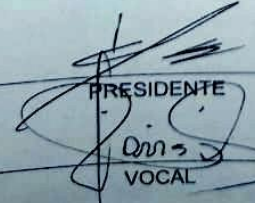
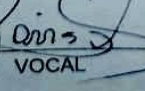
presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Nely Murillo Rivadeneira y Betty del Pilar Cuyra Vilchez

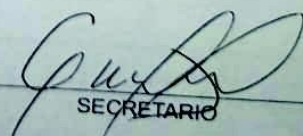
sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 391-2020D-FACHSE, de fecha 11/02/2020

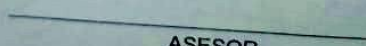
El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a las sustentante(s), quien es procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 16 puntos que equivale al calificativo de Buena

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del Talento

Siendo las 12:30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

 PRESIDENTE
 VOCAL

 SECRETARIO

 ASESOR

Observaciones: _____

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Nely Murillo Rivadeneira y Betty del Pilar Cumpa Vílchez autoras principales, y Dr. Freddy Paz Sifuentes asesor del trabajo de investigación “Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, provincia de Lambayeque, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 28 de diciembre 2023



Nely Murillo Rivadeneira
Autora principal



Betty del Pilar Cumpa Vílchez
Autora principal



Freddy Paz Sifuentes
Asesor

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso,

En gratitud y humildad elevo mi corazón a Ti, fuente infinita de sabiduría y guía. Hoy, al culminar esta tesis, reconozco Tu inmensa bondad y misericordia que han iluminado mi camino a lo largo de esta travesía académica.

Agradezco por la fortaleza que me has brindado en los momentos desafiantes, por la inspiración que ha brotado de Tu divina fuente y por la claridad de pensamiento que solo Tú puedes otorgar. Reconozco que, sin Tu constante presencia, este logro no sería posible.

Que esta obra sea una modesta ofrenda a Ti, reflejando el esfuerzo, la dedicación y el entendimiento que me has permitido alcanzar. Que cada palabra escrita sea un testimonio de Tu gracia y poder.

En Tu nombre, Dios Todopoderoso, doy gracias por cada paso dado, por cada lección aprendida y por la conclusión de esta etapa académica. Que mi vida y mi trabajo siempre reflejen Tu luz y amor.

AGRADECIMIENTOS

A Freddy Paz Sifuentes

Quiero expresar mi profunda gratitud por tu inquebrantable compromiso y apoyo en el transcurso del tiempo de elaboración de esta tesis. Tu guía sabia y experta ha sido el faro que ha iluminado mi camino académico.

Gracias por tu paciencia incansable, por compartir tu conocimiento con generosidad y por brindarme la confianza necesaria para enfrentar los desafíos. Cada corrección, sugerencia y orientación que proporcionaste ha sido invaluable para el desarrollo de este trabajo.

Este logro no habría sido posible sin tu dedicación y orientación. Aprecio sinceramente el tiempo y esfuerzo que has invertido en mi crecimiento académico y profesional. Has sido más que un asesor; te considero un mentor y un guía excepcional.

Que esta tesis no solo sea un testimonio de mi esfuerzo, sino también un reflejo de la influencia positiva que has tenido en mi desarrollo como estudiante. Gracias por ser una inspiración y por ayudarme a alcanzar este hito académico.

Con gratitud y respeto,

Nelly & Bety

ÍNDICE

Tabla de contenido

Índice de tablas	i
Índice de figuras	ii
Resumen/abstract	iii
Introducción.....	12
Capítulo I. Diseño teórico (si es pertinente)	17
1.1 Antecedentes de la investigación	17
1.2 Bases Teóricas	20
1.2.1 Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos	20
1.2.2 Teoría Piagetiana sobre el Juego	23
1.2.3 Teoría Vygotskyana sobre el juego.....	25
1.2.4 Dimensiones de la coordinación motora gruesa.....	30
1.2.5 Coordinación motora gruesa.....	31
1.3 Marco conceptual	43
Capítulo II. Métodos y materiales	47
2.1 Tipo y diseño de la investigación	47
2.2 Población y muestra	48
2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
2.4 Métodos y procedimientos para la recolección de datos	48
2.5 Análisis de datos.....	48
Capítulo III. Resultados y discusión	50
3.1 Resultados del instrumento.....	50
3.3. Discusión.....	56
3.4 Propuesta de estrategias de lectura para fortalecer la comprensión lectora.....	58
3.5 Finalidad.....	59
3.6. Fundamentación Pedagógica.....	60
3.7. Contenido.....	60
Capítulo IV. Conclusiones	74
Capítulo V. Recomendaciones.....	75
Bibliografía referenciada	76
Anexos	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Acciones de Coordinación Motora Gruesa en la vida diaria.....	52
Tabla 2 Acciones de Coordinación Motora Gruesa propias de su edad.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema del presente estudio	47
---	----

RESUMEN

Este estudio describe un programa de estrategias de juego en la mejora de la coordinación motriz gruesa y fue presentado en la institución educativa inicial de Santa Rosa de Lima N° 10133, distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015. Este estudio utilizó investigación básica cualitativa y cuantitativa. La población muestral formada por 20 madres de la escuela primaria 10133 en el distrito de Mochumi donde estudiaban sus hijos. En concreto, utilizamos un diseño descriptivo que también mide dos dimensiones. En este diseño, las relaciones de causa y efecto ya existen en la realidad, y las observamos y reportamos mientras investigamos. Se utilizó un instrumento con 20 interrogantes empleado a la población muestral. Se utilizó el software SPSS versión 19 para procesar los datos, el cual además determinó la confiabilidad del cuestionario a través del estudio de consistencia interna, y se utilizó el “coeficiente alfa de Cronbach” para determinar la confiabilidad de consistencia interna con una cantidad de 0.972, lo que señala que la confiabilidad total de los 20 instrumentos es muy alto sobre el Cuestionario. Como resultados evidencia un nivel bajo en acciones de coordinación motora gruesa en la vida diaria: El 60% no desarrollan la coordinación motriz gruesa, indica que un porcentaje considerable de niños

Palabras claves: Programa, Estrategias de juego, Coordinación motora

ABSTRACT

This study describes a program of game strategies to improve gross motor coordination and was presented at the initial educational institution of Santa Rosa de Lima No. 10133, Mochumi district, Lambayeque province. Lambayeque Region. This study used qualitative and quantitative basic research. The sample population consisted of 20 mothers from primary school 10133 in the Mochumi district where their children studied. Specifically, we used a descriptive design that also measures two dimensions. In this design, cause and effect relationships already exist in reality, and we observe and report them as we investigate. An instrument with 20 questions was used for the sample population. SPSS version 19 software was used to process the data, which also determined the reliability of the questionnaire through the study of internal consistency, and the “Cronbach's alpha coefficient” was used to determine the reliability of internal consistency with an amount of 0.972. which indicates that the total reliability of the 20 instruments is very high compared to the Questionnaire. The results show a low level of gross motor coordination actions in daily life: 60% do not develop gross motor coordination, indicating that a considerable percentage of children

Keywords: Program, Game strategies, Motor coordination

INTRODUCCIÓN

La naturaleza universal del juego como una actividad inherente a todas las regiones y culturas del mundo. Se subraya su carácter recreativo, brindando entretenimiento y diversión a quienes participan en él. Además, se resalta que el juego no solo tiene un propósito lúdico, sino que también puede desempeñar un papel educativo, contribuyendo al desarrollo de destrezas y habilidades en quienes lo practican. Este enfoque educativo del juego se vincula con su capacidad para facilitar la apropiación de conocimientos y habilidades de manera positiva.

Otro aspecto mencionado es el papel social del juego, señalando que esta actividad facilita el establecimiento de relaciones sociales. A través del juego, las personas pueden interactuar, compartir experiencias y fortalecer lazos afectivos, lo que subraya la importancia social y emocional del juego en la vida de las personas. Por último, se destaca el juego como un medio valioso para el control evaluativo y seguimiento de niños y niñas. Esto sugiere que a través del juego, los educadores y cuidadores pueden observar y entender mejor el desarrollo de los niños, utilizando esta actividad como una forma de evaluar su progreso y comprender sus necesidades y habilidades.

El texto señala que desde el mismo nacimiento, los bebés participan en una forma de juego mediante la dinámica del propio cuerpo. Estos juegos pueden manifestarse a través de movimientos que, en apariencia, parecen no estar relacionados entre sí y pueden percibirse como torpes y arbitrarios. Es importante entender que, aunque estos movimientos puedan parecer sin un propósito aparente, están desempeñando un papel significativo en el desarrollo del lactante.

La afirmación de que el bebé se "conoce, modela y prepara para la adquisición de nuevas funciones" sugiere que estos movimientos y juegos corporales no son simplemente aleatorios, sino que están contribuyendo al proceso de autoconocimiento del bebé. A través de estas acciones, el bebé comienza a comprender su propio cuerpo, sus capacidades y limitaciones. Además, este juego corporal sirve como una forma de modelar y practicar habilidades motoras, lo que eventualmente preparará al lactante para adquirir nuevas funciones y destrezas a medida que crece.

A los 5 años de edad, los niños han pasado por una etapa elemental en el crecimiento, y el juego sigue desempeñando un rol elemental para su formación integral. Durante esta etapa, el juego facilita prácticas de respuestas individuales de su progreso cognitivo, emocional y social. En el ámbito cognitivo, el juego a esta edad es esencial para el aprendizaje y la exploración del mundo que les rodea. Los niños de 5 años están en una fase en la que su curiosidad y capacidad de asimilar información se encuentran en pleno apogeo. El juego proporciona oportunidades para resolver eventos problemáticos, el pensamiento creativo y la comprensión de conceptos abstractos.

Además, el juego a los 5 años apunta las primeras salidas significativas con la realidad. Los niños comienzan a representar eventos de la vida diaria en sus juegos, lo que refleja su entendimiento creciente del entorno que les rodea. A través de la imitación y la simulación de roles, los niños exploran y comprenden diferentes aspectos de la vida cotidiana, contribuyendo así al desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

En esta etapa, el juego también está estrechamente vinculado a los primeros descubrimientos sociales. Los niños interactúan con sus compañeros en juegos cooperativos, desarrollando capacidades a nivel social, como acciones comunicativas, el quehacer práctico en grupos y la apropiación y enseñanza de la empatía. Estas interacciones contribuyen a la construcción de relaciones sociales más complejas y al desarrollo de habilidades emocionales, como el manejo de conflictos y la comprensión de las emociones de los demás.

El presente trabajo introduce un programa detallado de estrategias de juego diseñado con el objetivo específico de mejorar la coordinación motora gruesa en el público objetivo. Este programa se basa en principios pedagógicos y metodologías que fomentan un aprendizaje activo y lúdico para maximizar la efectividad en el desarrollo de las habilidades a nivel motor grueso y se llevó a cabo en el centro educativo N° 10133 del distrito de Mochumi y el problema que motivo del presente trabajo fue planteado de la siguiente manera. Se observó:

- Dificultad motora: Los niños con problemas en la coordinación motora gruesa pueden mostrar torpeza al realizar movimientos básicos, como caminar, correr o saltar. Pueden tener dificultades para coordinar sus movimientos y pueden tropezar o caer

con más frecuencia.

- Dificultades en el equilibrio: La coordinación motora gruesa está relacionada con el equilibrio, y los niños con problemas en esta área pueden tener dificultades para mantenerse en pie sin tambalearse. Pueden evitar actividades que impliquen equilibrio, como pararse en un solo pie.
- Falta de participación en juegos físicos: Niños con problemas en la coordinación motora gruesa pueden mostrar una falta de interés o participación en juegos físicos y deportes. Pueden evitar actividades que requieran habilidades motoras específicas, lo que podría afectar su interacción social y su desarrollo físico.
- Retrasos en el desarrollo de habilidades locomotoras: Pueden experimentar retrasos en el progreso de capacidades locomotoras, como “correr, saltar, trepar” y lanzar. Estas dificultades pueden afectar su capacidad para participar plenamente en actividades físicas típicas de su edad.
- Problemas en la coordinación bilateral: La coordinación entre ambos lados del cuerpo puede ser deficiente en niños con problemas en la coordinación motora gruesa. Esto se manifiesta en dificultades para realizar tareas que requieren el uso conjunto de ambas manos, como abotonarse la ropa o cortar con tijeras.
- Baja resistencia física: Los niños con problemas en la coordinación motora gruesa pueden fatigarse rápidamente durante actividades físicas y pueden mostrar una resistencia física reducida en comparación con sus compañeros.

Teniendo Hipótesis ¿Si se elabora un programa de estrategias de juego entonces desarrollará la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años del centro educativo inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima?

Se muestra el objetivo general: Elaborar un programa de estrategias de juego, para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años del centro educativo inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel del desarrollo de la coordinación motora gruesa, mediante un instrumento a los niños de 5 años del centro educativo inicial N° 10133 Santa Rosa de

Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.

- Establecer las teorías de Karl Groos, la Teoría de Jean Piaget y la Teoría de Lev Semionovich Vygotsky, desde el punto de vista del juego.
- Elaborar el programa de estrategias de juego, para los niños y niñas del centro educativo Inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumí. Lambayeque.

El Programa de Estrategias de Juego diseñado para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años del centro educativo inicial se centra en actividades lúdicas que estimulan el movimiento y la destreza física. Este programa incorpora juegos específicamente diseñados para fortalecer los músculos clave y mejorar el equilibrio, elementos fundamentales en el progreso de las actividades de coordinación motora en su contexto

Las estrategias del programa buscan fomentar la participación activa de los niños en juegos que impliquen movimientos coordinados y desafíos motores, promoviendo así el desarrollo de habilidades locomotoras y posturales. Además, se prioriza la inclusión de actividades que favorezcan la coordinación bilateral y la percepción espacial, aspectos esenciales en el desarrollo integral de la coordinación motora gruesa.

La descripción indica que la tesis sigue una estructura organizativa compuesta por cinco capítulos, siguiendo el formato de la “Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo”. En el primer capítulo, se aborda el diseño teórico de la investigación, lo que sugiere que se establecen los fundamentos conceptuales y teóricos que respaldan el estudio. Este capítulo proporciona el marco teórico necesario para comprender el contexto y los principios que guían la indagación.

En el segundo momento que continua el capítulo, se trata la metodología a indagar, donde se describen los métodos utilizados para llevar a cabo el estudio. Este capítulo proporciona detalles sobre la planificación, ejecución y análisis de la investigación, ofreciendo una visión clara de la metodología empleada.

