

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN
EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA.
TACNA, 2018.

TESIS

Presentada por:

Bach. Susy Georgina Condori Capia

Para obtener el título de:

Licenciada en Educación Inicial

TACNA - PERÚ

2019

AGRADECIMIENTO

A Dios porque siempre está presente.

A la ilustre Universidad Privada De Tacna por darme la posibilidad de egresar profesionalmente.

A la decana de la facultad de Educación, la Mag. Patricia Nue Caballero, por el apoyo administrativo para llevar a cabo la investigación.

A mi asesor al Dr. Marcelino Raúl Valdivia Dueñas por s un referente para todo estudiante.

A todas las directoras de las distintas Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza y docentes de aula, que me brindaron su confianza y apoyo.

DEDICATORIA

El siguiente trabajo de investigación va dedicado con amor y esperanza a todas las personas que hacen que nuestras metas y sueños sean posibles en especial a mis padres, hermanos, esposo, hija, quienes han sido y son la fuerza para seguir adelante.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	P.
Agradecimiento	ii
Dedicatoria	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.2.1. Interrogante principal	6
1.2.2. Interrogantes secundarias	6
1.3. JUSTIFICACIÓN	7
1.4. OBJETIVOS DE LA INVVESTIGACIÓN	7
1.4.1. Objetivo general	7
1.4.2. Objetivos específicos	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	9
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
2.2. BASES TEORICAS	13

2.2.1. Motricidad gruesa	13
2.2.2. Estrategias lúdicas	24
2.3. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	36
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	39
3.1. HIPÓTESIS	39
3.1.1. Hipótesis general	39
3.1.2. Hipótesis específicas	39
3.2. VARIABLES	39
3.2.1. Identificación de la variable asociada 1	39
3.2.1.1. Indicadores	40
3.2.1.2. Escala de medición	40
3.2.2. Identificación de la variable asociada 2	40
3.2.2.1. Indicadores	41
3.2.2.2. Escala de medición	41
3.3. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	42
3.3.1. Tipo de investigación	42
3.3.2. Diseño de investigación	42
3.4. ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE INVESTIGACIÓN	42
3.4.1. ÁMBITO	42
3.4.2. TIEMPO SOCIAL	42
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA	42
3.5.1. Unidad de estudio	42
3.5.2. Población	42
3.5.3. Muestra	42

3.6. PROCEDIMIENTO, TÉCNICA E INSTRUMENTOS	43
3.6.1. Procedimientos	43
3.6.2. Técnicas	43
3.6.3. Instrumentos	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	44
4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	44
4.2. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	45
4.3. RESULTADOS	46
4.3.1. Información sobre el nivel de motricidad gruesa	46
4.3.2. Información sobre la selección de juegos lúdicos	54
4.1.RELACIÓN EXISTENTE ENTRE EL NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA Y LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS PARA EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA DE TACNA EN EL AÑO 2018.	64
4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	66
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
5.1. CONCLUSIONES	69
5.2. RECOMENDACIONES O PROPUESTA	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

		P
Tabla 1.	Nivel del dominio corporal dinámico que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018	48
Tabla 2.	Nivel del dominio corporal estático que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	50
Tabla 3.	Nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	52
Tabla 4.	Juegos lúdicos empleados por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	56
Tabla 5.	Selección de estrategias de coordinación psicomotriz empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	58
Tabla 6.	Selección de estrategias de estructuración perceptiva empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	60
Tabla 7.	Estrategias lúdicas empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	62

ÍNDICE DE FIGURAS

	P
Figura 1. Nivel del dominio corporal dinámico que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018	48
Figura 2. Nivel del dominio corporal estático que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	50
Figura 3. Nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	52
Figura 4. Juegos lúdicos empleados por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	56
Figura 5. Selección de estrategias de coordinación psicomotriz empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	58
Figura 6. Selección de estrategias de estructuración perceptiva empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	60
Figura 7. Estrategias lúdicas empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.	62

RESUMEN

Se presenta una investigación básica con un diseño descriptivo asociativo cuyo objetivo es el establecer la relación existente entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Se trabajó con 13 docentes y 214 niños de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza, la información requerida para la medición de las variables se recogieron de primera fuente y a través de listas de cotejo. Se llegó a la conclusión de que la relación entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de cuatro años de las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito Alto de la alianza, es significativa. Estos datos se ven respaldados por el resultado de la prueba estadística Chi cuadrado donde el valor calculado es $=45.8$ y el valor crítico es 5.991 .

Palabras clave: Motricidad, estrategias, lúdica, coordinación.

ABSTRACT

It presents a basic research with a descriptive associative design whose objective is to establish the relationship between the level of gross motor skills and play strategies used in working with children of 4 years of the institutions of Initial Education of the district Alto de la Alianza de Tacna in the year 2018. We worked with 13 teachers and 214 children from the Initial Education Institutions of the Alto de la Alianza district, the information required to measure the variables was collected from first source and through checklists. It was concluded that the relationship between the level of gross motor skills and the playful strategies used in working with four-year-old children from the Initial Education educational institutions of the Upper Alliance district is significant. These data are supported by the result of the Chi square statistical test where the calculated value is = 45.8 and the critical value is 5.991.

Keywords: Motricity, strategies, playfulness, coordination,

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad le permite al ser humano poder desenvolverse físicamente en el medio que lo rodea a través de todo tipo de acciones y movimientos del cuerpo. La motricidad gruesa consta del movimiento corporal estático y el dinámico, que sentarán las bases en los niños sobre su esquema corporal y el desarrollo de la misma, lo cual le permitirá no solo relacionarse con sus demás compañeros si no también participar en diferentes actividades, controlar las emociones, la respiración, la ubicación y el desplazamiento. Es evidente la importancia que posee un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

Existen diversas estrategias lúdicas orientadas al adecuado desarrollo de la motricidad gruesa, y su aplicación durante el ejercicio de las mismas son de vital importancia para formación del estudiante, si no se consideran dentro del trabajo docente provocaría que los niños no se desenvuelvan adecuadamente. De allí que surge la necesidad de investigar el desarrollo de la motricidad gruesa y las estrategias lúdicas empleadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

La investigación desarrollada presenta en su estructura cinco capítulos:

En el Capítulo I, se presenta el problema a investigar, la justificación del estudio, los objetivos a ser logrados en la investigación.

En el Capítulo II, se abordan temas relacionados al marco teórico. Aquí se desarrolla los antecedentes del estudio, la preparación básica para la matemática

relacionada fundamentalmente al nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años y las estrategias lúdicas.

En el Capítulo III, se da a conocer el Marco metodológico, en el que se ha realizado la investigación. Se enuncian las hipótesis, se identifican las variables y los indicadores de cada una de ellas, la escala de medición de cada variable, el tipo, diseño y nivel de la investigación, el ámbito y el tiempo social, la población, y las técnicas e instrumentos utilizados en el estudio.

En el Capítulo IV, se presenta los resultados en tablas estadística, la interpretación y análisis de los datos que se presentan en ellas. De igual forma se da a conocer la prueba del Chi Cuadrado y la discusión de los mismos.

En el Capítulo V, se dan a conocer las conclusiones a que se ha llegado en la investigación para finalmente alcanzar recomendaciones a tenerse en cuenta en el tema investigado.

Dejo a su consideración señores miembros del jurado mi trabajo de investigación titulado “MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA. TACNA, 2018.”

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad se encuentra en constante cambio, debido a factores intervinientes como el avance de la tecnología, cambios culturales, religiosos, entre otros aspectos. Dentro de las dimensiones del desarrollo mundial se encuentran la economía, la gobernanza e institucionalidad, la educación, patrimonio, comunicación, participación social e igualdad de género; dentro de la dimensión de educación, la UNESCO (2014) la define como un derecho y de la siguiente forma: “Todas las mujeres y los hombres tienen derecho a la educación. Articulado y protegido por la Declaración Universal de Derechos Humanos y reconocido como uno de los cinco derechos culturales básicos.” (p. 48) por ende la educación no es solo una necesidad del ser humano, que es racional por naturaleza, sino que también es un derecho fundamental en el cual se ve inmerso el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Perú el organismo que se encarga de dirigir el sistema educativo nacional es el Ministerio de Educación (MINEDU), a través de su coordinación y articulación intergubernamental con los Gobiernos Regionales y Locales. El enfoque que rige actualmente el fin educativo es el enfoque por competencias, que a través de diversas capacidades busca que el estudiante sea capaz de solucionar problemas de su vida diaria, aplicando los conocimientos adquiridos en la escuela los cuales generan oportunidades para el logro de un aprendizaje de calidad, integral

y significativo en los estudiantes en función al desarrollo de sus habilidades físicas y cognitivas. Dentro de la estructuración de la educación básica regular (EBR) se encuentra el nivel de Educación Inicial, que se encarga de la educación de niños y niñas menores de 6 años y según el MINEDU (2016) es un nivel donde se: “Establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona” (p. 14)

Sin embargo existen factores que dificultan alcanzar el objetivo de este enfoque, ya sea el inadecuado uso de los materiales proporcionados por el estado, escasas estrategias novedosas de enseñanza, docentes poco capacitados y desactualizados de las reformas educativas, instrumentos de evaluación inadecuados y no articulados con las competencias de las áreas, entre muchas más debilidades que se presentan en las II. EE. del país que afectan directamente al perfil del estudiante y por ende a su desenvolvimiento como ciudadano.

Durante el ejercicio de la labor docente en las Instituciones Educativas del Distrito Alto de la Alianza, se ha podido observar que existen algunas limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa del niño. Algunos presentan problemas en su desplazamiento, ubicación y representación, y otros problemas de aprendizaje. Esta problemática podría ser generada por múltiples causas entre ellas el uso de las estrategias lúdicas por las profesoras de Educación Inicial.

Dentro de las dimensiones del ser humano se encuentra la dimensión motora, que involucra el movimiento del cuerpo ya sea a través de la motricidad fina y gruesa, MINEDU (2015)a define que la motricidad del niño: “Expresa la relación que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego.” (p. 16). En función a desarrollar las habilidades motrices que debe alcanzar el niño hasta los 5 años de edad.

El cómo se va a desarrollar estas capacidades en los niños depende de la docente quien es responsable de detectar posibles deficiencias motrices para dar aviso a los padres y poder diagnosticar el tipo y nivel de discapacidad del niño a

través de un especialista, para aplicar estrategias y técnicas que sean de apoyo para que el niño dentro de su condición desarrolle sus habilidades motrices.

Para lograr un eficiente logro de los aprendizajes en los estudiantes, el docente debe implementar estrategias necesarias y pertinentes, orientadas de acuerdo a la realidad del aula, es decir en función de los intereses, necesidades, habilidades y deficiencias que presenten los estudiantes así como de actividades que despierten el interés y lo mantengan.

La realidad es que las acciones mencionadas forman parte de cómo el niño adquiere el conocimiento, Llul (2009) expresa la importancia del juego dentro de la formación de los niños afirmando que es “Una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea.” (p. 8), es indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño.

Existen diferentes tipos de estrategias, Gonzales (2003) establece dos tipos de estrategias dirigidas a docentes y estudiantes las cuales son las estrategias de enseñanza, que recae en los docentes, y las estrategias de aprendizaje, que involucra a los estudiantes, ambas estrechamente relacionadas ya que su fin es el de mejorar el proceso educativo, y existe un tercer tipo de estrategia denominado estrategia lúdica, que se inclina más para el nivel de Educación Inicial.

Es así que las estrategias lúdicas definidas por Sánchez (2010) quien afirma que estas estrategias son beneficiosas para el proceso de aprendizaje del niño ya que se aplicarán en función del desarrollo afectivo, social, cognitivo y físico del niño integrando las áreas curriculares en función del objetivo de la clase, si la docente no emplea está cometiendo un error garrafal casi irreparable, haciendo un daño significativo al niño el cual se verá notoriamente en el nivel de Educación Primaria.

Habiendo analizado diferentes puntos sobre la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede señalar que dentro de la dimensión del ser humano

se encuentra el desarrollo motor el cual se adquiere desde la concepción del niño y que se desarrolla de forma gradual a través de los años.

Los problemas de aprendizaje dificultan la adquisición y construcción del nuevo conocimiento, es así que la presente investigación pretende establecer si la relación entre la motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza es significativa.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En base a la problemática descrita, se considerará el problema de investigación, de la siguiente manera:

1.2.1. Interrogante principal

¿Qué relación existe entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?

1.2.2. Interrogantes secundarias

- a) ¿Cuál es nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?
- b) ¿Qué tipos de estrategias lúdicas se utilizan en el trabajo con niños de 4 años en las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la motricidad del niño es un eje principal para el proceso de aprendizaje, ya que a través de las acciones motrices correctamente ejecutadas es que el estudiante va a poder interactuar con sus semejantes y realizar actividades individuales y grupales estableciendo relaciones interpersonales y construyendo su autoestima, de la mano de estrategias lúdicas pertinentes y en función de la realidad del aula, del ambiente y de las necesidades e intereses de los niños.

Es por ello que la investigación que se realiza tiene como fin establecer la relación entre el desarrollo de la motricidad gruesa y las estrategias de juegos lúdicos seleccionadas por las docentes para niños de 4 y se justifica desde el aspecto teórico, por ser una contribución científica significativa, ya que marcará un antecedente contemporáneo y local.

Desde el punto de vista metodológico se realiza la investigación con el propósito de identificar el nivel de motricidad gruesa y cómo esta se ve asociada con las estrategias de juegos lúdicos seleccionadas por las docentes.

Desde el punto de vista práctico es punto prioritario que los docentes tengan un reforzamiento sobre estrategias innovadoras para el desarrollo de las capacidades de motrices gruesas de los niños de 4 años.

Por lo mencionado la presente investigación es importante pues, al establecer la asociación que existe entre las dos variables, se podrá proponer alternativas de solución que traten las debilidades detectadas en función del alcance de una educación integral y significativa.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo general

Establecer la relación existente entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.
- b) Identificar las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Internacional

Internacionalmente Balseca (2015) en su tesis titulada “El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial "Lucía Franco de Castro" de la Parroquia de Conocoto” para obtener el grado de Magister en Educación Inicial, en la Universidad Central del Ecuador, en el año 2016, presenta la siguiente conclusión:

La presente investigación es un gran aporte para docentes del nivel inicial del Centro de Educación Infantil “Lucía Franco de Castro” de acuerdo al análisis obtenido consideran que el juego influye en el desarrollo de los niños y niñas para lo cual necesitan contar con una guía que les permita desarrollar la motricidad gruesa.

Bajo esa conclusión se puede interpretar que sí existe una influencia entre el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, lo cual se logró establecer a través de la aplicación de una guía de juegos, sensibilizando así a las docentes que antes de la aplicación de la estrategia, consideraban poco importante las actividades lúdicas, refiriéndose a ellas como actividades improvisadas, sin planificación y sin intención pedagógica, logrando un cambio de actitud positivo de las docentes frente a las actividades lúdicas.

