

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO



TESIS

Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as)

de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

Presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del Talento.

Investigadora: Belgica Otoyá Jimenez

Asesora: Dra. Martha Rios Rodriguez

Lambayeque – Perú

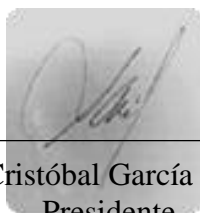
2023

**Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as)
de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes**

Tesis presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del Talento.



Belgica Otoya Jimenez
Investigadora



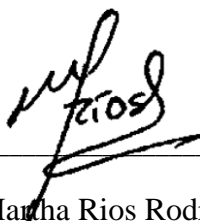
Rafael Cristóbal García Caballero
Presidente



Graciela Vera Carpio
Secretario



Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Vocal



Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N°913-VIRTUAL

Siendo las 09:00 horas, del día miércoles 06 de diciembre de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/etz-arrb-qaa>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N°0706-2023-V-D-FACHSE, de fecha 14 de abril de 2023, integrado por:

Presidente	: Dr. Rafael García Caballero.
Secretaria	: Dra. Graciela Vera Carpio.
Vocal	: Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui.
Asesor Metodológico	: Dra. Martha Ríos Rodríguez.
Asesor Científico	:



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 216 – LA CRUZ, REGIÓN TUMBES**”; presentado por la tesista **BELGICA OTOYA JIMENEZ**, para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología, mención: Estimulación Temprana de Psicología Clínica. Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N°184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(16) (DIECISEIS)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**. Siendo las 10:00 am horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Rafael García Caballero
PRESIDENTE

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIA

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
VOCAL

OBSERVACIONES:

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

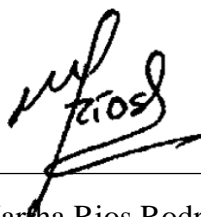
Yo, Belgica Otoya Jimenez, investigador principal y Dra. Martha Rios Rodriguez, asesor del trabajo de investigación “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado ni contiene datos falsos.

En caso se demostrará lo contrario, se asume responsablemente la anulación de este informe y, por ende, el proceso administrativo que hubiera lugar; que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 10 de marzo de 2023



Belgica Otoya Jimenez
Investigador



Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesor

Constancia de verificación de originalidad

Yo, Ríos Rodríguez Martha, usuario revisor del documento titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

El autor es Belgica Otoy Jimenez, identificado con documento de identidad N° 42450209, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 30 de marzo del 2024



Ríos Rodríguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESOR

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Dedicatoria

“Dedicamos este trabajo de investigación a todos aquellos que han compartido su sabiduría, apoyo y aliento a lo largo de este arduo camino, a nuestras familias y amigos, cuyo amor incondicional nos ha inspirado a perseguir el conocimiento, a nuestros profesores y mentores, cuya guía experta ha iluminado nuestro camino hacia la comprensión, a nuestros compañeros de estudio, por ser una fuente constante de motivación y colaboración; finalmente, a todas las personas que creen en el poder de la educación y la investigación para transformar el mundo, este informe está dedicada a ustedes, con gratitud y humildad”.

Agradecimiento

“En este momento de culminación, me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en este viaje de investigación; este logro no habría sido posible sin la colaboración y el apoyo de todos ustedes, mi gratitud es profunda y sincera, este trabajo no solo representa mi esfuerzo, sino también la contribución de todos aquellos que creyeron en mí, gracias por formar parte de este capítulo importante de mi vida académica”.

Resumen

La investigación titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes”, desarrollo como objetivo general “Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes”, la metodología fue cuantitativa, tipo aplicada, diseño cuasiexperimental, la muestra fue de 20 niños y niñas de 4 años, se conoció que la motricidad gruesa en el pre test el 90% de los niños y niñas no lograron con los indicadores, posterior a ello se conoció a través del post test que el 85% de ellos logró los indicadores de acuerdo a las actividades que se desarrollaron en clase. Se concluye la investigación lográndose aplicar actividades lúdicas con el fin de desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

Palabras claves: Actividades lúdicas, motricidad gruesa

Abstract

The research entitled "Playful activities to develop gross motor skills in 4-year-old children of the I.E. N° 216 - La Cruz, Tumbes Region", development as a general objective "Apply recreational activities to develop gross motor skills in 4-year-old children of the I.E. N° 216 – La Cruz, Tumbes Region”, the methodology was quantitative, applied type, quasi-experimental design, the sample was 20 4-year-old boys and girls, it was known that gross motor skills in the pre-test were 90% of the children and girls did not achieve the indicators, after that it was known through the post test that 85% of them achieved the indicators according to the activities that were developed in class. The investigation is concluded, managing to apply recreational activities in order to develop gross motor skills in 4-year-old children of the I.E. No. 216 – La Cruz, Tumbes Region.

Keywords: Playful activities, gross motor skills.

Lista de contenido

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	¡Error! Marcador no definido.

DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO	7
Resumen... ..	8
Abstract.....	9
Lista de contenido.....	10
Lista de tablas	12
Lista de figuras	13
Introducción.....	14
I. Diseño Teórico	16
1.1. Antecedentes	16
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	16
1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.2. Bases teóricas	19
II. Metodología de la investigación	29
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	29
2.2. Población y muestra	30
2.2.1. Población.....	30
2.2.2. Muestra	30

2.3.	Técnicas e instrumentos	30
2.3.1.	Técnica.....	30
2.3.2.	Instrumento	30
III.	Resultados	31
3.1.	Resultados descriptivos	31
3.2.	Resultados inferenciales	38
3.3.	Discusión de resultados	40
IV.	Conclusiones	42
V.	Recomendaciones.....	43
	Bibliografía.....	44
	ANEXOS	49
	Anexo 1. Matriz de consistencia.....	50
	Anexo 2. Operacionalización de las variables.....	52
	Anexo 3. Lista de Cotejo	54
	Anexo 4. Talleres de actividades lúdicas.....	56

Lista de tablas

Tabla 1	Variable motricidad gruesa – Pre test	36
Tabla 2	Variable motricidad gruesa – Post test.....	37
Tabla 3	Prueba de normalidad.....	38
Tabla 4	Contrastación de hipótesis.....	39
Tabla 5	Rangos	39

Lista de figuras

Figura 1 Variable motricidad gruesa – Pre test36

Figura 2 Variable motricidad gruesa – Post test.....37

Introducción

Las actividades lúdicas son una herramienta importante para el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños, en un estudio realizado en Cuba, Se notó que tras la implementación de juegos recreativos, la mayoría de los niños lograron progresar al nivel de dominio en términos de habilidades motrices finas. Es crucial resaltar que no se debe concebir el juego como una actividad en la cual el niño goza de absoluta libertad sin metas concretas. Más bien, el juego representa una herramienta invaluable para el crecimiento infantil y debe ser visto como un aspecto esencial durante las primeras etapas de la vida (Guzmán, 2019).

Según Jiménez, en los Centros de Educación Inicial de Colombia, las actividades se realizan mediante el uso de la lúdica, lo que permite a los niños expresarse creativamente y participar de manera constructiva en las interacciones de aprendizaje, esto les ayuda a convertirse en personas activas en diferentes contextos de desarrollo (Triana, 2022). Por otro lado, la OCDE reveló que, en México, los estudiantes tienen una estimulación y desempeño mayor que el promedio de la OCDE, ya que el 83% de ellos expresaron su intención de ser excelentes y obtener los mejores resultados en todas las materias, sin embargo, solo el 39% de los docentes mexicanos desarrollan adecuadamente la motricidad en los niños (Ochoa, et al., 2020).

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños en el Perú es un área que necesita ser abordada de manera más efectiva, en un estudio realizado en una Institución Educativa Inicial en Perú, se descubrió que los niños de 4 años presentan una proporción más alta de un menor desarrollo en términos de habilidades motrices gruesas, con el 57% de los niños en un nivel malo de coordinación motora gruesa. Además, en otro estudio que evaluó la motricidad gruesa en niños, se encontró que los

indicadores de caminar, saltar, equilibrio, lanzar y coger necesitan ser abordados de manera más efectiva en el desarrollo motor infantil (Ochoa, et al., 2021).

Objetivo General:

OG: Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes

Objetivo específico:

OE1: Conocer el nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

OE2: Desarrollar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

OE3: Elaborar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes

I. Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Elles, et al. (2021) “Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas”, se buscó desarrollar la motricidad gruesa de niños. Con el fin de analizar la situación global del conjunto, se ejecutó un conjunto de 5 evaluaciones en el lugar, resultando en promedios que oscilaban entre niveles insatisfactorios, promedio con una inclinación hacia deficiencias, promedio, buenos y promedio, respectivamente. Luego, se ideó y llevó a cabo un plan de juegos motores que abarcaba actividades como andar, correr, patear, brincar y lanzar. Esto tenía el propósito de estimular el desarrollo psicomotor de los patrones y destrezas motrices. Después de la ejecución del programa, se aplicaron nuevamente las pruebas y se observó una mejora significativa en todos los aspectos evaluados, con resultados promedio buenos y tendencia a la excelencia en la prueba de extensiones de codos. En resumen, el programa de juegos motores generó efectos positivos en la transferencia de habilidades motrices para la práctica deportiva, específicamente en la ejecución de fundamentos básicos del fútbol, como el marcaje y la conducción de balón.