La tercera sección de la tesis se dedica a exponer los resultados obtenidos durante la investigación, lo que implica presentar la información empírica o los datos recopilados a lo largo del estudio. A continuación, se encuentra la sección de discusión, que analiza y contextualiza estos resultados, explorando sus implicaciones y relaciones.

La estructura culmina con las conclusiones finales, donde se resumen los hallazgos clave y se ofrecen reflexiones sobre su importancia en vínculo relacional de los objetivos del presente estudio de análisis. Además, se menciona la inclusión de anexos, lo que sugiere que la tesis contendrá material adicional para respaldar y complementar la investigación, como gráficos, tablas o documentos relevantes.

I. CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Rativa (2022) Investigación realizada en Bogotá, señala:

La finalidad de desarrollar una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa en veinticinco estudiantes del grado Jardín del Colegio Arborizadora Alta sede B, Bogotá, D.C.; en este grupo de educandos en particular se ha notado la necesidad de llevar a cabo una serie de actividades lúdicas que hacen parte de la propuesta llamada: Prendiendo motores; estos se realizaron bajo el enfoque cualitativo empleando la metodología de investigación-acción, con la intención de conseguir en ellos la motivación necesaria para que participen en cada una de las actividades realizadas en clases, las cuales tienen como finalidad mejorar la condición motriz presente en ellos. Es importante mencionar que, después de pasar un tiempo prolongado confinados en sus hogares por la aparición del COVID-19, la vida de todas las personas cambió abruptamente, ya que después, en la presencialidad, se evidenciaron en los niños afectaciones en varios aspectos, entre ellos el social, el emocional y el físico, siendo esta última tenida en cuenta para el desarrollo de la propuesta de intervención, la cual, es encaminada para encontrar la solución que permita fortalecer el componente motor de estos estudiantes.

Almeida (2021) Investigación realizada en Ecuador, señala:

El presente trabajo de análisis tiene una visión de establecer el aporte de la motricidad fina de Educación Inicial II al progreso integro de los niños. Esto se realizó debido al deseo de entender los métodos y recursos que utilizan los maestros del centro educativo para progresar dichas habilidades motrices y así fomentar al desarrollo integro de este equipo de infantes, pues si bien este tema es fundamental, en educación muchas unidades educativas A menudo no se siguen los consejos en este ámbito, lo que en última instancia afecta negativamente al plan de estudios del estudiante. El recojo de datos como respuestas, se obtuvo que el establecimiento de la motricidad gruesa es un rasgo que no se activa de forma asertiva en los infantes

, ya que es poco frecuente la realización de actividades y estrategias didácticas que contribuyan al dominio de partes específicas del cuerpo como los dedos de sus manos o pies, impidiendo que desarrollen habilidades y destrezas que faciliten su contacto con los objetos que forman parte de su entorno, obstaculizando además su desarrollo integral.

Campana (2021) Investigación realizada en Bogotá, señala:

El siguiente documento de investigación presenta un estudio sobre la identificación de estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños de la primera infancia. El objetivo general fue determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años pertenecientes al CDI “Bosque Encantado Dos”. Los resultados esperados apuntan a decir que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor resultado, máxime si se trabaja el desarrollo de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio

Antecedentes Nacionales

Forero (2022) Investigación realizada en Lima, señala:

La actual investigación estuvo enfocada en determinar la influencia del programa lúdico en la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, Lima 2022. En cuanto a la síntesis metodológica, esta consistió en una investigación aplicada, experimental bajo un pre experimento el cual evalúa los comportamientos del infante bajo un pre test y post test, donde se utilizó una lista de cotejo para recolectar los procesos de 25 infantes con edad cronológica de 5 años. Luego de analizar los datos, se demostró que la aplicación del programa lúdico influye en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una significancia. (bilateral) menor a 0,05.

Sevillanos (2019) Investigación realizada en Arequipa, señala:

El objetivo del presente trabajo de investigación está orientado para determinar la relación que existe entre el juego y la motricidad gruesa en la institución educativa Inicial Jardín Niño de Praga del distrito de Urcos de la provincia de Quispicanchi, región Cusco. Concluido el trabajo de investigación se obtuvo en el variable el Juego en las dimensiones de lateralidad entre niños y niñas 08 se ubican en fuerte; 09 en débil y 1 en ausencia; en la dimensión esquema corporal 07 están en fuerte; 10 se encuentra en débil y uno en ausente, y finalmente en la dimensión de coordinación y el equilibrio 09 se ubican en fuerte, 08 en débil y uno en ausente; resultados que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación. De las tres dimensiones medidos en el test que se traduce en capacidades para enriquecer las estrategias y actividades del juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del Jardín Niño de Praga del distrito de Urcos de la provincia de Quispicanchi, región Cusco. Más de cincuenta por ciento están ubicadas en débil, esto quiere decir que la aplicación del juego como estrategia en el proceso de la mejora de la motricidad gruesa y por consiguiente el aprendizaje es regular debido a múltiples razones, pero fundamentalmente porque hay que mejorar las estrategias, actividades e implementación con materiales para desarrollar el juego como consecuencia para el desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas

Valverde (2018). Investigación realizada en Iquitos, señala:

En la propuesta para solucionar la problemática de investigación se define como: Problemas observados en el desarrollo de estudio pedagógico de infantes de 3 años del centro educativo nivel primaria y secundaria “Emmanuel” de la zona Mena – Loreto de la provincia de Iquitos, Problemas psicomotores severos que se manifiestan como falta de guía, monitoreo de otros procesos mentales y falta de implicación, falta de desarrollo en el trabajo; puede causar problemas a las acciones educativas y lúdicas, problemas en la planificación de eventos y disminución de notas académicas. En el capítulo III “se hace la interpretación de la información recogida, en el mismo que se plantea la propuesta Programa de Estrategias Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 3 Años del Nivel Inicial de La Institución Educativa Emanuel”

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos:

La Teoría del Juego de la “Anticipación Funcional de Karl Groos” es un concepto desarrollado por el psicólogo y filósofo alemán Karl Groos a fines del siglo XIX. Esta teoría propone que el juego denota un rol esencial en el progreso evolutivo de las especies, incluyendo a los seres humanos, al permitir la práctica y perfeccionamiento de habilidades necesarias para la vida adulta.

Groos observó que en muchas especies animales, los jóvenes participan en actividades lúdicas que imitan comportamientos y situaciones que serán esenciales para su supervivencia en la edad adulta. Este comportamiento de juego, según Groos, no es simplemente una actividad recreativa sin propósito, sino que tiene una función adaptativa y evolutiva. La idea central es que el juego actúa como un mecanismo a través del cual los individuos pueden anticipar y practicar funciones y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos de su entorno.

La "anticipación funcional" en la Teoría del Juego de Groos se refiere al proceso mediante el cual el juego permite a los individuos practicar y mejorar habilidades que tendrán un valor funcional en el futuro. Por ejemplo, los juegos que simulan la caza, la defensa o las relaciones a nivel social que proporcionan a los sujetos la opción de perfeccionar estas habilidades de una manera que no implica riesgos significativos. Esta anticipación funcional, según Groos, confiere una ventaja adaptativa a aquellos individuos que participan activamente en el juego.

La Teoría del Juego de Groos también se aplica al desarrollo humano. Groos sugiere que los niños participan en juegos que imitan roles y situaciones de la vida adulta. A través de estas actividades lúdicas, los niños practican habilidades motoras, cognitivas y sociales que serán esenciales para su vida adulta. El juego infantil, por lo tanto, no se percibe solo como una actividad recreativa, sino como un proceso crucial para el desarrollo y la preparación para roles futuros.

Además, el planteamiento de la teoría de la anticipación del juego de Groos refiere que la lúdica no es simplemente un evento sin propósito, sino un mecanismo evolutivo que

permite a las especies practicar y anticipar funciones y habilidades necesarias para la supervivencia y adaptación en la vida adulta. Esta teoría ha influido en la comprensión de la importancia evolutiva del juego en diversas especies, incluyendo a los seres humanos.

En el núcleo de la Teoría del Juego de Groos está la noción de "anticipación funcional". Esta idea sostiene que el juego no es simplemente una actividad lúdica sin propósito, sino más bien una herramienta evolutiva que permite a los individuos practicar y perfeccionar habilidades necesarias para su supervivencia y adaptación en el entorno. Groos observó que, en muchas especies animales, el juego es una actividad común entre los jóvenes, y estas actividades de juego imitan o anticipan funciones y comportamientos esenciales para la vida adulta.

Uno de los aspectos clave de la "Teoría del Juego de Groos" es la idea de que el juego proporciona un espacio seguro para la práctica de habilidades. A través de juegos, los individuos pueden experimentar y perfeccionar habilidades motoras, cognitivas y sociales sin enfrentar las consecuencias graves que podrían surgir en situaciones del mundo real. Este enfoque de aprendizaje a través del juego se extiende a diversas especies, y Groos argumenta que aquellos individuos que participan activamente en actividades lúdicas tienen una ventaja evolutiva al estar mejor preparados para enfrentar los desafíos de su entorno.

La anticipación funcional, según Groos, impulsa la selección natural. Aquellos individuos que practican y mejoran sus habilidades a través del juego están más adaptados y son más propensos a sobrevivir y reproducirse. Este proceso de selección natural favorece a aquellos que utilizan el juego como una herramienta para anticipar y perfeccionar funciones esenciales.

La Teoría del Juego de Groos también se aplica al desarrollo humano. Según él, los niños participan en juegos que imitan roles y situaciones de la vida adulta. Estos juegos no solo les permiten practicar habilidades prácticas, sino que también fomentan el desarrollo de la imaginación, la empatía y la comprensión de las normas sociales. Groos ve el juego como un componente esencial del desarrollo infantil y argumenta que contribuye significativamente a la formación de habilidades indispensables en la práctica diaria de la etapa de la adultez.

En resumen, la “Teoría del Juego como Anticipación Funcional de Karl Groos” señala la función evolutiva y adaptativa del juego en diversas especies. Proporciona una visión profunda de cómo el juego, a través de la anticipación funcional, ha influido en el desarrollo de habilidades esenciales, tanto en el reino animal como en el humano. Esta teoría sigue siendo influyente en la comprensión de lo esencial del juego en el acto de evolución y en el desarrollo de las capacidades individuales.

1.2.1.1 Principios de la Teoría del juego como Anticipación de funcional de Karl Groos:

La denominada “Teoría del Juego como Anticipación Funcional de Karl Groos” se fundamenta en varios principios clave que explican la función evolutiva y adaptativa del juego en el desarrollo de las especies. Algunos de estos principios incluyen:

- Anticipación Funcional: El principio central de la teoría sostiene que el juego tiene un propósito evolutivo al permitir la anticipación y práctica de funciones y habilidades necesarias para la vida adulta. A través del juego, los individuos practican comportamientos que serán funcionales en situaciones reales y que mejorarán sus posibilidades de supervivencia y reproducción.
- Práctica Segura: Groos postula que el juego proporciona un entorno seguro para la práctica de habilidades. En lugar de enfrentar directamente los riesgos y desafíos del entorno real, los individuos practican en un contexto lúdico donde las consecuencias negativas son limitadas. Esto facilita la mejora de habilidades sin exponerse a peligros significativos.
- Selección Natural: La Teoría del Juego de Groos está enraizada en el principio de la selección natural. Argumenta que aquellos individuos que participan activamente en el juego, practicando y perfeccionando habilidades a través de la anticipación funcional, tienen una ventaja evolutiva. Estos individuos están mejor preparados para enfrentar los desafíos de su entorno, lo que mejora sus posibilidades de supervivencia y reproducción.
- Imitación y Simulación: La teoría sugiere que el juego implica imitación y simulación de situaciones y comportamientos futuros. En el reino animal, esto se traduce en actividades de juego que imitan acciones relevantes para la supervivencia, como la caza, la defensa o

las interacciones sociales. En el caso de los seres humanos, los juegos infantiles imitan roles y situaciones de la vida adulta.

- Desarrollo Humano: La Teoría del Juego de Groos se aplica específicamente al desarrollo humano, argumentando que los niños participan en juegos que anticipan funciones y roles adultos. Mediante estos eventos lúdicos, los niños practican y perfeccionan habilidades motoras, cognitivas y sociales que serán esenciales para su vida adulta.

- Desarrollo de la Imaginación: Groos reconoce que el juego no se limita a la práctica física de habilidades, sino que también contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad. Los juegos permiten a los individuos explorar escenarios hipotéticos y desarrollar habilidades cognitivas y emocionales.

En conjunto, estos principios forman la base de la Teoría mencionada de la anticipación, proporcionando una perspectiva integral sobre el papel evolutivo del juego en el desarrollo de las especies, incluyendo la especie humana.

1.2.2 Teoría Piagetiana sobre el juego

La teoría piagetiana sobre el juego sustenta conceptos de Piaget quien fue pionero en el área psicológico del conocimiento creativo lúdico de los niños. Piaget propuso que el juego es una actividad elemental en el proceso de progreso de la cognición en los infantes que facilita descubrir, aprender y adaptarse al contexto o realidad.

De acuerdo al autor Piaget, la acción denominada juego señala actos intrínsecos en la niñez y cumple una función principal en la evolución de los mecanismos de la cognición y nivel social. Él identificó variedades etapas de juego en las etapas infantiles, que reflejan los cambios en la forma en que los niños interactúan con su entorno y entre ellos. Estas etapas son:

- Juego Sensoriomotor (0-2 años): Durante esta etapa, los niños participan en juegos que están relacionados principalmente con sus sentidos y movimientos físicos. Esto incluye actividades como agitar juguetes, chupar objetos, y experimentar con la coordinación motora.

- Juego Preoperacional (2-7 años): Fase donde los infantes tienen una mejor predisposición en desarrollar habilidades simbólicas y de imitación. El juego simbólico, donde los objetos representan algo más, se vuelve prominente. Por ejemplo, los niños pueden representar a personas en sus juegos con muñecas o juguetes.

- Juego de Roles (7-12 años): Etapa que se orienta en infantes que participan en juegos de roles más complejos, donde asumen diferentes roles y adoptan perspectivas. Esto les ayuda a comprender mejor las reglas sociales y a desarrollar habilidades sociales más avanzadas.