Así mismo, dentro del ámbito internacional se menciona a Mamani (2017) a través de su tesis titulada “Significancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial” para obtener el título de licenciatura en Ciencias de la Educación, en la Universidad Mayor de San Andrés, Bolivia, en el año 2017, en la cual concluye que:

La psicomotricidad no puede vivir sin el juego, porque es una necesidad del ser humano y de forma natural los niños(as) juegan; además es gratuito, es una respuesta natural por la sensación natural por eso en educación inicial el juego y el desarrollo psicomotriz, es una combinación fundamental.

Para llegar al resultado mencionado, el investigador aplicó la técnica de la observación y la entrevista y a través de los instrumentos del registro de observación, lista de cotejo y de un cuestionario aplicado a 227 niños y 8 docentes para determinar la importancia del juego en el desarrollo del infante.

Nacional

En el ámbito nacional se encuentra Atuncar (2017) a través de su tesis titulada “El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi", para obtener el título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú, en el año 2017, concluye que:

La implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio.

El investigador determinó que las actividades lúdicas eran consideradas por las docentes como un problema que podría atrasar la programación anual, sin embargo luego de la implementación del juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes las docentes observaron que lograron superar dificultades y desarrollaron destrezas, contribuyendo así al pensamiento y actuar docente de hacer empleo de estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje del estudiante.

Así también, se encuentra Tarazona (2015) en su tesis titulada “Juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. "Catedratic Chupaca"” en la Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, en el año 2015, en donde concluye que:

El programa de los juegos motores influye significativamente para desarrollar la coordinación dinámica gruesa (correr, lanzar, saltar y bailar) 6 años de edad de la LE. P. Catedráticos Chupaca.

La información recolectada a través de guías de observación y de una encuesta aplicada a los docentes y niños de la institución seleccionada, se procesó utilizando la prueba estadística descriptiva Chi cuadrada, con lo que se obtuvieron los resultados finales comprobando así las hipótesis planteadas en el trabajo de investigación.

Regional

A nivel regional se presenta a Agnota (2015) en su tesis titulada “Actitud del docente frente al material didáctico y su nivel de uso en niños de 3 a 5 años del nivel Inicial del cono norte de la ciudad de Tacna.” Para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Privada de Tacna, Perú, en el año 2016, determina que:

En la región Tacna se ha conseguido comprobar que el grado de la actitud que presentan las docentes frente al nivel de uso del material didáctico en la actividad educativa en niños de 3 a 5

años de las instituciones educativas públicas del Cono Norte (Alto de la Alianza y Ciudad Nueva) de la ciudad de Tacna del año 2016 es negativo lo que involucra de manera significativa en cuanto a su aprendizaje. Es decir no tienen estrategias didácticas, no gozan de habilidades de aprendizaje y poseen una limitada mediación pedagógica.

Al investigar la problemática, detectó las dificultades que presentan las docentes frente al empleo de material didáctico, lo cual genera el desuso, desconocimiento y muy poca ejecución de actividades lúdicas para el desarrollo del estudiante, observando también que la actitud de las docentes frente a esta necesidad es negativa, lo cual afecta directamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado se encuentra Ibáñez (2016) en la tesis titulada “Los juegos con la pelota para el desarrollo del esquema corporal en el Área de educación física en la Institución Educativa Coronel Bolognesi, Tacna-2016.” Presentada en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público, en el año 2016, en donde aplicó instrumentos de recolección de datos a 24 estudiantes del grupo control y 24 del grupo experimental y luego de procesar la información concluyó que:

Los estudiantes tienen torpeza en sus movimientos a la hora de realizar una habilidad motriz, como por ejemplo: patear, lanzar y rodar; lentitud a la hora de realizar juegos de persecución; mala estructuración espacial y temporal durante el juego, sin comprender de forma inmediata las palabras: derecha, izquierda, delante de, atrás de, antes durante y después de: mala coordinación vizomotora a la hora de agarrar un balón en el aire.

Por lo que el investigador pudo comprobar que los estudiantes presentaban deficiencia en su desarrollo motor, y al ser una investigación tipo aplicada, al finalizar su investigación logró elevar el nivel del desarrollo motor de los estudiantes a través de la práctica y de su propuesta metodológica.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa forma parte del desarrollo motor del ser humano, el cual está compuesto por diferentes elementos que orientan a un correcto funcionamiento de las capacidades motrices y se da forma gradual, es decir que se va desarrollando y aumentando el grado de dificultad a medida que pasan los años y del crecimiento natural del ser humano.

2.2.1.1. Concepto de motricidad

Se podría mencionar una vasta gama de definiciones conceptuales acerca de lo que es la motricidad, es por ello que se parte la conceptualización del término a través del Ministerio de Educación ya que es el organismo oficial encargado de administrar las políticas educativas en el Perú. Sin restar importancia al trabajo realizado por otros investigadores conocedores del tema.

El MINEDU (2015a) define la motricidad como: “Expresa la relación que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego.” (p. 15)

Así mismo Pacheco (2015) concluye que la psicomotricidad: “Integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.” (p. 10)

Citando a Comellas (2003), la motricidad es: “La síntesis que debe producirse desde la más tierna infancia, de las vivencias sensoriales motrices, intelectuales y afectivas, para permitir la construcción de los aprendizajes a través de las vivencias de los niños en cualquier actividad espontánea o planteada específicamente.” (p. 9)

La información que proporcionan los diferentes autores presentan algunos puntos en común es por ello que por lo mencionado se puede inferir que la motricidad es un conjunto de acciones físicas que involucran el movimiento general

del cuerpo y que es aprendido a través del paso del tiempo de forma gradual y de diferentes factores que puedan intervenir en el proceso del desarrollo motor.

Es así que se establece una estrecha relación con el desarrollo social, afectivo e intelectual del individuo, siendo la actividad lúdica el medio más adecuado y pertinente para el desarrollo óptimo del esquema corporal del infante.

Entonces se concluye que la motricidad es el conjunto de acciones corporales que se realiza a través del sistema nervioso central, que es el sistema responsable de la contracción muscular. La motricidad se subdivide en tres tipos las cuales son la motricidad gruesa, que comprende todas las acciones motrices básicas como correr o saltar; la motricidad fina, evidenciada en el movimiento de los dedos y de la coordinación óculo manual para escribir, embolillar, entre otras actividades y la articulación de la motricidad gruesa y fina, añadiéndole el desarrollo de la orientación espacio-temporal, a través de la ubicación y el desplazamiento es que se desarrolla el tercer tipo de motricidad que es el esquema corporal del ser humano.

2.2.1.2. Importancia de la motricidad

Cabe mencionar que en la edad adulta pueden existir problemas motores que podrían ser producto de una inadecuada estimulación y desarrollo motriz en la infancia, es por ello que es de suma importancia detectar a tiempo los posibles problemas o dificultades que presenten los estudiantes, responsabilidad que recae en la profesora encargada de los niños, quien debe ser observadora, y llevar un control del desarrollo físico e intelectual de los niños para brindar una solución inmediata a posibles problema.

Es por ello que MINEDU (2015)^a resalta la importancia del desarrollo motor expresando lo siguiente: “No solo se expresa exteriormente, sino que se genera un movimiento interno que favorece el proceso de maduración, crecimiento y autonomía.” (p. 16)

Por otro lado Tapia (2014) afirma que en el desarrollo motor es importante: “Valorar nuestro cuerpo subjetivo, fenomenal, expresivo y constructor. Sin temor a

equivocarnos podemos decir que si uno se valora a sí mismo puede valorar a los demás” (p. 65)

De igual manera Pacheco (2015) afirma que la psicomotricidad es importante porque “Contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo.”

Por lo mencionado se concluye que el desarrollo de la motricidad es importante porque va influenciar directamente a las dimensiones y el desarrollo integral del niño es decir que a un inadecuado desarrollo motor, por diversos factores, van afectar el adecuado proceso de formación de las mismas, más aun siendo niños, ya que el infante por naturaleza busca la interacción física y social a través del juego, y es por ese mismo medio que construye sus conocimientos, siendo así indispensable la labor docente para detectar a tiempo posibles debilidades en sus estudiantes, llevar un registro de ellos y comunicar a los padres para que en equipo se puedan solucionar a tiempo este tipo de problemas motrices.

2.2.1.3. Tipos de motricidad

La motricidad en sí es un campo muy amplio por lo que requiere de una subdivisión que desglose sus características, es así que Mesonero (1994) menciona la siguiente:

La división de la psicomotricidad en gruesa y fina responde a la facilidad para analizar las diferentes propuestas teniendo en cuenta si el planteamiento va dirigido a todo el cuerpo en general, tratándose de movimientos globales y amplios o va dirigido a una parte del cuerpo, pidiendo una precisión y finura en los movimientos. (p.132)

Por otro lado Pacheco (2015) establece que la motricidad fina, la motricidad gruesa y el esquema corporal son los componentes principales del desarrollo de la motricidad en general y de la cual se puede decir que:

a) Esquema corporal

Es el conjunto de acciones motrices que pasan de la representación mental a la ejecución física del mismo, en el que se ve involucrado no solo la motricidad fina y gruesa del niño, sino que también intervienen su capacidad de la orientación espacial, es decir que el niño toma conciencia del espacio en el que se desenvuelve, logrando ubicarse en tiempo y espacio, lo cual le va permitir no solo desplazarse sino que también poder verbalizar las acciones motrices que está realizando así como también poder representarlo ya sea física, manual o verbalmente.

b) Motricidad gruesa

Es la capacidad, que el niño va desarrollando, para realizar movimientos armoniosos de los músculos del cuerpo con la finalidad de realizar una acción motriz determinada ya sea correr, saltar, trepar, bailar, etc., en la que se ven involucrados la coordinación óculo manual y óculo podal, englobados en dos grandes grupos los cuales son el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático dentro de los cuáles se encuentran características como el equilibrio, la respiración, la relajación, entre otros aspectos más que en conjunto conforman el desarrollo de la motricidad gruesa.

c) Motricidad fina

Es la capacidad para utilizar los pequeños músculos del cuerpo y realizar movimientos precisos que necesiten de la intervención de los dedos de la mano como por ejemplo sostener un color con los dedos para dibujar, pintar o colorear que es el primer paso para poder desarrollar su capacidad para escribir.

Por lo mencionado se concluye que el desarrollo motriz del ser humano es un campo de estudio extenso por lo que se ha llegado a agrupar las acciones motrices en tres grandes grupos los cuales son la motricidad gruesa, la motricidad fina y el esquema corporal, en las que se desarrollan a lo largo de la vida las diferentes capacidades motrices que posee el ser humano.

2.2.1.4. Desarrollo motriz del infante

El ser humano a lo largo del proceso de aprendizaje va almacenando información de acuerdo al tiempo de vida, factores ambientales, sociales, culturales, religiosos, y es a través del tiempo que puede convertirse en una persona con diferentes capacidades físicas e intelectuales.

Los niños adquieren el aprendizaje para desarrollar su motricidad de forma gradual, es decir que las habilidades motrices de un niño de 5 años no son las mismas que las de uno de 3 años, es así que según Gallahue (1982) citado por Latorre Román (2007) manifiesta que la evolución de la motricidad del niño se agrupan en cuatro grupos etarios que parten del nacimiento y del cual se puede interpretar lo siguiente:

a) Desde el nacimiento hasta los 6 meses:

El niño incapaz de poder comunicarse verbalmente con sus semejantes es que se comunica a través del llanto y de algunos movimientos y gesticulaciones faciales, por lo que va desarrollar la motricidad refleja, con el pasar del tiempo afirmará el tono muscular para poder mantener el movimiento de su cabeza, fortaleciendo su cuello, logrando moverlo a su voluntad y girando hacia los lados al escuchar ruidos, irá desarrollando la vista para poder ubicar con más precisión los objetos, por lo que descubrirá la existencia de sus manos e iniciará pequeños movimientos consientes, como fijar la vista en un objeto y tratar de alcanzarlo con sus manos, el movimiento bucal será gradual e iniciará con sonidos, luego al segundo mes podrá hacer movimientos para sonreír y al sexto mes el niño empezará a balbucear, todo ello acompañado de acciones de coordinación primitivas de las extremidades por lo que puede aplicarse ejercicios de estimulación oportuna para ayudar al niño al desarrollo de su motricidad.

b) Desde los 6 meses hasta los 2 años:

Los reflejos se afianzan y se desarrollan conductas visomotrices y de coordinación óculo-manual y óculo-podal, para manipular objetos y realizar movimientos con más conciencia y voluntarios pero aún siguen siendo movimientos bruscos, y carentes de precisión, el niño a la edad de 1 año inicia la bipedestación, que es cuando coordina sus extremidades y el tono muscular para lograr ponerse de pie y poder dar los primeros pasos, sobre los quince meses el niño habrá desarrollado parte de su motricidad fina por lo que puede sostener cosas con sus manos así como tomarlas a su voluntad, o lanzar los objetos, también descubren la utilidad del pulgar, lo cual se denomina “pinza inteligente”, alrededor del año, el niño ya superó la etapa de andar y ahora puede caminar, lo cual indica una coordinación motriz gruesa en desarrollo, pero no toma conciencia del espacio que lo rodea y no sabe hacia dónde se dirige más si sabe hacia dónde quiere ir, en otras palabras realiza sus movimientos y desplazamientos sin saber su ubicación ni la dirección de su desplazamiento.

c) De los 2 a los 6 años:

Las habilidades motrices se desarrollan al punto que el niño puede correr, saltar, lanzar y recepcionar objetos, entre otras acciones motrices correspondientes al equilibrio dinámico y estático, y es durante este estadio que se delimitará el esquema corporal y la preferencia lateral del niño.

Alrededor de los tres años, el niño podrá aumentar o disminuir la velocidad con la que se desplaza, es capaz de subir escaleras, lo cual implica una coordinación motriz gruesa del cuerpo, ya hacia los cuatro años su motricidad gruesa se ha desarrollado al punto que puede trepar y suspenderse en una barra sosteniéndose con sus manos e incluso balancearse con cierta facilidad, también puede sostener una tijera y realiza cortes con poca coordinación, sus trazos son toscos y les cuesta colorear dentro de una línea o espacio determinado, ya a los 5 años puede anticipar la trayectoria de los objetos en movimiento, es capaz de correr y de cambiar de dirección a voluntad para esquivar obstáculos, puede coordinar carrera y

lanzamiento, es decir lanzar un objeto mientras se desplaza, a esta edad el niño puede realizar cortes con la tijera más finos o siguiendo líneas curvas, así como la mejora de los trazos que realiza y cuando llega a los 6 años, perfecciona las acciones motrices mencionadas y es capaz de poder escribir su nombre reconociendo que la escritura tiene una direccionalidad (de izquierda a derecha) toma conciencia de la orientación espacial y del espacio que él ocupa dentro del contexto en el que se desenvuelve.