Mendoza y Zambrano (2021), “Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años”, el objetivo del presente estudio consistió en elaborar una guía de actividades lúdicas destinada a mejorar la psicomotricidad gruesa. Se llevó a cabo una investigación de tipo descriptivo con un diseño no experimental transversal, en la cual se seleccionó una muestra de 10 estudiantes de la mencionada edad. Los resultados evidenciaron que los niños presentaban dificultades en algunas actividades de desarrollo motor, lo que exigía la implementación de estímulos que permitieran evitar complicaciones que pudieran

interferir en la adquisición de habilidades necesarias para aprendizajes futuros y más complejos. En función de estos hallazgos y de la revisión bibliográfica, se elaboró una guía de actividades lúdicas destinada a fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Parraga (2023) “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años”, la meta principal de este estudio es elaborar una serie de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa, utilizando un enfoque mixto y un diseño de investigación no experimental. La población objetivo consta de tres grupos de 38 niños de tres años cada uno. Se ha observado que, durante las clases virtuales, tanto los profesores como los padres se han involucrado activamente para asegurar la calidad de la educación de los niños.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Ochoa, et al. (2021), “Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares”, el objetivo de este estudio fue investigar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina. El estudio fue llevado a cabo empleando un enfoque de método hipotético-deductivo, con un diseño preexperimental y una muestra conformada por 30 niños. La obtención de información se llevó a cabo mediante la utilización de una hoja de observación (pre-test y post-test), lo que permitió determinar que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la motricidad en niños ($p = 0,000$) según el análisis estadístico de Wilcoxon, en el pre test el 66,7% se ubicó en un nivel de inicio, el 23,3% en proceso, el 10% lo logró, posterior a la aplicación el 93,3% logro desarrollar la motricidad, 6,7% en proceso. Por lo tanto, se recomienda utilizar actividades lúdicas para enseñar a los niños preescolares.

Solórzano (2020) “Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de Atención a la Primera Infancia Guayaquil, 2020”, el

propósito principal de esta investigación fue establecer la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños en edad preescolar del proyecto "Atención a la Primera Infancia" en Guayaquil, en el año 2020. Se utilizó un diseño descriptivo-correlacional de carácter no experimental, y se dispuso de una muestra compuesta por 27 niños en etapa preescolar. Se recurrió a una lista de verificación para evaluar las variables de actividades lúdicas y habilidades motrices gruesas, la cual fue sometida a validación por parte de expertos y demostró una confiabilidad aceptable. Los resultados indicaron que el 59,26% de los niños lograron alcanzar un nivel clasificado como "inicio" en las actividades lúdicas, mientras que el 18,25% se ubicó en la categoría de "proceso" y el 22,22% en la de "logro". En lo que respecta a las habilidades motrices gruesas, el 48.15% de los niños logró un nivel catalogado como "inicio", mientras que el 25.93% se encontraba en una fase de "proceso" y otro 25.93% había alcanzado un nivel de "logro". Además, el análisis de significación ($\text{sig.} = 0.002$) reveló que existe una conexión de importancia entre las actividades lúdicas y las habilidades motrices gruesas en los niños en edad preescolar que forman parte del proyecto, ya que el valor de la prueba es inferior al 1% ($\text{sig.}: 0.002 < 0.01$). En conclusión, se puede afirmar que existe una relación positiva entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños en edad preescolar del proyecto de "Atención a la Primera Infancia" en Guayaquil.

Martínez (2020), el propósito de la investigación fue examinar la influencia de las actividades lúdicas en el aumento de la motricidad gruesa, y realizar un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones, con el fin de aplicar las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa. La metodología utilizada fue de tipo experimental descriptiva, y la población objetivo estuvo compuesta por 300 estudiantes de edades comprendidas entre 3 y 5 años, de los cuales se

seleccionó una muestra de una sección de 23 estudiantes de 4 años. Se diagnosticó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa mediante la observación, se identificaron los problemas y se aplicaron actividades lúdicas programadas, obteniéndose resultados positivos, las actividades constaron de 11 talleres, la cual incluye duración, objetivo, material y desarrollo. Se determinó que los niños manifestaban dificultades en el ámbito de la motricidad gruesa y que, mediante la incorporación de actividades lúdicas, experimentaron una mejora del 63% en la ejecución de sus habilidades. Este progreso se tradujo en un incremento de sus destrezas en las diversas actividades que involucran la motricidad gruesa. Como propuesta, se planteó la ejecución del programa titulado "Actividades Lúdicas para el Fomento de la Motricidad Gruesa" en el grupo de niños de 4 años.

1.2. Bases teóricas

Actividades lúdicas

Definición

Las actividades lúdicas son aquellas que se realizan con el objetivo principal de divertirse, disfrutar, explorar, experimentar y aprender a través de la experiencia de juego. Estas actividades pueden ser realizadas de forma individual o en grupo, y pueden involucrar cualquier tipo de juego, deporte, pasatiempo o actividad recreativa que permita a las personas divertirse y relajarse (Caballero, 2021).

Las actividades lúdicas pueden ser tanto físicas como mentales, y se pueden realizar en una amplia variedad de entornos, como en el hogar, la escuela, el parque, la playa, el teatro, entre otros. Algunos ejemplos comunes de actividades lúdicas son los juegos de mesa, los deportes, los juegos de video, las manualidades, la música, la lectura, el cine, el teatro, entre otros (Hernández y Silva, 2020).

Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes por diversas razones:

Fomentan el bienestar emocional: Las actividades lúdicas pueden ayudar a reducir el estrés, la ansiedad y la depresión, lo que puede mejorar el bienestar emocional de las personas.

Estimulan el aprendizaje: Las actividades lúdicas pueden ser una forma efectiva de aprendizaje, ya que las personas pueden aprender de manera divertida y sin darse cuenta. Esto puede ser especialmente útil para los niños y jóvenes, ya que pueden aprender habilidades importantes mientras se divierten.

Favorecen el desarrollo cognitivo: Las actividades lúdicas pueden estimular la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. Esto puede mejorar el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo.

Fortalecen las relaciones sociales: Las actividades lúdicas pueden ser una forma efectiva de conectar con otras personas y de fortalecer las relaciones sociales. Esto puede ser especialmente útil para los niños y jóvenes, ya que pueden aprender a trabajar en equipo y a comunicarse mejor.

Contribuyen al bienestar físico: Algunas actividades lúdicas, como los deportes y los juegos al aire libre, pueden ayudar a mejorar la salud física y la forma física de las personas.

Por lo tanto, las actividades lúdicas pueden tener un impacto positivo en la salud física, emocional y cognitiva de las personas. Además, son una forma divertida y efectiva de aprender, fortalecer las relaciones sociales y disfrutar del tiempo libre (Nascimento, 2021).

Teórico que respaldan las actividades lúdicas

Una de las teorías más relevantes en relación a las actividades lúdicas es la teoría de la actividad de Lev Vygotsky, un psicólogo y filósofo ruso que vivió a principios del

siglo XX. Vygotsky sostuvo que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo y social de los niños; el juego es una actividad que le permite al niño explorar su entorno, interactuar con los demás y desarrollar su creatividad e imaginación. Además, resaltó la relevancia del juego dentro del contexto de la "zona de desarrollo próximo", que representa el espacio que se sitúa entre las habilidades que el niño puede llevar a cabo de manera independiente y las que puede realizar con el apoyo de un adulto o un compañero con mayor habilidad. Además, permite al niño avanzar en su desarrollo al proporcionarle experiencias y desafíos que se encuentran en su zona de desarrollo próximo (Sánchez, et al., 2020).

Otro teórico importante en relación a las actividades lúdicas es Jean Piaget, un psicólogo suizo que también vivió a principios del siglo XX. Piaget sostuvo que el juego es una actividad que le permite al niño construir su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación, el juego es una forma de aprendizaje activo y participativo que le permite al niño experimentar con diferentes ideas y soluciones. Piaget también destacó la importancia del juego en la formación de la moral y los valores, le permite al niño explorar diferentes roles y perspectivas, lo que le ayuda a desarrollar una comprensión más amplia y tolerante de los demás (Sánchez, et al., 2020).

Por lo tanto, tanto Vygotsky como Piaget destacaron la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje y el desarrollo infantil. Según estos teóricos, el juego es una actividad esencial que le permite al niño explorar su entorno, interactuar con los demás, construir su propio conocimiento y desarrollar su creatividad e imaginación.

Áreas en el desarrollo de las actividades lúdicas

De acuerdo al Currículo Nacional de la Educación Básica en Perú, existen áreas adecuadas para desarrollar actividades lúdicas en el nivel inicial, con el fin de promover el desarrollo integral de los niños a través del juego y la actividad física, considerándolos como medios para fomentar la exploración, el descubrimiento, el aprendizaje y la socialización. Por lo tanto, se reconoce la importancia de proporcionar a los niños un ambiente lúdico y seguro que les permita desarrollar sus habilidades motoras y cognitivas (Ministerio de Educación, 2017).

Modelo teórico

El descubrimiento del modelo teórico sustentado en el artículo científico marca un importante hito en la comprensión de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, este modelo reconoce los componentes esenciales de los juegos y cómo estos pueden ser utilizados como recursos pedagógicos para activar diversas habilidades y competencias en los estudiantes. Uno de los aspectos más destacados de este modelo es la importancia del juego en la activación de habilidades emocionales y sociales, lo que contribuye a la formación integral de los estudiantes, a través del juego, los estudiantes pueden desarrollar su empatía, creatividad, capacidad de trabajar en equipo y habilidades de comunicación, lo que puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y su bienestar emocional. También, el modelo teórico destaca la importancia de las diferentes dimensiones del juego en el proceso de aprendizaje. En particular, se reconoce la importancia de las dimensiones físicas, cognitivas, sociales y emocionales del juego, y cómo estas pueden ser integradas en las actividades educativas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. (Caballero, 2021).

Dimensiones de las actividades lúdicas

Física: a dimensión física en las actividades lúdicas se refiere a las habilidades y capacidades físicas que son necesarias para realizar con éxito una actividad lúdica en

particular, esto puede incluir la coordinación, la fuerza, la resistencia, la flexibilidad, el equilibrio, la velocidad y otras habilidades físicas específicas que son relevantes para la actividad en cuestión. En general, una buena dimensión física puede mejorar el desempeño y la capacidad de disfrute en las actividades lúdicas, ya que permite al individuo participar de manera más efectiva y sin poner en riesgo su salud física (Caballero, 2021).

Cognitiva: Se refiere a las habilidades mentales y cognitivas que son necesarias para realizar con éxito una actividad lúdica en particular, esto puede incluir habilidades como la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad, entre otras (Caballero, 2021).

Social: Se refiere a la interacción con otras personas durante una actividad lúdica en particular, esto puede incluir habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, la empatía y la capacidad de trabajar en equipo, debido que las personas deben comunicarse entre sí para coordinar sus movimientos y estrategias, y trabajar en equipo para alcanzar el objetivo. Además, la dimensión social en las actividades lúdicas también puede ser importante para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales (Caballero, 2021).

