

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA MOTRIZ
GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL AULA DE KINDER A DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS CALLAO - LEMOS 2023”**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Trabajo para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

AUTOR

Bachiller Steffanny Milagros Reyes Cortez

ASESOR

Mag. Nancy Isabel Vivanco Arones
(<https://orcid.org/0000-0001-5653-2493>)

Lima - Perú
2024

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL AULA DE KINDER A DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INNOVA SCHOOLS CALLAO - LEMOS 2023"

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%

revista.infad.eu

DEDICATORIA

A mi madre, por acompañarme e inspirarme desde el cielo en este nuevo proyecto como parte de mi crecimiento profesional.

AGRADECIMIENTO

A mi madre que siempre me dio su apoyo incondicional y me motivó para seguir adelante y poder alcanzar esta meta. Ella con su amor y paciencia estuvo conmigo en todo momento y ahora desde el cielo me va guiando.

A mi asesora, por su amplio conocimiento y pautas para poder elaborar este proyecto. Su guía ha sido pilares para poder enriquecer esta investigación. Le agradezco su paciencia y su dedicación.

A todos los docentes que han sido parte de mi ruta universitaria, también les quiero agradecer por la transmisión de conocimientos y poder culminar esta etapa universitaria.

Finalmente, agradecer a mi universidad la cual vio mi avance académico requiriendo mi esfuerzo al transcurso de los años de estudios y ahora me ha permitido poder obtener mi título. Agradezco a los directivos los cuales se desempeñaron en su gran función.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación lleva por título “Actividades lúdicas para el desarrollo de la destreza motriz gruesa en los estudiantes del aula de kínder A de la Institución Educativa Innova Schools Callao – Lemos, tiene como objetivo el mejorar la destreza motora gruesa mediante la realización de actividades lúdicas como estrategia didáctica. Esta investigación es de tipo descriptiva debido a que describe los dos objetos de investigación como la aplicación de actividades lúdicas y el desarrollo motor grueso, el diseño metodológico adoptado es una investigación – acción debido a que propone como alternativa de solución que se desarrollen actividades lúdicas para contribuir a la destreza motora gruesa. Para recaudar datos se realizó una encuesta a los docentes y directivos y se evaluó los resultados de las litas de cotejo que se realizó a una muestra de 50 estudiantes de kínder donde se pudo identificar esta problemática; como consecuencia de la aplicación de este proyecto se pudo evidenciar una mejora pasando de un 40% a un 80% en los indicadores de logros esperados y además se observó la aplicación de actividades lúdicas como parte de las sesiones para fortalecer el área motora gruesa generando así una motivación y participación constante de los estudiantes.

Palabras claves: Motora gruesa, psicomotor, juego, habilidades lúdicas, destreza motriz.

ABSTRACT

The present research work is titled “Playful activities for the development of gross motor skills in students in the kindergarten A classroom of the Educational Institution Innova Schools Callao – Lemos, its objective is to improve gross motor skills by carrying out recreational activities as a teaching strategy. This research is descriptive because it describes the two research objects such as the application of recreational activities and gross motor development, the methodological design adopted is an action research because it proposes as an alternative solution that recreational activities are developed for Contribute to gross motor skills. To collect data, a survey was conducted among teachers and directors and the results of the comparison lists carried out on a sample of 50 kindergarten students where this problem could be identified were evaluated; As a consequence of the application of this project, an improvement was evident, going from 40% to 80% in the expected achievement indicators and in addition, the application of recreational activities was observed as part of the sessions to strengthen the gross motor area, thus generating constant motivation and participation of students.

Keywords: Gross motor, psychomotor, play, play skills, motor skills.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
ÍNDICE GENERAL	6
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES	10
1.1. Descripción de la Empresa o Institución	10
1.2. Descripción del Producto o Servicio	11
1.3. Ubicación Geográfica y Contexto Socioeconómico	11
1.3.1. Ubicación Geográfica	11
1.3.2. Contexto Socio Económico	12
1.4. Área de Desempeño	13
1.5. Misión y Visión	14
1.5.1. Misión	14
1.5.2. Visión	15
CAPÍTULO II: Descripción General de la experiencia	16
2.1. Actividad Profesional Desarrollada	16
2.2. Propósito del Puesto y Funciones Asignadas	17
2.3. Aplicación de la Teoría en la Práctica del Desempeño Profesional	18
CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	19
3.1. Descripción de la Problemática	19
3.1.1. Formulación del problema	20
3.1.2. Objetivo general	21
3.1.3. Objetivos específicos	21
3.2. Teoría sobre la problemática	21
3.2.1. Actividades lúdicas	21
3.2.1.1. Lúdicas	21
3.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje	22
3.2.1.3. Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje	23
3.2.1.4. Juego Motor	24
3.2.1.5. Juego Sensorio motor	25
3.2.2. Motricidad gruesa	26
3.2.2.1. Motricidad	26
3.2.2.2. Motricidad gruesa	26
3.2.2.3. Áreas de la motricidad gruesa	27
3.2.2.4. Evolución de las habilidades motrices	28

3.2.2.5 Elementos de la motricidad gruesa	29
3.2.3 Antecedentes	30
3.2.3.1 Internacionales	30
3.2.3.2 Nacionales	31
3.3. Análisis de la Problemática	32
CAPÍTULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES	33
4.1. Descripción de alternativas de solución	33
4.1.1. Diseño Esquemático	33
4.1.2. Estructuración de las acciones de la estrategia por direcciones y fases.	34
4.2. Evaluación de alternativas de solución	35
4.3. Implementación de alternativa seleccionada actividades y procedimientos	35
4.3.1. Fundamentación	35
4.3.2. Objetivos	36
4.3.3. Materiales	36
4.3.4. Metas	37
4.3.5. Recursos	37
4.3.6. Cronograma de actividades	37
4.4. Costo de implementación	40
4.5. Evaluación de factibilidad de la implementación	40
4.5.1. FASE I DIAGNÓSTICO	40
4.5.2. FASE II FAMILIARIZACIÓN	41
4.5.3. FASE III EJECUCIÓN	42
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	46
Anexo 1: Encuesta al docente	46
Anexo 2: Lista de cotejo de la prueba diagnóstica	50
Anexo 3: Secuencia de actividades de aprendizaje	51
Anexo 4: Sesión de aprendizaje de la institución Innova Schools	53

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1: Vista satelital de Innova Schools.....	1
Figura 2: Plan de estudios comprendido en ciclos y niveles	1
Figura 3: Diseño esquemático de fases.....	1
Tabla 1: Acciones que se realizan por direcciones y fases	1
Tabla 2: Cronograma de actividades del proyecto	1

INTRODUCCION

En el desarrollo del infante las actividades motrices juegan un papel importante, desde caminar sobre una línea o coger algún objeto con precisión, este desarrollo de la motricidad gruesa debe ser constantemente estimulado por diversas actividades como por ejemplo las actividades lúdicas. En la actualidad a pesar de conocer la importancia de las actividades lúdicas en la educación de la primera infancia no son empleadas dentro de las sesiones y se priorizan actividades memorísticas; por lo que el presente trabajo titulado Actividades lúdicas para el desarrollo de la destreza motriz gruesa tiene por finalidad incluir actividades lúdicas como estrategia didáctica dentro de las sesiones de aprendizaje para que los estudiantes mejoren el logro de sus aprendizajes debido a que las actividades mediante el juego desarrollarán en los estudiantes seguridad, confianza en sí mismos y una motivación innata lo cual ayuda a desarrollar sus habilidades motrices.

Este trabajo de investigación que busca beneficiar al estudiante y al docente al plantear el uso de estrategias lúdicas para desarrollar un aprendizaje significativo se divide en cuatro capítulos: En el capítulo I denominado Aspectos generales se hace una descripción de la institución, el servicio que brinda, misión y visión de la institución, en el capítulo II Descripción general de la experiencia se relata la experiencia y las funciones de la docente, esto también permitió identificar el problema de esta investigación, en el Capítulo III Fundamentación del tema elegido se hace la descripción del problema, se plantean los objetivos, los conceptos importantes relacionados al proyecto, sustentos teóricos de la investigación y antecedentes nacionales e internacionales. Finalmente, en el capítulo VI Principales contribuciones se explica las acciones a realizar por dirección y las fases, se detalla el proyecto y su cronograma de desarrollo.