Como se ha descrito, el desarrollo motor del niño se adquiere a través del tiempo y del grado de dificultad que requieran las actividades motrices, sólo va a ser capaz de realizarlas adecuadamente si es constante en la ejecución de las mismas, si bien las acciones motrices que deberían desarrollar los niños, están expresadas en el área de Personal Social, no significa que solo en esta área deban ser desarrolladas, ya que al utilizar estrategias lúdicas en todas las áreas curriculares y en los diferentes momentos del horario de clases se pueden reforzar las acciones motrices del estudiante, dependiendo del ingenio y la creatividad de la docente para integrar áreas, temas y actividades.

2.2.1.5. Desarrollo de la motricidad gruesa y el área Psicomotriz

El enfoque vigente en la educación de nuestro país es por competencias, pero para alcanzar el logro de las competencias es necesario desarrollar cada una de las capacidades y a su vez de los desempeños por áreas, es así que cuando el niño ingresa al segundo ciclo del nivel de Educación Inicial requiere desarrollar habilidades motrices, mencionadas explícitamente en el área Psicomotriz al que según el MINEDU (2015)^a es necesaria porque “Se valora la condición de la persona para actuar y moverse de forma intencionada, a partir de sus necesidades e intereses particulares, y tomando en cuenta sus posibilidades de acción en una interacción permanente con su entorno” (p. 96)

El desarrollo motor del estudiante se integra gradualmente y se diversifica de acuerdo a la edad del niño, y es en esta área curricular donde se establece la

siguiente competencia, capacidades y desempeños de la evolución motriz de los niños de 4 años:

A) Competencia

La competencia vinculada al desarrollo psicomotor del niño de esta área es la de “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y el MINEDU (2016) expresa que: “Desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma.” (p. 99)

Así el niño a través del desarrollo motriz, también desarrollará aspectos sociales y emocionales, lo cual se denomina como el desarrollarlo de su corporeidad ya que no solo abarca el aspecto físico del niño, sino que también el aspecto intelectual y emocional, y de todo los aprendizajes que adquiera a través de ellos por lo que esta competencia está orientado al desarrollo psicomotor del niño, siendo él quien tome conciencia de las acciones motrices que realiza, para construir su esquema corporal a través de la experiencia.

B) Capacidades

Las capacidades que deben desarrollarse para alcanzar la competencia del área son propuestas por el MINEDU (2016) que menciona dos capacidades las cuales son: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, las cuales consisten en desarrollar la autonomía motriz del niño a través de la exploración de su cuerpo y de las capacidades y/o limitaciones que pueda presentar en las actividades diarias, así también desarrollar las capacidades de realizar acciones motrices básicas como correr, saltar, bailar, etc. Aumentando el grado de dificultad según alternando movimientos o incluyendo la manipulación de objetos al momento de realizar una acción motriz.

2.2.1.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa se desarrolla a través del dominio concreto de las acciones motrices que realiza el ser humano, por lo que está compuesta por el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, lo cual sustenta Pacheco (2015) pp. 19–28 en la que menciona detalladamente qué es lo que abarca cada una de las dimensiones mencionadas.

A) Dominio corporal dinámico

Es la habilidad de mover a voluntad todas las extremidades del cuerpo bajo una indicación en específico o la necesidad de realizar un movimiento a voluntad, en la que intervienen las siguientes características:

a) Coordinación general

Es la capacidad de poder realizar movimientos voluntarios con cualquiera de las extremidades del cuerpo, y de realizar combinaciones entre ellas, es decir la precisión óculo-manual y podal, el cual se puede estar presente en cualquier juego o actividad que requiera del movimiento del cuerpo, como hacer ejercicios, encestar, jugar fútbol, entre otros juegos y puede ser ejecutada con o sin materiales adicionales.

b) Equilibrio

Es la capacidad que tiene el niño de poder mantenerse quieto en determinada posición sin realizar movimientos involuntarios o de realizar movimientos pero manteniendo una posición o en delimitada zona, el equilibrio se subdivide en dos tipos las cuales son:

- **Equilibrio estático:** Se ve presente cuando el niño es capaz de mantener una posición a voluntad o siguiendo indicaciones, así como también de mantener una posición y realizar movimientos con las manos o pies.

- **Equilibrio dinámico:** Se observa cuando el niño es capaz de desplazarse sin perder el equilibrio por una determinada zona o línea, y puede realizar acciones más complejas dependiendo de cuan desarrollado se encuentre su equilibrio.

c) **Ritmo**

Es la capacidad de moverse al compás de efectos sonoros establecidos, ya sea música o sonidos marcados por la docente, referente a la motricidad del niño es la forma de alternar una serie de movimientos en un determinado intervalo de tiempo.

d) **Coordinación viso-motriz**

Es la capacidad que posee el niño para combinar acciones que involucren la vista y la mano, también denominado óculo-manual, importante para la lectoescritura. así como también del pie, denominado óculo-podal, importante para el desplazamiento.

B) Dominio corporal estático

Es el conjunto de movimientos y acciones realizados sin la necesidad del desplazamiento parcial o total del cuerpo, y que el niño debe ser capaz de realizar voluntariamente o bajo alguna indicación, dentro de las cuales existen características que van a llevar a interiorizar el esquema corporal del niño las cuales son:

a) **Tonicidad**

Es aquí donde inicia la capacidad de controlar el tono muscular, en otras palabras es la capacidad que tiene el niño para tensar los músculos de determinadas partes del cuerpo, de poner rígidos los músculos o de relajarlos siguiendo indicaciones, lo cual está estrechamente relacionado con el control de emociones, ya que cuando el niño se estresa, frustra o enoja físicamente tiende a poner rígidos sus músculos por lo que como resultado necesita liberar esa tensión a través de movimientos bruscos, pero si logra controlar el tono muscular, físicamente puede relajar su cuerpo por lo que como consecuencia podrá relajarse emocionalmente y controlar sus emociones.

b) Autocontrol

Es la capacidad que puede desarrollar el niño para ser capaz de dosificar la energía tónica, y realizar movimientos voluntarios o direccionados. Esto contribuirá al desarrollo del tono muscular a través del control voluntario del cuerpo el cual influenciará en la postura del niño.

c) Respiración

Implica la acción de inhalar y la exhalar, siendo el niño capaz de controlar estas dos acciones y de aplicarlas en los momentos pertinentes ya sea al momento de correr o de bailar para que no se agite y no le falte el aire.

d) Relajación:

Es la acción voluntaria de poner en estado de reposo el cuerpo, y puede ser a nivel global o de ciertas partes en específicos, está estrechamente relacionado con el lado emocional del ser humano.

2.2.1.7. Medición de la variable asociada 1: motricidad gruesa

Para poder medir la motricidad gruesa es necesario recopilar información que demuestre que el niño posee las capacidades de movimiento tanto estático como dinámico las cuales están compuesta por los movimientos físicos que es capaz de realizar tales como desplazarse y ubicarse realizando diferentes acciones motrices.

a) Dominio corporal dinámico

Son capacidades propias de la dimensión del desarrollo motor grueso la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz, las cuales implican el desplazamiento del niño con algún grado de dificultad, es decir realizando diversas acciones motrices.

b) Dominio corporal estático:

Para el logro de esta dimensión se requiere del logro de la capacidad de la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación que requieren el

movimiento del niño sin desplazamiento, para autoafirmar su postura y controlar sus movimientos a un nivel más profundo.

Para medir las dimensiones mencionadas se consideran categorías cuyo fin es identificar el nivel de desarrollo motriz grueso que presentan las unidades de estudio, las cuales son:

- Nivel de motricidad gruesa alto

El niño se ubica en esta categoría cuando evidencia su capacidad para el dominio corporal dinámico y estático, realizando acciones motrices básicas sin dificultad siguiendo las indicaciones de la profesora.

- Nivel de motricidad gruesa medio

Cuando el niño evidencia dificultad para realizar acciones motrices ya sean las del dominio corporal dinámico o estático, en acciones motrices que requieran del desplazamiento o la ubicación siguiendo indicaciones de la profesora.

- Nivel de motricidad gruesa bajo

La motricidad gruesa no ha sido desarrollada adecuadamente, por lo que el niño va presentando serias dificultades para desplazarse y ubicarse, capacidades propias del dominio corporal dinámico y estático.

2.2.2. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son las más adecuadas para el desarrollo de las capacidades en los niños nivel de Educación Inicial por tener una naturaleza de juego organizado y sustentado en la premisa de que el niño aprende a través del juego.

2.2.2.1. Concepto de estrategia

En el ámbito educativo la estrategia es definida por Sánchez (2010) como: “Los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido.” (p. 6)

Por otro lado desde la mirada de Campos (2003) la estrategia en pedagogía es “Un procedimiento propositivo e intencional de intervención social orientado a fines específicos, con modulaciones relativas al conocimiento y actividades involucradas, en el contexto de diversos procesos sociales integrados.” (p. 100)

Achury (2008) p. 101 se refiere a las estrategias pedagógicas como:

Aquella que se centra en la dirección científica de la actividad práctica, cognoscitiva y valorativa de los estudiantes; que propicia la independencia cognoscitiva y la apropiación del contenido de enseñanza, mediante procesos de socialización y comunicación, y que contribuye a la formación de un pensamiento reflexivo y creativo, que permita al estudiante operar con la esencia, establecer los nexos y las relaciones y aplicar el cuidado en la práctica social.

Bajo un enfoque constructivista se define a las estrategias dentro de la pedagogía como el conjunto de acciones planificadas y organizadas con el fin de mediar la recepción, decodificación y construcción de conocimientos transmitidos por el docente hacia el estudiante, logrando así una mejor organización del proceso enseñanza-aprendizaje y el final del proceso es la evaluación, que consiste en medir el progreso que tienen los estudiantes hacia el logro del desarrollo de sus capacidades orientadas siempre al desarrollo integral como persona y ciudadano.

2.2.2.2. Tipos de estrategia

Las estrategias pedagógicas se sustentan a través de los siguientes autores y de la siguiente clasificación:

a) Estrategias de Aprendizaje

Estas estrategias son planificadas por los estudiantes y de acuerdo a sus habilidades y estilos de aprendizaje.

Es así que Monereo (2000) citado por Meza (2013) lo define como: “Un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje.” (p. 199)

A su vez Gonzales (2003) p. 3 establece que las estrategias de aprendizaje son:

Un conjunto interrelacionado de funciones y recursos capaces de generar esquemas de acción, que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permiten incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden.

En síntesis las estrategias de Aprendizaje son acciones organizadas por el estudiante para optimizar el proceso de adquisición, reformulación y construcción de un nuevo aprendizaje en base al conocimiento previo que posee teniendo una relación directa con el estilo de aprendizaje que tenga el estudiante.

b) Estrategias de Enseñanza

Este tipo de estrategias son utilizadas por los docentes, recayendo en ellos la responsabilidad de planificarlas en función a la realidad del aula, por ende la pedagoga Gonzales (2003) define a las estrategias de enseñanza como: “Una vía para que la multiplicidad de significados que se trabajan y comparten en la clase conecten el conocimiento privado que el alumno posee con el conocimiento público que el profesor pretende enseñar” (p. 3)

Entonces las estrategias de enseñanza son acciones planificadas, ejecutadas y evaluadas por el docente para preparar el medio más adecuado por el cual el estudiante va a recepcionar la información que le trasmite el docente, logrando así un aprendizaje significativo.

c) Estrategias Lúdicas

Siendo docentes del área de educación inicial es indispensable el uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo de toda la clase, ya que los niños aprenden a través del juego planificado, por ello Sánchez (2010) p. 3 define este tipo de estrategias como una:

Fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario

Jiménez (2002) citado por Bayas (2017) p. 193 “Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.”

Entonces las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades didácticas orientadas al aprendizaje del niño a través del juego, en el que se crean espacios adecuados, seguros, armónicos y amenos propiciando así que el niño descubra y soluciones situaciones problemáticas en interacción con sus compañeros desarrollando sus capacidades sociales, cognitivas y motrices.

- Selección de las estrategia

El empleo o utilización de las estrategias lúdicas son adecuados y pertinentes para el desarrollo de la motricidad en general del niño, ya que es a través del movimiento de su cuerpo que va adquirir el conocimiento y tomar conciencia de las acciones motrices que realiza, así como también el

lugar que ocupa en el espacio y la relación que tienen con los demás elementos que lo rodea, es decir la orientación espacial que abarca la ubicación, el desplazamiento y la representación.

- Frecuencia de empleabilidad

Es la frecuencia con que se utilicen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa del niño va a influenciar en el logro de las capacidades motrices que deben alcanzar para su edad.

2.2.2.3. Concepto del juego

Los niños están en constante movimiento, su curiosidad lo lleva al descubrimiento y vivirían nuevas experiencias, es por ello que la docente de Educación Inicial debe aprovechar estas características y canalizar la energía del niño a través de las estrategias lúdicas, es así que Llul (2009) p. 10 define al juego como:

Una recreación de la vida humana, que a través del hecho de «jugar a...» realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive.

Por otra parte el MINEDU (2009) afirma que el juego es: “Una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.” (p. 13)

El juego es una actividad recreativa libre y espontánea que se emplea para entretenerse y disfrutar momentos amenos, en la que se ven involucrados las habilidades cognitivas y físicas de los participantes, no está sujeto a una de planificación con fines educativos.

2.2.2.4. Importancia del juego

Como ya se ha mencionado, el niño construye el conocimiento a través del juego, es decir que sin actividad lúdica, espacios de recreación y actividades placenteras es complicado lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que Moreano (2016) enfatiza que la importancia el juego recae sobre las habilidades que “Les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.” (p. 12)

Por otra parte Llul (2009) afirma que la importancia del juego es para que el infante: “Madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces.” (p. 27)

Así mismo el MINEDU (2015)b p. 15 afirma que la importancia del juego va a permitir que el niño sea capaz de establecer qué es lo que le agrada o disgusta, generando la relación que existe entre él y medio que lo rodea, desarrollando capacidades sociales, físicas, intelectuales y emocionales, logrando interactuar con sus semejantes bajo normas de conducta adecuadas para su edad.

Se puede entender que el juego es sumamente importante durante el proceso de aprendizaje del niño no solo por propicia la adquisición de conocimiento si no porque también va a desarrollar las diferentes dimensiones que conforman al estudiante como ser humano pensante, social y afectivo que es por naturaleza. Si un niño es privado de jugar y divertirse se va a ver afectado su desarrollo integral.

2.2.2.5. Categorías del juego

El juego según Piaget (1945) citado por Torres (2007) p. 124 propone como categorías al juego de ejercicio, simbólico, juegos de reglas y de construcción.