Emocional: Son las emociones y sentimientos que se experimentan durante una actividad lúdica en particular, esto puede incluir emociones como la felicidad, la emoción, el nerviosismo, la frustración, la tristeza y la decepción, entre otras; pueden ser una fuente de emociones positivas y negativas, también pueden ser una forma de manejar y expresar emociones, como bailar para liberar la tensión emocional o expresar la alegría (Caballero, 2021).

Motricidad gruesa

Definición

De acuerdo con los estudios realizados por el autor, se considera que la motricidad gruesa es un aspecto que surge desde que estamos en el vientre materno; por lo tanto, es importante fortalecerla a medida que el niño va creciendo, en primer lugar, es responsabilidad de la familia, pero también es importante que los maestros se involucren durante la etapa preescolar y escolar del niño para ayudar en su evolución (Jiménez y Romero, 2019).

La motricidad gruesa constituye un elemento esencial en el ámbito de la psicomotricidad, abarcando el conjunto de destrezas motoras que los niños adquieren a lo largo de su proceso de crecimiento. Esto engloba acciones como andar, correr, superar obstáculos, lanzar elementos, manipular instrumentos y patear, entre otras. Es esencial considerar que estas habilidades motrices, tanto gruesas como finas, experimentan un desarrollo amplio durante la etapa infantil (Tiwi y Weepiu, 2021).

Las habilidades motrices gruesas involucran actividades de músculos largos, como correr y jugar fútbol, por ejemplo; estas actividades son importantes porque contribuyen al desarrollo físico del niño y lo ayudan a mejorar su coordinación, equilibrio y fuerza; además, también son esenciales para su desarrollo cognitivo y emocional, ya que a través del movimiento el niño experimenta el mundo y aprende a interactuar con él (Osorio, et al., 2019).

Por lo tanto, el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la niñez y debe ser fortalecida desde temprana edad, tanto la familia como los maestros tienen un papel importante en este proceso y deben trabajar en conjunto para asegurar un desarrollo motor adecuado en los niños (Jiménez y Romero, 2019).

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es muy importante para el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños y adultos. A continuación, se describen algunas de las razones por las que la motricidad gruesa es tan importante:

Desarrollo físico: La motricidad gruesa es esencial para el desarrollo físico de los niños, ya que les permite mejorar su fuerza muscular, su resistencia y su coordinación. La práctica de habilidades de motricidad gruesa también puede ayudar a prevenir lesiones y mejorar la salud cardiovascular y ósea.

Desarrollo emocional: La motricidad gruesa puede contribuir al desarrollo emocional de los niños y adultos, ya que les ayuda a mejorar su autoconfianza, autoestima y autocontrol. La práctica de actividades físicas puede también reducir el estrés y la ansiedad, y aumentar el bienestar emocional.

Desarrollo cognitivo: La motricidad gruesa puede mejorar el desarrollo cognitivo, ya que les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, planificación y solución de problemas. La práctica de habilidades de motricidad gruesa también puede mejorar la memoria y la capacidad de atención.

Desarrollo social: La motricidad gruesa puede mejorar el desarrollo social, ya que les permite interactuar con otros niños y adultos a través de actividades físicas y deportes. La práctica de habilidades de motricidad gruesa también puede mejorar la capacidad de los niños para trabajar en equipo y comunicarse de manera efectiva.

Por lo tanto, la motricidad gruesa es esencial para el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social de los niños y adultos. La práctica de habilidades de motricidad gruesa puede ser fomentada a través de actividades físicas y deportes adecuados a cada edad, lo que puede contribuir al bienestar general de las personas (Alonso y Pazos, 2020).

Gesell – Motricidad gruesa

Uno de los teóricos que ha hablado sobre la motricidad gruesa es Arnold Gesell, un médico y psicólogo estadounidense que vivió en la primera mitad del siglo XX, fue uno de los primeros en estudiar el desarrollo infantil de manera sistemática, y su trabajo ha tenido una gran influencia en la psicología del desarrollo (Echeverría y Larios, 2019).

Gesell planteó que la motricidad gruesa se configura como una de las esferas primordiales en el proceso evolutivo infantil, dado que establece los cimientos para otras competencias físicas y cognitivas. El proceso de desarrollo de la motricidad gruesa se origina en la niñez y se prolonga hasta la adolescencia, avanzando por etapas y logros sucesivos. Igualmente, enfatizó la significación de una estimulación adecuada en aras de promover el progreso de la motricidad gruesa. Según él, los niños necesitan tener la oportunidad de explorar y experimentar con su entorno físico para desarrollar sus habilidades motoras; también recomendó actividades lúdicas como una forma efectiva de promover el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que permiten a los niños practicar y perfeccionar sus habilidades de una manera divertida y atractiva (Echeverría y Larios, 2019).

Por lo tanto, Arnold Gesell ha sido uno de los teóricos más influyentes en el estudio del desarrollo infantil y la motricidad gruesa; sus ideas sobre la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa y la estimulación adecuada han sido fundamentales para el diseño de programas educativos y actividades lúdicas que promuevan el desarrollo físico y cognitivo de los niños (Echeverría y Larios, 2019).

Modelo teórico

Posterior a una exhaustiva búsqueda, se reconoce el modelo teórico sustentado en un artículo científica, los componentes de la motricidad gruesa, de esa forma de direcciona el desarrollo motriz; las dimensiones son el movimiento, fuerza muscular,

control de movimiento, orientación espacial y temporal, por último, ritmo y expresión corporal (Simbaña et al., 2022).

Dimensiones

Movimiento: Es una función física compleja que involucra la coordinación de músculos, huesos y articulaciones para producir movimientos controlados y expresivos (Simbaña et al., 2022).

Fuerza muscular: Se logra a través de ejercicios de resistencia, como levantar pesas, hacer flexiones, sentadillas, entre otros; estos ejercicios aumentan la resistencia y la fuerza de los músculos, lo que mejora la capacidad del cuerpo para realizar movimientos más intensos y vigorosos (Simbaña et al., 2022).

Control de movimiento: Se refiere a la habilidad para coordinar y regular la actividad de los músculos grandes y poderosos del cuerpo en respuesta a estímulos sensoriales, con el fin de lograr movimientos precisos y eficientes (Simbaña et al., 2022).

Orientación espacial y temporal: Se refiere a la capacidad de percibir y comprender la ubicación, dirección, distancia y posición relativa de los objetos en el entorno, y de utilizar esta información para realizar movimientos precisos y coordinados (Simbaña et al., 2022).

Ritmo y expresión corporal: Son habilidades importantes en la motricidad gruesa que permiten coordinar los movimientos corporales con el tiempo y la secuencia de los eventos en el entorno, y comunicar emociones y actitudes a través de la postura, los gestos y los movimientos corporales (Simbaña et al., 2022).

Currículo Nacional de la Educación Básica - MINEDU

El Currículo Nacional de la Educación Básica establece que el desarrollo físico y motor de los niños es un aspecto fundamental de su desarrollo integral. En este sentido,

el currículo plantea que el área de psicomotriz tiene como objetivo promover el desarrollo físico y motor de los niños de educación inicial, que incluye el desarrollo de la motricidad gruesa. En la educación inicial, el currículo señala que se debe propiciar el desarrollo de habilidades motrices básicas, tales como gatear, caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar. Asimismo, se promueve el desarrollo de habilidades perceptivo-motrices, como la coordinación ojo-mano, la orientación espacial, el equilibrio y la lateralidad (Ministerio de Educación, 2017).

El plan de estudios también resalta la relevancia de la actividad física y el juego como recursos para estimular el crecimiento físico y motor de los niños. Se admite que tanto el juego como la actividad física son elementos cruciales en el fomento de las habilidades motrices y la incorporación de hábitos de vida saludable. En cuanto a la evaluación, el currículo establece que se debe evaluar el desarrollo físico y motor de los niños a través de la observación sistemática y la valoración de su desempeño en las diferentes actividades físicas y motoras (Ministerio de Educación, 2017).

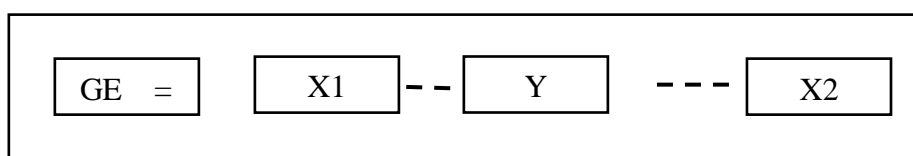
II. Metodología de la investigación

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La presente investigación fue de enfoque cuantitativo. Según Carhuancho et al., (2019), “usa la recolección y análisis de datos para contestar a la formulación del problema de investigación; utiliza, además, los métodos o técnicas estadísticas para la descripción detallada del fenómeno y contrastar la verdad o falsedad de la hipótesis”.

El tipo de investigación fue aplicada, Castro et al. (2020) “aquella investigación que tiene como objetivo práctico, elaborar y/o aplicar propuestas prácticas para solucionar problemas específicos o investigar soluciones de uso inmediato”.

El diseño fue preexperimental, Manterola (2019), “se podrían definir como un conjunto estrategias de investigación conducentes a la valoración del impacto de una intervención; y, por ende, al estudio de los eventuales cambios que pueden ocurrir y por ello detectarse en los sujetos sometidos a estas intervenciones en función del tiempo”



Nota: Elaboración propia

G.E.: Grupo experimental.

Y: Actividades lúdicas

X1: Prueba de entrada pre-test.

X2: Prueba de salida pos- test

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

“La población es definida como un total de objetos o unidades de estudio que presentan ciertas características que son necesarias para la investigación” (Ñaupas et al., 2018, p.334). La población estuvo conformada por 24 niños y niñas de 4 años.