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES

1.1 Descripción de la Institución Educativa

A partir del año 2005 Jorge Yzusqui, tras muchos años de desempeño en el rubro de la logística, decide renunciar al cargo de Gerente General de una gran empresa de logística para dedicarse al rubro educación. Es así como inauguró el colegio “San Felipe Neri” ubicado en el distrito de Los Olivos con el apoyo del sacerdote Miguel Ranera. Para el año 2009 se habrían abierto dos colegios más con el mismo nombre uno en Chorrillos y el otro en Villa El Salvador. En el 2010, Jorge Yzusqui se reúne con Carlos Rodríguez Pastor, presidente del grupo Intercorp, quien le propone que su cadena de colegios que ya contaba con unos 846 estudiantes y 38 profesores sea adquirida por “Intercorp” para ser el inicio de una cadena de colegios a nivel nacional con la visión de brindar a la clase media peruana una educación privada de calidad. Es así como ese mismo año se fundó “Colegios Peruanos S.A.C”; luego, en el 2011 se crearía la marca “Innova Schools” para todos los colegios de la cadena.

Actualmente Innova Schools cuenta con 63 sedes en todo el territorio peruano, 39 ubicados en Lima y 24 en las diferentes provincias del interior, la población estudiantil es de 56 849 estudiantes (Pacific Credit Rating, 2023). La sede Innova Schools – Callao Lemos, atiende en los 3 niveles educativos como inicial, primaria y secundaria, con una infraestructura moderna que consta de 18 aulas, dos media lab, área administrativa, mobiliario escolar, 3 almacenes, servicios higiénicos, 4 canchas deportiva, un tópico, una sala de lactancia, una sala de profesores, un laboratorio y un concesionario. Todos estos recursos permiten atender a una población de 900 alumnos aproximadamente distribuidos en los 3 niveles. Este año 2024 la dirección está a cargo del licenciado Wintson Guillen y cuenta con una plana docente de 64 profesores, un equipo

administrativo de 5 profesionales, una enfermera, un personal de limpieza, un personal de portería y vigilancia en turno diurno y nocturno.

1.2 Descripción del Servicio

Innova schools – Callao Lemos es una institución privada que brinda servicios educativos a estudiantes comprendidos entre los 3 y 16 años, distribuidos en los 3 niveles de educación básica regular. Cabe mencionar que, en el nivel inicial, la metodología Berkeley apunta a que el estudiante va a disfrutar de la investigación, con acompañamiento adecuado va a desarrollar su autonomía y estimular su creatividad; en el nivel primaria, de 1ro a 3er grado, se busca generar vínculos y seguridad con los docentes por medio de la propuesta de unidocencia. En este nivel también, se aplica el método singapur para el área de matemática y el método global para Comunicación. De 4to grado en adelante se trabaja por medio de la polidocencia, tanto en el nivel primario como secundaria se aplica la metodología Blended Learning, donde se emplea dos técnicas para lograr los aprendizajes, una de ellas es el solo learning, donde el estudiante con una computadora y programas especializados trabaja por su cuenta y a su propio ritmo, y el otro es el group learning en el cual el estudiante trabaja en equipo apoyándose mutuamente para aprender.

Para lograr alcanzar la propuesta de Innova Schools, se cuenta con una plana docente seleccionados bajos los estándares que la propuesta institucional exige, a la vez cada año los docentes reciben capacitaciones en estrategias pedagógicas según la propuesta institucional.

1.3 Ubicación Geográfica y Contexto Socioeconómico.

1.3.1 Ubicación Geográfica

Innova schools Callao - Lemos, se encuentra ubicada en la provincia Constitucional del Callao, en uno de los distritos con mayor población el Callao, específicamente en la calle Conde de Lemos 327 zona urbana. El centro educativo se encuentra rodeado de lugares concurridos como

el supermercado plaza vea, el condominio Villa Bonita, el mercado, la iglesia Basílica de la Legua y la comisaria La Legua que brinda servicios de seguridad cuando el colegio lo requiere.



Figura 1: Vista satelital de Innova Schools – Callao Lemos. Fuente: Google maps

1.3.2 Contexto Socioeconómico

En cuanto a las actividades económicas, la población chalaca se dedica generalmente al comercio, pesca, transporte urbano, industria debido a las múltiples fábricas que se ubican en la zona, un reducido porcentaje se dedica a la minería y avicultura. En cuanto a la población, en el mayor porcentaje se encuentran ciudadanos entre 35 y 49 años; el 28,9% de la población es menor de 17 años. En cuanto al nivel educativo de la población en general, el 48,6% cuenta con educación secundaria, el 19,9% con educación superior no universitaria y el 18,8% con educación superior universitaria. Por otro lado, la población joven menor a 24 años, según la data, más del 73,9% asiste a una institución de educación básica regular o superior técnico o universitario. Según los grupos de edad comprendidos entre los 6 a 11 años y 12 a 16 años representan más del 60% de la población que asiste a una IE. Por sexo la mayor asistencia a la institución educativa es del sexo masculino.

1.4 Actividad General o Área de Desempeño

Desde el año 2010 se implementó el servicio educativo en la institución Innova Schools en los niveles que se contemplan en el CNEB 2016 y actualmente se atiende a estudiantes de educación inicial, primaria y secundaria en el modelo de jornada escolar regular JER y está organizada de acuerdo con el Plan de Estudios emitido por el Ministerio de Educación comprendido por ciclos y niveles.

Nivel 8	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I

Figura 2: Plan de estudios comprendido en ciclos y niveles según MINEDU.

Para este estudio se ha tomado como referencia a estudiantes que se encuentran dentro del nivel 2 de inicial que corresponde al ciclo II que considera a infantes de 3; 4 y 5 años respectivamente. La entidad educativa cuenta con una población estudiantil de 144 estudiantes los cuales están distribuidos en las aulas según su edad, 44 infantes se encuentran en dos aulas de begginers (3 años) con 22 estudiantes en cada una; 50 infantes agrupados en dos aulas de pre

kínder (4 años) con 25 estudiantes en cada una y 50 infantes agrupados en dos aulas de kínder (5 años) con 25 estudiantes en cada aula. La distribución realizada tiene por objetivo respetar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante acorde a su edad y nivel de madurez. Con respecto al plan de estudios del nivel inicial, este se ejecuta por medio las docentes de aula altamente calificadas con el apoyo de la coordinadora académica, quienes toman como eje principal las sesiones del TRC vivo (plataforma virtual para los docentes de Innova Schools); las sesiones están diseñadas por competencias según el programa de educación que emite el Minedu, también se alinean con la propuesta educativa de la institución.

1.5 Misión y Visión.

1.5.1 Misión

Innova Schools – Callao Lemos tiene como misión formar una generación de estudiantes de educación básica regular con un amplio desarrollo de competencias matemáticas y científicas, pensamiento crítico, capacidad de argumentación y solución de problemas, con sólidos valores, responsabilidad ciudadana y liderazgo orientado al bien común para que de esta manera puedan construir un futuro liderazgo en nuestro Perú. Innova Schools apuesta por una educación peruana de calidad bajo estándares internacionales con la finalidad de formar ciudadanos con sentido ético que puedan enfrentar retos de la sociedad.

Se puede entender que Innova Schools busca un cambio en nuestra sociedad partiendo desde sus estudiantes que son el futuro del país, por ello cuenta con una plana docente altamente calificada, plataformas interactivas, tecnología al alcance de sus estudiantes y una metodología acorde para crear una generación innovadora, con nuevas ideas, inteligente, ética y con liderazgo para construir el futuro del Perú. Es así como la misión de innova se acopla a este trabajo debido a que la plana docente del nivel inicial busca un desarrollo integral en sus estudiantes.