Así mismo el MINEDU (2009) pp. 14–17 clasifica al juego de la siguiente manera:

a) Juego motor

Es el conjunto de acciones motrices que se centra en el desempeño de la coordinación de las extremidades y las conjugaciones que resulten de ellas. Desarrolla habilidades físicas del niño, en la que se involucran actividades motrices finas y gruesas que finalmente compondrán el desarrollo del esquema corporal del niño. Dentro de esta categoría de juego se puede mencionar a las escondidas, juegos con la pelota, carreras, entre otros y deben ser planificadas de acuerdo al nivel de desarrollo motor del niño aumentar el grado de dificultad si es necesario, cuando el juego motor se desarrolla en grupo y requiere de trabajo en equipo se convierte en juego sociale.

b) Juego cognitivo

Involucra las habilidades mentales del niño, propiciando el análisis, la reflexión y la búsqueda de respuestas frente a un problema planteado o acontecido durante el desarrollo del juego y se evidencia cuando frente a una dificultad en el juego el niño lo interpreta como un desafío y lo soluciona, los juegos apropiados para este tipo de juego son los juegos de memoria, las adivinanzas, los juegos con números, entre otros juegos más, seleccionados de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños.

c) El juego simbólico

Este tipo de juegos, son adecuados para que el niño pueda expresarse de otras formas, a través de un personaje o a la imitación de situaciones que sean de su interés, es frecuente ver que en el sector del hogar los niños y niñas compartan experiencias de la vida cotidiana, como la preparación de alimentos, el rol de padres, así mismo en el sector de dramatización los niños escogen al persona que más les guste y lo imitan realizando onomatopeyas o frases representativas de determinado personaje y son juegos en las que interviene la imaginación del niño y la creatividad para hacer uso de objetos para interpretar situaciones que sean de su interés.

d) Juego social

El juego social puede ser de naturaleza motriz, intelectual o simbólica, ya que dependiendo de cómo se desarrollen esos juegos al requerir del trabajo en equipo forman parte del juego social, por ende los niños podrán desarrollar capacidades como la interacción con sus semejantes, propiciando así el reforzamiento de sus valores como la empatía, el respeto, la resiliencia, entre otros valores más, reconociendo la importancia del trabajo en equipo, y la competitividad sana y no maliciosa.

2.2.2.6. Evolución del juego en infantes

Del mismo modo en que el ser humano pasa por un proceso gradual del desarrollo motor, así también los juegos que pueden ejecutar van aumentando el grado de dificultad según el grupo etáreo al que pertenezcan, es por ello que diversos autores han clasificado los juegos de acuerdo al desarrollo motriz del infante. El MINEDU (2009) p. 19 establece una clasificación de los juegos en funcionales, constructivos, simbólicos y juegos con reglas, siguiendo dicha clasificación se puede interpretar lo siguiente:

a) Juego funcional de 0 a 2 años

Este tipo de juegos está en función al desarrollo inicial del movimiento muscular a través de acciones motrices realizadas con el cuerpo ya que el niño a esta edad realiza movimientos primitivos y carentes de coordinación, por ello de acuerdo a las capacidades que puede desarrollar el niño a esta edad podrá desarrollar la motricidad fina y gruesa y a través de la estimulación oportuna se podrá potenciar su desarrollo a través del juego para que pueda realizar acciones motrices como correr, saltar y a través de la manipulación de objetos haciéndolos rodar, sonar, entre otras acciones más.

b) Juego Constructivo De 2 a 3 años

El niño a esta edad ya ha desarrollado parte de su motricidad fina y gruesa y está en proceso de construcción el esquema corporal, que involucra ambos tipos de

motricidad sumándole la capacidad de orientarse, ubicarse y desplazarse teniendo en cuenta el espacio que lo rodea, por ende es capaz de realizar movimientos más sofisticados y los juegos que realiza tienen un grado de dificultad más elevado por lo que necesariamente en este tipo de juegos se emplean objetos como bloques, tapas, etc., con el fin de construir formas de acuerdo a la imaginación del niño en la que intervienen imágenes mentales correspondientes a su imaginación y creatividad.

c) Juego simbólico De 3 a 5 años

Habiendo desarrollado su coordinación motriz y su creatividad, es que el niño está preparado para conjugar las capacidades desarrolladas y por ende a través de la dramatización, el niño puede interpretar diferentes roles de su interés para emplear este tipo de juegos, se puede utilizar diversos materiales ya sean elaborados como disfraces, máscaras o simplemente tomando objetos del entorno para realizar una interpretación como imitar a la profesora dictando una clase, a su madre cocinando, a otros compañeros, o algún acontecimiento que le haya llamado la atención, a través de este tipo de juegos los niños pueden demostrar interés de qué es lo que desean, cómo se sienten, cuáles son sus temores, sus metas, etc., he ahí su importancia.

d) Juego con reglas de 5 años a más

Ya a los cinco años, el niño ha desarrollado gran parte de su motricidad y del esquema corporal, también ha desarrollado capacidades intelectuales En este punto los niños son capaces de establecer y cumplir reglas de juegos más complejos y de mayor cantidad de participantes empleando sus habilidades motrices y cognitivas a la misma vez.

2.2.2.7. Actividades lúdicas

Flores (2009) citado por Montero (2017) define las actividades lúdicas como “Una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección

y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 77).

MINEDU (2015)b “El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional.” (p. 13)

Por lo mencionado es que se marca la diferencia entre simplemente jugar y el hecho de desarrollar juegos lúdicos porque el juego es innato en el niño y puede realizarse de manera espontánea, no requiere de planificación ni será evaluada, mientras que las actividades lúdicas son acciones organizadas con un fin educativo la cual requiere de planificación, ejecución, seguimiento y evaluación para determinar el logro de los aprendizajes esperados.

2.2.2.8. La lúdica en el aprendizaje

Flores (2009) citado por Montero (2017) define los juegos lúdicos como “Una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 77).

MINEDU (2015)b “El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional.” (p. 13)

Por lo mencionado es que se marca la diferencia entre simplemente jugar y el hecho de desarrollar juegos lúdicos porque el juego es innato en el niño y puede realizarse de manera espontánea, no requiere de planificación ni será evaluada, mientras que el juego lúdico son acciones organizadas con un fin educativo la cual requiere de planificación, ejecución, seguimiento y evaluación para determinar el logro de los aprendizajes esperados.

2.2.2.9. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa

Existen diferentes autores que explican desde su perspectiva los componentes del desarrollo motor, basándose en Moreno (2002) pp. 93–94 establece que los juegos para desarrollar la motricidad gruesa son los de coordinación psicomotriz y juegos de estructuración perceptiva las cuales se explican a continuación:

a) Juegos de coordinación psicomotriz

Son juegos orientados a desarrollar el dominio corporal estático del niño, donde podrá recepcionar y lanzar objetos desde una misma posición, auto controlar su respiración, la contracción y relajación de los músculos dentro del cual se encuentran los siguientes tipos de juegos:

- Juegos de coordinación general
- Juegos de Equilibrio
- Juegos de Ritmo
- Juegos de Coordinación viso-motriz

b) Juegos de Estructuración perceptiva

Son juegos que desarrollarán el dominio corporal dinámico del niño a través de la lateralidad, acciones que requieran de la percepción visual y táctil, el ritmo y la orientación espacial y los tipos de juegos que se deben emplear son:

- Juegos de Tonicidad
- Juegos de Autocontrol
- Juegos de Respiración
- Juegos de Relajación

2.2.2.10. Medición de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas están compuestas por juegos didácticos orientados a un fin en específico, por ello para medir la adecuada selección de las estrategias lúdicas por las docentes es necesario identificar las siguientes dimensiones:

a. Juego:

Abarca el uso y la frecuencia de empleabilidad de los juegos que componen las estrategias lúdicas seleccionadas por las docentes para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

b. Selección de estrategias de coordinación psicomotriz

Son juegos orientados al desarrollo del dominio corporal dinámico, específicamente al desarrollo de las capacidades de coordinación general, ritmo, equilibrio y la coordinación psicomotriz.

c. Selección de estrategias de estructuración perceptiva

Son juegos orientados al desarrollo de las capacidades de tonicidad, respiración, equilibrio, autocontrol y relajación que componen el dominio corporal estático.

Habiendo presentado la información respectiva a las dimensiones consideradas para en esta investigación es que se plantean las siguientes categorías:

- **Estrategias adecuadas**

Las docentes habrán seleccionado adecuadamente las estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños que tienen a su cargo siempre y cuando estén en función a las capacidades del dominio corporal dinámico y estático que debe alcanzar el niño. Así como también en función a los intereses, necesidades y habilidades de los infantes.

- **Estrategias inadecuadas**

Se da cuando las docentes seleccionan deficientemente o de forma inadecuada las estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, es decir que sus estrategias no están en función a los intereses y necesidades de los niños. Así mismo los juegos que componen las estrategias no abarcan las capacidades a desarrollar dentro de los dominios corporales y estáticos.

2.3. Definición de conceptos

- **La motricidad:** es un conjunto de acciones físicas que involucran el movimiento general del cuerpo y que es aprendido a través del paso del tiempo de forma gradual y de diferentes factores que puedan intervenir en el proceso del desarrollo motor, estableciendo una estrecha relación con el desarrollo social, afectivo e intelectual del individuo, siendo la actividad lúdica el medio más adecuado y pertinente para el desarrollo óptimo del esquema corporal del infante.
- **Importancia de la motricidad:** influencia directamente las dimensiones y el desarrollo integral del niño es decir que a un inadecuado desarrollo motor, por diversos factores, van afectar el adecuado proceso de formación de las mismas
- **Motricidad gruesa:** es la capacidad de integrar movimientos corporales para realizar una acción motriz determinada ya sea correr, saltar, trepar, bailar etc, en la que se ven involucrados la coordinación, el equilibrio, entre otros aspectos.
- **Dominio corporal dinámico:** es la habilidad de mover a voluntad todas las extremidades del cuerpo bajo una indicación en específico.

- **Dominio corporal estático:** es el conjunto de movimientos realizados sin la necesidad del desplazamiento de todo el cuerpo, en la que se ven inmersas las siguientes características
- **Estrategia:** conjunto de acciones planificadas y organizadas con el fin de mediar la transmisión de conocimientos del docente hacia el proceso de construcción del nuevo aprendizaje que realiza el estudiante, logrando así una mejor organización del proceso enseñanza-aprendizaje.
- **Estrategia de Aprendizaje:** son acciones organizadas por el estudiante para optimizar el proceso de adquisición, reformulación y construcción de un nuevo aprendizaje en base al conocimiento previo que posee teniendo una relación directa con el estilo de aprendizaje que tenga el estudiante.
- **Estrategias de Enseñanza:** acciones planificadas, ejecutadas y evaluadas por el docente para preparar el medio más adecuado por el cual el estudiante va a recepcionar la información que le transmite el docente, logrando así un aprendizaje significativo.
- **Estrategias Lúdicas:** son un conjunto de actividades didácticas orientadas al aprendizaje del niño a través del juego, en el que se crean espacios adecuados, seguros, armónicos y amenos propiciando así que el niño descubra y soluciones situaciones problemáticas en interacción con sus compañeros desarrollando sus capacidades sociales, cognitivas y motrices.
- **Juego:** es una actividad recreativa libre y espontánea que se emplea para entretenerse y disfrutar momentos amenos, en la que se ven involucrados las habilidades cognitivas y físicas de los participantes, no está sujeto a una de planificación con fines educativos.
- **Importancia del juego:** propicia la adquisición de conocimiento y desarrolla las diferentes dimensiones que conforman al estudiante como ser humano pensante, social y afectivo que es por naturaleza

- **Actividades lúdicas:** son acciones organizadas con un fin educativo la cual requiere de planificación, ejecución, seguimiento y evaluación para determinar el logro de los aprendizajes esperados.
- **Juegos de coordinación psicomotriz:** Son juegos orientados a desarrollar el dominio corporal estático del niño, donde podrá recepcionar y lanzar objetos desde una misma posición, auto controlar su respiración, la contracción y relajación
- **Juegos de estructuración perceptiva:** Son juegos que desarrollarán el dominio corporal dinámico del niño a través de la lateralidad, acciones que requieran de la percepción visual y táctil, el ritmo y la orientación espacial

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1.1. HIPÓTESIS

3.1.1.1. Hipótesis General

Existe una relación significativa entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

3.1.1.2. Hipótesis Específicas

- a) El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, es alto.
- b) Las estrategias lúdicas que se utilizan para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, son adecuadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

3.2. VARIABLES

3.2.1. Identificación de la Variable asociada 1

Nivel de motricidad gruesa

3.2.1.1. Indicadores

Dimensión: Dominio corporal dinámico

Indicadores

Coordinación general

Equilibrio

Ritmo

Coordinación viso motriz

Dimensión: Dominio corporal estático

Indicadores

Tonicidad

Equilibrio

Autocontrol

Respiración

Relajación

3.2.1.2. Escala para la medición de la variable asociada 1

Nivel de motricidad gruesa alto

Nivel de motricidad gruesa medio

Nivel de motricidad gruesa bajo

3.2.2. Identificación de Variable Asociada 2

Estrategias lúdicas

3.2.2.1. Indicadores

Dimensión: El juego

Indicador

Uso de las estrategias lúdicas

Frecuencia de empleabilidad

Dimensión: Selección de Estrategias de coordinación psicomotriz

Indicador

Juegos de coordinación general

Juegos de Equilibrio

Juegos de Ritmo

Juegos de Coordinación visomotriz

Dimensión: Selección de Estrategias de estructuración perceptiva

Indicador

Juegos de Tonicidad

Juegos de Autocontrol

Juegos de Respiración

Juegos de Relajación

3.2.2.2. Escala para la medición de la variable asociada 2

Estrategias adecuadas

Estrategias inadecuadas

3.3. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Tipo

Es de tipo básica o pura.

3.3.2. Diseño de investigación

La investigación presenta un diseño descriptivo asociativo.

3.4. Ámbito y tiempo social de la investigación

3.4.1. Ámbito

Microrregional. La investigación se realizará en las instituciones educativas en el distrito Alto de la Alianza de la provincia de Tacna.

3.4.2. Tiempo social

La investigación se llevó a cabo en el año 2018.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Unidad de estudio

Las unidades de estudio son las docentes de las Instituciones de Educación Inicial del Distrito Alto de la Alianza y los niños de 4 años a su cargo.

3.5.2. Población

La población está constituida por las docentes de las diez instituciones educativas de inicial en el distrito el Alto de la Alianza y 364 niños de 4 años.

3.5.3. Muestra

La muestra está constituida por 222 niños de cuatro años y las docentes responsables de las instituciones educativas de nivel inicial del distrito Alto de la Alianza. La muestra es probabilística con un nivel de confianza de 95%, la selección se hará mediante el muestreo estratificado proporcional.

3.6. PROCEDIMIENTO, TÉCNICA E INSTRUMENTOS

3.6.1. Procedimiento

La información se recoge en forma personal y de primera fuente

3.6.2. Técnicas

Se utilizará la técnica de la observación para recoger la información de las variables de estudio.

3.6.3. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizarán son la lista de cotejo para identificar en qué nivel se encuentra el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años y el cuestionario para identificar cuáles son las estrategias lúdicas que emplean las docentes.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El trabajo de campo de la presente investigación se realizó en las instituciones educativas en el distrito Alto de la Alianza de la provincia de Tacna. Se ha llevado a cabo siguiendo el método o tipo de investigación, básica pura descriptiva en un ámbito microrregional. Se procedió con el trabajo de campo estableciendo los ítems y escalas a aplicar mediante la lista de cotejo correspondiente a la investigación, con el fin de testear las hipótesis planteadas a partir del diseño descriptivo. Para esto se realizó listas de cotejo dirigidas a docentes de las instituciones educativas del distrito alto de la alianza como también a los niños de 4 años a su cargo, el cual se llevó a cabo mediante sesiones de aprendizaje. Las listas de cotejo se realizaron en un promedio de 60 días.