Según Piaget, el juego no solo es un evento divertido, también un acto fundamental en el progreso de la cognición, lo que facilita a los infantes experimentar, resolver problemas, desarrollar habilidades sociales y construir su comprensión del mundo. La teoría piagetana sobre el juego ha influido significativamente en la educación y la psicología infantil, proporcionando una base conceptual para entender cómo los niños aprenden y se desarrollan a través del juego.

1.2.2.1 Características de la Teoría Piagetiana sobre el juego

La teoría piagetana sobre el juego destaca varias características importantes que reflejan la visión de Jean Piaget sobre el papel del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Aquí hay algunas de las características clave:

- Desarrollo de habilidades cognitivas: Piaget argumenta que el juego contribuye al continuo progreso de habilidades cognitivas esenciales, como la curiosidad, la representación simbólica y resolver acciones problemáticas. A medida que los niños participan en diferentes formas de juego, ejercitan y fortalecen su capacidad para pensar de manera abstracta y conceptual.

- Proceso de adaptación: Piaget creía que el juego es una forma mediante la cual los niños se adaptan a su entorno y aprenden a comprender el mundo que los rodea. A través del juego, los niños exploran, experimentan y ajustan sus esquemas mentales para adaptarse a nuevas situaciones y desafíos.

- Etapas del juego: Piaget identificó diferentes etapas del juego que coinciden con las etapas del desarrollo cognitivo de los niños. Estas etapas incluyen el juego sensoriomotor, el juego

preoperacional y el juego de roles. Cada etapa refleja cambios en la forma en que los niños interactúan con su entorno y entre ellos.

- Juego como actividad intrínseca: Piaget consideraba el juego como una actividad intrínseca a la infancia, algo que surge naturalmente en los niños como parte de su proceso de desarrollo. Creía que los niños no solo juegan por diversión, sino que el juego también cumple funciones importantes en su desarrollo intelectual y social.

- Juego simbólico: En la etapa preoperacional, Piaget destacó la importancia del juego simbólico, donde los niños utilizan símbolos y representaciones para expresar sus ideas. Este tipo de juego implica la capacidad de representar mentalmente objetos y situaciones, lo que es crucial para el desarrollo del pensamiento simbólico y abstracto.

- Juego como medio de aprendizaje social: Piaget también reconoció el aspecto social del juego, especialmente en las etapas más avanzadas. A medida que los niños participan en juegos de roles, aprenden a interactuar con otros, a comprender las reglas sociales y a desarrollar habilidades sociales más complejas.

En resumen, la teoría de Piaget sobre el juego sobresale el valor del juego como un componente integral del desarrollo cognitivo de los niños, subrayando sus diversas funciones y su papel en el proceso de adaptación y aprendizaje.

1.2.3 Teoría vygotskyana sobre el juego

La teoría vygotskyana sobre el juego se sustenta en los planteamientos de Lev Vygotsky, quien desarrolló una perspectiva sociocultural del desarrollo cognitivo. A diferencia de Jean Piaget, Vygotsky hizo hincapié en el papel central de las dinámicas a nivel social como del acercamiento cultural en el progreso de la mente. Teoría destaca el valor de la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP) y la influencia del “lenguaje y la interacción social en el aprendizaje y el desarrollo infantil”.

Aquí hay algunos puntos clave de la teoría vygotskyana sobre el juego:

- Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): “La Zona de Desarrollo Próximo es un concepto fundamental en la teoría de Vygotsky. Se refiere a la brecha entre lo que un niño puede

hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un compañero más competente o un adulto”. El juego, según Vygotsky, es una actividad especialmente rica en la ZDP, ya que los niños a menudo participan en juegos que están más allá de su capacidad individual, pero que pueden realizar con la ayuda de otros.

- Juego como herramientas para el progreso: Vygotsky consideraba “el juego como una herramienta importante para el desarrollo cognitivo y social. Creía que el juego no solo refleja el desarrollo actual de un niño”, además sirve como una forma de avanzar en su desarrollo futuro. Mediante el juego, los niños realizaban capacidades, experimentan con roles sociales y construyen conocimiento en colaboración con otros.

- Juego de roles y lenguaje: Vygotsky enfatizó la conexión entre el juego de roles y el desarrollo del lenguaje. Argumentó que el juego de roles implica el uso del lenguaje para asignar roles, negociar reglas y comunicarse con otros jugadores. El lenguaje realiza un rol fundamental en la mediación de la ZDP y en la internalización de procesos mentales superiores.

- Colaboración y aprendizaje social: Según Vygotsky, el juego proporciona un contexto social donde los niños pueden colaborar y aprender unos de otros. La interacción social durante el juego permite la internalización de conocimientos y habilidades mediante la observación, la imitación y la dinámica a los eventos compartidos.

- Cultura y juego: Vygotsky subrayó la influencia de la cultura en el juego. Creía que las formas de juego y las reglas asociadas están influenciadas por las normas culturales y las prácticas sociales. Mediante el juego, los infantes no solo aprenden habilidades específicas, además internalizan normas culturales y pautas de comportamiento.

En resumen, la teoría vygotskyana sobre el juego destaca la importancia de las interacciones sociales, la Zona de Desarrollo Próximo y el papel central del lenguaje en el progreso de la cognición y de los niños. El juego se considera una estrategia esencial para la internalización de habilidades y conocimientos en un contexto sociocultural.

1.2.3.1 características Teoría Vygotskyana sobre el juego

La teoría vygotskyana sobre el juego, desarrollada por Lev Vygotsky, resalta lo esencial de la dinámica social, la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP) y el papel central del lenguaje en el desarrollo de la cognición y nivel sociológico en los infantes. Aquí se presentan algunas características clave de esta teoría de manera más extensa:

- Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): En el contexto del juego, la ZDP sugiere que el juego puede proporcionar situaciones en las que los niños participan en dinámicas que tienen otra complejidad en sus etapas de desarrollo real, no obstante pueden alcanzar con el apoyo de sus compañeros o adultos.
- Juego como herramienta de desarrollo cognitivo: Vygotsky señalaba el juego como un medio fundamental para el progreso cognitivo. Consideraba mediante juego, los niños practican habilidades cognitivas, experimentan con roles sociales, y adquieren conocimientos y destrezas. El juego, según Vygotsky, facilita el proceso de internalización de habilidades mentales superiores.
- Juego de roles y lenguaje: Vygotsky destacó la relación estrecha entre el juego de roles y el desarrollo del lenguaje. En el juego de roles, los niños utilizan el lenguaje para asignar roles, negociar reglas y comunicarse con otros jugadores. El lenguaje, por lo tanto, tiene una gran importancia en la mediación de la ZDP y en la apropiación de los procesos mentales más avanzados.
- Colaboración y aprendizaje social: La teoría vygotskyana enfatiza la importancia de la colaboración y el aprendizaje social en el juego. Mediante las participaciones con los demás infantes o adultos durante el juego, los niños pueden compartir conocimientos, aprender nuevas habilidades y recibir apoyo para superar desafíos. El juego se convierte en un espacio social donde se construye el conocimiento de manera colectiva.
- Cultura y juego: Vygotsky reconocía la influencia de la cultura en el juego. Sostenía que las formas de juego y las reglas asociadas están moldeadas por las normas culturales y las prácticas sociales. El juego, por lo tanto, no solo implica la adquisición de habilidades específicas, sino también la internalización de normas culturales y pautas de comportamiento.

- Desarrollo del pensamiento abstracto: Vygotsky argumentaba que el juego, especialmente el juego de roles, contribuye al desarrollo del pensamiento abstracto en los niños. A través de la representación simbólica en el juego, los niños practican la capacidad de pensar de manera abstracta y simbólica, lo cual es esencial para el desarrollo de procesos mentales superiores.

1.2.3.2 el papel del juego en la Teoría VYGOTSKYANA en la actualidad en la educación inicial

En la actualidad, la teoría vygotskyana sobre el juego sigue siendo relevante en el entorno educativo de la formación infantil, y su enfoque en los vínculos dinámicos a nivel social, la “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP) y el papel mediador del lenguaje ha influido en las prácticas educativas. Aquí se exploran algunas formas en las que el juego según la teoría vygotskyana se integra en la educación inicial:

- Desarrollo de habilidades sociales: La teoría vygotskyana destaca el valor del juego en avance de las capacidades sociales. En la educación inicial, el juego colaborativo proporciona oportunidades para que los niños practiquen el acto comunicativo, la negociación, resolver problemas y la cooperación. Estas habilidades sociales son fundamentales para el éxito en la vida cotidiana y se fomentan a través de actividades lúdicas estructuradas.

- Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): Los educadores en la educación inicial aplican el concepto de la ZDP al seleccionar y diseñar actividades lúdicas que desafíen a los niños de manera constructiva. Esto implica ofrecer juegos y actividades que estén ligeramente más allá del nivel actual de desarrollo de los niños, pero que pueden abordar con la ayuda de compañeros o adultos. Esta práctica busca estimular el aprendizaje y el desarrollo a un ritmo óptimo.

- Aprendizaje cooperativo: La teoría vygotskyana aboga por el aprendizaje cooperativo, donde los niños trabajan juntos para lograr objetivos comunes. En la educación inicial, el juego grupal y las actividades cooperativas permiten que los niños colaboren, compartan

ideas y resuelvan problemas juntos. Estas experiencias fomentan un sentido de comunidad y apoyo mutuo.

- **Lenguaje y comunicación:** El lenguaje juega un papel crucial en la teoría vygotskyana, y en la educación inicial, el juego se utiliza como un medio para desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas. Los educadores fomentan la expresión verbal durante el juego, alentando a los niños a describir sus acciones, explicar reglas y negociar con otros. Estas interacciones verbales contribuyen al desarrollo del lenguaje y a la internalización de procesos mentales superiores.

- **Papel del educador como facilitador:** La teoría vygotskyana resalta el papel del adulto como facilitador del aprendizaje. En la niñez, los educandos, los educadores actúan como guías, proporcionando apoyo, planteando preguntas reflexivas y extendiendo las experiencias de juego para ampliar la Zona de Desarrollo Próximo de los niños. Esta interacción educador-niño en el contexto del juego es esencial para un aprendizaje efectivo.

- **Exploración y descubrimiento:** La teoría vygotskyana reconoce el juego como una forma de exploración y descubrimiento. Los educandos, se promueve el acto lúdico como juego de una herramienta para que los niños descubran el mundo que los rodea. Los educadores pueden proporcionar entornos de juego ricos en estímulos que inviten a la exploración, el descubrimiento y la construcción activa del conocimiento.

En resumen, la teoría vygotskyana sobre el juego continúa influyendo en la educación inicial al resaltar el valor de las relaciones sociales, la Zona de Desarrollo Próximo y el lenguaje en el desarrollo infantil. La integración de estas ideas en las prácticas educativas contribuye a un enfoque más holístico y socialmente orientado hacia el aprendizaje en la primera infancia.

1.2.4 Dimensiones de la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años

La coordinación motora gruesa en los infantes ha sido abordada por varios autores y expertos en el campo del desarrollo infantil. Aquí te presento algunas dimensiones clave según la perspectiva de diferentes autores:

a. Gesell, Ilg, y Ames (1974):

- *Control Postural*: Evalúa la habilidad del niño para mantener una postura equilibrada en diferentes situaciones, como estar de pie, caminar y correr.
- *Locomoción*: Se refiere a las habilidades de movimiento, incluyendo correr, saltar, caminar y subir escaleras.

b. Fonseca (2002):

- *Control Postural*: Similar a la perspectiva de Gesell, Ilg y Ames, destaca la importancia del equilibrio y la estabilidad postural.
- *Coordinación Dinámica Global*: Involucra movimientos amplios y coordinados que implican a grandes grupos musculares, como correr y saltar.
- *Control del Cuerpo en el Espacio*: Se refiere a la habilidad del niño para entender y controlar su cuerpo en relación con el entorno.

c. Henderson y Sugden (1992):

- *Habilidades Locomotoras*: Incluyen correr, saltar, caminar, y otras habilidades de movimiento básicas.
- *Habilidades de Estabilidad*: Evalúan la capacidad del niño para mantener el equilibrio y la postura en diferentes situaciones.
- *Manipulación de Objetos*: Aunque más enfocado en habilidades motoras finas, Henderson y Sugden también reconocen la importancia de la manipulación de objetos en la coordinación motora gruesa.

d. Marr (2003):

- *Habilidades Locomotoras*: Incluye la capacidad para correr, saltar, patear y lanzar.
- *Estabilidad y Equilibrio*: Evalúa la habilidad del niño para mantener una posición estable y equilibrada durante varias actividades.

e. Connolly y Dalglish (1989):

- *Coordinación Motora Gruesa General*: Consideran una evaluación general de las habilidades motoras gruesas, incluyendo movimientos globales y actividades físicas.

Estas dimensiones reflejan la diversidad de habilidades que caen dentro de la categoría de coordinación motor grueso para infantes, y cada autor enfatiza diferentes aspectos del desarrollo motor. En conjunto, estas dimensiones ofrecen una comprensión holística de la coordinación motor grueso como etapa crucial del desarrollo infantil.

1.2.5 Coordinación motora gruesa

En el desarrollo de la movilidad en los niños, “la coordinación motora gruesa” en niños de educación inicial es un aspecto vital de su desarrollo físico que abarca la habilidad para controlar y coordinar los desplazamientos musculares grandes. Esta etapa es esencial para la participación activa en diversas actividades físicas y para la apropiación de capacidades que forman la base para futuras destrezas motoras más complejas. A continuación, se exploran diversos aspectos de la coordinación motor grueso en infantes / 5 años de manera más extensa:

- Desarrollo de Habilidades Locomotoras: A los 5 años, los niños han alcanzado un nivel significativo en el desarrollo de habilidades locomotoras. Pueden caminar, correr y saltar con mayor seguridad y equilibrio. La coordinación de estos movimientos es esencial para la exploración activa de su entorno y para participar en juegos y actividades físicas.
- Equilibrio Mejorado: La mejora en el equilibrio es evidente en esta etapa. Los niños pueden pararse en un solo pie por períodos más prolongados y caminar sobre líneas o superficies elevadas con mayor estabilidad. Este avance en el equilibrio es crucial para realizar tareas diarias y participar en juegos que requieren movimientos más precisos.
- Fuerza Muscular en Desarrollo: La coordinación motora gruesa a los 5 años está asociada con un continuo desarrollo de la fuerza muscular. Los niños pueden participar en actividades que implican el uso de músculos grandes, como subir escaleras sin ayuda y levantar objetos más pesados, lo que contribuye al desarrollo general de su fuerza física.
- Desarrollo de Habilidades de Coordinación Mano-Ojo: La coordinación motora gruesa también se entrelaza con las habilidades de coordinación mano-ojo. Los niños de 5 años pueden lanzar y atrapar objetos con mayor precisión, mostrando una mejora en la sincronización entre los movimientos de sus manos y sus habilidades visuales.