1.5.2 Visión

Innova Schools tiene como visión extender los colegios a nivel nacional e internacional, con una propuesta educativa con liderazgo académico, aplicación de una metodología donde el estudiante es el autor de su aprendizaje, teniendo como herramientas fundamentales la tecnología y los valores innova de esta manera ir formando estudiantes con habilidades sociales que le permitan enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En la actualidad algunas instituciones educativas no ponen como eje principal a los estudiantes y no se les brinda las herramientas necesarias para lograr sus aprendizajes, es por ello por lo que Innova Schools quiere lograr que todos los niños del Perú accedan a una educación de nivel internacional.

Innova Schools reconoce la importancia del juego en la educación de la primera infancia es por ello que cuenta con materiales didácticos y lúdicos necesarios para lograr estos aprendizajes en los pequeños estudiantes.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1 Actividad Profesional Desarrollada

Soy bachiller en educación, en la especialidad de educación inicial, con amplia experiencia en el rubro de la educación básica, cuento con el dominio de diversas estrategias metodológicas en la enseñanza infantil; además, cuento con el dominio del inglés intermedio como segundo idioma gracias a mi paso por las aulas del centro de idiomas del Británico. Empecé mi experiencia en la docencia desde muy joven desempeñándome como maestra de inglés en el nivel inicial en el colegio Regina Pacis en las aulas de 3 y 4 años. En este primer trabajo fue un sin fin de emociones en la cual aprendí mucho sobre el trabajo de planificación de sesiones y el manejo de aula con los niños durante 2 años. Más adelante me desempeñé como docente en el colegio B. GROUP de Carmen de La Legua dictando todos los cursos en excepción educación física e inglés. Fue una bonita experiencia en la cual pude aprender diversas estrategias sobre la pre escritura y sobre todo el trato directo con los padres de familia, esta etapa duró un año, después pasé por un nido reconocido de Jesús María llamado Arco Iris donde tomé más experiencia sobre la labor con los más bebés (1 añito) debido a que era una cuna- jardín – guardería, en esta institución laboré por 3 años de forma destacada. Aprendí sobre el manejo de aula, estrategias conductuales, pude vivenciar el trabajo diferenciado de un estudiante con necesidades educativas diferentes, varias canciones para diferentes momentos de una sesión de clase y sobre todo logré comprender y aprender más sobre una programación anual. Finalmente, llegué a formar parte de la plana docente de Innova Schools -Callao Lemos desempeñándome como docente del nivel inicial desde el año 2018 hasta la actualidad atendiendo todas las necesidades de nuestros estudiantes en las 5 áreas de desarrollo: cognitiva, sensorial, lenguaje, motricidad fina y gruesa. Son ya 6 años que vengo siendo parte de esta familia de Innova Schools Lemos, en la cual he podido aprender sobre el

trabajo en equipo entre los docentes del nivel debido a que siempre se busca una unificación entre las aulas del mismo nivel para evitar comparaciones por los padres, dentro de esta institución se practica mucho la disciplina positiva fue así como me pude capacitar en este aspecto y también fue mi primer contacto con la metodología de singapur la cual en un inicio se me hizo un poco complicado pero ahora ya soy experta en esta metodología. Me siento muy contenta y satisfecha pues cada vez me convengo más de que escogí la mejor carrera.

2.2 Propósito del Puesto y Funciones Asignadas

Mi función principal es lograr que los estudiantes alcancen un nivel logrado y/o destacado en el desarrollo de las diversas competencias según los estándares de cada área asignada del II ciclo del nivel inicial de acuerdo con el Cneb 2016. Dentro del TRC VIVO, plataforma virtual que usamos los maestros de Innova Schools, podemos encontrar las sesiones de clase de las áreas de matemática, ciencia, dpssc, comunicación, tutoría y proyecto integrado que están enfocadas en los contenidos que solicita el Ministerio de Educación – MINEDU. Como docente reviso cada sesión y realizo las adaptaciones necesarias según las necesidades de mi grupo. Asimismo, contamos con las rúbricas de evaluación que nos van a permitir tener un mayor seguimiento del avance de nuestros estudiantes en cada área. Con ayuda de la maestra de apoyo vamos llevando un control y registro sobre los avances y dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de cada actividad de aprendizaje.

Otra de mis funciones es poder implementar los planes de mejora para los estudiantes que requieren algún tipo de ayuda extra en el proceso de aprendizaje, si tuviera algún estudiante con una necesidad educativa especial NEE tengo que realizar las adaptaciones curriculares según él o ella requiera. Todo este trabajo lo realizo de la mano con los psicólogos y la coordinadora académica. Este año me asignaron ser líder de las maestras de todo el nivel de inicial, por tal

motivo una de mis funciones es poder lograr que las maestras tengamos una comunicación asertiva y poder unificar todas nuestras ideas en pro de nuestros estudiantes. De igual manera, ser el nexo de las maestras con el equipo directivo para cualquier requerimiento.

Por último, una de mis funciones es poder conectar con cada padre de familia para que de esta manera trabajar en equipo y así lograr unificar este triángulo tan importante de padres de familia, colegio y docente.

2.3 Aplicación de la Teoría en la Práctica del Desempeño Profesional

Dentro de mis primeros años de experiencia en el rubro de la educación fueron indispensables el dominio de las herramientas teóricas que recibí en mi formación académico profesional para poder enfrentar diferentes situaciones que un docente experimenta en su día a día. Si bien es cierto, en mi primer trabajo las sesiones las realizaba la maestra líder del área. Es el segundo colegio donde trabajé que me pidieron crear sesiones de clase en las cuales teníamos que tener marcados todos los momentos de una sesión y fue bueno poder darme cuenta de que no siempre una sesión logra desarrollarse al pie de la letra al momento de ejecutarla, esto me permitía poder realizar mejoras en mis siguientes planificaciones de clase, además entendí que las actividades de aprendizaje son flexibles y siempre responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en un determinado contexto.

CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

3.1 Descripción del Problema

Las actividades lúdicas son cruciales en la infancia debido a que el juego siempre ha logrado un aprendizaje significativo en los niños. Para Cahuasa (2023). El juego en la educación permite a los niños explorar, experimentar, relacionarse con los demás y su entorno para que vayan adquiriendo conocimientos y habilidades de manera significativa y divertida. Sin embargo, en muchas ocasiones se suele poner en segundo plano la importancia de las actividades lúdicas priorizando la parte teórica del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Gail (2019) la habilidad motora gruesa es la capacidad con la cual se realizan diferentes ejercicios que van a involucran el movimiento de los músculos largos del torso, piernas y brazos. Esto implica la coordinación de dichos músculos con el sistema neurobiológico. Si bien es cierto, en su mayoría los niños realizan estos movimientos con facilidad hay niños que desde bebés presentan dificultad con esta habilidad. El poseer la habilidad motora gruesa limitada va a dificultar el poder realizar diferentes actividades importantes en el ámbito familiar, social y escolar, en ocasiones hasta afecta su autoestima.

En la actualidad los niños se encuentran sumergidos en el avance tecnológico, el uso de celulares, tablets, laptops entre otros, confina al aprendiz a una vida sedentaria, con mínima actividad lúdica motriz. Se sabe que las actividades lúdicas están enfocadas en desarrollar la habilidad motora de los niños, pero están siendo relegadas a pesar de su importancia y todo lo que conlleva. Por otro lado, con la pandemia se acentúa aún más este problema debido a esta nueva forma de enseñanza que surge, niños sedentarios detrás de una pantalla recibiendo una enseñanza remota por medio solo de plataformas.

Según Riquelme (2022) se realizaron estudios internacionales en infantes, se puede observar retrocesos en su coordinación motora, percepción e incluso hasta en la parte emocional producto de la inseguridad en las habilidades motrices. Los expertos hablan hoy en día de niños pandémicos que presentan la característica de no haber desarrollado sus habilidades motoras y el desapego oportuno.

A nivel nacional, a consecuencia de la pandemia, se ha evidenciado dificultad en el desarrollo psicomotor de los infantes menores a 5 años Minsa (2022). En la institución educativa Innova Schools Callao Lemos se pudo observar e identificar que algunos estudiantes presentaban limitaciones en su habilidad motora gruesa e incluso presentaban cuadros de irritabilidad y ansiedad al no poder realizar algunas actividades que implicaban el movimiento corporal, coordinación motora, equilibrio y conciencia corporal. Frente a esta situación nos proponemos formular el problema de indagación.