4.2. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADO

Con la finalidad de organizar la presentación de los datos obtenidos, la información procesada se presenta en tablas y figuras, en el siguiente orden:

- Información sobre nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.
- Información sobre las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.
- Relación entre variables: Prueba de estadística
- Comprobación de las hipótesis

A continuación, se presentan el procesamiento de información

4.3. RESULTADOS

4.3.1. Información sobre nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Para recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa ha trabajado con las siguientes dimensiones e indicadores:

- **DIMENSIÓN:** Dominio corporal dinámico

- **INDICADORES:**
 - Coordinación general
 - Equilibrio
 - Ritmo
 - Coordinación viso motriz

- **DIMENSIÓN:** Dominio corporal estático

- **INDICADORES:**
 - Tonicidad
 - Equilibrio
 - Autocontrol
 - Respiración
 - Relajación

La recolección de la información se ha ejecutado a través de una lista de cotejo de 24 ítems, considerando la proporción necesaria para cada dimensión; se ha calculado la confiabilidad con el coeficiente Kuder – Richardson, obteniendo un valor de 0.75 que indica que la lista de cotejo es confiable. (Ver anexo 7).

Para la interpretación se consideró la siguiente escala de medición de la variable

CATEGORÍA	RANGOS
Nivel de motricidad gruesa alto	17-24
Nivel de motricidad gruesa medio	9-16
Nivel de motricidad gruesa bajo	0-8

Tabla 1. Nivel del dominio corporal dinámico que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Alto	158	73.83
Medio	39	18.22
Bajo	17	7.94
TOTAL	214	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

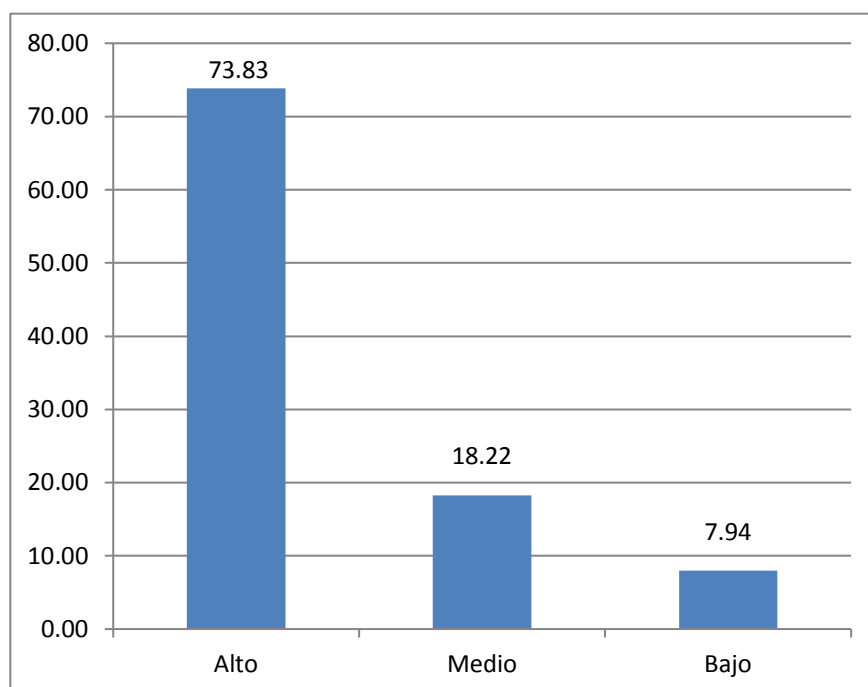


Figura 1. Nivel del dominio corporal dinámico que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 1

INTERPRETACIÓN

En la tabla 1 se presenta información sobre el nivel del dominio corporal dinámico que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. El 73.83% tuvieron un dominio corporal dinámico alto, el 18.22%, un dominio corporal dinámico medio y el 7.94%, su dominio corporal dinámico fue bajo.

En relación a la información anterior se interpreta que, en mayor porcentaje, los sujetos de estudio tienen un dominio corporal dinámico alto, es decir que la mayoría de los estudiantes tienen buena coordinación, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz.

Tabla 2. Nivel del dominio corporal estático que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categoría	f	%
Alto	177	82.71
Medio	27	12.62
Bajo	10	4.67
TOTAL	214	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

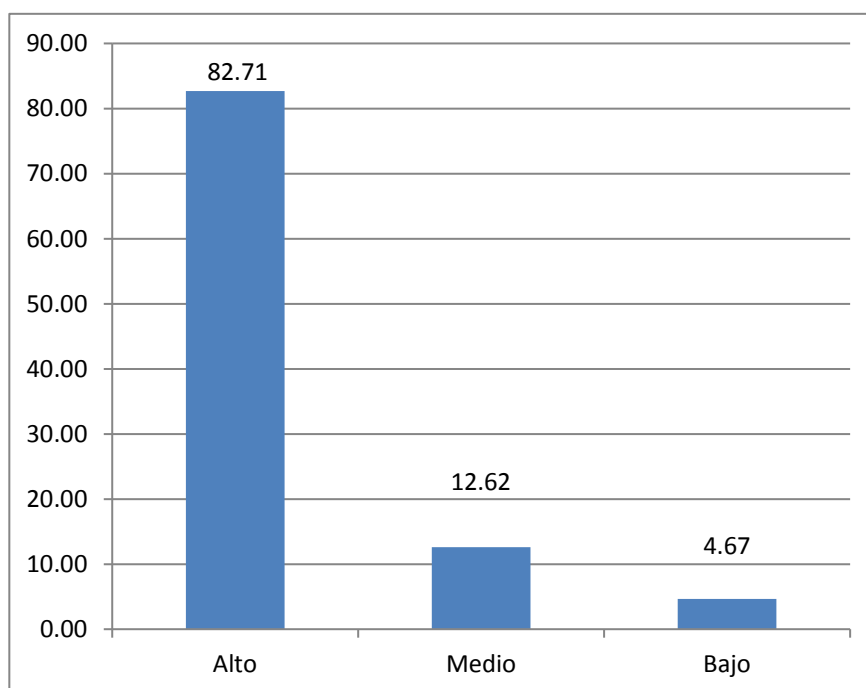


Figura 2. Nivel del dominio corporal estático que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 2

INTERPRETACIÓN

En la tabla 2 se presenta información sobre el nivel del dominio corporal estático que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. El 82.71% tuvieron un dominio corporal estático alto, el 12.62%, un dominio corporal estático medio y el 4.67%, su dominio corporal estático bajo.

Se puede apreciar que el 82.71 tienen un dominio corporal estático alto en relación a su motricidad gruesa, es decir que la mayoría de los estudiantes han logrado desarrollar las capacidades de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.

Tabla 3. Nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Alto	177	82.71
Medio	27	12.62
Bajo	10	4.67
TOTAL	214	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a estudiantes

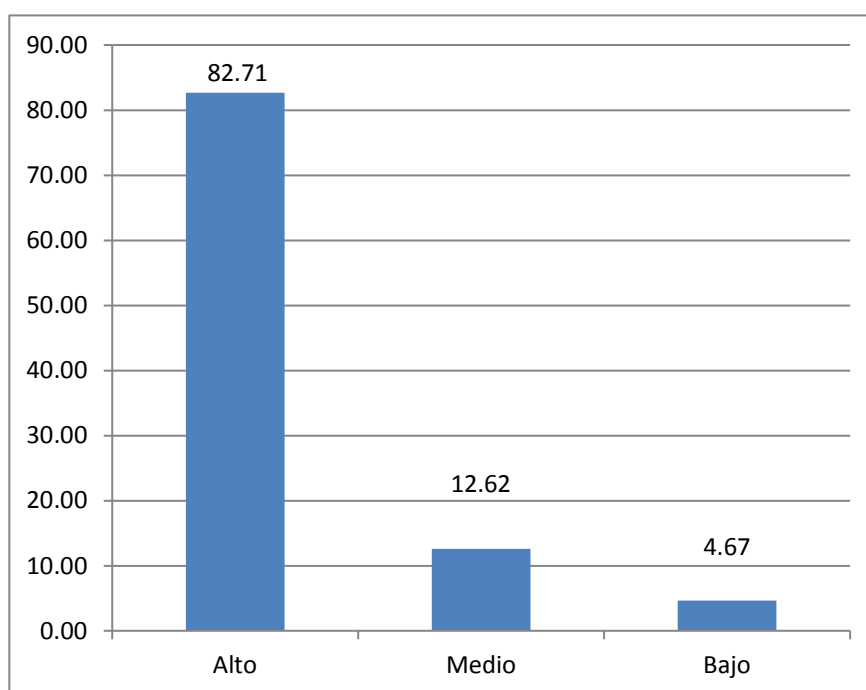


Figura 3. Nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 3

INTERPRETACIÓN

En la tabla 3 se presenta información sobre el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. El 82.71% tuvieron un nivel de motricidad alto, el 12.62%, un nivel de motricidad medio y un 4.67%, un nivel de motricidad bajo.

Por lo que se puede apreciar que una amplia mayoría de los estudiantes de 4 años tienen un buen dominio de la motricidad gruesa. Estos estudiantes han desarrollado un buen dominio corporal dinámico y estático.

4.3.2. Información sobre las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Para el trabajo relacionado con las estrategias lúdicas que seleccionan las unidades de estudio, se han considerado las siguientes dimensiones e indicadores:

- **DIMENSIÓN:** El juego
- **INDICADORES:**
 - Uso de juegos
 - Frecuencia de empleabilidad
- **DIMENSIÓN:** Selección de Estrategias de coordinación psicomotriz
- **INDICADORES:**
 - Juegos de coordinación general
 - Juegos de Equilibrio
 - Juegos de Ritmo
 - Juegos de Coordinación visomotriz
- **DIMENSIÓN:** Selección de Estrategias de estructuración perceptiva
- **INDICADORES:**
 - Juegos de Tonicidad
 - Juegos de Autocontrol
 - Juegos de Respiración
 - Juegos de Relajación

La recolección de la información se hizo en base a las dimensiones establecidas en la investigación y a través de 30 ítems distribuidos proporcionalmente en una lista de cotejo. Se ha calculado la confiabilidad con el coeficiente Kuder-Richarson, obteniendo un valor de 0.77, que indica que el instrumento es confiable. (Ver anexo 8)

La escala utilizada para medir la variable es la siguiente:

CATEGORÍAS	RANGOS
Estrategias adecuadas	16-30
Estrategias inadecuadas	0-15

Tabla 4. Pertinencia de los juegos lúdicos seleccionados por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Juegos adecuados	10	76.92
Juegos inadecuados	3	23.08
TOTAL	13	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a docentes

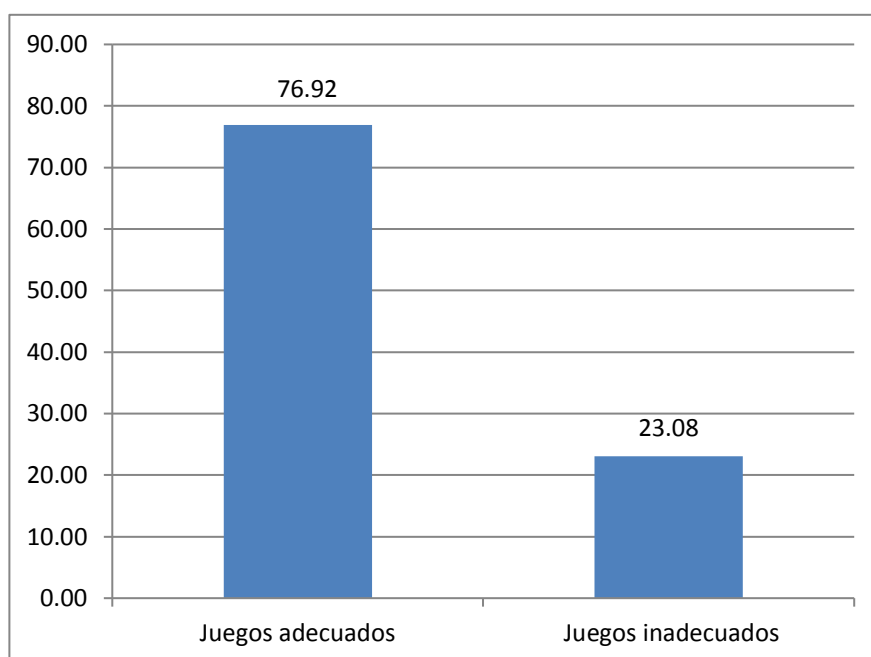


Figura 4. Pertinencia de los juegos lúdicos seleccionados por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 4

INTERPRETACIÓN

En la tabla 4 se presenta información sobre los Juegos lúdicos empleados por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. De los resultados se puede apreciar que el 76.92% de los juegos empleados por las docentes son adecuados y 23.08% son inadecuados.

Es decir que, en mayor proporción, las docentes emplean adecuadas estrategias lúdicas, hay frecuencia en la empleabilidad de los juegos y la duración de las estrategias son las adecuadas. Lo que implica que las docentes seleccionan los juegos en función a las capacidades a desarrollar en los estudiantes.

Tabla 5. Selección de estrategias de coordinación psicomotriz empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Estrategias adecuadas	11	84.62
Estrategias inadecuadas	2	15.38
TOTAL	13	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a docentes.

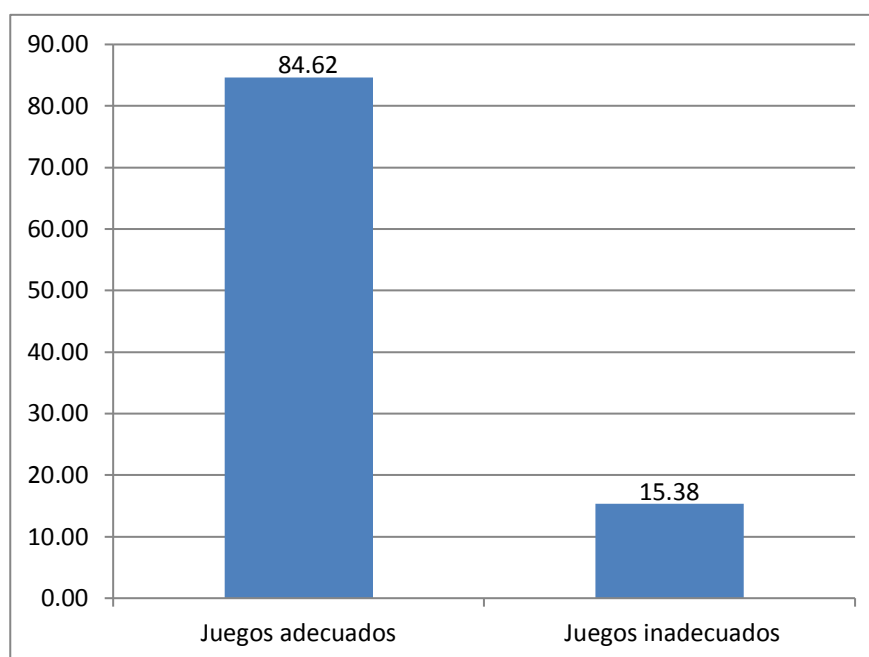


Figura 5. Selección de estrategias de coordinación psicomotriz empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 5

INTERPRETACIÓN

Selección de estrategias de coordinación psicomotriz empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.. El 84.62% de las docentes manejan estrategias adecuadas, 15.38% tuvieron estrategias inadecuadas.