- Exploración y Descubrimiento a Través del Movimiento: La coordinación motora gruesa permite a los niños explorar su entorno de manera activa y participar en actividades físicas que fomentan el descubrimiento. Al correr, saltar y trepar, los niños desarrollan una comprensión más profunda de su mundo físico y adquieren experiencias significativas.
- Habilidades de Coordinación en el Juego Grupal: El juego grupal se convierte en un escenario importante en el proceso de mejorar para la “coordinación motora gruesa”. A través de juegos estructurados, los niños aprenden a coordinar sus movimientos con otros, ya sea corriendo en equipo, jugando a la cuerda o participando en deportes infantiles.
- Desarrollo de la Lateralidad: A esta edad, los niños están estableciendo su lateralidad, mostrando preferencias por el empleo de una parte de la extremidad dominante. La coordinación motora gruesa contribuye a este proceso, ya que los niños muestran una mayor consistencia en el uso de su lado preferido en diversas actividades.
- Habilidades para Saltar y Correr de Forma Coordinada: La coordinación motora gruesa también implica habilidades específicas como saltar y correr de manera coordinada. Los niños de 5 años pueden saltar con ambos pies y correr con mayor estabilidad, demostrando una progresión en la coordinación de movimientos más complejos.
- Desarrollo de la Conciencia Espacial: La coordinación motora gruesa contribuye al desarrollo de la conciencia espacial. A través de movimientos como correr, saltar y trepar, los niños ganan una comprensión más precisa de su propio cuerpo en relación con el espacio que los rodea.
- Participación en Actividades Estructuradas: Los niños de 5 años pueden participar en actividades físicas más estructuradas en entornos educativos, como clases de educación física. Estas actividades no solo promueven la coordinación motora gruesa, sino que también introducen reglas y estructuras más complejas en los juegos.
- Desarrollo de la Velocidad y Agilidad: “La coordinación motora gruesa” a esta edad está relacionada con el desarrollo de la velocidad y agilidad en los movimientos. Los niños pueden correr más rápido, cambiar de dirección con facilidad y realizar movimientos más rápidos y precisos en respuesta a estímulos externos.

- Aprendizaje de Actividades de Baile y Ritmo: “La coordinación motora gruesa” también se manifiesta en el interés de los infantes por eventos de baile y ritmo. A través de estas actividades, los niños desarrollan la capacidad de coordinar movimientos con el ritmo de la música, fomentando una expresión física más compleja.

- Coordinación en Juegos de Pelota: El juego con pelotas se vuelve más sofisticado a los 5 años. Los niños tienen posibilidad de desplazar objetos como pelotas con mayor rigurosidad, mostrando un avance en la coordinar el motor grueso y mano-ojo. Estas habilidades son fundamentales para participar en deportes y juegos de equipo.

- Desarrollo de la Independencia Física: “La coordinación motora gruesa” contribuye a la independencia física de los niños. Pueden realizar tareas diarias como vestirse y desvestirse con mayor autonomía, lo que refleja un dominio creciente de sus habilidades motoras gruesas.

- Aprendizaje de Habilidades Académicas Básicas: Un desarrollo eficiente de la coordinación motora gruesa también prepara a los niños para habilidades académicas básicas. La capacidad de sentarse erguido, sostener un lápiz de manera adecuada y realizar movimientos precisos es facilitada por una coordinación motora gruesa bien desarrollada.

En conclusión, esa facultad de la coordinación en los niños es una etapa crucial en su desarrollo físico que abarca una variedad de capacidades a nivel motor. Comenzamos el progreso continuo de las facultades motrices avanzadas hasta la mejora en la coordinación mano-ojo y la exploración activa del entorno, estas habilidades sientan las bases para el aprendizaje, la independencia y el disfrute continuo de actividades físicas y lúdicas.

1.2.5.1 Habilidades coordinación motora gruesa de los niños de 5 años en forma extensa

Es importante señalar que, aunque existen muchos estudios e investigaciones sobre el desarrollo motor grueso en niños, puede ser difícil encontrar una lista exhaustiva de habilidades específicas mencionadas por diferentes autores para niños de 5 años. Sin embargo, puedo ofrecerte algunas referencias generales de autores que han contribuido significativamente al campo del desarrollo infantil y que podrían abordar aspectos

relacionados con las habilidades de coordinación motora gruesa. Aquí hay algunos autores representativos y sus contribuciones generales:

- Jean Piaget (1896-1980):

Piaget es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo. Sus investigaciones abordaron el desarrollo motor y sensoriomotor en niños. Aunque no se enfocó específicamente en habilidades a los 5 años, su trabajo proporciona una base para comprender la progresión del desarrollo motor.

- Arnold Gesell (1880-1961):

Gesell fue un pediatra y psicólogo del desarrollo infantil. Su enfoque en la observación sistemática de niños contribuyó a la comprensión de los hitos del desarrollo, incluyendo aspectos motores. Sus estudios sobre la secuencia del desarrollo motor podrían ofrecer perspectivas valiosas.

- Lev Vygotsky (1896-1934):

Vygotsky se centró en el valor de las interrelaciones sociales en el desarrollo infantil. Su teoría sociocultural destaca la influencia del entorno y la importancia de la Zona de Desarrollo Próximo. Aunque no abordó específicamente habilidades motoras, su trabajo destaca la conexión entre el desarrollo motor y el aprendizaje social.

- David L. Gallahue:

Gallahue es conocido por sus contribuciones a la educación física y al desarrollo motor en la infancia. Su libro "Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents" es una referencia en el campo y aborda diversos aspectos del desarrollo motor.

- Linda S. Costarella:

Costarella es una autora y educadora especializada en desarrollo infantil. Su trabajo "Motor Development in Early and Later Childhood: Longitudinal Approaches" aborda el desarrollo motor en la infancia y podría proporcionar información relevante.

Ten en cuenta que la investigación sobre el desarrollo motor en niños es un campo amplio, y diferentes autores pueden tener enfoques y énfasis variados. Al consultar las obras de estos autores, podrías encontrar información más detallada sobre las habilidades de que los niños emplean en la movilidad y sus teorías relacionadas con el desarrollo infantil.

Es importante destacar que la literatura científica y las investigaciones sobre el desarrollo infantil pueden proporcionar información valiosa, pero no siempre se presenta de manera específica para niños de 5 años en términos de habilidades de coordinación motora gruesa. Sin embargo, algunos autores han abordado el desarrollo motor en la infancia en general.

1.2.5.2 Algunas referencias que podrían resultar útiles:

a. "Developmental Milestones: Motor Skills" (Centers for Disease Control and Prevention, CDC):

Aunque no es un autor específico, el CDC proporciona información detallada sobre los hitos del desarrollo, incluyendo habilidades motoras gruesas en diferentes etapas de la infancia. La información está basada en estudios y observaciones clínicas.

b. Gallagher, J. J., Franck, L., & Spaulding, W. D. (2000). "Physical Activity and Motor Proficiency in Children With Autism Spectrum Disorders."

Este estudio no se centra específicamente en niños de 5 años, pero aborda al vínculo entre la dinámica de acciones y la habilidad motora en niños con trastornos del espectro autista. Puede proporcionar información sobre el desarrollo motor en la infancia.

c. Henderson, S. E., & Sugden, D. A. (1992). "Movement Assessment Battery for Children."

El libro "Movement Assessment Battery for Children" proporciona una herramienta para evaluar el desarrollo motor en niños. Aunque no se enfoca en niños de 5 años específicamente, puede ofrecer información valiosa sobre las habilidades motoras en la infancia.

d. Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). "Human Motor Development: A Lifespan Approach."

Este libro aborda el desarrollo motor humano a lo largo de toda la vida. Puede ofrecer una perspectiva más amplia sobre el desarrollo motor, aunque no se centre específicamente en niños de 5 años.

Es fundamental tener en cuenta que la investigación sobre el desarrollo motor puede ser diversa y que los estudios específicos sobre la coordinación mencionada en niños de 5 años pueden variar. Consultar fuentes académicas, libros de desarrollo infantil y artículos de revistas especializadas puede proporcionar una comprensión más detallada de las habilidades de coordinación motora en esta etapa específica.

1.2.5.3 Características

Las características de la coordinación motora gruesa en niños de educación preescolar abarcan una amplia variedad de habilidades físicas que reflejan el desarrollo de los músculos grandes y la coordinación de movimientos. A continuación, se detallan algunas características en niños de esta edad de manera extensa:

- Habilidades Locomotoras Avanzadas:

Los niños de 5 años han perfeccionado habilidades locomotoras como caminar, correr, saltar y galopar. Pueden cambiar direcciones y velocidades con mayor facilidad.

- Mejora en el Equilibrio:

Muestran un equilibrio más refinado, pudiendo pararse en un solo pie durante cortos periodos y caminar sobre líneas o superficies elevadas con mayor estabilidad.

- Desarrollo de la Coordinación Mano-Ojo:

Exhiben una mayor coordinación entre las manos y los ojos, lo que se refleja en habilidades como lanzar y atrapar pelotas con mayor precisión.

- Participación en Juegos de Pelota Estructurados:

Pueden participar en juegos estructurados que implican el uso de pelotas, como juegos de lanzamiento y recepción, lo que desarrolla su coordinación y habilidades motoras.

- Salto y Carrera Coordinada:

La capacidad de saltar con ambos pies y correr de manera coordinada se ha perfeccionado, permitiéndoles participar en juegos activos y deportes infantiles.

- Desarrollo de la Lateralidad:

Establecen preferencias más claras por el empleo de los sentidos del cuerpo que sea la que domine, lo que contribuye a una coordinación más eficiente en tareas motoras.

- Exploración Activa del Entorno:

Utilizan sus habilidades motoras para explorar activamente su entorno, participando en actividades al aire libre y experimentando con movimientos más complejos.

- Participación en Actividades de Baile:

Muestran interés y habilidades en actividades de baile, siguiendo ritmos y patrones de movimiento, lo que refleja una mayor coordinación motora.

- Uso de Juguetes de Ruedas:

Pueden manejar triciclos y bicicletas pequeñas, demostrando una coordinación mejorada para el uso de juguetes de ruedas.

- Realización de Movimientos más Complejos:

Desarrollan la capacidad para realizar movimientos más complejos como correr en zigzag, saltar hacia atrás y realizar carreras de obstáculos.

- Coordinación en Juegos Grupales:

Participan en juegos grupales que requieren coordinación, cooperación y comunicación con otros niños, como juegos de equipo y actividades estructuradas.

- Desarrollo de la Velocidad y Agilidad:

Muestran un aumento en la velocidad y agilidad de sus movimientos, lo que les permite responder rápidamente a estímulos y realizar acciones más precisas.

- Coordinación en Actividades de Educación Física:

Participan en actividades de educación física escolar, donde se fomenta la coordinación motora mediante juegos y ejercicios estructurados.

- Desarrollo de la Conciencia Espacial:

Mejoran su conciencia espacial, evaluando distancias y moviéndose con mayor precisión en diferentes entornos.

- Independencia Física en Tareas Diarias:

Utilizan sus habilidades motoras para realizar tareas diarias de manera más independiente, como vestirse, desvestirse y realizar actividades cotidianas.

Estas características reflejan el progreso típico de la “coordinación motora gruesa” en relación a los infantes, pero es importante recordar que el desarrollo individual puede variar. Además, la calidad y la cantidad de oportunidades para participar en actividades físicas y lúdicas pueden influir en el desarrollo motor de cada niño

1.2.5.4 Estrategias de juego para niños de 5 años de acuerdo algunos autores representativos

Aunque puede ser difícil encontrar estrategias de juego específicas para niños de 5 años según autores específicos, ya que la información disponible puede ser más general en el contexto del desarrollo infantil, algunos expertos en educación infantil y desarrollo han proporcionado orientaciones y enfoques para estimular el juego en esta etapa. Aquí hay algunas estrategias de juego para niños de 5 años basadas en la literatura sobre desarrollo infantil:

- Jean Piaget (1896-1980): Según las teorías de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, los juegos simbólicos son fundamentales para los niños de 5 años. Estimular el juego de roles

y proporcionar juguetes que fomenten la representación de roles, como muñecos o utensilios de cocina, puede ser beneficioso.

- Lev Vygotsky (1896-1934): Vygotsky destacó el valor del juego pretendido y la dinámica de la sociedad en relación al progreso cognitivo. Estrategias que promueven el juego colaborativo y el uso de juguetes que fomentan el juego imaginativo pueden estar en línea con las ideas de Vygotsky.

- Fred Rogers (1928-2003): Fred Rogers, conocido por su programa "Mister Rogers' Neighborhood", abogaba por un enfoque tranquilo y centrado en el niño para el juego. Proporcionar un entorno tranquilo y seguro con juguetes que estimulen la creatividad y la exploración podría ser una estrategia basada en sus ideas.

- David Elkind: Elkind, psicólogo del desarrollo, enfatiza la importancia del juego libre y la exploración. Estrategias que permiten a los niños elegir sus actividades y jugar sin estructuras rígidas pueden alinearse con sus puntos de vista.

- María Montessori (1870-1952): Montessori abogó por un enfoque educativo centrado en el niño. Estrategias basadas en su filosofía podrían incluir proporcionar materiales de juego estructurados pero autodirigidos que fomenten la autonomía y la exploración.

- Seymour Papert (1928-2016): Papert, pionero en el uso de la tecnología en la educación, sugirió estrategias que integren el juego con la tecnología de manera creativa y educativa. Juegos digitales educativos adaptados a la edad pueden ser parte de estas estrategias.

- Erik Erikson (1902-1994): Erikson destacó la importancia del juego para el desarrollo emocional. Estrategias que permiten a los niños expresar sus emociones a través del juego y actividades creativas podrían apoyar sus teorías.

Es importante señalar que estas estrategias son interpretaciones basadas en las teorías de estos expertos, y la aplicación práctica puede variar según el contexto específico y las necesidades individuales de cada niño. En general, las estrategias lúdicas para infantes 5 años deben centrarse en fomentar la creatividad, la exploración, la interacción social y el progreso de facultades en la cognición y emocionales.