3.1.1 Formulación del Problema

Problema General

¿De qué manera las actividades lúdicas aportan en el desarrollo de la destreza motriz gruesa en los estudiantes de kínder “A” de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos?

Problemas Específicos

- ¿De qué manera las actividades lúdicas de aprendizaje empleando el juego motor pueden contribuir con el desarrollo de la destreza motora gruesa en los estudiantes de kínder “A” de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos, en el periodo 2023?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas de aprendizaje empleando el juego sensoriomotor pueden contribuir con el desarrollo de la destreza motora gruesa en los estudiantes de

kínder “A” de la de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos, en el periodo 2023?

3.1.2 Objetivo General

Describir el aporte de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el desarrollo de la destreza motora gruesa de los estudiantes de kínder “A” de la de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos.

3.1.3 Objetivos Específicos

- Realizar actividades lúdicas de aprendizaje empleando el juego motor para contribuir con el desarrollo de la destreza motora gruesa en los estudiantes de kínder “A” de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos, en el periodo 2023.
- Realizar actividades lúdicas de aprendizaje empleando el juego sensoriomotor para contribuir con el desarrollo de la destreza motora gruesa en los estudiantes de kínder “A” de la de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos, en el periodo 2023.

3.2 Teoría Sobre la Problemática

3.2.1 Actividades Lúdicas

3.2.1.1 Lúdicas.

Como menciona Acalo (2024) el juego en el niño proporciona placer por ende no va a haber ningún desgaste cognitivo; por tal motivo, el juego es de total importancia en el desarrollo integral del niño ya que va a permitir que el niño desarrolle una variedad de habilidades y conocimientos. En lo cognitivo va a estimular la creatividad e imaginación y a la resolución de

problemas. En lo físico contribuye al desarrollo de las habilidades motoras gruesas. El juego es una parte esencial del desarrollo de un ser humano.

Para Delgado (2020) el juego es una actividad innata que va a aumentar la creatividad en los niños. Estas actividades motrices hacen que el niño interactúe con su entorno y conozca su realidad.

Según Sanz & Cano (2019). El juego es un medio natural para que los niños puedan expresarse. Los niños cuando juegan van ejercitando todas sus capacidades. Ellos se expresan y comunican mediante el juego.

Como mencionan los autores antes citados el juego abarca más allá de una simple diversión, es una actividad innata del niño que va a estimular la creatividad, fomentar la interacción social por medio de los roles, juegos en equipo, normas y promover el bienestar físico como el logro del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños y el bienestar mental brindándole seguridad emocional.

3.2.1.2 Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje

El aprendizaje basado en juegos hace que los estudiantes sean más receptivos al desarrollar habilidades motoras que le permitan tener mayor seguridad y confianza en el mismo.

Andrey (2021) hace referencia en el documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad, a la importancia del juego como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motoras gruesas de los niños. Así mismo, menciona al maestro del futuro como un actor fundamental en este proceso de aprendizaje el cual debe estar capacitado para poder educar estos comportamientos motrices a fin de una mejora en el aprendizaje

teniendo como base el juego motor, de esta manera pasamos de un simple movimiento a una conducta motriz. Para gestionar dichos aprendizajes basado en actividades lúdicas, las instituciones educativas deben de contar con los materiales y recursos necesarios para lograr un buen desarrollo psicomotor. Así mismo contar con espacios accesibles y cómodos que ayuden a la expresión, movimiento, juego y la emoción.

Para Acalo & Pagalo (2024) lo lúdico es un medio que permite explorar, crear y descubrir lo que sucede en el entorno. Por eso por medio del juego se recibe cualquier tipo de información de manera no impositiva y de esa forma se genera un estímulo positivo que abre puertas a un aprendizaje significativo.

Como mencionan los autores las actividades lúdicas brindan un estímulo positivo en los estudiantes logrando así aprendizajes significativos, de esta manera un simple juego o movimiento pasa a ser una conducta motriz que va a ayudar a fortalecer sus habilidades motoras gruesas. Las actividades lúdicas son una gran estrategia metodológica pero los docentes también deben estar capacitados para poder desarrollar en sus sesiones dichas actividades apuntando al desarrollo de una conducta motriz.

3.2.1.3 Beneficios de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje

Minedu (2022) menciona que para Piaget el juego está ligado al desarrollo mental del niño, mediante el cual se va a desarrollar su pensamiento y lenguaje, de igual manera supone una sociabilización con su entorno, permite expresarse y va a disminuir la preocupación, miedo e inseguridades. Los niños siempre van a disfrutar del movimiento, mediante un juego corporal o un juego sensorio motor que le va a permitir ir descubriendo diversas nociones, en la percepción de su cuerpo, aprendiendo a conocerse y valorarse, respetar las diferentes opiniones, intereses y habilidades y de esta manera poder comprender y aceptar que todos los seres

humanos son únicos e irrepetibles. Por otro lado, para Ramírez (2019) el juego puede ser usado como un instrumento de control de conducta y motivación entendiendo así que el juego a nivel educativo va a potenciar la creatividad, controlar la competitividad, permite un desarrollo integral y es motivante.

Según afirman los autores el beneficio de las actividades lúdicas en los estudiantes de la primera infancia son brindar un desarrollo en la parte social del niño porque le va a permitir que interactúe y socialice con su entorno, perder el miedo y/o inseguridades al error o al no poder lograr una actividad y descubrir nociones básicas acerca de su cuerpo y los movimientos que este puede realizar. De esta manera se puede comprender los beneficios que traen consigo la aplicación de actividades lúdicas.

3.2.1.4. Juego Motor

Para Antonio D. Galera (2020) El juego es una participación voluntaria del niño en el cual el espacio y el tiempo son de él. Es así como el juego motor va a ser un conjunto de actividades lúdicas que van a contener conductas motrices enfocadas en los objetivos ligados a la motricidad.

Así es como podemos comprender que el juego motor va a implicar el movimiento de diferentes partes gruesas del cuerpo que van direccionadas a una conducta motriz a desarrollar.

De esta manera podemos clasificar a los juegos motores en:

- Juegos de coordinación psicomotriz que van a apuntar a la motricidad fina, gruesa o ambas.
- Juegos de estructura perceptiva los cuales van a tomar en cuenta lo sensorial, espacio, tiempo, esquema corporal.

- Juego de animación los cuales se realizan como preámbulo alguna actividad
- Juegos generales que van a desarrollar la percepción motriz, habilidades básicas o específicas, cualidades físicas, expresión y corporal.
- Juegos calmantes que van a realizarse al final las sesiones como relajación del cuerpo.

De esta manera podemos clasificar a los juegos de acuerdo con la necesidad que el niño presenta y enfocar las sesiones de aprendizaje según lo antes mencionado. Para que así podamos medir los avances y aprendizajes logrados.

3.2.1.5. Juego Sensorio motor

Según una investigación realizada por el centro Brain Balance menciona que los juegos sensorio-motrices son ejercicios que involucren los sentidos y las partes del cuerpo al mismo tiempo. Esta es una forma poderosa de fortalecer el cerebro. Las actividades sensorio-motrices pueden desarrollar en los niños el tono muscular, fuerza, coordinación, equilibrio, ritmo, reflejos primitivos y posturales.

Es así como el juego sensorio motor va a ayudar a que el cerebro realice grandes conexiones y de esta manera se busque desarrollar no solo las habilidades motoras gruesas sino también los sentidos por medio de diferentes partes del cuerpo. Por tanto, en una actividad motora, por ejemplo: recorrer un camino delgado, la cual está enfocada en trabajar el equilibrio se puede añadir una actividad sensorial como: recorrer un camino delgado de esponjas. Y de esa manera integrar estas dos áreas tan fundamentales en el desarrollo del niño.