2.2.2. Muestra

“La muestra es una parte de la población, la cual tiene características específicamente para llevarse a cabo o que son necesarias para el desarrollo de esta” (Ñaupas et al., 2018, p.336). Por tal motivo el muestreo que se aplicó fue un muestreo no probabilístico intencional o por conveniencia ya que se basó en la intención que tuvo el investigador en escoger la muestra según su perspectiva (Otzen y Manterola, 2017, p.230). Por ello la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 4 años.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

La técnica que se empleó en investigación fue la observación directa no participante, Arias y Covinos (2021), “no existe la interacción investigador-sujeto; se caracteriza porque el investigador observa el fenómeno u objeto de estudio en su estado natural; es decir, no participa en el estudio, el investigador se separa físicamente de la población de estudio”.

2.3.2. Instrumento

El instrumento aplicado fue una lista de cotejo, Ñaupas et al. (2018), “sirve a la observación, llamada también hoja de chequeo o check list, consiste en una cédula u hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, aspectos de salud, actividades sociales etc”.

III. Resultados

3.1. Resultados descriptivos

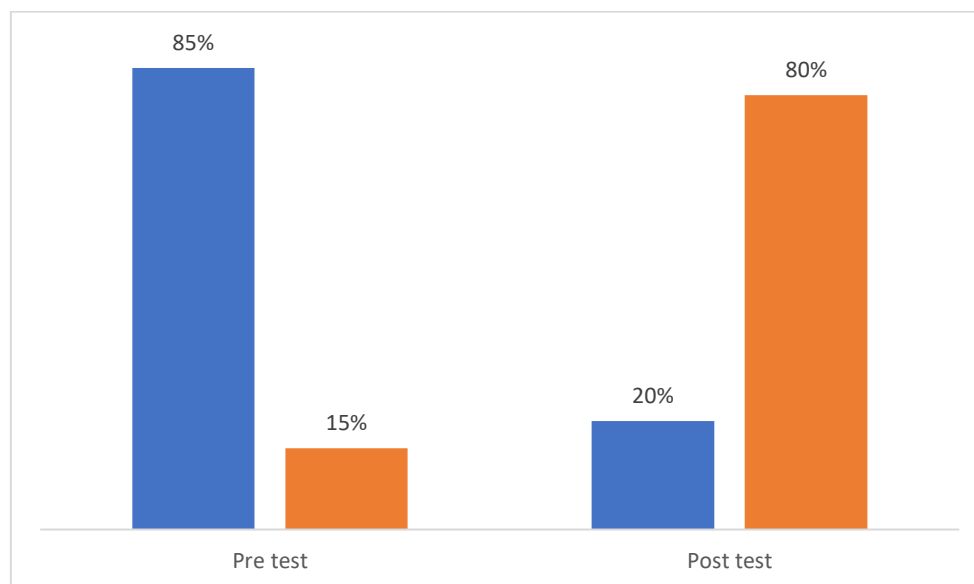
Tabla 1

Nivel de la dimensión movimiento

Calificación	Pre test		Post test	
	Frec.	%	Frec.	%
No	17	85%	4	20%
Si	3	15%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Figura 1

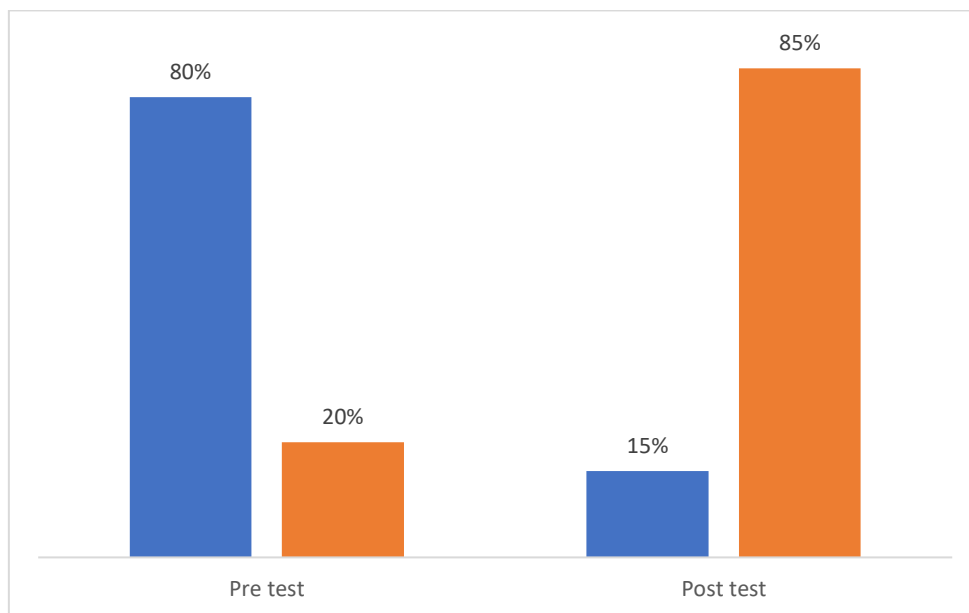
Nivel de la dimensión movimiento



De acuerdo a los resultados mostrados se logró conocer a través del pre test que el 85% de los niños no pudo lograr desarrollar la coordinación y el equilibrio adecuadamente, mientras que posterior a la aplicación de las actividades lúdicas se pudo notar que el 80% de los niños ahora cumplía adecuadamente los indicadores de la dimensión de movimiento denotándose en ellos una mayor coordinación y equilibrio.

Tabla 2*Nivel de la dimensión fuerza muscular*

Calificación	Pre test		Post test	
	Frec.	%	Frec.	%
No	16	80%	3	15%
Si	4	20%	17	85%
Total	20	100%	20	100%

Figura 2*Nivel de la dimensión fuerza muscular*

Recuerde los resultados se logró conocer en el pre test que el 80% de los niños aún no ha logrado desarrollar adecuadamente el movimiento de elevar objetos o moverlos de un lado a otro, lo cual aún su fuerza muscular no se ha desarrollado, sin embargo, posterior a la aplicación de las actividades lúdicas se logró conocer que el 85% de los niños logró desarrollar dicha dimensión demostrando su fuerza muscular.

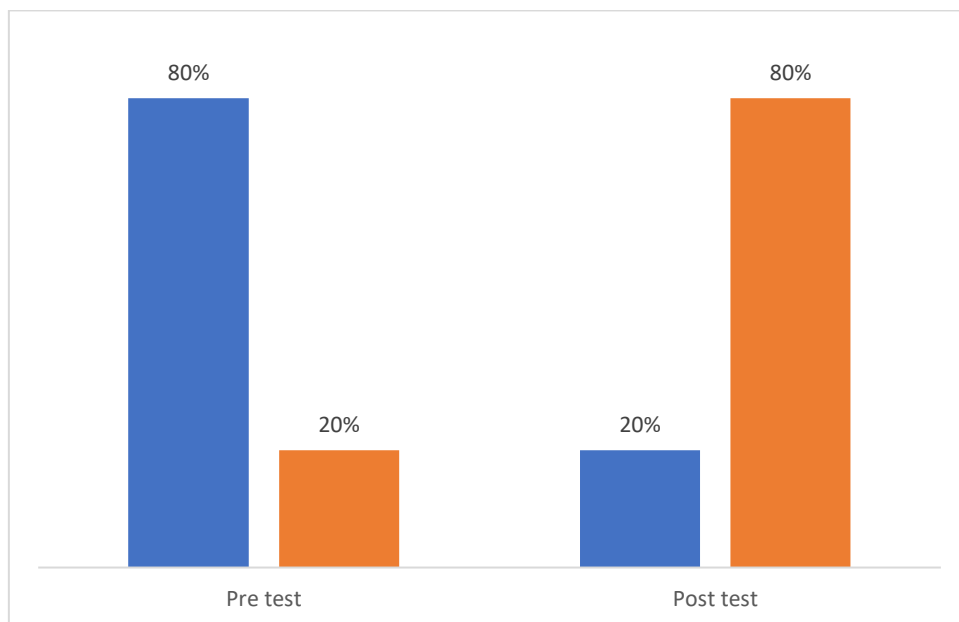
Tabla 3

Nivel de la dimensión control de movimiento

Calificación	Pre test		Post test	
	Frec.	%	Frec.	%
No	16	80%	4	20%
Si	4	20%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Figura 3

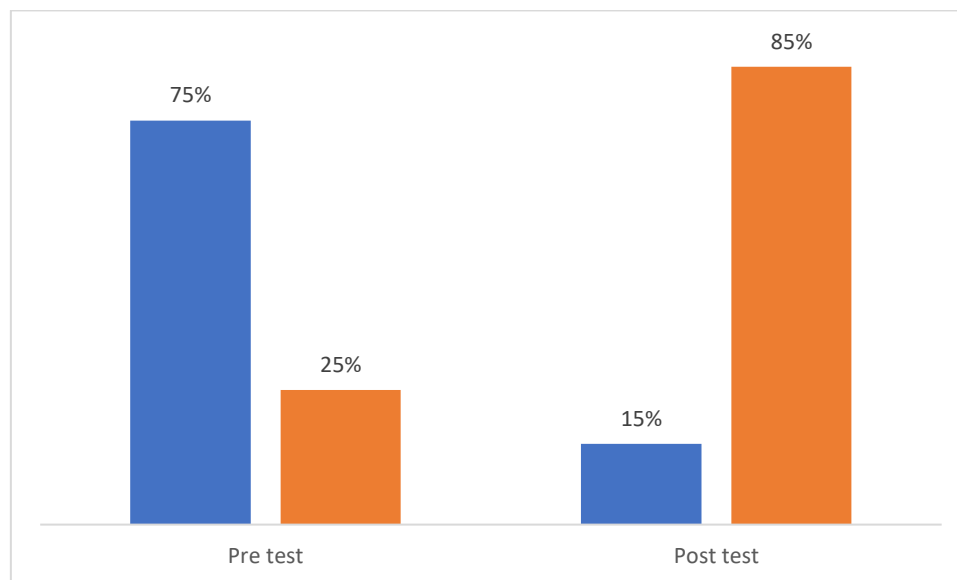
Nivel de la dimensión control de movimiento



De acuerdo al pre test, se logró conocer que el 80% de los niños no tuvo la capacidad de poder lanzar y atrapar los sujetos, de igual forma ante movimientos largos no mantuvo el equilibrio, sin embargo, posterior a la aplicación de las actividades lúdicas los niños en un 80% desarrollaron esta actividad logrando demostrar el control de movimiento en su cuerpo.