1.2.6 Las estrategias de juego para niños de 5 años

Las estrategias de juego infantiles para 5 años están diseñadas para promover su desarrollo integral, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. Aquí tienes algunas estrategias específicas que podrían ser beneficiosas:

- **Juego Simbólico:** Facilita la lúdica de infantes que sustentan funciones y eventos imaginarios. Facilite juguetes como muñecas, animales de peluche o disfraces para estimular la creatividad y la expresión.
- **Juegos de Construcción:** Utiliza bloques de construcción y otros materiales para fomentar la creatividad y habilidades motoras finas. Los niños pueden construir estructuras simples y explorar conceptos básicos de ingeniería.
- **Juego al Aire Libre:** Proporciona oportunidades para el juego al aire libre, que puede incluir correr, saltar, trepar y explorar la naturaleza. Estos juegos ayudan al desarrollo físico, coordinación motora y habilidades sociales.
- **Juegos Cooperativos:** Introduce juegos cooperativos que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo. Juegos de grupo que no tienen ganadores ni perdedores pueden promover la cooperación y la socialización.
- **Artes y Manualidades:** Promueve actividades artísticas y manuales. Proporciona materiales para colorear, pegar, recortar y crear arte. Esto no solo desarrolla habilidades motoras finas, sino también la expresión creativa.
- **Juegos de Construcción de Rompecabezas:** Introduce rompecabezas adecuados para su edad. Estos juegos ayudan a desarrollar la coordinación mano-ojo, la resolución de problemas y la paciencia.
- **Cuentacuentos Interactivos:** Realiza sesiones de cuentacuentos interactivos. Invita a los niños a participar en la narración de historias, lo que fomenta el desarrollo del lenguaje, la atención y la imaginación.

- Juegos de Roles y Dramatizaciones: Estimula el juego de roles y las dramatizaciones. Proporciona disfraces y escenografía simple para que los niños representen situaciones de la vida cotidiana o historias imaginarias.
- Juegos de Memoria: Introduce juegos de memoria simples. Esto puede incluir tarjetas de emparejamiento o juegos de memoria que estimulan la concentración y la memoria.
- Juegos de Clasificación: Proporciona juegos que impliquen clasificar objetos por color, forma o tamaño. Estos juegos ayudan en el desarrollo cognitivo y habilidades de resolución de problemas.
- Juegos Musicales: Fomenta la participación en juegos musicales. Pueden incluir cantar, bailar o jugar con instrumentos simples, lo que promueve el desarrollo auditivo y el sentido del ritmo.
- Juegos de Construcción de Historias: Anime a los niños a crear sus propias historias. Esto fomenta la creatividad, la expresión oral y el pensamiento narrativo.
- Juegos Sensoriales: Proporciona experiencias sensoriales, como cajas de tacto, juegos con texturas y actividades que involucren los sentidos. Esto estimula el desarrollo sensorial y la exploración.
- Juegos de Conteo y Matemáticas Básicas: Utiliza juegos que introduzcan conceptos matemáticos simples, como contar, clasificar y reconocer formas. Estos juegos promueven el desarrollo matemático temprano.
- Juegos de Turnos: Enseña el concepto de tomar turnos en juegos. Esto promueve habilidades sociales, paciencia y comprensión de las reglas.

Es crucial adaptar estas estrategias a las necesidades e intereses específicos de cada niño, permitiendo un ambiente de juego seguro y estimulante que favorezca su desarrollo integral.

1.2.6.1 Dimensiones coordinación motora gruesa

A continuación, se presentan dimensiones clave de la “coordinación motora gruesa” de acuerdo algunos autores relevantes en el campo del desarrollo infantil:

a. Anne Henderson y Mary D. Sugden (1992):

- *Habilidades Locomotoras*: Incluyen actividades que implican movimientos del cuerpo, como correr, saltar, trepar y andar en bicicleta.
- *Habilidades de Estabilidad*: Evalúan la capacidad del niño para mantener el equilibrio y la postura, como estar de pie en un pie, caminar en una línea y cambiar de dirección.

b. T. Berry Brazelton (1973):

- *Control Postural*: Se refiere a la facultad del niño para conservar una posición firme y equilibrada.

- *Habilidades Locomotoras*: Incluyen el desarrollo de la marcha, correr y saltar.

c. Mabel Quintero (1994):

- *Habilidades Básicas de Locomoción*: Implican la capacidad para caminar, correr, saltar y trepar.

- *Coordinación Dinámica*: Señala la facultad de iniciar desplazamientos coordinados y controlados.

d. B. W. Robinson (1972):

- *Habilidades de Estabilidad*: Evalúa la habilidad para mantener la postura y el equilibrio, tanto estático como dinámico.

- *Habilidades Locomotoras*: Incluyen movimientos relacionados con la locomoción, como correr y saltar.

e. Hans G. Furth y Harry Wachs (1975):

- *Coordinación Corporal*: Evalúa la habilidad del niño para coordinar movimientos de grandes grupos musculares.
- *Habilidades de Postura*: Incluyen mantener la postura en diferentes situaciones y posiciones.

f. Ruth von Rohr (1975):

- *Habilidades de Postura y Equilibrio*: Evalúa la capacidad para mantener una posición estable y el equilibrio en diversas situaciones.
- *Habilidades Locomotoras*: Incluyen actividades relacionadas con la locomoción, como correr, saltar y trepar.

Estas dimensiones reflejan la diversidad de habilidades que conforman la coordinación motora gruesa. Cada autor tiene un enfoque particular, pero en conjunto, estas dimensiones abarcan aspectos como el equilibrio, la estabilidad, las habilidades locomotoras y la coordinación dinámica que son esenciales en el desarrollo motor de los niños.

1.3 Marco Conceptual

1.3.1. Definiciones conceptuales sobre la coordinación motora gruesa según algunos autores

a. Anne Henderson y Mary D. Sugden (1992):

- *Coordinación Motora Gruesa*: Se refiere a la capacidad para realizar movimientos físicos que implican grandes grupos musculares y que requieren la coordinación de diversas partes del cuerpo. Incluye habilidades locomotoras, de estabilidad y equilibrio.

b. T. Berry Brazelton (1973):

- *Coordinación Motora Gruesa*: Engloba habilidades como el control postural, la marcha, el equilibrio y la coordinación de movimientos grandes y globales, como correr y saltar.

c. Mabel Quintero (1994):

- Coordinación Motora Gruesa: Se refiere a la capacidad para ejecutar movimientos amplios y coordinados, que involucran grandes grupos musculares y permiten la locomoción y otras actividades motoras.

d. B. W. Robinson (1972):

- Coordinación Motora Gruesa: Incluye habilidades relacionadas con el equilibrio, la estabilidad postural y movimientos amplios como correr, saltar y trepar.

e. Hans G. Furth y Harry Wachs (1975):

- Coordinación Motora Gruesa: Implica la coordinación de movimientos grandes y controlados que requieren la participación de músculos importantes en la realización de actividades físicas.

f. Ruth von Rohr (1975):

- Coordinación Motora Gruesa: Enfatiza habilidades como la postura, la postura coordinada de desplazamientos amplios que permiten la ejecución eficiente de tareas motoras.

Estas definiciones conceptuales ofrecen una comprensión general motor según diferentes perspectivas. En términos generales, la coordinación motora gruesa abarca habilidades relacionadas con el control postural, la locomoción y la práctica de desplazamientos que abarca los músculos grandes.

1.3.2. Definiciones conceptuales sobre la coordinación motora gruesa según algunos autores

a. James Carse (1986):

- Estrategias de Juego: Para Carse, el juego puede ser dividido en dos categorías: el juego finito y el juego infinito. Las estrategias de juego finito se centran en la victoria y la competencia dentro de límites establecidos, mientras que las estrategias de juego infinito buscan prolongar el juego, sin límites predefinidos, para fomentar la participación y el disfrute continuo.

b. Johan Huizinga (1938):

- Estrategias de Juego: Huizinga destaca la importancia del "elemento lúdico" en el juego, que va más allá de las estrategias puramente competitivas. El juego, según él, se caracteriza por su voluntariedad, separación del "mundo real" y la presencia de reglas que definen y limitan la acción.

- Roger Caillois (1958):

- Estrategias de Juego: Caillois propone cuatro categorías de juegos, una de las cuales es "Agon" (competición). En este contexto, las estrategias de juego estarían relacionadas con la competencia, donde los jugadores buscan superar a los demás a través de habilidades y tácticas.

- Bernard Suits (1978):

- Estrategias de Juego: Suits define el juego como "la búsqueda de un objetivo innecesario". Las estrategias de juego, en este sentido, se centran en las acciones y decisiones que los jugadores toman para alcanzar ese objetivo ficticio, donde la restricción de reglas es esencial para que el juego tenga significado.

- Richard Bartle (1996):

- Estrategias de Juego en Juegos en Línea: Bartle propone cuatro tipos de jugadores en entornos de juegos en línea: Ases, Exploradores, Socializadores y Logradores. Las estrategias de juego se relacionan con las preferencias y enfoques de estos tipos de jugadores en la interacción con el juego y otros jugadores.

Estas definiciones conceptuales resaltan la diversidad de enfoques en la comprensión de las estrategias de juego. Algunos autores se centran en la competencia, mientras que otros enfatizan aspectos más amplios del juego, como la voluntariedad, las reglas y la interacción social. La variedad de perspectivas refleja la complejidad y la riqueza del fenómeno del juego.

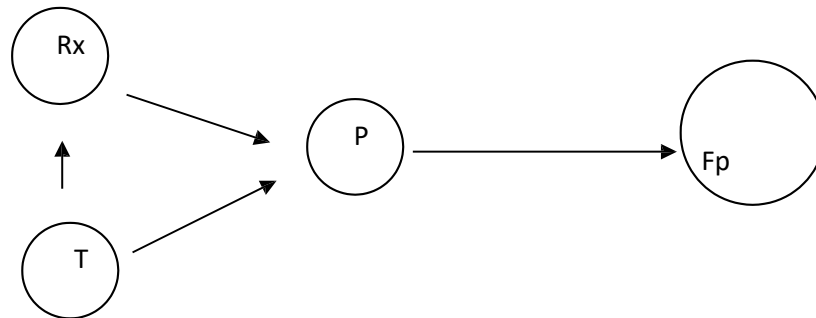
CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.

2.1. Tipo y Diseño de investigación

El diseño metodológico del presente tratado fue “mixto” (“cualitativo-cuantitativo”) y “descriptivo-explicativo”, significa que los indagadores en la información mediante la observación examinamos situaciones naturalistas en un intento de comprender o explicar fenómenos basados en los significados que los sujetos les atribuyen. Por lo tanto el tipo de investigación implica Descriptivo como Propositivo, uso y recopilación de material de la praxis que describe eventos y significados ordinarios a solucionar

Esquema del presente estudio según lo presentado:

Figura 1



Leyenda:

Rx : Nivel del problema

T : Teorías

P : Futura solución

Fp : Contexto a cambiar a futuro

2.2. Población y muestra:

Como mencionamos en el apartado anterior, la población encuestada estuvo compuesta por 20 madres del centro educativo donde inicialmente se llenó el cuestionario.

Se utiliza un muestreo no probabilístico, basándose en el criterio del investigador más que en la capacidad de escoger los componentes muestrales.

En esta investigación, la motivación se basó en grupos de muestra que dieron diferentes resultados o expresaron variedades de actitudes.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Los datos de estudio evidencian recopilarse mediante diversas herramientas, como entrevistas o cuestionarios, que hemos utilizado en nuestro estudio, pero además se pueden utilizar entrevistas personales y equipos, grupos focales y grabaciones de audio de registros escritos.

2.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos

Una grabación en vídeo de una observación de un evento específico. El método que empleamos fueron una entrevista semiestructurada, el cuestionario contaba con 20 preguntas.

Se conceptualizaron diversos temas sobre las habilidades motoras gruesas que debían desarrollar los infantes de 4,5 años, las cuales se dividieron en dos dimensiones: coordinación motora gruesa de los movimientos en el quehacer diario y conducta típica de su edad.

Coordinación motora gruesa de los movimientos. El cuestionario fue completado por 20 madres de niños de la escuela primaria no 10133, distrito de Mochumi, lo que permitió una recopilación más sistemática de información y, por tanto, una mejor gestión de la misma.

2.5. Análisis de los Datos:

Los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva teniendo como pasos a:

- Serialización: Los cuestionarios se serializan para la recopilación de datos.
- Codificación.

Están codificados según temas de investigación.

A cada cuestionario se le asignó un número.

- Tabulación.

Una vez aplicado el instrumento y recopilados los datos, se tabulan utilizando una escala numérica.

Cada herramienta utilizada se enumera por separado en la tabla.

- Prepare tablas para cada dimensión.
- Las tablas creadas facilitan analizar el contenido recopilados y reflejarlos en las respuestas del estudio dado.
- Antes del recojo de datos; caso como la confiabilidad del instrumento se probó a través de un cuestionario para determinar su confiabilidad.
- Se utilizó la prueba estadística SPSS versión 19.0 para analizar la consistencia interna de los datos. La consistencia interna del instrumento se realizó utilizando el “coeficiente alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad de la consistencia interna.
- El valor obtenido fue de 0,972, lo que demostró que el cuestionario completo de 20 ítems tiene una alta confiabilidad.
- Para la primera tarea de esta investigación hemos utilizado el método de las tendencias históricas, el cual está relacionado con el conocimiento de las diferentes etapas de nuestro objeto de investigación, a través del cual descubriremos la coordinación de acciones en la motricidad gruesa.
- Desarrollo:
- A través de él se envían mensajes.
- Para resolver la 2da y 3era tarea, utilizamos un enfoque teórico para recopilar datos y contenidos de nivel empírico sobre “juegos educativos y coordinación motora gruesa”.
- 4 – 5 acciones: Utilizamos la técnica de modelado para estas tareas.
- Hemos hecho sugerencias para explicar la realidad y proporcionar soluciones a los problemas

CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

3.1.-RESULTADOS.

3.1.1. A continuación presentamos el cuadro de resultados del diagnóstico tomado a las madres de familia del centro educativo N° 10133 del distrito de Mochumi.

3.1.1. 1 análisis de confiabilidad del instrumento

Escala: Coordinación motora gruesa

Análisis de fiabilidad

Escala: COORDINACION MOTORA GRUESA

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	20	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	20	100,0

a. "Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento".