3.2.2 Motricidad Gruesa

3.2.2.1 Motricidad

Según Ramirez (2019) la motricidad es el movimiento que realiza el ser vivo desde su nacimiento que va de lo más simple a lo más complejo. El cuerpo se va a mover de forma voluntaria. Por otro lado, la Real Academia Española nos indica que la motricidad es la capacidad del cuerpo para producir un movimiento, la conexión del sistema central nervioso con los músculos va a permitir que ellos se contraigan, por eso podemos mencionar que la motricidad en los seres humanos es una gran necesidad de poder controlar y gestionar los movimientos, y funcionar de manera hábil y eficiente en el mundo.

Por tanto, entendemos que la motricidad es la capacidad que tiene nuestro cuerpo para poder generar un movimiento voluntario donde se va a conectar el sistema nervioso con los músculos del cuerpo. A medida que los niños van creciendo estos movimientos van pasando de lo mas simple a lo más complejo.

3.2.2.2 Motricidad Gruesa

Según el Minedu (2022) la motricidad gruesa es el movimiento muscular donde intervienen las partes gruesas del cuerpo. Galarza (2020) menciona que dichos movimientos son los de locomoción y desarrollo postural. La motricidad gruesa son los movimientos colectivos que van a llevar al niño de la dependencia absoluta a una independencia y control corporal.

Para Spymbey (2022) la destreza motora empieza a manifestarse desde los primeros años de vida, desde el momento que empiezan a controlar el movimiento de su cabeza y tronco presentando aún movimientos torpes, luego irán por las manos y piernas con la intención de ir

preparándose para el ganeo y caminar y de esta manera ir madurando su área motriz. Estos movimientos implican el uso de grandes grupos de músculos.

Por ello, cabe mencionar que el desarrollo de su destreza motora va a depender mucho de la maduración de sus músculos, por tal motivo es fundamental la estimulación y llevar el control necesario para lograr su desarrollo. Es importante entender que a medida que van creciendo los niños van avanzando en la complejidad de su destreza motora gruesa y en su control corporal. Y esto puede verse reflejado en su aspecto social debido a que mayor control de su cuerpo el niño tendrá mayor seguridad para desenvolverse libremente en cualquier situación.

3.2.2.3 Áreas de la Motricidad Gruesa

Para Gutiérrez (2019) la motricidad gruesa presenta las siguientes áreas:

- Lateralidad: Es la capacidad que logra el niño de tener un lado predominante de manera simétrica sobre el otro lado. Noción de izquierda y derecha de manera fluida.
- Espacial: Es la capacidad de organizar y disponer de los objetos en el espacio. Aquí el niño debe mantener e identificar la localización de su propio cuerpo.
- Esquema corporal: Es una capacidad mental del niño de expresar y reconocer su propio cuerpo, realizando desplazamientos y/o movimientos teniendo en cuentas las nociones espaciales.
- Equilibrio: Es la capacidad de controlar los movimientos de forma armoniosa y estética mientras se realiza alguna actividad motriz. Está relacionado con la estabilidad, con una relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.
- Coordinación: Comprende el desarrollo de las nociones, orientaciones y estructuración temporales. Esto quiere decir la conciencia de los movimientos. Aquí también se trabaja

la intensidad, el ritmo, duración y expresión corporal.

El desarrollo adecuado de cada una de estas áreas va a permitir al estudiante poder tener el control de cada uno de sus movimientos de manera idónea. Cabe resaltar que cada niño tiene su propio ritmo de maduración y que de acuerdo con él irá controlando sus movimientos desde lo más simples hasta los más complejos. Por ello en la primera infancia una estrategia didáctica fundamental para poder desarrollar estas áreas es el juego, por medio del juego motor o sensorio motor se pueden lograr aprendizajes de manera innata y sin presiones donde el niño va a ir descubriendo diferentes estímulos.

3.2.2.4 Evolución de las Habilidades Motrices

Para Simbaña. (2022) mencionan que los niños desarrollan sus destrezas motoras en estas 4 fases:

- Primera fase: Comprende de los 4 a 6 años en esta fase el niño va a ser un receptor debido a que va a empezar a comprender el mundo que lo rodea y cómo funciona su cuerpo.
- Segunda fase: Comprende de los 7 a 9 años y en esta fase el niño va desarrollando movimientos más complejos y conformen van avanzando son más perfectos.
- Tercera fase: Comprende de los 10 a 13 años y aquí el niño ya logró todas sus habilidades y lo va a enfocar en lo deportivo.
- Cuarta fase: Comprende de los 14 a los 17 años en esta fase ya el niño se va a encargar de pulir todas sus habilidades y apunta a lo que más le agrade.

Estas fases nos mencionan la relación entre la edad y la necesidad que va a presentar el niño en su desarrollo desde la primera infancia hasta la adolescencia. Así mismo estas áreas van

a contribuir al desarrollo emocional, físico y cognitivo. Las habilidades motoras gruesas son esenciales para lograr las habilidades motoras finas y también para una destreza visomotora y perceptual.

3.2.2.5 Los Elementos de la Motricidad Gruesa

Dominio Estático. Para Montesdeoca (2019) el dominio corporal estático apunta a las habilidades motrices que van a permitir una conciencia corporal, una combinación del tono muscular y el autocontrol. Utilizando las estrategias de relajación y respiración.

Para desarrollar el dominio estático debemos comprender los siguientes términos:

Tono muscular: Es una pequeña contracción entre los músculos que sirven para las actividades de postura y movimiento intencional.

Autocontrol: Capacidad que tiene el niño de autocontrolarse y canalizar toda su energía en una actividad en específico. Implica una buena respiración.

Relajación: Es reducir la tensión muscular, canalizar el ritmo cardiaco y la respiración.

Respiración: Es un proceso que realizamos de manera innata desde el momento de nuestro nacimiento. Si podemos regular nuestra respiración, podremos regular cualquier otra situación.

Dinámica Global. Para (Guerrero 2020) esta coordinación es la demostración más grande de los movimientos corporales que puede llegar a realizar el niño, aquí los movimientos los va a realizar de manera armoniosa y con facilidad pues ya el niño logró una maduración neurobiológica que lo hace conocedor de sus movimientos, además logró una coordinación cognitiva y neuronal que le va a permitir mayor seguridad en el mismo, en su lateralidad y en su coordinación motora.

Como menciona Guerrero aquí el niño ya logra gestionar todos sus movimientos y tener control sobre ellos por ende va a presentar mayor independencia en sus acciones permitiéndoles desarrollar diferentes actividades de acorde a su edad y maduración.

Equilibrio. Es la capacidad que tiene el niño de poder controlar su cuerpo estando en cualquier posición a pesar de la fuerza de la gravedad. El equilibrio implica tonicidad muscular, articulación del cuerpo para poder lograr una consistencia entre el cuerpo, la gravedad y el espacio de esta manera el equilibrio es la postura correcta de cada parte del cuerpo.

Es así como el dominio estático, corporal y el equilibrio van a permitir que el niño vaya explorando y reconociendo cada parte de su cuerpo hasta que pueda lograr el dominio total de este sin ningún apoyo y en total independencia.

3.2.3 Antecedentes

3.2.3.1 Internacionales

Coloma, J. (2022) En su tesis titulada “ *El juego psicomotor y su incidencia en desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Rene Arteaga Cornejo” del cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas*” para obtener el título de Tecnología en Parvularia en el Instituto Tecnológico de Japón – Ecuador, tiene como objetivo el determinar la incidencia del juego psicomotor mediante una investigación de campo para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años, Estudio basado en un enfoque cualitativo – cuantitativo con el cual se busca concientizar la importancia del desarrollo motriz en los primeros años de la infancia.

Barrezueta, M (2022) En su tesis titulada “ *Componente lúdico para el fortalecimiento en el desarrollo motriz grueso en niños de nivel inicial II*” para obtener el grado de Magister en

Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí - Ecuador, el cual tiene como objetivo analizar los componentes lúdicos que ayudan a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del nivel de inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Abelardo Moncayo de la parroquia Colimes del cantón Paján. Estudio basado en un enfoque mixto (cuanti y cualitativo) con un tipo de investigación descriptiva. La conclusión a la cual se llega es la gran importancia del juego dentro del proceso de aprendizaje para fortalecer diferentes habilidades de los niños. Y el rol fundamental de los docentes y padres de familia en este proceso.