De acuerdo a la información presentada la mayoría de las docentes si manejan estrategias lúdicas adecuadas, es decir que emplean juegos de coordinación general, juegos de equilibrio, juegos de ritmo, así como juegos de coordinación visomotriz.

Tabla 6. Selección de estrategias de estructuración perceptiva empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Estrategias adecuadas	10	76.92
Estrategias inadecuadas	3	23.08
TOTAL	13	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a docentes

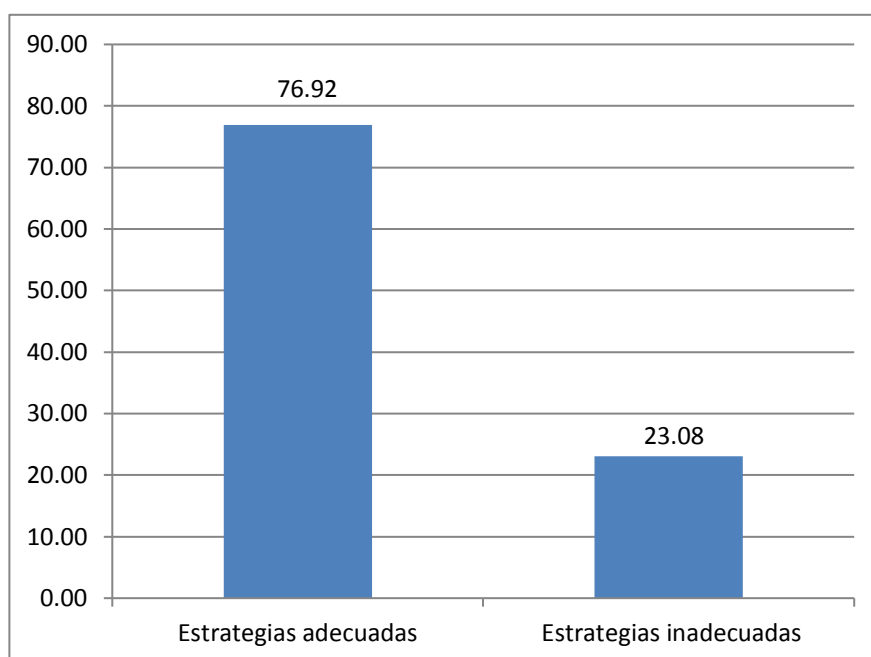


Figura 6. Selección de estrategias de estructuración perceptiva empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 6

INTERPRETACIÓN

En la tabla 6 se presenta información sobre la Selección de estrategias de estructuración perceptiva empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. Se puede apreciar que el 76.92% de las estrategias seleccionadas por las docentes son adecuadas y un 23.08% selecciona inadecuadamente las estrategias.

Por lo que se puede apreciar que, la gran mayoría, de las docentes selecciona adecuadamente las estrategias de estructuración perceptiva para el desarrollo del dominio corporal estático de los niños. Lo cual significa que hay juegos de tonicidad, juegos de autocontrol, juegos de respiración, así como juegos de relajación.

Tabla 7. Estrategias lúdicas empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

Categorías	f	%
Estrategias adecuadas	11	84.62
Estrategias inadecuadas	2	15.38
TOTAL	13	100.00

FUENTE: Lista de cotejo aplicado a docentes

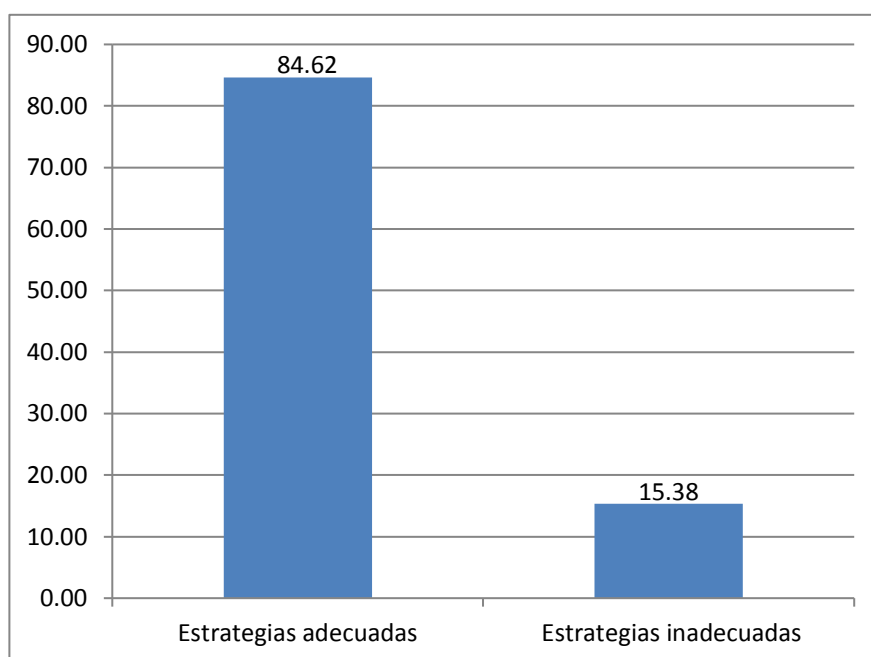


Figura 7. Estrategias lúdicas empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

FUENTE: Tabla 7

INTERPRETACIÓN

En la tabla 7 se presenta información sobre las estrategias lúdicas empleadas por las docentes integrantes de la muestra de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018. Se puede apreciar que el 84.62% de las estrategias lúdicas empleados por las docentes son adecuados y un 15.38% emplea estrategias inadecuadas.

Se puede apreciar que las estrategias lúdicas utilizadas por las docentes son adecuadas, en gran mayoría. Lo que significa que se preocupan en utilizar las estrategias lúdicas frecuentemente, cuidando que la duración de estos sean los adecuados, además los juegos que utilizan son de coordinación general, de equilibrio, de ritmo, así como juegos de coordinación visomotriz, juegos de tonicidad, juegos de autocontrol, juegos de respiración, así como juegos de relajación.

4.4. RELACIÓN EXISTENTE ENTRE EL NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA Y LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS PARA EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA DE TACNA EN EL AÑO 2018.

Prueba estadística

Para comprobar la relación existente entre las variables se trabajó con la prueba del Chi cuadrado.

Tabla 8. Relación existente entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna

MOTRICIDAD GRUESA	ESTRATEGIAS LÚDICAS		TOTAL
	Adecuadas	Inadecuadas	
Alto	150	25	175
Medio	24	5	29
Bajo	0	10	10
TOTAL	174	40	214

Fuente: Elaboración propia.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICAS

Ho: No existe relación entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018

Ha: Existe relación entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018

Tabla de contingencia

Celdas	fo	fe	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo - fe) ² /fe
1	150	142.29	7.7	59.4	0.4
2	24	23.58	0.4	0.2	0.0
3	0	8.13	-8.1	66.1	8.1
4	25	32.71	-7.7	59.4	1.8
5	5	5.42	-0.4	0.2	0.0
6	10	1.87	8.1	66.1	35.4
TOTAL	214	214.00	0.0		45.8

Probabilidad	0.05
gl	2
Valor crítico	5.991
Chi cuadrado	45.8

CONCLUSIÓN: Se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

El valor de Chi cuadrado es mayor que el valor crítico, por lo tanto la Ha es aceptada.

Los resultados alcanzados en la prueba del Chi Cuadrado demuestran que existe una relación significativa entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna

4.5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

En la comprobación de hipótesis se empieza por las hipótesis específicas que permitirán comprobar la hipótesis general.

4.5.1. Comprobación de hipótesis específicas

La hipótesis específica a) señala que:

El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, es alto.

En cuanto a la motricidad Pacheco (2015) concluye que la psicomotricidad: “Integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.” (p. 10), de este modo al desarrollar la motricidad gruesa del niño no solo se trabaja un área netamente física, sino más bien que está relacionada estrechamente con otras dimensiones del ser humano como la emocional y la social, puesto que a través del control de los movimientos físicos el niño podrá participar de los juegos grupales y también controlar el ritmo de su respiración ante una situación de estrés que es un apoyo para que pueda mantener la calma y resolver la situación sin llegar a enojarse.

Luego del análisis de los resultados presentados en la tabla, en ella se aprecian los resultados sobre el nivel de motricidad que presentan las unidades de estudio, el cual en mayor proporción se ubicaron en la categoría “alto”. Los niños lograron demostrar que su desplazamiento y ubicación son pertinentes para su edad, habiendo desarrollado el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático y los elementos que ambas dimensiones engloban como la coordinación general, el ritmo, el equilibrio, la tonicidad, la respiración y la relajación. Solo un porcentaje menor presenta dificultades para realizar movimientos motrices gruesos, las cuales requieren de atención.

Por lo tanto se afirma que la hipótesis específica a), ha quedado comprobada.

La hipótesis específica b) señala que:

Las estrategias lúdicas que se utilizan para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, son adecuadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

El proceso de aprendizaje de los infantes está estrechamente relacionado con los juegos, es decir que el niño aprende a través del juego, por lo que para ello se debe seleccionar estrategias lúdicas durante el ejercicio de la labor docente en el nivel inicial. Jiménez (2002) citado por Bayas (2017) expresa que las estrategias lúdicas “Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.” (p. 193). Resaltando así la importancia que tiene el uso de este tipo de estrategias para el trabajo con niños.

Para la comprobación de dicha hipótesis se requiere de la información presentada en la tabla 7 correspondiente a las estrategias lúdicas empleadas por las docentes participantes de la investigación, en donde se aprecia que el 84.62% de las docentes seleccionan adecuadamente las estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, solo algunas presentan dificultades para dicha acción. Por lo tanto la hipótesis específica b), ha quedado comprobada.

4.5.2. Comprobación de la hipótesis general

La hipótesis general de la investigación afirma que:

Ha: Existe una relación significativa entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

En base a los resultados obtenidos, se puede afirmar que los estudiantes demuestran tener un alto dominio corporal y dinámico en su motricidad gruesa, y que las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para los juegos, estrategias de coordinación y percepción en los niños, son adecuadas para su desarrollo motor.

Esta afirmación se ve reforzada por la prueba del Chi cuadrado que establece que existe una relación significativa entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas que emplearon las docentes de las diferentes instituciones de Educación inicial del Distrito Alto de la Alianza.

Luego de lo expuesto en el párrafo anterior se puede señalar que la Hipótesis General, ha quedado comprobada.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

A continuación, se presenta las conclusiones

PRIMERA

Se ha podido comprobar que los estudiantes de cuatro años de las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito Alto de la alianza en el año 2018, presentan un nivel de motricidad gruesa alto (82.71%). Desarrollando adecuadamente las capacidades de dominio corporal dinámico y estático.

SEGUNDA

Se ha podido identificar que las estrategias lúdicas que se seleccionan para el trabajo con niños de cuatro años de las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza en el año 2018, son adecuadas para la mejora de la motricidad gruesa (84.62%). Desarrollando adecuadamente los componentes de esta motricidad en base a los juegos, estrategias de coordinación psicomotriz y estrategias de estructuración perceptiva.

TERCERA

Se ha comprobado que la relación entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de cuatro años de las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito Alto de la alianza, es significativa. Estos datos se ven respaldados por el resultado de la prueba estadística Chi cuadrado donde el valor calculado es $\chi^2 = 45.8$ y el valor crítico es 5.991.

5.2. RECOMENDACIONES

Los resultados obtenidos en la investigación permiten hacer las siguientes recomendaciones:

PRIMERA

Como resultado de la investigación nos permite proponer como recomendación implementar las estrategias lúdicas en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.

SEGUNDA

Que las autoridades educativas planifiquen capacitaciones y proporcione material lúdico educativo para motivar al personal docente a utilizar las estrategias lúdicas para llevar a cabo con éxito el proceso de aprendizaje.

TERCERA

Realizar una planeación anticipada de las actividades a desarrollar, determinando el tipo de competencia, habilidad, destreza o conocimiento que desea que adquieran los niños, siempre consideran las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achury, M. (2008). Estrategias pedagógicas en la formación de profesionales de enfermería. *Investigación en Enfermería: Imagen y Desarrollo*, 10(2), 97–113.
- Agnota, A. (2015). *Actitud del docente frente al material didáctico y su nivel de uso en niños de 3 a 5 años del nivel Inicial del cono norte de la ciudad de Tacna*. Universidad Privada de Tacna, Tacna. Recuperado de <http://www.upt.edu.pe/upt/web/home/contenido/100000000/65519409>
- Atuncar, D. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. “Virgen de Chapi”*. Universidad nacional de Huancavelica, Tacna.
- Balseca, G. (2015). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucía Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto*. Universidad Central del Ecuador, Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Bayas, F. (2017). Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica. *European Scientific Journal*, 13(26), 180–195.
- Campos, M. (2003). Una estrategia de enseñanza para la construcción de conocimiento científico (EDCC). *Revista del Centro de Estudios Educativos*, XXXIII(3), 93–124. Recuperado de www.redalyc.org/articulo.oa?id=27033304%5Cn
- Comellas, M. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: Recursos pedagógicos*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Gonzales, V. (2003). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. *Pedagogía*

Dinámica, 10, 175. Recuperado de
<https://estrategiasbenv.files.wordpress.com/2012/09/lectura-1.pdf>

Latorre Román, P. A. (2007). La motricidad en Educación Infantil, grado de desarrollo y compromiso docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(7), 1–6. Recuperado de
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2358750&info=resumen&idioma=SPA>

Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Editex.
Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

Mamani, R. (2017). *Significancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial*. Universidad Mayor de San Andrés, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Bolivia. Recuperado de
<http://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mesonero, A. (1994). *Educación Psicomotriz: Necesidad de base en el desarrollo personal del niño*. España: Universidad de Oviedo.

Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193–212.

MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Ministerio De Educación. Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

MINEDU. (2015a). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Personal Social II Ciclo*. Ministerio de Educación. Recuperado de www.minedu.gob.pe

MINEDU. (2015b). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal* (2a ed.). Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de

<http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Perú: MINEDU.

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza : Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1), 75–92. Recuperado de http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/maticas/revistapm/revista_impresa/vol_VII_num_1/editorial_vol7_1.pdf

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para el Aula - IDEA*, 19, 11–12.