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,972	20

```
SAVE OUTFILE='D:\TESIS DE NELY MURILLO RIVADENEIRA\COORDINACION  
MOTORA '+ 'GRUESA.sav' /COMPRESSED.
```

```
SAVE OUTFILE='D:\TESIS DE NELY MURILLO RIVADENEIRA\COORDINACION  
MOTORA '+ 'GRUESA.sav 2.sav' /COMPRESSED.
```

```
GET
```

```
FILE='D:\TESIS DE NELY MURILLO RIVADENEIRA\COORDINACION MOTORA  
GRUESA.sav'.
```

```
DATASET NAME Conjunto_de_datos1 WINDOW=FRONT.
```

El Cuestionario para la evaluación en la coordinación motor grueso, muestra un instrumento descrito es una herramienta diseñada para evaluar de manera diagnóstica el Desarrollo de la “Coordinación Motora Gruesa” en niños de cuatro a cinco años. Consiste en un cuestionario con veinte ítems divididos en dos categorías: control de “la coordinación motora gruesa en acciones cotidianas y control de coordinación motora gruesa en acciones propias de la edad”. Padres o madres de familia aplican el cuestionario, asignando puntuaciones del 1 al 5 según la habilidad motora del niño en comparación con otros de su misma edad. La confiabilidad del instrumento se determinó mediante la aplicación del cuestionario y análisis de consistencia interna utilizando el software estadístico SPSS versión 19,0.

Consistencia interna. A través del “coeficiente alfa de Cronbach” se señaló la viabilidad del contenido interno y se recogió como respuesta la cantidad de 0,972, manifiesta un crecimiento de la viabilidad para el instrumento de forma completa en relación a las 20 preguntas.

3.1.2. ANALISIS DE RESULTADO DEL CUESTIONARIO APLICADO A LAS MADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 10133.

TABLA N° 1

RESULTADO DEL REGISTRO DEL CUESTIONARIO

ACCIONES DE COORDINACION MOTORA GRUESA EN LA VIDA DIARIA

ITEMS.	SIEMPRE		CASI SIEMPRE		A VECES		CASI NUNCA		NUNCA		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	20	100 %
1. ¿Tu niño (a) juega en casa?			4	20	6	30	10	50			20	100 %
2. ¿Participas en el juego que tu niño (a) realiza?			4	20	8	40	8	40			20	100 %
3. ¿Comparte tu niño (a) sus juguetes con los demás?			1	5	7	35	12	60			20	100 %
4. ¿A tu niño (a) le gusta bailar cuando escucha música de su agrado?			3	15	3	15	14	70			20	100 %
5. ¿Tu niño (a) se viste sin ayuda?			1	5	4	20	7	35	8	40	20	100 %
6. ¿Tu niño (a) se alimenta sin ayuda?			1	5	4	20	7	35	8	40	20	100 %
7. ¿Tu niño (a) se asea solo?			1	5	3	15	8	40	8	40	20	100 %
8. ¿Tu niño (a) puede amarrarse el calzado solo?			1	5	2	10	6	30	11	55	20	100 %

Nota: Instrumento empleado a las madres de familia de la I.E.I. N°10133

Referente a la Tabla N° 1 se puede observar

- a) “Casi nunca los niños juegan en su casa”, demostrado por el 50% de ellos, indica que la mayoría de los niños raramente participan en actividades de juego en su hogar.
- b) “A veces y casi nunca las madres (padres de familia) participan en el juego que su niño o niña realizan”, sugiere que la participación de los padres en las actividades de juego de sus hijos es ocasional o poco frecuente.
- c) “El 60% de niños(as) no les gusta compartir sus juguetes con los demás”, señala que la mayoría de los niños no tienen una inclinación positiva hacia compartir sus juguetes.
- d) “Casi nunca (70%) les gusta bailar cuando escuchan música de su agrado”, indica que la mayoría de los niños muestran poco interés o participación en el baile cuando escuchan música que les gusta.
- e) “El 35% y el 40% de niños(as) suelen vestirse solos casi nunca y nunca lo hacen solos, siempre necesitan de alguien que los ayude”, sugiere que un porcentaje significativo de niños tiene dificultades para vestirse de forma independiente, dependiendo regularmente de la ayuda de alguien más.
- f) “Del mismo modo, el 35% y el 40% de niños (as) suelen alimentarse con ayuda de otra persona”, indica que un porcentaje considerable de niños necesita asistencia para alimentarse, mostrando una falta de independencia en esta actividad.
- g) “El 80% casi nunca y nunca se asean solos, siempre necesitan de ayuda de otra persona”, sugiere que la gran mayoría de los niños no realizan la tarea de asearse de manera independiente y dependen del apoyo de otro sujeto.
- h) “El 85 % de niños (as) casi nunca y nunca suelen amarrarse el calzado en forma individual, siempre necesitan de alguien que los ayude o que les realice la actividad”, indica que la gran mayoría de los niños no pueden amarrarse los zapatos de forma independiente y necesitan asistencia en esta tarea.

TABLA N°2

RESULTADO DEL REGISTRO DEL CUESTIONARIO

ACCIONES DE COORDINACION MOTORA GRUESA PROPIAS DE SU EDAD.

ITEMS.	SIEMPRE		CASI SIEMPRE		A VECES		CASI NUNCA		NUNCA		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	8	100 %
9. ¿Tu niño (a) puede saltar la cuerda (soga)?					3	15	6	30	11	55	20	100 %
10. ¿Tu niño (a) trepa un tobogán y se resbala?			1	5	3	15	8	40	8	40	20	100 %
11. ¿Tu niño (a) salta en un pie?					5	25	8	40	7	35	20	100 %
12. ¿Tu niño (a) mantiene el equilibrio parándose en un solo pie?					4	20	9	45	7	35	20	100 %
13. ¿Tu niño (a) juega a la rayuela?					4	20	4	20	12	60	20	100 %
14. ¿Tu niño (a) golpea un balón con el pie y corre detrás de él?					4	20	8	40	8	40	20	100 %
15. ¿Tu niño (a) lanza una pelota y corre a recibirla antes que rebote en el piso?					5	25	2	10	13	65	20	100 %
16. ¿Tu niño (a) trepa el mueble y salta de él al piso?					3	15	4	20	13	65	20	100 %
17. ¿Tu niño (a) corre sin caer?			4	20	9	45	7	35			20	100 %
18. ¿Tu niño (a) se balancea en el columpio?			2	10	2	10	8	40	8	40	20	100 %
19. ¿Tu niño (a) marcha como soldado?			1	5	2	10	17	85			20	100 %
20. ¿Tu niño (a) nada sin dificultad?					3	15			17	85	20	100 %

Nota: Instrumento empleado a las madres de familia de la I.E.I. N°10133

Referente a la Tabla N° 2 se puede observar

a) “Que el 55% de niños (as) nunca saltan la cuerda (soga)” sugiere que una parte significativa de los niños no participa en esta actividad específica, lo que podría indicar una limitación en el desarrollo de habilidades motoras gruesas relacionadas con saltar.

b) “Casi nunca (40%) y nunca (40%) los niños (as) trepan a un tobogán y se resbalan” indica una falta de participación o interés en actividades que implican trepar y deslizarse en toboganes. Esto podría señalar posibles dificultades en el desarrollo de habilidades motoras gruesas relacionadas con estas actividades.

c) “Pocos niños (as), solo 5 que representan el 25%, a veces saltan con un pie” sugiere que un grupo reducido de niños realiza ocasionalmente la actividad de saltar con un solo pie, lo que podría indicar una variedad en el desarrollo de habilidades motoras.

d) “Casi nunca y Nunca, que representan el 45% y el 35% de los niños (as), pueden mantener el equilibrio en un solo pie” indica que un porcentaje significativo de niños enfrenta dificultades para desarrollar la habilidad de conservar “el equilibrio” en una pierna.

e) “El 60% de niños (as) nunca juegan a la rayuela” indica que la mayoría de infantes no participa en este evento de juego específica, lo que puede tener implicaciones para el desarrollo de habilidades motoras gruesas relacionadas con este juego.

f) “Del mismo modo, el 40% casi nunca y 40% nunca, cuando golpea un balón con el pie, corre detrás de él”, sugiere una baja participación o interés en actividades que involucran golpear un balón con el pie y correr detrás de él. Esto puede afectar el desarrollo de habilidades motoras específicas.

g) “Casi Nunca y nunca los niños (as) suelen balancearse en el columpio, así lo demuestra el 80% del total”, indica que la mayoría de infantes no participa en la dinámica de balancearse en el columpio, lo que puede tener implicaciones en el desarrollo de habilidades motoras gruesas relacionadas con esta actividad.

h) “El 85% de niños (as) nunca han realizado natación” sugiere que la gran mayoría de los niños no ha tenido la oportunidad de participar en clases de natación. Esto puede tener implicaciones para el desarrollo de habilidades acuáticas y de coordinación motora.

3.2 Discusión

Discusión con respecto al objetivo general:

De acuerdo a la investigación Rativa (2022) Investigación realizada en Bogotá, señala:

La serie de actividades lúdicas que hacen parte de la propuesta llamada: Prendiendo motores; estos se realizaron bajo el enfoque cualitativo empleando la metodología de investigación-acción, con la intención de conseguir en ellos la motivación necesaria para que participen en cada una de las actividades realizadas en clases, las cuales tienen como finalidad mejorar la condición motriz presente en ellos. Es importante mencionar que, después de pasar un tiempo prolongado confinados en sus hogares por la aparición del COVID-19, la vida de todas las personas cambió abruptamente, ya que después, en la presencialidad, se evidenciaron en los niños afectaciones en varios aspectos, entre ellos el social, el emocional y el físico, siendo esta última tomada en cuenta para el desarrollo de la propuesta de intervención, la cual, es encaminada para encontrar la solución que permita fortalecer el componente motor de estos estudiantes.

No Coinciden con el objetivo general que he presentado por Murillo y Cumpa (2023) Para la elaboración de una solución como el programa de estrategias de juego, para los infantes del centro educativo N° 10133 se emplearon 9 sesiones de aprendizaje estructurándose como: Objetivo de la Sesión: Duración: Materiales: Conos u objetos para marcar zonas. Colchonetas. Pelotas pequeñas. Música suave. Estructura de la Sesión: Bienvenida y Calentamiento (5 minutos). Explicación y Demostración (5 minutos): Ejercicios (10 minutos) Juego de Pelotas y Equilibrio (5 minutos): Juego de (5 minutos). Cierre y Conversación (5 minutos):

Discusión en base al 1er objetivo específico: el nivel de la coordinación motora

Almeida (2021) Investigación realizada en Ecuador, señala:

Los resultados obtenidos determinaron que la motricidad fina es un aspecto que no se estimula asertivamente en este grupo de niños y niñas, ya que es poco frecuente la realización de actividades y estrategias didácticas que contribuyan al dominio de partes específicas del cuerpo como los dedos de sus manos o pies, impidiendo que desarrollen habilidades y destrezas que faciliten su contacto con los objetos que forman parte de su entorno, obstaculizando además su desarrollo integral.

Por Murillo y Cumpa (2023) Regularmente coinciden en el grado del desarrollo de la coordinación motor gruesa a través de un cuestionario en los resultados generales se evidencia un nivel bajo en “Acciones de coordinación motora gruesa en la vida diaria: El 60% de niños(as) no les gusta compartir sus juguetes con los demás”, indica que un porcentaje considerable de niños necesita asistencia para alimentarse, mostrando una falta de independencia en esta actividad y en las actividades para la “coordinación motora gruesa propias” de su edad, 40% casi nunca y 40% “nunca, cuando golpea un balón con el pie, corre detrás de él”, tienen la pésima coordinación.

Discusión con respecto al 2er objetivo específico: Identificar las teorías del marco teórico
Sevillanos (2019) Investigación realizada en Arequipa, señala:

Resultados que nos lleva a aceptar la hipótesis de la investigación. De las tres dimensiones medidos en el test que se traduce en capacidades para enriquecer las estrategias y actividades del juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del Jardín Niño de Praga del distrito de Urcos de la provincia de Quispicanchi, región Cusco. Más de cincuenta por ciento están ubicadas en débil, esto quiere decir que la aplicación del juego como estrategia en el proceso de la mejora de la motricidad gruesa y por consiguiente el aprendizaje es regular debido a múltiples razones, pero fundamentalmente porque hay que mejorar las estrategias, actividades e implementación con materiales para desarrollar el juego como consecuencia para el desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas

No Coinciden con el objetivo general que he presentado por Murillo y Cumpa (2023) Para la elaboración de la propuesta el programa de estrategias de juego, para los niños del centro educativo Inicial N° 10133 se emplearon 9 sesiones de aprendizaje estructurándose como:

Objetivo de la Sesión: Duración: Materiales: Conos u objetos para marcar zonas. Colchonetas. Pelotas pequeñas. Música suave. Estructura de la Sesión: Bienvenida y Calentamiento (5 minutos). Explicación y Demostración (5 minutos): Ejercicios (10 minutos) Juego de Pelotas y Equilibrio (5 minutos): Juego de (5 minutos). Cierre y Conversación (5 minutos):

3.3 Propuesta: “Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.”

3.3.1 Datos generales

Institución : N°10133
Lugar : Mochumí
Nivel : Educación inicial
Año : 2015
Investigadoras : Nely Murillo Rivadeneira
Betty del Pilar Cumpa Vílchez

Objetivos

General

- Proponer el programa de estrategias de juego, para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas del centro educativo Inicial N° 10133 del distrito de Mochumi.

Específicos

- Describir el programa de estrategias de juego, para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas del centro educativo Inicial N° 10133 del distrito de Mochumi.
- Fundamentar el programa de estrategias de juego, para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas del centro educativo Inicial N° 10133 del distrito de Mochumi.

- Diversificar el desarrollo de las estrategias de juego, para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas del centro educativo N° 10133 del distrito de Mochumi.

3.3.2 Fundamentación Pedagógica

Considerando la relevancia de incentivar una nutrición saludable, en 2007 la UNESCO desarrolló la AEPI (Cuidado y Educación inicial), cuyo objetivo es apoyar la nutrición, el crecimiento, el progreso y el estudio de los niños, desde el nacimiento, al inicio de la escuela primaria en contextos formales, no formales e informales.

También creemos que la formación básica para el crecimiento físico, social e inteligencia de los niños para contextualizar al colegio de primaria es otro fundamento; Los centros educativos de temprana, educación inicial deben proporcionar sus propias características de aprendizaje y facilitar una mayor agrupación educativa no formal y la educación formal para la promoción en el puente transitorio de los niños a la escuela primaria.