3.2.3.2 Nacionales

Flores, B (2022) En su tesis titulada *“El juego como estrategia y la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022”* para obtener el grado de Bachiller en educación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privado Maria Montessori – Arequipa. La cual tiene como objetivo el establecer la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los niños de 5 años de la I.E.I. “Misti” Arequipa 2022. Es un tipo de investigación experimental donde empleando el juego como estrategia se busca mejorar la habilidad motriz. La conclusión a la que se llegó fue que el juego influye de manera positiva en la coordinación motriz de los niños

Artega, M (2021) En su tesis titulada *“Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote”* para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica Los Angeles – Chimbote. La cual tiene como objetivo establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote. Este trabajo presentó una investigación de tipo cuantitativa y un diseño de investigación correlacional. Se llegó a la conclusión que hay una gran relación entre los juegos

infantiles y la motricidad gruesa en los niños de 4 años que muestra una relación muy positiva y fundamental.

Estos antecedentes antes mencionados reafirman sobre la importancia y la relación entre las actividades lúdicas y/o el juego con el desarrollo de la destreza motriz gruesa en los estudiantes de nivel inicial. Resaltando la necesidad de trabajar esta área desde temprana edad para de esta manera lograr que los estudiantes puedan tener un desarrollo integral.

3.3 Análisis de la Problemática

En base a la descripción de la problemática sobre el desarrollo de la destreza motora gruesa en los niños de preescolar, los antecedentes tanto nacionales como internacionales y la teoría respecto a las actividades lúdicas y el desarrollo motor grueso. Se hace necesario realizar un profundo análisis de lo antes mencionado, para encontrar los procesos y las estrategias adecuadas que con lleven a alcanzar los objetivos deseados propuestos en el presente trabajo de investigación, que se plantea como objetivo general describir el aporte de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el desarrollo de la destreza motora gruesa de los estudiantes de kínder “A” de la de la institución educativa Innova Schools Callao Lemos.

CAPÍTULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

4.1 Descripción de la Alternativa de Solución

4.1.1 Diseño Esquemático

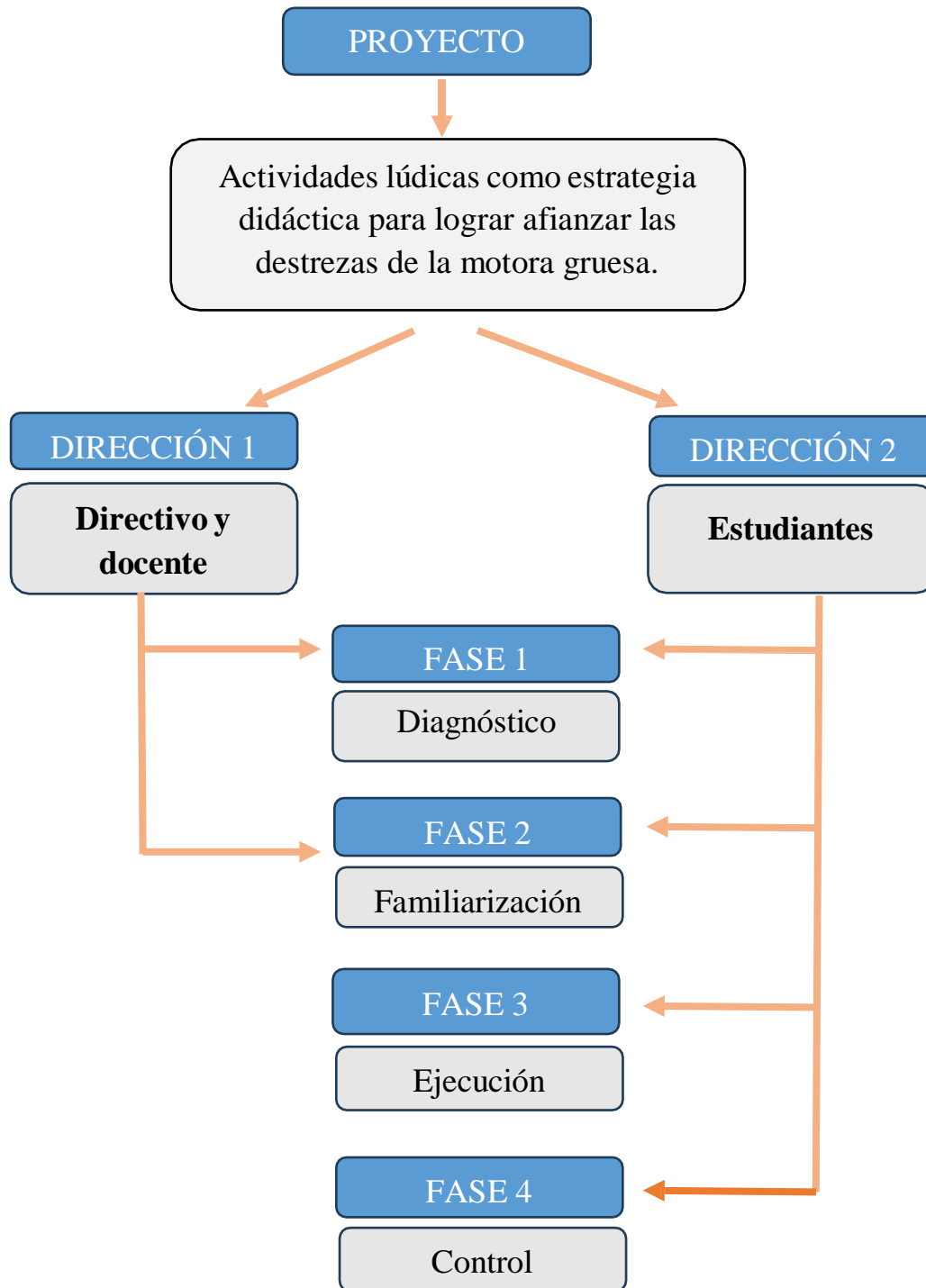


Figura 3: Elaboración propia

4.1.2 Estructuración de las Acciones de la Estrategia por Direcciones y fases.

Tabla 1

Acciones que se realizarán por dirección y fases.

Fases	Dirección 1	Dirección 2
	Preparación a los docentes y directivos	Actividades con los estudiantes
Fase 1 Diagnóstico	Se realizará una encuesta a los docentes y directivos respecto al conocimiento de las actividades lúdicas como estrategias didácticas.	Realizar pruebas diagnósticas mediante ejercicios motores que permitan comprobar las destrezas motoras de los estudiantes. Revisar la evaluación de salida del año anterior.
Fase 2 Familiarización	Se realizará charlas de sensibilización para que comprendan la importancia de las actividades lúdicas como estrategia didáctica. Al finalizar se brindará un link de satisfacción	Se desarrollará una sesión de sensibilización para que los estudiantes se involucren en las actividades del proyecto.
Fase 3 Ejecución		Se realizarán sesiones de aprendizaje incluyendo actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas motoras gruesas.
Fase 4 Control		Recolectar datos obtenidos en las listas de cotejo de cada una de las actividades.

Nota: En esta tabla se detallan las acciones que se van a realizar con cada dirección de acuerdo con la fase en la que se vaya desarrollando el proyecto.

4.2 Evaluación de la Alternativa de Solución

De acuerdo al análisis de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica de la investigación, se planteó el diseño el proyecto de aprendizaje “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para lograr afianzar las destrezas de la motora gruesa” que tiene como objetivo realizar actividades que incluyan el desarrollo del equilibrio, de la lateralidad, del espacio y del esquema corporal en los niños de 5 años de la Institución Educativa Innova Schools – Callao Lemos, mediante la aplicación de actividades lúdicas en favor al desarrollo motor grueso. Cabe resaltar la importancia de lo lúdico en la vida del estudiante debido a que, por medio de este, los estudiantes pueden lograr tener un aprendizaje significativo de manera innata. Lo lúdico en los niños hace que sientan una motivación constante y que disfruten del aprender y es así como toda situación de aprendizaje será enriquecedora.