Moreno, J. (2002). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Universidad de Murcia*, 69–103. Recuperado de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales* (1° edición). Ecuador. Recuperado de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Sánchez, G. (2010, diciembre). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Marco Ele: Revista de didáctica español lengua extranjera*, 69. Recuperado de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Tapia, J. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la ciencia*, 4(7), 65–68. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5420537>

Tarazona, G. (2015). *Juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. “Catedratic Chupaca”*. Universidad Nacional del Centro del Perú. Recuperado de http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/257/TEDU_08.pdf?se

quence=1&isAllowed=y

Torres, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, 1–91.

UNESCO. (2014). *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo: manual metodológico*. Francia: UNESCO Publishing, 2014. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Educacion.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Motricidad gruesa y estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza. Tacna, 2018.

AUTOR(ES): Georgina Condori Capia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>1. INTERROGANTE PRINCIPAL</p> <p>¿Qué relación existe entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?</p>	<p>1. OBJETIVO GENERAL</p> <p>Establecer la relación existente entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.</p>	<p>1. HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Existe una relación significativa entre el nivel de motricidad gruesa y las estrategias lúdicas utilizadas para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.</p>	<p>1. HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Variable asociada 1 Nivel de motricidad gruesa</p> <p>DIMENSIÓN Dominio corporal dinámico</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación general • Equilibrio • Ritmo • Coordinación viso motriz <p>DIMENSIÓN Dominio corporal estático</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tonicidad • Equilibrio • Autocontrol • Respiración • Relajación <p>Variable asociada 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de investigación Básica • Diseño de la investigación Descriptivo asociativo • Ámbito de Estudio Microrregional. En el distrito Alto de la Alianza • Población Docentes de las diez Instituciones de Educación Educativas de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza y 364 niños de 4 años. • Muestra La muestra está constituida por 222 niños de cuatro años de las instituciones educativas de nivel inicial del distrito Alto de la Alianza y sus respectivas docentes.

<p>2. INTERROGANTES ESPECÍFICAS</p> <p>a. ¿Cuál es nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?</p> <p>b. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas se utilizan en el trabajo con niños de 4 años en las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018?</p>	<p>2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>a. Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.</p> <p>b. Identificar las estrategias lúdicas que se utilizan en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.</p>	<p>2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>a. El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, es bajo.</p> <p>b. Los tipos de estrategias lúdicas que se utilizan para el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018, son adecuados para el desarrollo de la motricidad gruesa.</p>	<p>Estrategias lúdicas</p> <p>DIMENSIÓN El juego</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> •Uso de las estrategias lúdicas •Frecuencia de empleabilidad <p>DIMENSIÓN Selección de estrategias de coordinación psicomotriz</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de coordinación general • Juegos de Equilibrio • Juegos de Ritmo • Juegos de Coordinación visomotriz <p>DIMENSIÓN Selección de estrategias de estructuración perceptiva</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de Tonicidad • Juegos de Autocontrol • Juegos de Respiración • Juegos de Relajación <p>2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Variable asociada 1 Nivel de motricidad gruesa</p>	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo</p>
--	---	--	---	---

			<p>DIMENSIÓN Dominio corporal dinámico</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación general • Equilibrio • Ritmo • Coordinación viso motriz <p>DIMENSIÓN Dominio corporal estático</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tonicidad • Equilibrio • Autocontrol • Respiración • Relajación <p>Variable asociada 2 Estrategias lúdicas</p> <p>DIMENSIÓN El juego</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las estrategias lúdicas • Frecuencia de empleabilidad <p>DIMENSIÓN Selección de estrategias de coordinación psicomotriz</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de coordinación general • Juegos de Equilibrio • Juegos de Ritmo 	
--	--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none">• Juegos de Coordinación visomotriz DIMENSIÓN Selección de estrategias de estructuración perceptiva	
			INDICADORES <ul style="list-style-type: none">• Juegos de Tonicidad• Juegos de Autocontrol• Juegos de Respiración• Juegos de Relajación	

PROTOCOLO INSTRUMENTAL DE LA VARIABLE ASOCIADA 1

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título de la investigación

MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA. TACNA, 2018.

1.2. Investigador (a):

Bach. Susy Georgina Condori Capia

II. INSTRUMENTACIÓN

2.1. Variable asociada a medir

a) Motricidad gruesa

Concepto. Es la capacidad de integrar movimientos corporales para realizar una acción motriz determinada ya sea correr, saltar, trepar, bailar, etc. En la que se ven involucrados la coordinación, el equilibrio, el ritmo, la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

b) Dimensiones e indicadores

Dimensión: Dominio corporal dinámico

Indicadores

- Coordinación general
- Equilibrio
- Ritmo
- Coordinación viso motriz

Dimensión: Dominio corporal estático

Indicadores

- Tonicidad
- Equilibrio
- Autocontrol

- Respiración
- Relajación

2.2. Denominación del Instrumento

Lista de cotejo

2.3. Autor(a)

Susy Georgina Condori Capia

2.3 Objetivo del Instrumento:

Recoger información para identificar el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito del Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

2.4 Escala de medición

La escala utilizada para medir la variable asociada 1 es la siguiente:

CATEGORÍA	RANGOS
• Nivel de motricidad gruesa alto	17-24
• Nivel de motricidad gruesa medio	9-16
• Nivel de motricidad gruesa bajo	0-8

$$R = \frac{PM - pm}{N^{\circ} C}$$

Donde:
 R = Rango
 PM = Puntaje mayor
 Pm = Puntaje menor
 N° C = Número de categorías

Descripción:

- **Nivel de motricidad gruesa alto:** El niño se ubica en esta categoría cuando evidencia su capacidad para el dominio corporal dinámico y estático, realizando acciones motrices básicas sin dificultad siguiendo las indicaciones de la profesora.
- **Nivel de motricidad gruesa medio:** Cuando el niño evidencia dificultad para realizar acciones motrices ya sean las del dominio corporal dinámico o estático, en acciones motrices que requieran del desplazamiento o la ubicación siguiendo indicaciones de la profesora.
- **Nivel de motricidad gruesa bajo:** La motricidad gruesa no ha sido desarrollada adecuadamente, por lo que el niño va presentando serias dificultades para desplazarse y ubicarse, capacidades propias del dominio corporal dinámico y estático.

Anexo 3

Matriz instrumental de la Variable asociada 1: Motricidad Gruesa

Variable asociada 1	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM		Valoración	
					Si	No
Motricidad Gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	1	Se desliza sin dificultad	1	0
			2	Puede desplazarse alternando acciones como caminar y saltar	1	0
			3	Lanza objetos con sus manos hacia una dirección en específico	1	0
		Equilibrio	4	Se desliza anteponiendo un pie tras otro por una línea trazada.	1	0
			5	Patea una pelota en estado de reposo hacia una dirección determinada.	1	0
			6	Se queda quieto en un mismo lugar al escuchar una indicación	1	0
		Ritmo	7	Se mueve al compás de una canción.	1	0
			8	Alterna el movimiento de los brazos y piernas según indicaciones.	1	0
			9	Se detiene inmediatamente cuando la música deja de sonar	1	0
		Coordinación viso motriz	10	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual	1	0
			11	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo podal	1	0
			12	Combina movimientos óculo manuales y óculo podales.	1	0
	Domino corporal estático	Tonicidad	13	Extiende los brazos sosteniendo un objeto	1	0
			14	Levanta las dos piernas y las sostiene en el aire por un determinado tiempo	1	0
			15	Relaja los músculos del cuerpo al seguir una indicación.	1	0
		Autocontrol	16	Esquiva sin moverse un objeto que lo pueda tocar.	1	0
			17	Corre en un mismo sitio y acelera o disminuye la velocidad según indicaciones	1	0
			18	Autocontrola sus movimientos al desplazarse libremente moviendo su cuerpo a la	1	0
		Respiración	19	Sigue indicaciones para acelerar o disminuir la velocidad al respirar	1	0
			20	Inhala, mantiene la respiración y exhala según las indicaciones	1	0
			21	Controla su respiración al realizar variadas acciones motrices	1	0
		Relajación	22	Sigue indicaciones para relajar los brazos	1	0
			23	Sigue indicaciones para relajar las piernas	1	0
			24	Adopta posturas para poner en reposo el cuerpo	1	0

Anexo 4

LISTA DE COTEJO

FINALIDAD: La presente lista de cotejo tiene por finalidad de recoger información para establecer el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de edad de las Instituciones de Educación Inicial del distrito del Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

INDICACIONES: Observa al niño realizando las acciones planteadas y luego marca en el casillero si logró o no logró realizarlas.

ITEMS	SÍ	NO
1. Se desplaza sin dificultad		
2. Puede desplazarse alternando acciones como caminar y saltar		
3. Lanza objetos con sus manos hacia una dirección en específico		
4. Se desplaza anteponiendo un pie tras otro por una línea trazada.		
5. Patea una pelota en estado de reposo hacia una dirección determinada.		
6. Se queda quieto en un mismo lugar al escuchar una indicación		
7. Se mueve al compás de una canción.		
8. Alterna el movimiento de los brazos y piernas según indicaciones.		
9. Se detiene inmediatamente cuando la música deja de sonar		
10. Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual		
11. Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo podal		
12. Combina movimientos óculo manuales y óculo podales.		
13. Extiende los brazos sosteniendo un objeto		
14. Levanta las dos piernas y las sostiene en el aire por un determinado tiempo		
15. Relaja los músculos del cuerpo al seguir una indicación.		
16. Esquiva sin moverse un objeto que lo pueda tocar.		
17. Corre en un mismo sitio y acelera o disminuye la velocidad según indicaciones		
18. Autocontrola sus movimientos al desplazarse libremente moviendo su cuerpo a la velocidad de la música.		
19. Sigue indicaciones para acelerar o disminuir la velocidad al respirar		
20. Inhala, mantiene la respiración y exhala según las indicaciones		
21. Controla su respiración al realizar variadas acciones motrices		
22. Sigue indicaciones para relajar los brazos		
23. Sigue indicaciones para relajar las piernas		
24. Adopta posturas para poner en reposo el cuerpo		

Anexo 5

PROTOCOLO INSTRUMENTAL DE LA VARIABLE ASOCIADA 2

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título de la investigación

MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA. TACNA, 2018.

1.2. Investigador (a):

Bach. Susy Georgina Condori Capia

II. INSTRUMENTACIÓN

2.1. Variable asociada a medir

a) Estrategias lúdicas

Concepto. Son un conjunto de actividades didácticas orientadas al aprendizaje del niño a través del juego, en el que se crean espacios adecuados, seguros, que propician situaciones para la construcción de su aprendizaje..

b) Dimensiones e indicadores

- **DIMENSIÓN:** El juego
- **INDICADORES:**
 - Uso de juegos
 - Frecuencia de empleabilidad
- **DIMENSIÓN:** Selección de Estrategias de coordinación psicomotriz
- **INDICADORES:**
 - Juegos de coordinación general
 - Juegos de Equilibrio
 - Juegos de Ritmo
 - Juegos de Coordinación visomotriz

- **DIMENSIÓN:** Selección de Estrategias de estructuración perceptiva
- **INDICADORES:**
 - Juegos de Tonicidad
 - Juegos de Autocontrol
 - Juegos de Respiración
 - Juegos de Relajación

2.4. Denominación del Instrumento

Lista de cotejo

2.5. Autor(a)

Susy Georgina Condori Capia

2.6. Objetivo del Instrumento:

Recoger información para identificar las estrategias lúdicas que utilizan en el trabajo con niños de 4 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito del Alto de la Alianza de Tacna en el año 2018.

2.7. Escala de medición

La escala utilizada para medir la variable asociada 2 es la siguiente:

CATEGORÍAS	RANGOS
• Estrategias adecuadas	16-30
• Estrategias inadecuadas	0-15

$$R = \frac{PM - pm}{N^{\circ} C}$$

Donde:
 R = Rango
 PM = Puntaje mayor
 Pm = Puntaje menor
 N° C = Número de categorías

Descripción

- **Estrategias adecuadas:** Las docentes habrán seleccionado adecuadamente las estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños que tienen a su cargo siempre y cuando estén en función a las capacidades del dominio corporal dinámico y estático que debe alcanzar el niño. Así como también en función a los intereses, necesidades y habilidades de los infantes.
- **Estrategias inadecuadas:** Se da cuando las docentes seleccionan deficientemente o de forma inadecuada las estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, es decir que sus estrategias no están en función a los intereses y necesidades de los niños. Así mismo los juegos que componen las estrategias no abarcan las capacidades a desarrollar dentro de los dominios corporales y estáticos.

Anexo 5

Matriz instrumental de la Variable asociada 2: Estrategias lúdicas

VARIABLE ASOCIADA 2	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	Valoración		
				Si	No	
Estrategias lúdicas	El juego	Uso de las estrategias lúdicas	1	Para el desarrollo de su motricidad gruesa participa en juegos de estructuración perceptiva y coordinación motriz	1	0
			2	Para el desarrollo de su motricidad gruesa participa en juegos motores y de roles	0	1
			3	La participación del niño en estrategias lúdicas están en función a sus necesidades e intereses.	1	0
		Frecuencia de empleabilidad	4	Está presto a participar en las estrategias lúdicas para desarrollar su motricidad gruesa siempre	1	0
			5	Participa algunas veces en las estrategias lúdicas para desarrollar su motricidad gruesa.	0	1
			6	Solo algunas veces emplea estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.	0	1
	Selección de Estrategias de coordinación psicomotriz	Juegos de coordinación general	7	Participa en juegos que involucran la precisión de los dedos de la mano para desarrollar la coordinación general	0	1
			8	Participa en juegos que requieran del movimiento corporal y desplazamientos para desarrollar la coordinación general.	1	0
			9	Participa en juegos de orientación espacial para desarrollar la coordinación general.	0	1
		Juegos de equilibrio	10	Realiza movimientos voluntarios mientras participa en juegos de equilibrio estático	1	0
			11	Se desplaza en una línea trazada o se muestra quieto bajo determinadas indicaciones durante el desarrollo del juego.	1	0
			12	Puede manipular objetos sin moverse de un mismo sitio según las indicaciones del juego para desarrollar el equilibrio	1	0
		Juegos de ritmo	13	Participa en juegos que requieran del movimiento corporal general en función de un compás para desarrollar el ritmo.	1	0
			14	Participa en juegos que requieran de la socialización para bailar una canción en parejas para desarrollar el ritmo	1	0
			15	Realiza movimientos estáticos y precisos para realizar una acción al ritmo de una canción	0	1
		Juegos de coordinación visomotriz	16	Juega con sus compañeros realizando acciones que involucran el movimiento de la mano y el sentido de la vista para desarrollar la coordinación visomotriz	1	0
			17	Para desarrollar la coordinación visomotriz realiza juegos con movimientos de las extremidades para combinar acciones óculo manuales u óculo podales	1	0
			18	Juega con sus compañeros realizando acciones que involucran el movimiento general del cuerpo para desarrollar la coordinación visomotriz	0	1
	Selección de Estrategias de estructuración perceptiva	Juegos de tonicidad	19	Para el desarrollo de la tonicidad el niño participa en juegos de roles con sus compañeros.	0	1
			20	Participa en juegos con ejercicios de concentración para controlar los movimientos musculares y desarrollar la tonicidad.	1	0
			21	El niño participa en juegos que requieran del autocontrol para desarrollar la tonicidad de su cuerpo.	1	0
		Juegos de autocontrol	22	Participa en juegos que requieran del movimiento corporal voluntario del niño que puede realizar de forma libre	1	0
			23	Participa en juegos que requieran del control emocional del niño con sus compañeros.	1	0
			24	Participa en juegos que requieran del movimiento corporal involuntario del niño que puede realizar de forma libre	0	1
		Juegos de respiración	25	El niño participa en juegos que lo agiten físicamente y le produzca cansancio para poder controlar su respiración solo.	1	0
			26	El niño participa en juegos en donde pueda controlar la respiración a su voluntad.	1	0
			27	El niño participa en juegos en donde requieran de realizar la acción de inhalar y exhalar para controlar la respiración.	1	0
		Juegos de relajación	28	Realiza juegos que requieran de acciones voluntarias que realiza el niño para relajar el cuerpo o partes de él para desarrollar la relajación.	1	0
			29	Participa en juegos donde realiza acciones voluntarias para poner en estado de reposo el cuerpo y así desarrollar la relajación.	1	0
			30	La relajación se desarrolla solo a través de juegos que requieran de poca movilidad del cuerpo para mantenerlo en estado de reposo.	1	0

Anexo 6

Variable asociada 2: Estrategias lúdicas

LISTA DE COTEJO

FINALIDAD: La presente lista de cotejo tiene por finalidad de recoger información para establecer uso de estrategias lúdicas que emplean las docentes a cargo de niños de 4 años de edad de las Instituciones Educativas de Inicial del distrito del Alto de la Alianza de Tacna en el año 2019.