Tabla 4*Nivel de la dimensión orientación espacial y temporal*

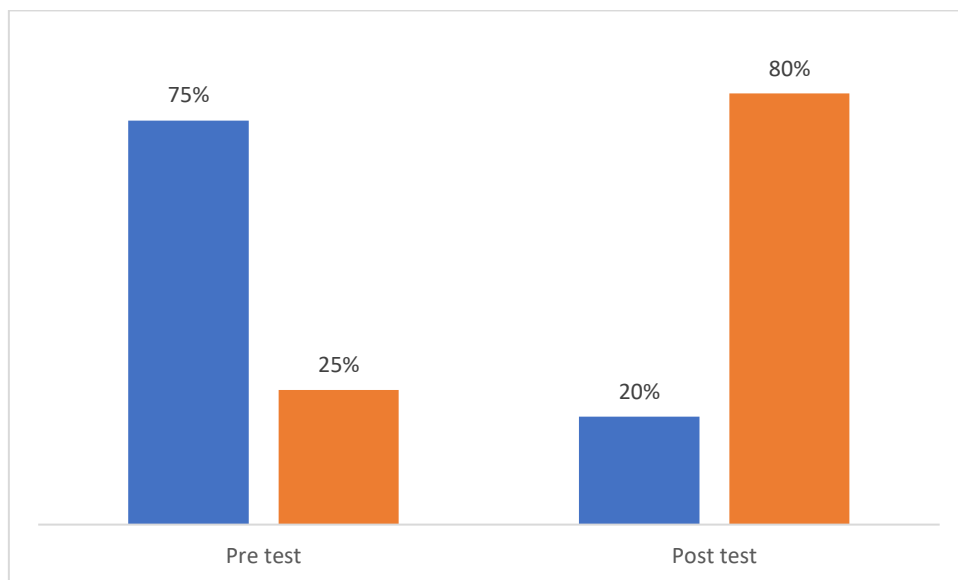
Calificación	Pre test		Post test	
	Frec.	%	Frec.	%
No	15	75%	3	15%
Si	5	25%	17	85%
Total	20	100%	20	100%

Figura 4*Nivel de la dimensión orientación espacial y temporal*

Respecto al desarrollo de los resultados se logra conocer que 75% de los niños presenta inconvenientes para posicionarse en un lugar ante la solicitud del docente porque muestra una dirección o una posición de su cuerpo, este se denota que tiene problemas de orientación, sin embargo debido a la aplicación de las actividades lúdicas el niño ha logrado desarrollar estos indicadores debido que a actualmente el 85% logró desarrollar adecuadamente los indicadores de posición en el espacio y las direcciones por lo tanto demuestra una orientación espacial y temporal adecuada a su edad.

Tabla 5*Nivel de la dimensión ritmo y expresión corporal*

Calificación	Pre test		Post test	
	Frec.	%	Frec.	%
No	15	75%	4	20%
Si	5	25%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Figura 5*Nivel de la dimensión ritmo y expresión corporal*

La quinta dimensión se logró conocer que el 75% de los niños tiene problemas en clase cuando toca improvisar o ser gestual por lo cual no ha podido desarrollarse adecuadamente con sus compañeros de clase así como su entorno, por lo tanto se denota que tienen un ritmo y una expresión corporal baja, lo cual no ha sido desarrollada adecuadamente, sin embargo, posterior a la aplicación de los talleres se logró conocer que el 80% de los niños logró desarrollar dichos indicadores como la improvisación y la

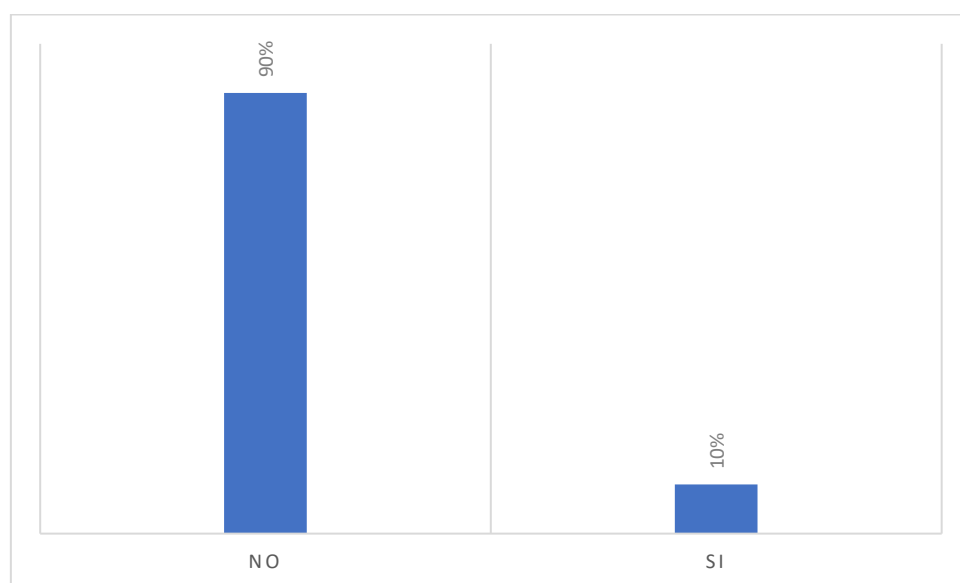
gestualidad lo cual denota que ha desarrollado adecuadamente el ritmo y la expresión corporal en ellos.

Tabla 6 *Variable motricidad gruesa – Pre test*

Calificación	Desde	Hasta	Frec.	%
No	0	12	18	90%
Si	13	26	2	10%
Total			20	100%

Nota. Elaboración a través de Microsoft Excel

Figura 6 *Variable motricidad gruesa – Pre test*



Nota. Elaboración a través de Microsoft Excel

El instrumento aplicado antes de la aplicación de las actividades lúdicas se conoció que el 90% de los estudiantes presentaron inconvenientes para desarrollar los indicadores de poder desplazarse con coordinación y equilibrio, a su vez elevar objetos o moverlos de un lugar a otro, así mismo como lograr lanzar y atrapar dichos objetos realizando mayores movimientos corporales en el cual se enfoca la dirección de su cuerpo, y solo el 10% de los niños que equivalen a dos de ellos pudieron lograr estos

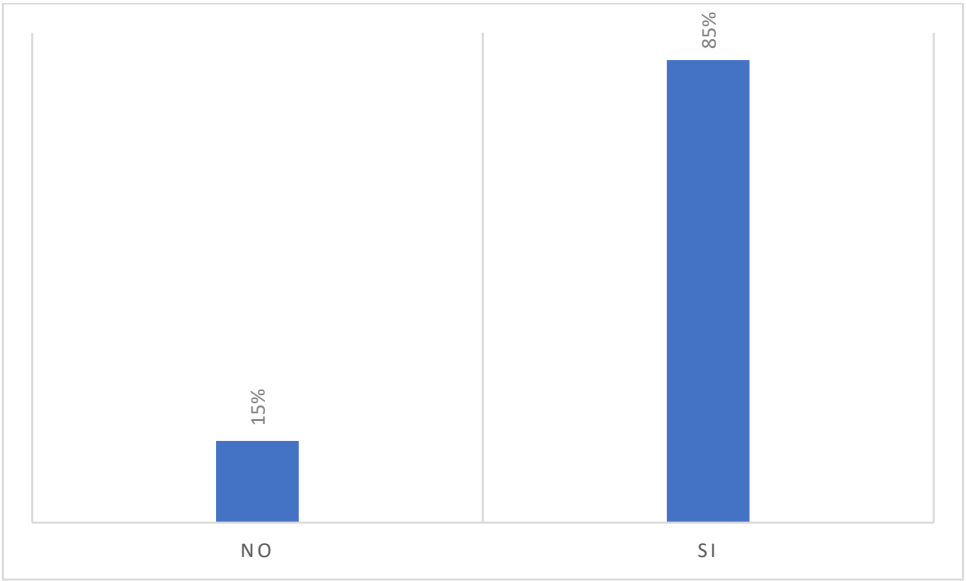
indicadores demostrando el desarrollo de su motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas.

Tabla 7 *Variable motricidad gruesa – Post test*

Calificación	Desde	Hasta	Frec.	%
No	0	12	3	15%
Si	13	26	17	85%
Total			20	100%

Nota. Elaboración a través de Microsoft Excel

Figura 7 *Variable motricidad gruesa – Post test*



Nota. Elaboración a través de Microsoft Excel

Después de la aplicación de los cinco talleres extensos enfocados en desarrollar la motricidad gruesa se conoció a través del post test que el 85% de los niños lograron desarrollar los indicadores relacionados con la motricidad como el caso de que a través del docente reconoció que existe una coordinación y equilibrio en sus movimientos corporales, asimismo se ha podido notar que demuestra fuerza muscular ya que tiene la capacidad de elevar y mover los objetos, también se reconoce a través del post test que tiene control de movimiento cómo orientación de su cuerpo en tiempo y espacio, así

mismo presenta ritmo en su cuerpo ante alguna actividad recreativa y solo el 15% no logro desarrollar su motricidad gruesa.

3.2. Resultados inferenciales

Tabla 8 *Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa-Pre test	0.880	20	0.02
Movimiento-Post test	0.763	20	0.00

Ho: Existe distribución normal

H1: No existe distribución normal

Si $p > 0.05$ Aceptamos la hipótesis nula

Si $p < 0.05$ Rechazamos la hipótesis nula, aceptamos la hipótesis alterna

Según el estudio, la muestra comprende a 20 niños, lo que llevó a la elección de realizar una prueba de normalidad utilizando el método de Shapiro-Wilk. Los resultados muestran que el nivel de significancia en el pre-test es de 0.002, que es menor que 0.05, al igual que en el pos-test con un valor de 0.000, también menor que 0.05. Estos resultados indican que el valor p es inferior a 0.05 en ambos casos, lo que conlleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa, lo que sugiere que los datos no siguen una distribución normal. Por lo tanto, se ha decidido utilizar la prueba estadística T de Wilcoxon.