4.3 Implementación de Alternativa Seleccionada, Actividades y Procedimientos

Proyecto: “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para lograr afianzar las destrezas de la motora gruesa”

4.3.1 Fundamentación

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar la destreza motora gruesa como, el equilibrio, el espacio, la lateralidad y esquema corporal siendo estas las principales áreas del desarrollo motor grueso. Este proyecto nace a partir de la necesidad de aportar en el desarrollo integral de la motora gruesa en los niños debido a que esto les ayudará en la coordinación, equilibrio, mejora del tono muscular y resistencia en el desarrollo de diferentes actividades cotidianas, así como en sus actividades sociales. Para lograr este objetivo se proponen actividades

lúdicas como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje, así como materiales concretos y lúdicos que motiven a los niños y permitan el desarrollo de los objetivos planteados.

4.3.2 Objetivos

- Recaudar información donde se evidencia la presencia del problema mediante diferentes recursos para poder generar acciones que lleven a mejorar esta problemática.
- Concientizar a la comunidad educativa para la participación en este proyecto que tiene como finalidad mejorar el desarrollo motor grueso en los niños.
- Realizar sesiones de aprendizaje que incluyan el juego para que de manera lúdica e innata puedan desarrollar su equilibrio, coordinación, control de su esquema corporal y así mejorar su motora gruesa.

4.3.3 Materiales

- Aros pequeños y grandes
- Arcos
- Conos
- Pelotas grandes y pequeñas
- Obstáculos
- Túnel
- Alfombra
- Barra de equilibrio

4.3.4 Metas

Niños	15
Niñas	10
Total	25

4.3.5 Recursos

Humanos: director, coordinadora, profesoras, auxiliares y niños (as)

Económicos: Aportes propios

4.3.6 Cronograma de actividades

Tabla 2

Cronograma de actividades del proyecto

N°	Actividades	Propósito	Cronogramas											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
Fase 1: Diagnóstico			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
Dirección 1														
1	Seleccionar los implementos a utilizar.	Identificar el instrumento de evaluación más apropiado para recojo de información.	20											
2	Elaborar las encuestas para los docentes.	Definir los ítems para cada pregunta.	22											
3	Aplicar las encuestas.	Recaudar información acerca del proyecto.	24											
4	Tabular y analizar resultados	Identificar los resultados de cada ítem y relacionarlo con la problemática.	27											

N°	Actividades	Propósito	Cronogramas									
Dirección 2			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1	Seleccionar los recursos para usar.	Identificar el instrumento más adecuado para la problemática Revisar pruebas de salida	24									
2	Elaborar lista de cotejo para los estudiantes.	Definir los ítems a evaluar en cada área.	28									
3	Aplicar el instrumento a los estudiantes.	Obtener resultados acerca del desarrollo motor grueso.	31 Al	4								
4	Tabular y analizar resultados.	Identificar el porcentaje de los resultados		7								
5	Realizar conclusiones.	Comprender la repercusión del desarrollo motor grueso.		10								
Fase 1: Diagnóstico												
Dirección 1												
1	Presentación del proyecto al directos y coordinadora	Obtener la aprobación del director.		12								
2	Enviar las invitaciones para el taller de la sensibilización a los docentes	Lograr una participación de los docentes.		14								
3	Elaborar el desarrollo del taller de sensibilización.	Detallar los temas a tratar.		17								
4	Desarrollar el taller “Apliquemos estrategias lúdicas para mejorar la destreza motora gruesa”	Hacer partícipe a los docentes del desarrollo del proyecto.		19								

N°	Actividades	Propósito	Cronogramas																	
5	Aplicar la encuesta de satisfacción del taller.	Identificar el impacto del taller en los docentes.		19																
Dirección 2																				
1	Planificar la sesión de sensibilización de los estudiantes.	Definir la ruta de la sesión.		24																
2	Desarrollar la sesión de sensibilización.	Involucrar a los estudiantes en actividades relacionadas con el proyecto		26																
Fase 3: Ejecución																				
Dirección 2																				
1	Planificar el proyecto de aprendizaje para los estudiantes.	Definir los recursos necesarios a utilizar.			1															
					al															
					5															
2	Desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Incentivar y motivar a los estudiantes para una participación activa.			8	5	3													
					15	12	10													
					22	19	12													
					29	26	14													
Fase 4: Control																				
Dirección 2																				
1	Tabular y analizar resultados.	Obtener resultados de los logros obtenidos.								17										
										al										
										21										
2	Elaborar las conclusiones.	Reconocer el efecto de las actividades lúdicas y el desarrollo motor grueso.											24							

Nota: En esta tabla se aprecia el cronograma detallado de las actividades que se realizarán en el transcurso del año en cada fase y dirección.

4.4 Costo de Implementación

Según Diana Frederick (2021) los recursos son las herramientas con las cuales una empresa puede lograr sus objetivos por medio de un proceso de organización que va a contribuir directamente con la ejecución de las metas. La importancia de los recursos recae en todas las contribuciones que brindan para lograr los objetivos, debemos tener en cuenta que estos recursos deben ser administrados de manera correcta y eficaz. Por ende, los principales recursos son: recursos financieros, materiales, humanos y tecnológicos los cuales deben ser organizados correctamente para asegurar su buen funcionamiento optimizando así las operaciones productivas de la empresa.

Por tanto, el presente trabajo de investigación se llevo a cabo sin generar costos monetarios debido a que la institución contaba con los materiales necesarios y solo se realizaron adaptaciones a algunos materiales, de esta manera no hubo necesidad de adquirir nuevos materiales. Además tratándose de una investigación enfocada en el juego fue factible el desarrollo de las actividades sin necesidad de una inversión.

4.5 Evaluación de Factibilidad de la Implementación

4.5.1 Fase I: Diagnóstico

En esta fase de diagnóstico se utilizó las pruebas de salida del año anterior en las cuales se pudieron evidenciar estudiantes que presentaban dificultad en el equilibrio y en el conocimiento de su esquema corporal; en las encuestas a los docentes y directivos con la finalidad de conocer su opinión referente a la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo motor grueso, en la primera parte de la encuesta en relación al conocimiento de actividades lúdicas en sesiones de aprendizaje, se obtuvo que el 10% de docentes aplican en sus sesiones actividades lúdicas que

motiven a sus estudiantes en diferentes áreas, el 50% planifica actividades lúdicas en algunas sesiones y el 40% no suele tener en cuenta momentos lúdicos dentro de sus sesiones. Por otro lado en la parte de la encuesta con relación al desarrollo motor grueso en sus estudiantes, se obtuvo que el 70% de estudiantes presentan al menos 1 dificultad en unas de las áreas del desarrollo motor grueso y el 30 % de estudiantes no han manifestado mayor dificultad sin embargo aún hay que fortalecer esa área. Esta fase nos permitió recoger información importante relacionada a la problemática del proyecto propuesto.

4.5.2 Fase II: Familiarización

En esta fase se realizó un taller de sensibilización a los docentes y equipo directivo, tras la cual se realizó una encuesta de satisfacción para conocer las opiniones y su predisposición hacia las actividades lúdicas en favor al desarrollo motor grueso. Los resultados fueron positivos y favorables debido a que se reflejó que el 95 % de docentes manifestaron que el taller habría cumplido con sus expectativas y se sentían totalmente convencidos de generar actividades lúdicas como una estrategia didáctica dentro de sus sesiones. El 90% de docentes comparten que es de real relevancia el poder fortalecer la destreza motora gruesa en los estudiantes, teniendo en cuenta el juego como herramienta didáctica. Este alto porcentaje de aprobación evidencia el apoyo de docentes en este proyecto.

De igual manera se realizó una sesión de sensibilización a los estudiantes los cuales se mostraron muy motivados en el desarrollo de la sesión. Esto se pudo evidenciar en su participación activa t en que estuvieron motivados durante toda la sesión. Esta fase nos ayudó a poder concientizar y asegurar la participación tanto de docentes como de los estudiantes para este proyecto.