INDICACIONES: Lea atentamente los ítems y marque según crea conveniente.

ÍTEMS	SÍ	NO
1. Para el desarrollo de su motricidad gruesa participa en juegos de estructuración perceptiva y coordinación motriz		
2. Para el desarrollo de su motricidad gruesa participa en juegos motores y de roles		
3. La participación del niño en estrategias lúdicas están en función a sus necesidades e intereses.		
4. Está presto a participar en las estrategias lúdicas para desarrollar su motricidad gruesa siempre		
5. Participa algunas veces en las estrategias lúdicas para desarrollar su motricidad gruesa.		
6. Solo algunas veces emplea estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.		
7. Participa en juegos que involucran la precisión de los dedos de la mano para desarrollar la coordinación general		
8. Participa en juegos que requieran del movimiento corporal y desplazamientos para desarrollar la coordinación general.		
9. Participa en juegos de orientación espacial para desarrollar la coordinación general.		
10. Realiza movimientos voluntarios mientras participa en juegos de equilibrio estático		
11. Se desplaza en una línea trazada o se muestra quieto bajo determinadas indicaciones durante el desarrollo del juego.		
12. Puede manipular objetos sin moverse de un mismo sitio según las indicaciones del juego para desarrollar el equilibrio		
13. Participa en juegos que requieran del movimiento corporal general en función de un compás para desarrollar el ritmo.		
14. Participa en juegos que requieran de la socialización para bailar una canción en parejas para desarrollar el ritmo		
15. Realiza movimientos estáticos y precisos para realizar una acción al ritmo de una canción		
16. Juega con sus compañeros realizando acciones que involucran el movimiento de la mano y el sentido de la vista para desarrollar la coordinación visomotriz		
17. Para desarrollar la coordinación visomotriz realiza juegos con movimientos de las extremidades para combinar acciones óculo manuales u óculo podales		
18. Juega con sus compañeros realizando acciones que involucran el movimiento general del cuerpo para desarrollar la coordinación visomotriz		
19. Para el desarrollo de la tonicidad el niño participa en juegos de roles con sus compañeros.		
20. Participa en juegos con ejercicios de concentración para controlar los movimientos musculares y desarrollar la tonicidad.		
21. El niño participa en juegos que requieran del autocontrol para desarrollar la tonicidad de su cuerpo.		
22. Participa en juegos que requieran del movimiento corporal voluntario del niño que puede realizar de forma libre		
23. Participa con sus compañeros en juegos que requieran del control emocional del niño.		
24. Participa en juegos que requieran del movimiento corporal involuntario del niño que puede realizar de forma libre		
25. El niño participa en juegos que lo agiten físicamente y le produzca cansancio para poder controlar su respiración solo.		
26. Para el desarrollo de su motricidad gruesa participa en juegos de estructuración perceptiva y coordinación motriz		
27. La participación del niño en estrategias lúdicas están en función a sus necesidades e intereses.		
28. Realiza juegos que requieran de acciones voluntarias que realiza el niño para relajar el cuerpo o partes de él para desarrollar la relajación.		
29. Participa en juegos donde realiza acciones voluntarias para poner en estado de reposo el cuerpo y así desarrollar la relajación.		
30. La relajación se desarrolla solo a través de juegos que requieran de poca movilidad del cuerpo para mantenerlo en estado de reposo.		

Anexo 7

Confiabilidad del instrumento para medir la motricidad gruesa

Coefficiente Kuder – Richardson de la lista de cotejo aplicado para recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza.

Se desarrolló de la siguiente forma:

$$r = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{M(K - M)}{KS^2} \right]$$

Donde:

- r = Coeficiente Kuder-Richardson
- K= Puntaje máximo de la prueba
- M= Media aritmética
- S= Desviación estandar de la puntuaciones

$$r = \frac{24}{24 - 1} \left[1 - \frac{19.66 [24 - 19.663]}{24 [12.783]} \right]$$
$$r = \frac{24}{23} \left[1 - \frac{19.66 [4.3375]}{306.8012658} \right]$$
$$r = \frac{24}{23} \left[1 - \frac{85.28609375}{306.8012658} \right]$$
$$r = 1.043478 [1 - 0.277984817]$$
$$r = 1.043478 [0.722015]$$
$$r = \boxed{0.753407}$$

- Instrumento confiable : 0.70 a 1.00
- Medianamente confiable : 0.40 a 0.69
- Rehacer el instrumento : 0.00 a 0.39

Anexo 8

Confiabilidad del instrumento para medir las estrategias lúdicas

Coefficiente Kuder – Richardson de la lista de cotejo aplicado para recoger información sobre la selección de estrategias lúdicas empleadas por las docentes de 4 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito Alto de la Alianza.

$$r = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{M(K - M)}{KS^2} \right]$$

Donde:

- r = Coeficiente Kuder-Richardson
- K= Puntaje máximo de la prueba
- M= Media aritmética
- S= Desviación estandar de la puntuaciones

$$r = \frac{23}{23 - 1} \left[1 - \frac{20.31 \left[23 - 20.308 \right]}{23 \left[9.2308 \right]} \right]$$
$$r = \frac{23}{22} \left[1 - \frac{20.31 \left[2.6923 \right]}{212.3076923} \right]$$
$$r = \frac{23}{22} \left[1 - \frac{54.67455621}{212.3076923} \right]$$
$$r = 1.045455 \left[1 - 0.257525084 \right]$$
$$r = 1.045455 \left[0.742475 \right]$$
$$r = \boxed{0.776224}$$

- Instrumento confiable : 0.70 a 1.00
- Medianamente confiable : 0.40 a 0.69
- Rehacer el instrumento : 0.00 a 0.39

Anexo 9

Estrategias para desarrollar la Motricidad Gruesa de los niños de 4 años

RECOGIENDO MANZANAS



Tiempo : 20 min

Edad : 4 años

Objetivo : Desarrollar la coordinación psicomotriz general

Materiales : Cinta adhesiva de color, unas manzanas y una cesta.

Contenido :

- **Inicio**

Organizar a los niños brindando las indicaciones para desplazarse al patio en donde se desarrollará la actividad.

- **Desarrollo**

Delimitar un área en el que se va a desplazar el niño y dentro de ella con la cinta adhesiva de color hacer una figura de árbol con varias ramas de diferentes largos, cada rama tendrá en la punta una manzana. Deberá organizar a los niños en dos columnas e indicarles que deberán saltar con dos pies por el tronco del árbol, y al llegar a una rama anteponer un pie delante del otro tratando de no pisar fuera de la rama hasta llegar a la manzana, recogerla y llevarla hasta el cesto corriendo.

- **Cierre**

Una vez que todos los niños hayan realizado la actividad deberán contar su experiencia, mencionando qué les gustó y cuál fue el tramo más difícil para ellos.

HUELLAS DE ANIMAL



Tiempo : 20 min

Edad : 4 años

Objetivo : Desarrollar la coordinación psicomotriz de equilibrio

Materiales : Tiza, siluetas de huellas de animales de diferentes colores, silbato.

Contenido :

- **Inicio**

Organizar a los niños brindando las indicaciones para desplazarse al área en el que se realizará la actividad, una vez allí separarlos en dos equipos mixtos.

- **Desarrollo**

Trazar líneas ablicuas en el piso hasta llegar a una de las siluetas de huellas de animal, y ubicar a los equipos en el inicio de cada una de las líneas trazadas, seguidamente al tocar le silbato los primeros niño de cada equipo deberán desplazarse sobre la línea trazada con tiza y tratar de no salirse de ella, avanzando un pie delante de otro, seguidamente al llegar debe esperar el pitazo del silbato para empezar a saltar sobre las huellas de colores, el salto puede hacerse con un pie

- **Cierre**

La actividad finaliza cuando todos los niños han realizado los acciones motrices planificadas y podrán contar su experiencia mencionando cuál fue lo más difícil que tuvieron que hacer.

RAQUETA GLOBO



Tiempo : 20 min

Edad : 4 años

Objetivo : Desarrollar la coordinación viso-motriz

Materiales : Tubo de cartón, cuerda, globos de colores

Contenido :

- **Inicio**

Organizar el aula para realizar la actividad y dar las indicaciones a los niños sobre el desarrollo de la actividad repartiendo los tubos de cartón y el globo atados a una cuerda entre sí.

- **Desarrollo**

Al ritmo de una canción los niños deberán tratar de golpear el globo con el tubo de cartón tantas veces les sea posible, cuando la música pare, ellos deben detenerse y quedarse quietos, y reanudar la actividad al iniciar nuevamente la música.

- **Cierre**

Se finaliza la actividad cuando la canción haya acabado, y los niños devolverán el material a la docente para poder contar su experiencia.

AROS Y RIMAS



Tiempo : 20 min

Edad : 4 años

Objetivo : Desarrollar la estructuración perceptiva de tonicidad

Materiales : Aros, platos desechables, imágenes de animales, siluetas de animales, un sombrero mágico. silbato

Contenido :

- **Inicio**

Ubicar en el patio o en un área espaciosa los 4 aros, dentro de los aros ubicar las imágenes de animales que están en determinada posición. Organizar a los niños brindando las indicaciones para realizar el juego.

- **Desarrollo**

Los niños sacarán del sombrero mágico una silueta de animal, luego la analizará e identificará que animal es, seguidamente, los niños forman dos columnas y al sonar el silbato deberán salir corriendo y ubicar a la imagen del animal que está dentro de los aros, y saltando dentro del aro deberá asumir la postura de la imagen quedándose en esa postura por un determinado tiempo.

- **Cierre:**

Cuando todos los niños del grupo hayan realizado la actividad deberán decir qué animal son mencionando la onomatopeya del animal y regresar a su sitio para que otro compañero realice la actividad.

ÁRBOLES



Tiempo : 20 min

Edad : 4 años

Objetivo : Desarrollar la estructuración perceptiva de relajación

Materiales : Hojas secas, música relajante, equipo musical, mantas

Contenido :

- **Inicio**

Organizar a los niños para realizar la actividad, brindando las indicaciones pertinentes, sentarlos en media luna y preguntarles cómo son los árboles, que pasa cuando el viento sopla fuerte.

- **Desarrollo**

Los niños deben cerrar los ojos y en sus manos deben sostener las hojas secas, a continuación encender el equipo musical del cual sonará música relajante, acompañar la música con voz suave e indicarles a los niños que imaginen que son árboles, y realicen movimientos suaves y lentos, controlando su respiración, relajando el cuerpo, apoyándose de las hojas secas para hacer más real la interpretación.

- **Cierre**

Se finaliza la actividad recostando a los niños sobre las mantas realizando ejercicios de respiración.

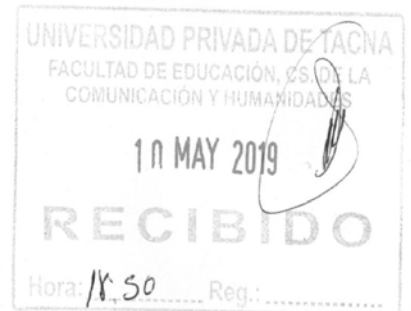
"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

Tacna, 10 de mayo de 2019

Sra.

Mag. Patricia Rosa María Nué Caballero

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES



ASUNTO: Culminación de la Asesoría del trabajo de investigación

REFERENCIA: Resolución N°225-D-2018-UPT/FAEDCOH

De mi consideración:

Me dirijo a usted para hacer llegar un cordial saludo y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que mediante la resolución de la referencia, se me ha designado como asesor del proyecto de tesis titulado "MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA. TACNA 2018", presentado por la señorita Bachiller Susy Georgina Condori Capia, de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Facultad que usted dignamente dirige.

Debo hacer de su conocimiento que luego de las entrevistas y sesiones de trabajo, se ha culminado la labor de asesoría de la investigación, quedando expedito para continuar el proceso de titulación.

Esperando la atención al presente, hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Dr. Marcelino Raúl Valdivia Dueñas
Docente asesor

16 AGO 2019

RECIBIDO

Hora: 16:00

Reg.:

INFORME

AL : Mgr. PATRICIA NUÉ CABALLERO
DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN,
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES.

DE : Lic. SULLMAN MARYOLA LIENDO CHIPOCO
Docente Dictaminador

ASUNTO : Dictamen de Tesis

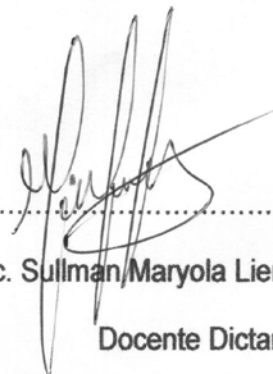
REFERENCIA: Resolución N°114 -D - 2019-UPT/FAEDCOH

FECHA : Tacna, 12 de Agosto del 2019

Tengo el agrado de dirigirme a usted para informar que, en la fecha he culminado el dictamen de la Tesis titulada: "**MOTRICIDAD GRUESA Y ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO CON NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO ALTO DE LA ALIANZA**" presentada por la Srta. Bachiller en Ciencias de la Educación **SUSY GEORGINA CONDORI CAPIA** Luego de levantadas las observaciones, el resultado del dictamen es FAVORABLE.

Es todo cuanto informo a usted para su conocimiento y demás fines que estime conveniente.

Atentamente



.....
Lic. Sullman Maryola Liendo Chipoco

Docente Dictaminador