También se basa en las recomendaciones de que los niños en edad preescolar agrupen entre 30, 60 y 90 minutos de actividad física estructurada al día, que deben incluirse en los planes de cuidado infantil.

Las actividades deben ser breves, de 15 a 30 minutos c/u, con énfasis en diversas experiencias motoras, incluidas las no motoras.

- Juegos competitivos con movimiento acompañados de música, por lo que se deben planificar actividades físicas todos los días e incluirlas en el programa de educación preescolar.

Finalmente, con este proyecto los maestros permiten que los niños utilicen herramientas dentro de sus capacidades para imaginar, crear y recrear situaciones a través del juego, aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades.

3.3.3. FINALIDAD.

El presente estudio se propone un programa de estrategias de juego tiene como objetivo principal describir juegos específicos que pueden ser utilizados con 4 y 5 años de vida de un niño. Estos juegos están diseñados para desarrollar los mecanismos cognitivos del niño, y se destaca la estrecha relación entre estos procesos cognitivos, los aspectos afectivos y conativos (relacionados con la voluntad y la motivación).

La idea central es que, para que el desarrollo sea efectivo, no es suficiente que el niño simplemente quiera participar en el juego; también es esencial proporcionarle los recursos cognitivos necesarios para que pueda actuar de manera efectiva. Se enfatiza que estos recursos cognitivos se desarrollan durante el juego, lo que implica que jugar no solo es una actividad lúdica, sino que también contribuye significativamente al desarrollo de la capacidad cognitiva del niño. En resumen, el programa busca integrar el juego como una herramienta clave para estimular el desarrollo cognitivo, afectivo y conativo en los niños de cuatro a cinco años

3.3.4. CONTENIDOS

1. "MANTENERSE DE PUNTILLAS":

Motricidad Gruesa, Piernas, 4 años

puede ser diseñada de manera lúdica y creativa para involucrar a los niños y fomentar su desarrollo motor. Aquí te presento una propuesta de sesión:

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la habilidad de mantenerse de puntillas, fortaleciendo las piernas y mejorando la “motricidad gruesa en niños de 4 años” en el contexto de la educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30-45 minutos.

Materiales:

- Música animada.
- Colchonetas o esterillas.
- Conos u objetos similares.
- Tarjetas con imágenes de animales.

Estructura de la Sesión:

1. Calentamiento (5 minutos):

- Comienza con una breve charla sobre la importancia de mantenerse de puntillas y cómo esto ayuda a fortalecer las piernas.
- Realiza ejercicios de calentamiento como saltos suaves, giros de tobillo y estiramientos para preparar los músculos.

2. Juego de "Sigue la Música" (10 minutos):

- Reproduce música animada y pide a los niños que caminen de puntillas mientras la música está sonando.
- Cuando la música se detenga, indícales que se sienten en sus colchonetas.
- Repite varias veces para reforzar la actividad.

3. Circuito de Obstáculos (15 minutos):

- Crea un circuito con conos u objetos que los niños deban rodear o saltar.
- Incorpora secciones donde los niños deben mantenerse de puntillas.
- Utiliza tarjetas con imágenes de animales y pídeles que imiten los movimientos de esos animales mientras se desplazan por el circuito.

4. Juego de Relajación (5 minutos):

- Invita a los niños a acostarse en sus colchonetas.
- Guía una relajación enfocándote en sus piernas y músculos.
- Puedes contar una historia corta relacionada con animales que se mantienen de puntillas para hacerlo divertido.

5. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y pregunta cómo se sintieron durante la actividad.
- Reflexiona sobre la importancia de mantenerse de puntillas y cómo esto ayuda a fortalecer las piernas.
- Agradece a los niños por su participación.

Nota Adicional: Adapta la sesión según las necesidades y nivel de energía de los niños. Asegúrate de mantener un ambiente positivo y alentador durante toda la sesión, haciendo hincapié en la diversión y el aprendizaje a través del movimiento.

2. CALISTENIA “EJERCICIOS DE GIMNASIA”: “SALTAR”

Motricidad gruesa, piernas, 4 y 5 años

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad gruesa, específicamente la fuerza y coordinación de las piernas, a través de ejercicios de calistenia centrados en el salto para niños de 4 y 5 años en educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Música animada.
- Colchonetas.
- Conos u objetos para marcar zonas.
- Tarjetas con imágenes de animales.

Estructura de la Sesión:

1. Calentamiento (5 minutos):

- Inicia con un breve círculo de calentamiento donde los niños realicen movimientos simples como estiramientos, giros de cadera y saltos suaves.
- Utiliza música alegre y motivadora para hacer el calentamiento más dinámico.

2. Juego de "Animales Saltarines" (10 minutos):

- Muestra tarjetas con imágenes de diferentes animales que saltan (ranas, conejos, canguros, etc.).
- Pide a los niños que imiten los saltos de cada animal mientras se desplazan por el área designada.
- Cambia las tarjetas y repite el ejercicio.

3. Estaciones de Salto (10 minutos):

- Organiza estaciones con diferentes tipos de saltos: saltar en un pie, saltar hacia adelante y hacia atrás, saltar sobre obstáculos bajos, etc.
- Rotan entre las estaciones cada poco minuto para mantener la actividad dinámica y divertida.

4. Juego de Saltos con Música (5 minutos):

- Reproduce música y pide a los niños que salten al ritmo de la música.

- Cuando la melodía musical se detenga, los infantes deben quedarse estáticos en el aire.
- Reinicia la música y repite varias veces para mantener la energía alta.

5. Enfriamiento y Conversación (5 minutos):

- Dirige a los niños a una zona designada para el enfriamiento.
- Realiza estiramientos suaves y relajación, centrándote especialmente en las piernas.
- Pregunta a los niños sobre sus experiencias y cómo se sintieron al saltar.

Nota Adicional: Asegúrate de adaptar la intensidad de los ejercicios según las habilidades y niveles de energía de los niños. Fomenta un ambiente positivo y de diversión, destacando la importancia del ejercicio para fortalecer las piernas y mejorar la coordinación motora.

3. BOLOS

“Motricidad manual gruesa, 4, 5 años. Interacción social”

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad manual gruesa y fomentar la interacción social en niños de 4 y 5 años mediante dinámicas prácticas y creativas en el contexto educativo

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Hojas de papel.
- Lápices de colores.
- Tijeras de punta redonda.
- Pegamento.
- Música suave.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y crea un círculo de bienvenida.
- Realiza movimientos sencillos de estiramiento de las manos y dedos para preparar la motricidad manual.

2. Actividad Creativa: "Collage de Amistad" (15 minutos):

- Proporciona hojas de papel, lápices de colores, tijeras y pegamento a cada niño.
- Explica que crearán un "Collage de Amistad" juntos.
- Anima a los niños a dibujar y recortar formas que representen a ellos mismos y a sus amigos.
- Después, invita a los niños a intercambiar algunas de las formas para crear un collage colectivo.
- Promueve la comunicación y la colaboración entre los niños durante la actividad.

3. Juego de "Manos a la Obra" (10 minutos):

- Reproduce música suave y anima a los niños a realizar movimientos coordinados con las manos, como palmadas, chasquidos de dedos y movimientos rítmicos.
- Puedes incorporar canciones que involucren movimientos de manos y dedos para hacerlo más divertido.

4. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y comparte sus collages de amistad.
- Pregunta a cada niño sobre las formas que eligieron y por qué.
- Fomenta una breve discusión sobre la importancia de trabajar juntos y la diversidad de ideas.

Nota Adicional: Adapta la sesión según las necesidades específicas de los niños y el entorno. Asegúrate de proporcionar suficiente apoyo y supervisión durante las actividades prácticas para garantizar la seguridad y el desarrollo adecuado de las habilidades motoras manuales. Fomenta un ambiente positivo, alentando la creatividad y la interacción social.

4. LANZA LOS GLOBOS

“Motricidad manual gruesa, 4.5 años. Control de la coordinación óculo-manual”

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad manual gruesa y mejorar el control de la coordinación óculo-manual en niños de 4.5 años a través de actividades de lanzamiento de globos en el contexto de la educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Globos inflados.
- Cintas adhesivas para marcar zonas.
- Música animada.
- Conos o aros para crear objetivos.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Presentación (5 minutos):

- Saluda a los niños y explícales que hoy se divertirán lanzando globos.
- Habla sobre la importancia de lanzar con precisión para mejorar la coordinación óculo-manual.

2. Calentamiento y Estiramiento (5 minutos):

- Realiza ejercicios de calentamiento que involucren movimientos de los brazos y manos.
- Anima a los niños a estirar sus dedos y manos antes de la actividad principal.

3. Juego de Lanzamiento con Objetivos (15 minutos):

- Coloca conos o aros en el suelo para crear objetivos.
- Divide a los niños en grupos pequeños y ubica cada grupo en una zona con un objetivo.
- Explica que lanzarán globos intentando alcanzar los objetivos marcados.
- Reproduce música mientras los niños lanzan los globos y tratan de acertar en los objetivos.
- Fomenta el trabajo en equipo y la observación de la trayectoria del globo.

4. Juego Libre de Lanzamiento (5 minutos):

- Deja que los niños experimenten con el lanzamiento de globos de manera libre.
- Proporcionales diferentes alturas y distancias para variar la dificultad y promover la adaptación.

5. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y discute sus experiencias.
- Pregunta sobre los desafíos que enfrentaron y cómo mejoraron su habilidad de lanzamiento.
- Refuerza la importancia de la coordinación óculo-manual y la diversión en el aprendizaje.

Nota Adicional: Ajusta la dificultad de los objetivos y la cantidad de globos según el nivel de habilidad de los niños. Mantén un ambiente positivo y seguro, y asegúrate de que todos los niños tengan la oportunidad de participar activamente en la actividad.

5. “SUBIR ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES”

“Motricidad corporal gruesa, 4, 5 años”

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad corporal gruesa y la coordinación de los infantes a través del aprendizaje de la habilidad de subir escaleras alternando los pies, en el contexto de la educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Escaleras seguras y adecuadas para la edad.
- Marcadores o cintas adhesivas para delinear zonas.
- Música animada.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y habla sobre la actividad del día: subir escaleras alternando los pies.
- Realiza un calentamiento que incluya movimientos de piernas y estiramientos para preparar los músculos.

2. Explicación y Demostración (5 minutos):

- Explícales a los niños la importancia de subir escaleras de manera segura y cómo alternar los pies ayuda en el equilibrio y la coordinación.
- Demuestra el movimiento de subir escaleras alternando los pies.

3. Práctica con Marcadores (10 minutos):

- Coloca marcadores o cintas adhesivas en el suelo para simular escalones.
- Invita a los niños a practicar subir y bajar estas "escaleras" alternando los pies.
- Reproduce música durante esta actividad para hacerla más divertida y dinámica.

4. Juego de "Sigue la Música" (5 minutos):

- Introduce un juego donde los niños deben aumentar o disminuir las "escaleras" siguiendo el ritmo musical.
- Alterna la rapidez de los sonidos musicales para la diversificar la intensidad del evento o dinámica.

5. Práctica en Escaleras Reales (5 minutos):

- Lleva a los niños a escaleras reales (asegurándote de que sean seguras y adecuadas para su edad).
- Supervisa mientras practican subir y bajar las escaleras alternando los pies.

6. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y habla sobre lo que aprendieron.
- Pregunta sobre sus experiencias al subir las escaleras y cómo se sintieron al alternar los pies.
- Refuerza la importancia de la coordinación y el equilibrio.

Nota Adicional: Asegúrate de que las escaleras utilizadas sean seguras y apropiadas para la edad de los niños. Supervisa de cerca durante toda la sesión para garantizar la seguridad y proporciona apoyo adicional a aquellos que lo necesiten. Fomenta un ambiente positivo y alentador.

6. CARRERA DE OBSTÁCULOS

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad corporal gruesa, la coordinación y la percepción visual en niños de 4 y 5 años a través de una carrera de obstáculos en el contexto de la educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Conos u objetos para marcar obstáculos.
- Aros o cintas adhesivas para delinear áreas.
- Colchonetas.
- Música animada.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y comienza con un calentamiento que incluya movimientos de piernas, brazos y estiramientos.
- Utiliza música alegre para hacer el calentamiento más dinámico.

2. Explicación y Demostración (5 minutos):

- Explícales a los niños la actividad del día: una carrera de obstáculos.
- Demuestra cómo superar cada obstáculo de manera segura, enfocándote en la percepción visual y la coordinación.

3. Configuración de la Carrera de Obstáculos (10 minutos):

- Coloca conos, aros o cintas adhesivas para crear una serie de obstáculos a lo largo de un área designada.
- Incorpora colchonetas en algunos puntos para que los niños salten o se deslicen.
- Asegúrate de que los obstáculos sean apropiados para la edad y estén colocados de manera segura.

4. Carrera de Obstáculos (5 minutos):

- Divide a los niños en grupos pequeños.
- Explícales que deben correr y superar los obstáculos siguiendo un orden determinado.
- Reproduce música durante la carrera para agregar emoción.

5. Juego de "Sigue la Música" (3 minutos):

- Introduce variaciones en la velocidad de la música para que los niños ajusten su velocidad al ritmo.
- Añade desafíos visuales como cambiar la dirección al ritmo de la música.

6. Cierre y Conversación (2 minutos):

- Reúne a los niños y habla sobre la experiencia.
- Pregunta sobre los obstáculos favoritos y cómo se sintieron al superarlos.
- Refuerza la importancia de la coordinación y la percepción visual en la actividad física.

Nota Adicional: Supervisa de cerca durante toda la sesión para garantizar la seguridad. Ajusta la dificultad de los obstáculos según las habilidades y niveles de energía de los niños. Fomenta la colaboración y la diversión durante la carrera de obstáculos.

7. CALISTENIA (EJERCICIOS DE GIMNASIA): SALTOS DE RANA:

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad corporal gruesa, la coordinación y la fuerza en niños de educación inicial a través de ejercicios de calistenia centrados en los saltos de rana.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Música animada.
- Marcadores para delinear zonas.
- Conos u objetos para marcar obstáculos.
- Colchonetas.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y comienza con un calentamiento que incluya movimientos de piernas, brazos y estiramientos.
- Utiliza música animada para hacer el calentamiento más dinámico.