Contrastación de hipótesis

Ho: Las actividades lúdicas NO desarrolla la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

H1: Las actividades lúdicas SI desarrolla la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

Si $p > 0.05$ Aceptamos la hipótesis nula

Si $p < 0.05$ Rechazamos la hipótesis nula

Tabla 9 *Contrastación de hipótesis*

Post test - Pre test	
Z	-3.830 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

Basándonos en los resultados presentados, se puede concluir que el valor p es inferior a 0.05, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa. Esto implica que las actividades lúdicas efectivamente tienen un impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

Tabla 10 *Rangos*

Rango			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0a	.00	.00
Rangos positivos	19b	10.00	190.00
Empates	1c		
Total	22		

Para obtener una comprensión precisa de la cantidad de niños encuestados que se han visto favorecidos por medio de las actividades lúdicas, utilizando el software estadístico SPSS y a través de la prueba T de Wilcoxon, se observa que 19 de los niños arrojaron resultados favorables, mientras que 1 de ellos mantuvo su nivel sin cambio.

3.3. Discusión de resultados

De acuerdo al primer objetivo específico el cual es conocer el nivel de motricidad gruesa de los niños antes de la aplicación de las actividades lúdicas a través de los resultados se conoció que el 90% no logró los indicadores y solo el 10% si lo logró, los resultados guardan relación con la investigación realizada por Ochoa et al. en el año 2021 quien a través del pre test indicó que el 66,7% de los niños se ubicó en un nivel de inicio quiere decir que no lograron cumplir con los indicadores completamente y solamente el 10% sí lo logró y el 23,3% se ubicó en un nivel de proceso.

Además, el segundo objetivo específico fue realizar talleres en base a actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa el cual la presente investigación elaboró cinco extensos talleres que contienen los materiales, el desarrollo, el objetivo y la duración de cada uno de ellos, la estructuración de los talleres guarda relación con la investigación realizada por Martínez en el año 2020 quien realiza 11 talleres incluyendo duración, objetivo, materiales y desarrollo.

El tercer objetivo específico deseó conocer el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas, se conoce a través de los resultados que el 85% de los niños logró los indicadores y solo el 15% aún no pudo lograrlo, esos resultados guardan relación con la investigación realizada por Ochoa et al. en el año 2021 quien indica que posterior a la aplicación de las actividades lúdicas el 93,3% logró desarrollar su motricidad y solo el 6,7% aún se ubicó en nivel de proceso, asimismo Martínez en el año 2020 posterior a la aplicación de las actividades lúdicas indica que el 63% de los niños mejoró su motricidad gruesa.

Por último el objetivo general, indica determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad de los niños, a través de la prueba estadística T wilcoxon, se conoció que las actividades lúdicas influyó en la motricidad gruesa de los niños debido

a que el valor fue de 0,000 inferior a 0,05, además se conoce que 19 niños dieron resultados positivos y solamente 1 se mantuvo en el mismo nivel, los resultados mencionados anteriormente guardan relación con la investigación de Ochoa en el año 2021 indicando que las actividades lúdicas influyeron significativamente en mejorar la motricidad en los niños debido a que el p-valor fue de 0,000 Así mismo la prueba estadística aplicada por esta investigación fue T wilcoxon la cual guarda relación con la presente investigación.

IV. Conclusiones

Se logró conocer el nivel de motricidad gruesa en los niños antes de la aplicación de las actividades lúdicas, reconociéndose que el 90% de ellos no logró los indicadores mostrados a través de la ficha, y solo el 10% sí logró los indicadores.

Se cumplió la elaboración y aplicación de talleres didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños se constituyeron a través de 5 talleres extensos los cuales tuvieron como estructura, la duración, el objetivo, los materiales que se emplean y el desenlace del desarrollo del taller.

Posterior al instrumento aplicado se logró conocer el nivel de motricidad gruesa en los niños posterior a la aplicación de las actividades lúdicas, reconociéndose que el 85% de los niños lograron cumplir con los indicadores y solo el 15% no logró con dichos cometidos.

De acuerdo al objetivo general se reconoce que las actividades lúdicas influyeron en la motricidad gruesa de los niños debido a que el p-valor fue a 0,000 inferior a 0,05 además 19 de ellos dieron resultados positivos y solo 1 de ellos se ubicó en el mismo nivel.

V. Recomendaciones

Se recomienda en la plana docente y futuros investigadores tomar en cuenta conocer el nivel de la motricidad en los niños en primera instancia para diseñar estrategias o actividades acordes a la necesidad.

Debido a los resultados, se recomienda a los docentes e investigadores, emplear talleres extensos y consolidados, con una estructura adecuada, para emplear actividades lúdicas en los niños.

Se recomienda aplicar instrumentos propicios para conocer el efecto de las actividades lúdicas en la variable dependiente, siendo esto una oportunidad para replicar las actividades.

Por último, se recomienda aplicar talleres basándose en actividades lúdicas para desarrollar la motricidad en niños, tomándose en cuenta los talleres desarrollados en la presente investigación, debido a la efectividad de estos.

Bibliografía

- Alonso, Y., & Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo. *Educação e Pesquisa*, 46, 01-16.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Arispe Alburuque, C. M., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Rivera Lozada de Bonilla, O., Acuña Gamboa, L., & Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador.
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615/5464>
- Carhuancho , I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero , M., & Casana, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Guayaquil: Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.
- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://osf.io/zxyq2>
- Echeverría, L., & Larios, B. (2019). *Asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años, de Centros de Desarrollo Infantil de Bucaramanga. 2018- 2019*. Bucaramanga: Universidad de Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f9e7cb98-7331-44df-96c0-df5c3b5f259c/content>

Elles, E., García, A., Hernández, D., Mallarino, J., & Álvarez, L. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(27), 47-59.

<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/2519/1404?inline=1>

Guzmán, M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación. (Quinta Edición)*. México D.F.: McGraw-Hill.

Hernández, R., & Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(1), 207-220. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2865/2958>

Jiménez, G., & Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>

Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., & García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 30, 36-49. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864019300057>

- Martínez, R. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 "San Gabriel" Pomalca Chiclayo. Perú. 2019*. Chiclayo: Repositorio Institucional ULADECH.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17848>
- Mendoza, Y., & Zambrano, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las ciencias*, 7(4), 493-514.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383739.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Lima: Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Nascimento, J. (2021). Contextualizando lo lúdico en el aula: la importancia del juego en la educación infantil entre 03-05 años. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 1, 72-95.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/contextualizando-lo-ludico>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.
https://www.academia.edu/59660080/%C3%91aupas_Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_4ta_Edici%C3%B3n_Humberto_%C3%91aupas_Pait%C3%A1n
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/1815-7696-men-19-02-600.pdf>

- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962021000200600&script=sci_abstract&tlng=pt
- Ochoa, P., Hall, J., Piña, D., Alarcón, E., & Zúñiga, U. (2020). Análisis comparativo del grado de desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de educación preescolar. *Cultura, ciencia y deporte*, 15(44), 277-283. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7427868>
- Osorio, V., Pallarès, M., Chiva, Ó., & Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de Investigación*, 16(1), 37-46. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100037
- Parraga, A. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *Journal Scientific*, 7(1), 2431-2451. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/272/1106>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17. <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Simbaña, M., Gonzalez, M., Merino, C., & Sanmartin, D. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 6(12). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/564/5642830003/html/>
- Solórzano, L. (2020). *Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de “Atención a la Primera Infancia” Guayaquil, 2020*. Piura:

Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65849/Solorzano_OLJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tejedor Tejedor, F. J. (2018). *Investigación educativa: la utilidad como criterio social de calidad*. Revista de Investigación Educativa.

<https://doi.org/10.6018/rie.36.2.326311>

Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad Awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista de Investigación Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9-13.

<http://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/706>

Triana, S. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa a través de la danza, en estudiantes de transición de la I.E.D. Colegio República de Colombia.

Fundación Universitaria Los Libertadores, 1-14.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5600/TRIANA_C%c3%81RDENAS_STEPHANIE_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes?	Determinar la influencia las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes	Las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre Experimental Población: 20 niños y niñas de 4 años Muestreo: no probabilístico intensional
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, antes de la aplicación de las actividades lúdicas?	Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, antes de la aplicación de las actividades lúdicas	El nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, antes de la aplicación de las actividades lúdicas, es bajo	

¿Cuáles son los criterios para elaborar y aplicar actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes?	Elaborar y aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes	Los criterios para elaborar y aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, son adecuados	Muestra: 20 niños y niñas Técnica: Observación no participante Instrumento: Ficha de observación
¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, después de la aplicación de las actividades lúdicas?	Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, después de la aplicación de las actividades lúdicas	El nivel de la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes, después de la aplicación de las actividades lúdicas, es alto	

Anexo 2. Operacionalización de las variables

Variable	Def. conceptual	Def. operacional	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Actividades lúdicas	Se realizan con el objetivo principal de divertirse, disfrutar, explorar, experimentar y aprender a través de la experiencia de juego. Estas actividades pueden ser realizadas de forma individual o en grupo, y pueden involucrar cualquier tipo de juego, deporte, pasatiempo o actividad recreativa que permita a las personas divertirse y relajarse (Caballero, 2021).	Las dimensiones acordes para desarrollar las actividades lúdicas son la actividad física, cognitiva social y emocional.	Física	Coordinación	Enfoque: cuantitativo
				Equilibrio	
			Cognitiva	Concentración	Tipo: aplicada
				Resolución de problemas	
			Social	Comunicación	Diseño: Experimental, preexperimental
				Trabajo en equipo	
			Emocional	Desarrollar la empatía	tal
				La autoestima	
Motricidad gruesa	Involucran actividades de músculos largos, como correr y jugar fútbol, contribuyen al desarrollo físico del niño y lo ayudan a mejorar su coordinación, equilibrio y fuerza; además, también son esenciales para su desarrollo	Las dimensiones acordes a desarrollar la motricidad gruesa en los niños tienen relación con el	Movimiento	Coordinación	Muestra: 20 niños y niñas de 4 años
				Equilibrio	
			Fuerza muscular	Elevar objetos	Instrumento: Lista de cotejo
				Mover objetos	
				Lanzar y atrapar	

	cognitivo y emocional, ya que a través del movimiento el niño experimenta el mundo y aprende a interactuar con él (Osorio, et al., 2019).	movimiento, fuerza muscular, control de movimiento, orientación espacial y temporal y por último el ritmo y la expresión corporal.	Control de movimiento	Movimientos grandes	
			Orientación espacial y temporal	Posición en el espacio	
				Direcciones	
			Ritmo y expresión corporal	Improvisación	
				Gestualidades	