2. Explicación y Demostración (5 minutos):

- Explica a los niños que hoy aprenderán sobre saltos de rana, un ejercicio de calistenia divertido.
- Demuestra cómo realizar saltos de rana, enfatizando la flexión y extensión de las piernas.

3. Práctica de Saltos de Rana (10 minutos):

- Delinea zonas en el suelo para que los niños realicen sus saltos.
- Organiza una serie de obstáculos bajos (conos u objetos) para que los niños salten sobre ellos.
- Guía a los niños para que realicen saltos de rana, flexionando las piernas y aterrizando suavemente.

4. Juego de "Saltos Musicales" (5 minutos):

- Reproduce música y pide a los niños que realicen saltos de rana al ritmo de la música.
- Puedes cambiar la velocidad de la música para variar la intensidad del ejercicio.

5. Carrera de Obstáculos con Saltos de Rana (5 minutos):

- Configura una pequeña carrera de obstáculos donde los niños deben realizar saltos de rana para superar cada obstáculo.
- Incorpora colchonetas en algunos puntos para agregar diversidad al ejercicio.

6. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y habla sobre la experiencia.
- Pregunta cómo se sintieron al realizar saltos de rana y qué obstáculo disfrutaron más.
- Destaca la importancia de mantenerse activos y saludables.

Nota Adicional: Asegúrate de que los ejercicios y obstáculos sean seguros y apropiados para la edad de los niños. Fomenta un ambiente positivo y de diversión durante toda la sesión. Adapta la dificultad de los ejercicios según las habilidades y niveles de energía de los niños.

8. DAR SALTOS

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la motricidad corporal gruesa y la habilidad de dar saltos en niños de 4 y 5 años, fomentando la imitación motora en el contexto de la educación inicial.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Música animada.
- Marcadores para delinear zonas.
- Conos u objetos para marcar áreas.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y comienza con un calentamiento que incluya movimientos de piernas, brazos y estiramientos.
- Utiliza música animada para hacer el calentamiento más divertido y dinámico.

2. Explicación y Demostración (5 minutos):

- Explica a los niños que hoy aprenderán a dar saltos de manera divertida.
- Demuestra cómo dar saltos, mostrando la flexión y extensión de las piernas, y la elevación del cuerpo.

3. **Práctica de Saltos (10 minutos):**

- Delinea zonas en el suelo para que los niños realicen sus saltos.
- Organiza una serie de áreas marcadas con conos donde los niños puedan dar saltos.
- Guía a los niños para que den saltos en el lugar, promoviendo la imitación motora.

4. **Juego de "Saltos Musicales" (5 minutos):**

- Proyecta melodías pasivas y solicita a los infantes que salten alrededor del área
- Traslada de ritmo en relación a la música para diversificar la tensión del ejercicio.

5. **Juego de "Sigue al Líder" (5 minutos):**

- Designa a un niño como el "líder" y pídele que dé diferentes tipos de saltos.
- Los demás niños deben imitar al líder en sus saltos.
- Alterna el liderazgo entre varios niños.

6. **Cierre y Conversación (5 minutos):**

- Reúne a los niños y habla sobre la experiencia.
- Pregunta cómo se sintieron al dar saltos y qué tipo de salto disfrutaron más.
- Destaca la importancia de la actividad física para mantenerse saludables.

Nota Adicional: Asegúrate de que el espacio sea seguro y adecuado para los saltos. Adapta la dificultad de los saltos según las habilidades y niveles de energía de los niños. Fomenta un ambiente positivo y de diversión durante toda la sesión

8. EJERCICIOS DE EQUILIBRIO

Objetivo de la Sesión: Desarrollar la habilidad de equilibrio en niños de educación inicial a través de ejercicios específicos y actividades lúdicas.

Duración: Aproximadamente 30 minutos.

Materiales:

- Conos u objetos para marcar zonas.
- Colchonetas.
- Pelotas pequeñas.
- Música suave.

Estructura de la Sesión:

1. Bienvenida y Calentamiento (5 minutos):

- Saluda a los niños y comienza con un calentamiento suave que incluya movimientos de brazos, piernas y estiramientos.
- Utiliza música agradable para animar el ambiente.

2. Explicación y Demostración (5 minutos):

- Explica a los niños la importancia del equilibrio y cómo les ayuda en diversas actividades diarias.
- Demuestra ejercicios básicos de equilibrio, como ponerse de puntillas, mantenerse en un solo pie y caminar en línea recta.

3. Ejercicios de Equilibrio (10 minutos):

- Coloca conos o marca zonas en el suelo para crear áreas de equilibrio.
- Guía a los niños a través de ejercicios simples, como caminar sobre una línea, hacer giros en un pie y mantenerse de puntillas.
- Fomenta la participación activa y brinda apoyo según sea necesario.

4. Juego de Pelotas y Equilibrio (5 minutos):

- Entrega una pequeña pelota a cada niño.
- Pídeles que caminen equilibrando la pelota en la palma de su mano.
- Aumenta la dificultad pidiéndoles que realicen giros o se desplacen en diferentes direcciones mientras equilibran la pelota.

5. Juego de "Estatuas Musicales" (5 minutos):

- Proyecta melodías pasivas y solicita a los infantes que se desplacen alrededor del área.
- Al momento que la melodías pasivas se corten requieren estacionarse como muros, practicando el equilibrio en una lado específico.

6. Cierre y Conversación (5 minutos):

- Reúne a los niños y habla sobre la importancia del equilibrio.

- Pregunta sobre sus experiencias durante la sesión y cómo se sintieron al realizar los ejercicios.
- Destaca cómo el equilibrio contribuye al desarrollo físico y la coordinación.

Nota Adicional: Adapta la dificultad de los ejercicios según las habilidades individuales de los niños. Asegúrate de que el espacio sea seguro y supervisa de cerca durante toda la sesión para prevenir accidentes. Fomenta un ambiente positivo y de diversión durante la práctica de los ejercicios de equilibrio.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES

- Sobre el primer objetivo específico. En el nivel del desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de un cuestionario en los resultados generales se evidencia un nivel bajo en “Acciones de coordinación motora gruesa en la vida diaria: El 60% de niños(as) no les gusta compartir sus juguetes con los demás”, indica que un porcentaje considerable de niños necesita asistencia para alimentarse, mostrando una falta de independencia en esta actividad y en las “Acciones de coordinación motora gruesa propias de su edad, 40% casi nunca y 40% nunca, cuando golpea un balón con el pie, corre detrás de él”, sugiere una baja participación
- Sobre el segundo objetivo específico. Para este trabajo de tesis sobre las teorías que se emplearon fueron las teorías de Karl Groos, la Teoría de Jean Piaget y la Teoría de Lev Semionovich Vygotsky, desde el punto de vista del juego
- Sobre el tercer objetivo específico: Para la elaboración de la propuesta el programa de estrategias de juego, para los niños y niñas del centro educativo Inicial N° 10133 se emplearon 9 sesiones de aprendizaje estructurándose como: Objetivo de la Sesión: Duración: Materiales: Conos u objetos para marcar zonas. Colchonetas. Pelotas pequeñas. Música suave. Estructura de la Sesión: Bienvenida y Calentamiento (5 minutos). Explicación y Demostración (5 minutos): Ejercicios (10 minutos) Juego de Pelotas y Equilibrio (5 minutos): Juego de (5 minutos). Cierre y Conversación (5 minutos):

CAPITULO V: RECOMENDACIONES

- Se recomienda las maestras de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015. Ejemplificar la propuesta de manera adaptativa y de plan curricular en la mejora desarrollo de la coordinación motora gruesa.
- Se recomienda acceder otros enfoques de estudios donde teoricen otros planteamientos de mejora tener otras aristas investigativas en otros estudios como de teorías que puedan mejorar desarrollo de la coordinación motora gruesa.
- Se recomienda que la propuesta se concentre de forma dinámica enfatice una mejor contextualización del Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015.

Bibliografía referenciada

- Almeida, A (2021) La motricidad fina y su importancia para el desarrollo integral de niños y niñas de educación inicial II. [Tesis de maestría, Universidad politécnica salesiana sede quito]. Quito, Ecuador.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20013>
- Álvarez de Zayas, C (1999). La Escuela en la Vida. Didáctica, Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación. 3ra Edición.
- Anderson, R. C. (1999). Studying Reading: An Introduction to Reading Research. Routledge.
- Arango, C. (2005) Las competencias comunicativas. De la puesta en escena a la puesta en esencia.
- Barone, R (2005) en el libro Escuela para Maestros edición 2004 – 2005 (pág. 525).
- Campaña, M (2021) “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo”. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Bogotá, Colombia.
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/29350>
- Díaz, B (2009). Arceo, Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo.
- Forero, J (2022). Programa lúdico para la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2022. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Lima, Perú
- Gallego, A (1999) Los Estilos de aprendizaje, Procedimientos de diagnóstico y mejora, Ediciones Mensajero, Bilbao, (1999).
- González, O. Flores, M. (1998) *El trabajo docente*. Enfoques innovadores para el diseño de un curso. México.
- Groos, K. (1896). *The Play of Animals: A Study of the Relationship of Play and Development*: Appleton & Co
- Labrador, P; María, J (2008) El juego en la enseñanza de ele Glosas Didácticas.
- Lopassio, L. I. (2006) *El juego como estrategia adidáctica*.
- Ocaña, A. L. O. (2011) Beneficios del Juego Didáctico.
- Ortiz, A. (2004). Jugando también se aprende.
- Piaget, J. (2004): La representación del mundo en el niño. Madrid, Morata

- Rativa, M (2022) Estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa en estudiantes del grado Jardín (Especialista de Pedagogía, Universitaria Los Libertadores) Bogotá, Colombia
- Santos, E. (2005). Aproximación a una didáctica desde el enfoque histórico cultural.
- Schafer, M (2009), Libro Métodos de Aprendizaje (pág. 144)
- Sevillanos, G (2019) El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín Niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Arequipa, Perú.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/35b30a79-cea2-4ac1-989a-f2e1bff6106a>
- Tobón, B. (2021). Fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa república de honduras de la ciudad de Medellín
- Vago, E. R. (1998) El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje.
- Valverde, H (2018). Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la institución educativa “Emanuel” de los niveles inicial, primaria y secundaria del distrito de Iquitos provincia Maynas – región Loreto 2015. [Tesis de maestría, Universidad Pedro Ruiz Gallo.] Lambayeque, Perú
- Vigostky L.S. (1992). Pensamiento y lenguaje. Editorial Pueblo y Educación La Habana.
- Vigotsky L. S. (1995). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Editorial Científico Técnica. La Habana. Cuba.
- Vygotsky, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.
- Zarate. S. (2001) El enfoque socio histórico cultural en el proceso de enseñanza. .

ANEXO 01

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Nombre del Experto: Dr. Miguel Alfaro Barrantes

1.2. Institución donde labora: Escuela Profesional de Educación (FACHSE-UNPRG)

1.3. Título Profesional: Lic. en Educación

1.4. Grado /Mención: Dr. en Ciencias de la Educación

1.5. Instrumento de evaluación: Cuestionario

Variable: Coordinación motora gruesa

Autoras: Nely Murillo Rivadeneira

Betty del Pilar Cumpa Vilchez

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems del cuestionario están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems del cuestionario					x
4	Las instrucciones y los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable Programa de estrategias de juego todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El cuestionario está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable coordinación motora gruesa				x	
6	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					x
7	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable relaciones interpersonales, dimensiones e indicadores					x

8	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	
9	La información que se recoja a través de los ítems del cuestionario de coordinación motora gruesa permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del cuestionario de coordinación motora gruesa expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				x	
11	La relación entre la técnica y el cuestionario de coordinación motora gruesa propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
Puntaje parcial		12 45				
Puntaje total		55				

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación (x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, diciembre 2023



Dr. Miguel Alfaro Barrantes
Docente principal Escuela Profesional de Educación
FACHSE UNPRG

ANEXO 2:

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Nombre del Experto: Luis Miguel Neciosup Ninaquispe

1.2. Institución donde labora: Privada

1.3. Título Profesional: Lic. En Educación

1.4. Grado /Mención: Dr. en Educación

1.5. Instrumento de evaluación: Cuestionario

Variable: Coordinación motora gruesa

Autoras: Nely Murillo Rivadeneira

Betty del Pilar Cumpa Vílchez

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems del cuestionario están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems del cuestionario					x
4	Las instrucciones y los ítems del cuestionario de coordinación motora gruesa están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable Programa todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El cuestionario está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable coordinación motora gruesa				x	
6	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable del programa de estrategias de juego, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					x

7	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable en mención, dimensiones e indicadores					x
8	Los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	
9	La información que se recoja a través de los ítems del cuestionario de coordinación motora gruesa permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del cuestionario de coordinación motora gruesa expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				x	
11	La relación entre la técnica y el cuestionario de coordinación motora gruesa propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems del cuestionario coordinación motora gruesa concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
Puntaje parcial		12 45				
Puntaje total		55				

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación (x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, diciembre 2023



Luis Miguel Neciosup Ninaquispe
Dr. en Ciencias de la Educación
Docente investigador certificado por ASUP
CPPe 1642120476



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Nely Murillo Rivadeneira
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordi...
Nombre del archivo:	TESIS_ACTUALIZADA_Betty_2024_corregido.docx
Tamaño del archivo:	2.24M
Total páginas:	81
Total de palabras:	18,782
Total de caracteres:	102,834
Fecha de entrega:	03-feb.-2024 09:44a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2285267838



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Freddy Paz Sifuentes-Asesor

Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provinci

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	6%	1%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
7	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1%

www.presidencia.gob.pe

Dr. Freddy Paz Sifuentes-Asesor

8	Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	1library.co Fuente de Internet	<1 %
12	www.eyuder.org Fuente de Internet	<1 %
13	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Freddy Paz Sifuentes-Asesor

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **Dr. Freddy Paz Sifuentes, Docente y Asesor** de la Tesis de las estudiantes Nely Murillo Rivadeneira y Betty del Pilar Cumpa Vilchez; Titulada: **Programa de estrategias de juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 10133 Santa Rosa de Lima del distrito de Mochumi, Provincia de Lambayeque, Región del mismo nombre, 2015**, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 6 % verificable en el reporte de similitud del programa turnitin

El suscrito analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio, A me leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencia establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Lambayeque, 12 de febrero 2024



Dr. Fredy Paz Sifuentes-Asesor