Anexo 3. Lista de Cotejo

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

LISTA DE COTEJO – MOTRICIDAD GRUESA

Por favor marque con una (X) según corresponda, los de ítem en una escala del 1 al 5 indican lo siguiente:

Sexo F () M ()

Escala de Medición	No	Si
Valoración	0	1

			No=0	Si=1
Movimiento	1	Puede caminar en línea recta sin tambalearse o perder el equilibrio.		
	2	Puede mantener el equilibrio mientras está de pie en un solo pie o en diferentes posiciones.		
	3	Puede saltar en un solo pie y también saltar hacia adelante o hacia atrás sin perder el equilibrio.		
	4	Puede correr con una coordinación adecuada de brazos y piernas, sin tropezarse ni perder el equilibrio.		
	5	Puede subir y bajar escaleras de forma autónoma, alternando los pies y sin agarrarse de la barandilla.		
Fuerza muscular	6	Puede levantar y mover objetos pesados, como una caja o una pelota de gimnasia, con cierta facilidad.		
	7	Puede saltar hacia arriba con ambas piernas y alcanzar una altura considerable.		
	8	Puede empujar y tirar de objetos con cierta fuerza, como una puerta o un trineo.		
	9	Puede trepar por diferentes obstáculos pequeños, utilizando la fuerza de sus brazos y piernas.		
Con	10	Puede lanzar y atrapar una pelota con precisión y coordinación.		

	11	Puede manipular objetos pequeños con destreza, como usar tijeras para recortar formas o escribir con lápiz.		
	12	Puede realizar movimientos grandes y coordinados, como saltar y correr, sin tropezarse ni perder el equilibrio.		
	13	Puede mantener una buena postura en diferentes posiciones, como sentado, de pie o acostado.		
	14	Puede realizar movimientos fluidos y rítmicos, como bailar o tocar un instrumento musical.		
	15	Puede controlar la velocidad y la fuerza de sus movimientos, ajustándolos según sea necesario para diferentes situaciones.		
Orientación espacial y temporal	16	Puede reconocer su posición en el espacio, así como la posición de los objetos y personas a su alrededor.		
	17	Puede comprender las relaciones espaciales entre los objetos y personas, como arriba y abajo, delante y detrás, cerca y lejos.		
	18	Puede realizar movimientos coordinados en el espacio, como caminar o correr en línea recta o en zigzag.		
	19	Puede comprender el tiempo y las relaciones temporales, como la duración de eventos y la secuencia de actividades.		
	20	Puede comprender las direcciones, como izquierda y derecha, y seguir instrucciones que involucren movimientos en diferentes direcciones.		
Ritmo y expresión corporal	21	Puede moverse al ritmo de la música		
	22	Puede expresar emociones y sentimientos a través del movimiento corporal, utilizando su cuerpo para crear formas y figuras originales.		
	23	Puede entender la estructura y el significado de la música, y utilizar su cuerpo para representarla a través del movimiento.		
	24	Puede realizar pasos de danza con fluidez y gracia, y seguir los movimientos de los demás en una coreografía.		
	25	Puede improvisar movimientos y gestos para responder a diferentes estímulos, como la música, las emociones o las situaciones.		
	26	Puede reconocer y controlar diferentes partes de su cuerpo, y utilizarlas de manera coordinada para expresarse a través del movimiento.		

Anexo 4. Talleres de actividades lúdicas

SESIÓN 1: "BAILE DE LOS ANIMALES"

Objetivo General:

Mejorar la coordinación corporal de los niños a través de actividades lúdicas que involucren el movimiento y la imitación de animales.

Momentos:

1. Inicio (15 minutos):

- Herramienta: Música suave de fondo y tarjetas con imágenes de animales.
- Actividad: Sentados en círculo, el maestro/a mostrará las tarjetas con imágenes de animales y preguntará cómo se mueve cada uno. Los niños imitarán brevemente el movimiento del animal mencionado.

2. Desarrollo (25 minutos):

- Herramienta: Lista de canciones animadas relacionadas con animales.
- Actividad: Los niños se pondrán de pie y bailarán al ritmo de la música, imitando los movimientos del animal que la canción mencione. Por ejemplo, si es una canción sobre un mono, los niños pueden saltar y balancearse como monos.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas o cojines.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas y compartirán cuál fue su animal favorito y por qué. Finalizarán con un estiramiento suave, estirando brazos y piernas, para relajar el cuerpo después de bailar.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 2: "LA CARRERA DE OBSTÁCULOS"

Objetivo General:

Desarrollar la coordinación motora gruesa y la destreza física de los niños a través de un circuito de obstáculos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Conos o marcadores de suelo.
- Actividad: Los niños se alinearán al principio del espacio designado. El maestro/a explicará que se van a enfrentar a un circuito de obstáculos y les mostrará cómo sortear cada uno.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Conos, aros, túneles, cojines, y cuerdas.
- Actividad: Se establecerá un circuito con diferentes obstáculos. Los niños deberán:
 1. Saltar los conos.
 2. Pasar por el túnel arrastrándose.
 3. Saltar dentro y fuera de los aros.
 4. Caminar sobre una cuerda en el suelo, manteniendo el equilibrio.
 5. Tregar sobre una pila de cojines.
- Una vez que cada niño termine el circuito, puede animar a sus compañeros.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas o cojines.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas, y compartirán qué parte del circuito les pareció más divertida o desafiante. Concluirán con ejercicios de respiración para relajarse.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 3: "CAMINANDO SOBRE LA CUERDA"

Objetivo General:

Mejorar el equilibrio corporal de los niños a través de actividades que desafíen su capacidad de mantenerse estables en diferentes superficies.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a les explicará la importancia del equilibrio en la vida cotidiana, y hará una demostración de cómo caminar con equilibrio.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Una cuerda larga colocada en el suelo, cojines y aros.
- Actividad:
 1. Los niños intentarán caminar sobre la cuerda en línea recta, uno a uno, intentando no desviarse.
 2. Luego, intentarán saltar de un cojín a otro sin caerse.
 3. Finalmente, intentarán saltar dentro y fuera de los aros manteniendo el equilibrio.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Sentados en círculo en las alfombrillas, los niños compartirán qué actividad les pareció más desafiante y cómo se sintieron al realizarla. Finalizarán con ejercicios de respiración profunda.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 4: "LAS POSTURAS DEL YOGA"

Objetivo General:

Utilizar posturas básicas del yoga para mejorar el equilibrio corporal de los niños.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.

- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a les hablará brevemente sobre el yoga y cómo ayuda a mejorar el equilibrio.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y música relajante.

- Actividad:

1. El maestro/a mostrará y ayudará a los niños a realizar posturas básicas de yoga que requieren equilibrio, como el árbol, el triángulo y la montaña.

2. Los niños intentarán mantener cada postura durante algunos segundos.

3. A medida que avanzan, se les puede retar a mantener las posturas por más tiempo o a cerrar los ojos mientras las realizan.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.

- Actividad: Los niños, sentados en círculo en las alfombrillas, compartirán qué postura les gustó más y cómo se sintieron al intentar mantener el equilibrio. Concluirán con una relajación guiada por el maestro/a.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 5: "LA CONSTRUCCIÓN DE LA TORRE"

Objetivo General:

Desarrollar la fuerza muscular en niños de 4 años a través de la manipulación y apilamiento de bloques y objetos de diferentes tamaños y pesos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a les hablará sobre la importancia de la fuerza en nuestras actividades diarias y mostrará diferentes objetos que se usarán en la sesión.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Bloques de construcción de diferentes tamaños y pesos, algunos más pesados que otros (según el límite seguro para su edad).
- Actividad:
 1. Se retará a los niños a levantar un bloque a la vez y apilarlo para formar una torre.
 2. Se animará a los niños a levantar y mover bloques más pesados.
 3. Finalmente, se les desafiará a construir la torre más alta posible en grupos pequeños.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, los niños compartirán sus experiencias, lo que aprendieron sobre la fuerza y cómo se sintieron al levantar y mover objetos. Finalizarán con ejercicios de estiramiento suave.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 6: "EL DESFILE DE LOS OBJETOS"

Objetivo General:

Fomentar el desarrollo de la fuerza muscular en niños de 4 años a través de la elevación y traslado de objetos de diferentes pesos en un recorrido determinado.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y objetos variados (pelotas, cojines, pequeñas mochilas con peso controlado).

- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a presentará los objetos y hablará sobre cómo cada uno tiene un peso diferente y cómo moverlos puede ayudar a desarrollar nuestra fuerza.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Objetos variados para ser levantados y trasladados, conos para delimitar el recorrido.

- Actividad:

1. Se marcará un recorrido con conos.

2. Los niños, uno por uno, elegirán un objeto, lo levantarán y caminarán con él a lo largo del recorrido.

3. Una vez que hayan completado el recorrido con un objeto, pueden optar por intentarlo con un objeto diferente, incrementando gradualmente el peso (siempre cuidando que sea seguro).

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.

- Actividad: En círculo, los niños comentarán cuál objeto les pareció más desafiante de mover y cómo se sintieron durante la actividad. Concluirán con una relajación y estiramientos dirigidos.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 7: "GLOBOS AL AIRE"

Objetivo General:

Desarrollar las habilidades de lanzar y atrapar en niños de 4 años a través de actividades con globos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y un globo inflado.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a demostrará cómo lanzar y atrapar un globo utilizando las manos, mostrando la técnica adecuada.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Globos inflados.
- Actividad:
 1. Cada niño tendrá un globo. Se les instruirá para que lancen el globo al aire y luego intenten atraparlo antes de que toque el suelo.
 2. Luego, en parejas, se lanzarán el globo entre sí, intentando no dejarlo caer.
 3. Como variante, se pueden formar círculos de niños, donde cada uno debe lanzar y atrapar el globo a su turno.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, los niños compartirán sus experiencias, qué desafíos enfrentaron y cómo se sintieron al atrapar el globo. Se concluye con ejercicios de relajación.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 8: "PELOTAS EN MOVIMIENTO"

Objetivo General:

Potenciar las habilidades de lanzar y atrapar en niños de 4 años utilizando pelotas de diferentes tamaños.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y una pelota suave de tamaño mediano.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a demostrará cómo lanzar y atrapar una pelota, enfatizando la importancia de mirar el objeto y usar ambas manos para atraparlo.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Pelotas suaves de diferentes tamaños.
- Actividad:
 1. Los niños, en parejas, se lanzarán una pelota de tamaño mediano, practicando atraparla con las dos manos.
 2. A medida que se sientan más cómodos, se les puede ofrecer pelotas de diferentes tamaños para variar el desafío.
 3. Para aumentar la dificultad, se pueden introducir lanzamientos en movimiento, donde los niños lanzan la pelota mientras caminan hacia su compañero.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Reunidos en círculo, los niños comentarán acerca de las diferentes pelotas y qué desafíos encontraron con cada una. Finalizarán con un estiramiento suave.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 9: "EL CAMINO DEL EXPLORADOR"

Objetivo General:

Desarrollar y fortalecer los movimientos grandes (o movimientos gruesos) en niños de 4 años a través de un circuito de obstáculos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a introducirá la idea del movimiento y cómo nuestro cuerpo puede moverse de diversas maneras, demostrando algunos ejemplos.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Conos, aros, alfombrillas, bancos y cuerdas.
- Actividad:
 1. Se creará un circuito de obstáculos. Los niños tendrán que saltar por encima de cuerdas, gatear bajo bancos, caminar en equilibrio sobre una línea, saltar dentro y fuera de los aros y esquivar conos.
 2. Los niños realizarán el circuito de obstáculos varias veces, animándose a intentar diferentes movimientos en cada ronda.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, los niños discutirán qué parte del circuito les gustó más y cómo se sintieron al realizar los diferentes movimientos. Se concluye con un breve estiramiento.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 10: "BAILE DE SOMBRAS"

Objetivo General:

Potenciar los movimientos grandes a través de una actividad de baile y movimiento libre.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Los niños se sentarán en las alfombrillas en círculo. El maestro/a hablará sobre cómo el baile es una forma de expresar sentimientos y energías, y demostrará algunos movimientos de baile sencillos.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Música alegre, proyector o luz que genere sombras en una pared.
- Actividad:
 1. Se oscurecerá la habitación y se proyectará una luz fuerte hacia una pared, creando el espacio para que las sombras de los niños se reflejen.
 2. Los niños, uno por uno o en grupos pequeños, bailarán frente a la luz, creando sombras en la pared. Se animará a los niños a hacer movimientos grandes, como saltar, girar, agacharse y estirarse.
 3. También se les puede animar a imitar las sombras y movimientos de sus compañeros.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Sentados en círculo, los niños compartirán cómo se sintieron al bailar y ver sus sombras, y qué movimientos disfrutaron más. Se concluye con ejercicios de respiración y relajación.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 11: "VIAJE POR EL MAPA DEL TESORO"

Objetivo General:

Desarrollar la orientación espacial y temporal de los niños de 4 años a través de una búsqueda del tesoro.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y un mapa simple dibujado en cartulina.
- Actividad: Sentados en círculo en las alfombrillas, el maestro/a presentará el mapa del tesoro y hablará sobre la idea de ubicarse en un espacio y moverse de un lugar a otro siguiendo direcciones.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Mapa del tesoro, marcadores (pueden ser juguetes pequeños o tarjetas) escondidos en el área de juego.
- Actividad:
 1. Los niños recibirán pistas y seguirán el mapa para encontrar los marcadores escondidos.
 2. Se les pedirá que caminen hacia delante, atrás, a la izquierda y a la derecha, orientándose con la ayuda del mapa y las pistas.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Reunidos en círculo, compartirán su experiencia buscando el tesoro, y qué desafíos encontraron. Se concluirá con un breve juego de seguimiento de instrucciones verbales para moverse en diferentes direcciones.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 12: "RELOJ EN MOVIMIENTO"

Objetivo General:

Desarrollar la orientación temporal y espacial mediante la representación de un reloj con sus cuerpos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y un reloj grande de pared o juguete.
- Actividad: En las alfombrillas, el maestro/a presentará el reloj y hablará sobre las manecillas, relacionándolas con las actividades que hacemos en diferentes momentos del día.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Música y espacio amplio.
- Actividad:
 1. Los niños simularán ser las manecillas del reloj, moviéndose en el espacio de juego al ritmo de la música.
 2. Se les darán comandos, como "es mediodía" (y deberán estirarse hacia arriba) o "son las 6" (extendiéndose hacia abajo).

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Sentados en círculo, reflexionarán sobre cómo el tiempo pasa y cómo relacionamos el tiempo con nuestras actividades diarias. Finalizarán con un estiramiento suave.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 13: "HISTORIAS DE ANTES Y DESPUÉS"

Objetivo General:

Promover la orientación temporal a través de la narración de historias.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y cartas con imágenes de diferentes actividades (cepillarse los dientes, comer, dormir, jugar).
- Actividad: En círculo, los niños discutirán sobre las actividades diarias y cómo algunas ocurren antes o después de otras.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Cartas con imágenes y espacio en el centro del círculo.
- Actividad:
 1. Los niños tomarán turnos para colocar las cartas en el centro, narrando una historia sobre su día, desde que se despiertan hasta que se van a dormir.
 2. Se les animará a usar términos temporales como "primero", "luego", "después" y "finalmente".

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, discutirán las historias contadas y cómo cada uno tiene diferentes actividades en momentos diversos del día. Se concluye con un juego de adivinanzas sobre qué actividad sigue a qué.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 14: "TAMBORES RÍTMICOS"

Objetivo General:

Desarrollar el ritmo y la coordinación en niños de 4 años a través de percusiones corporales y con objetos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Sentados en las alfombrillas, el maestro/a introducirá el concepto de ritmo, dando palmadas y creando diferentes patrones rítmicos para que los niños imiten.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Tambores, palos, ollas, y otros objetos que suenen.
- Actividad:
 1. Los niños explorarán diferentes sonidos golpeando suavemente los objetos.
 2. Se formarán grupos, y cada grupo deberá crear su propio ritmo, coordinando entre ellos.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, compartirán cómo se sintieron al hacer música y qué patrones rítmicos encontraron más desafiantes. Se concluirá con un juego rítmico de adivinanzas.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 15: "DANZA DE LAS SOMBRAS"

Objetivo General:

Potenciar la expresión corporal y el ritmo a través de una actividad de baile con luces y sombras.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En las alfombrillas, el maestro/a hablará sobre cómo nuestro cuerpo puede moverse y expresarse al ritmo de la música.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Música, una lámpara o linterna potente.
- Actividad:
 1. Se oscurecerá la habitación y se proyectará la luz hacia una pared.
 2. Los niños, individualmente o en grupos pequeños, bailarán al ritmo de la música, creando sombras en la pared con sus movimientos corporales.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: Sentados en círculo, compartirán sus experiencias, qué movimientos disfrutaron más y cómo se sintieron al ver sus sombras bailar. Finalizarán con una respiración profunda.

Tiempo total: 50 minutos

SESIÓN 16: "HISTORIAS CON MOVIMIENTO"

Objetivo General:

Fomentar la expresión corporal y el ritmo a través de la narración de historias con movimientos.

Momentos:

1. Inicio (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas y un libro con ilustraciones.
- Actividad: El maestro/a mostrará imágenes del libro y hablará sobre cómo cada imagen puede relacionarse con un movimiento específico.

2. Desarrollo (30 minutos):

- Herramienta: Música y espacio libre.
- Actividad:
 1. Se narrará una historia, y cada vez que aparezca una palabra clave, los niños realizarán un movimiento específico relacionado.
 2. Por ejemplo, si la historia menciona un "pájaro", los niños pueden mover sus brazos como alas. Si menciona "correr", pueden correr en el lugar.

3. Final (10 minutos):

- Herramienta: Alfombrillas.
- Actividad: En círculo, discutirán qué partes de la historia les gustaron más y qué movimientos les resultaron más divertidos. Concluirán con una canción calmante y movimientos lentos.

Tiempo total: 50 minutos

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor del documento titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños (as) de 4 años de la I.E. N° 216 – La Cruz, Región Tumbes.

La autora es Belgica Otoy Jimenez, identificado con documento de identidad N° 42450209 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.



Lambayeque, 17 de octubre del 2023

Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes




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: Otoy Otoy
Título del ejercicio: METODOLOGÍA-TURNITIN
Título de la entrega: otoy
Nombre del archivo: INFORME_-_BELGICA_OTOYA.docx
Tamaño del archivo: 284.14K
Total páginas: 63
Total de palabras: 10,514
Total de caracteres: 58,260
Fecha de entrega: 10-ago.-2023 01:30p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2144057373

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



TESIS
Actividades básicas para desarrollar la maestría gruesa en años (años)
de 4 años de la I.E. N° 216 - La Cruz, Región Tumbes.

Presentada para obtener el grado académico de maestro en ciencias de la
educación con mención en Estimulación Temprana y Gestión del Talento.

Investigador: Belgica Otoy Jimenez
Asesor: Dra. Martha Rios Rodriguez

Lambayeque - Perú
2023

Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

otoya

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.unprg.edu.pe:8080

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

1%

6

www.grafiati.com

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Católica de Santa
María

Trabajo del estudiante

1%

8

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

9

dialnet.unirioja.es

Fuente de Internet

Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

		1 %
10	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	normalista.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
13	ojs.umc.cl Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.ehowenespanol.com Fuente de Internet	<1 %
20	www.researchgate.net Fuente de Internet	




Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora

		<1 %
21	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
24	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dra. Martha Rios Rodriguez
Asesora