4.5.3 Fase III: Ejecución

En esta fase se llevo a cabo el proyecto “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para lograr afianzar las destrezas de la motora gruesa”. El cual fue diseñado para abordar las dificultades identificadas en la fase del diagnóstico, por lo cual el principal enfoque de esta fase es poder medir la efectividad del proyecto mediante el análisis de los resultados conseguidos en las 12 sesiones de aprendizaje, en la primera sesión titulada “Tocamos el balón con diferentes partes del cuerpo” nos sirvió para conocer el nivel inicial de los estudiantes con relación al conocimiento de su cuerpo. Se recaudo información mediante una lista de cotejo en la cual se evidenció que el 55% de los estudiantes obtuvieron aprendizajes logrados, mientras el 25% se encontraba en proceso y el 20 % en inicio, estos resultados se compararon con los alcanzados en la última sesión de aprendizaje titulada “Circuito con barras de equilibrio” la cual fue la culminación del proyecto, en esta sesión se evidenció por medio de la lista de cotejo que el 80% de estudiantes alcanzaron aprendizajes logrados y el 10% se encontraba en proceso. En esta fase se pudo aplicar y desarrollar con éxito el proyecto que buscaba afianzar el desarrollo de la destreza motora gruesa.

CONCLUSIONES

Primera: Las actividades lúdicas como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje relacionadas al desarrollo motor grueso resultaron muy positivas porque se mantuvo a los estudiantes motivados y fortaleció la confianza en sí mismos. Esta afirmación se puede corroborar con los resultados finales obtenidos luego de la realización de las actividades donde se obtuvo que el 90 % de estudiantes consiguió un logro destacado.

Segunda: Dentro de las actividades de ejecución se pudo evidenciar que el juego motor es un gran aporte en el desarrollo de la motora gruesa en la primera infancia. Esto se evidenció en el gran número de estudiantes que lograron consolidar su equilibrio, coordinación, lateralidad y esquema corporal mediante actividades lúdicas relacionadas a estas áreas.

Tercera: El juego sensorio motor fue una de las actividades donde los estudiantes mostraron mayor interés y disfrutaron mucho. Esto se pudo confirmar en las interacciones que había entre los estudiantes donde cada uno de ellos se expresaba, perdía el miedo, disfrutaba del movimiento y respetaban turnos y las diferentes opiniones entendiendo así la diversidad de los seres humanos.

Cuarta: El implementar las actividades lúdicas brindó a los estudiantes mayor seguridad y confianza en sí mismos. El desarrollo motor grueso en los primeros años de vida es fundamental y por medio del juego corporal o sensorio motor el niño va a ir descubriendo diferentes nociones teniendo siempre un estímulo positivo que va a generar grandes aprendizajes.

RECOMENDACIONES

- El Ministerio de Educación debería implementar capacitaciones o talleres gratuitos para los docentes orientados en estrategias didácticas que tengan como eje principal el juego. Estas capacitaciones deben brindar información tanto teórica como práctica, de esta manera poder asegurar que los docentes han adquirido estos nuevos conocimientos y así puedan aplicarlos en sus aulas.
- Los directivos deben motivar a los docentes a planificar estrategias innovadoras dentro de sus programaciones de clase. De esta manera dejamos de lado la educación tradicional y abrimos clases innovadoras, lúdicas y con aprendizajes significativos. Así mismo deben incentivar a los docentes para que tengan como objetivo lograr un aula donde los estudiantes son autores de sus propios aprendizajes.
- Los docentes de educación inicial deben motivar a los estudiantes mediante el juego para que los aprendizajes sean adquiridos de manera innata y así logren alcanzar las metas propuestas. Los docentes deben asegurar que sus clases sean innovadoras, lúdicas y con alto nivel cognitivo. Deben realizar proyectos psicomotores para poder fortalecer y ejercitar las habilidades motoras.
- Realizar dentro de la institución educativa talleres sobre juegos psicomotores para que puedan sociabilizar e interactuar entre los estudiantes, docentes y hacer partícipes a los padres de familia de los aprendizajes de sus hijos. La institución debe brindar los espacios y/o materiales que sean necesarios para hacer posibles estos talleres lúdicos.

REFERENCIAS

- Delgado, T. (2020). El juego psicomotor infantil . Lima: Rumbo
- Bernate, J. A. . (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad . *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Sanz Cano PJ. El juego divierte, forma, socializa y cura. *Rev Pediatr Aten Primaria*. 2019;21:307-12.
- Martín Sánchez, B., Pacheco Sanz, D. I., Canedo García, A., Bleye Varona, Y., & Gago Morate, Ángela. (2020). El trabajo por proyectos a partir del juego por rincones: planificación y puesta en marcha. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 167–176. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v2.1829>
- Acalo Pagalo, E. A. (2024). *Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Maestría en Educación mención Educación Inicial).
- Ramírez, D. (2019). Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años. Huallanga.
- SPYMBEY. (15 de Febrero de 2022). SPYMBEY. Obtenido de <https://spimbey.com/es-mx/blog/what-is-motor-development-and-howcan-we-strengthen-it/>
- Galarza, B. (2020). Motricidad y su influencia en el desarrollo infantil. Panama: Roca
- Montesdeoca, E. (2019). Dominio Corporal estatico en la infancia. Colombia: Lemon
- Guío Gutiérrez, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45, 1119–1126. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.90023>
- Diana Frederick (2021). Recursos de una empresa. Recuperado de Enciclopedia Iberoamericana (<https://enciclopediaiberoamericana.com/recursos-de-una-empresa/>). Última edición: diciembre 2021. Consultado el 08 de mayo de 2024.
- Antonio D. Galera: Juego motor. Concepto, clasificaciones y aplicaciones didácticas. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, DDD, 2020

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta al docente

Encuesta a los docentes

Estimados profesores el motivo de esta encuesta es poder recaudar información sobre el desarrollo de la motricidad gruesa y las actividades lúdicas dentro de sus sesiones de aprendizaje. Solicito a usted llenar todos los datos por cuanto son de importancia para los fines de la investigación. Sírvase contestar con sinceridad cada una de las interrogantes; sus respuestas tienen el carácter de confidencial.

Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Cree usted que sus estudiantes presentan al menos una dificultad motriz?					
2	¿Cree usted que los estudiantes se encuentran siempre motivados en sus sesiones de clase?					
3	¿Cree usted que los docentes utilizan juegos para fortalecer el área motriz gruesa?					
4	¿Cree usted que las actividades lúdicas pueden mejorar la destreza de la motricidad gruesa?					
5	¿Usted realiza dentro de sus sesiones actividades lúdicas?					
6	¿Realiza usted al menos una sesión con actividades lúdicas a la semana?					
7	¿Considera usted que las actividades lúdicas son estrategias didácticas válidas para el proceso de aprendizaje?					
8	¿Cree usted que los estudiantes estarían mayor motivados si dentro de sus clases se desarrollen actividades lúdicas?					
9	¿Estaría dispuesto a planificar dos sesiones lúdicas a la semana dentro de sus actividades?					
10	¿Desearía contar con más información sobre las actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo motor grueso?					

Resultados de la encuesta a los docentes

RESULTADOS DE ENCUESTA A DOCENTES

Preguntas	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
¿Cree usted que sus estudiantes presentan al menos una dificultad motriz?	30%	0%	0%	70%	0%
¿Cree usted que los estudiantes se encuentran siempre motivados en sus sesiones de clase?	0%	0%	20%	50%	30%
¿Cree usted que los docentes utilizan juegos para fortalecer el área motriz gruesa?	5%	20%	45%	15%	15%
¿Cree usted que las actividades lúdicas pueden mejorar la destreza de la motricidad gruesa?	0%	0%	50%	40%	10%
¿Usted realiza dentro de sus sesiones actividades lúdicas?	10%	30%	40%	10%	10%
¿Realiza al menos una sesión con actividades lúdicas a la semana?	0%	40%	50%	10%	0%
¿Considera usted que las actividades lúdicas son estrategias didácticas válidas para el proceso de aprendizaje?	0%	0%	64%	18%	18%
¿Cree usted que los estudiantes estarían mayor motivados si dentro de sus clases se desarrollen actividades lúdicas?	0%	0%	0%	50%	50%
¿Estaría dispuesto a planificar dos sesiones lúdicas a la semana dentro de sus actividades?	0%	0%	10%	72%	18%
¿Desearía contar con más información sobre las actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo motor grueso?	0%	0%	0%	80%	20%

Gráficos estadísticos

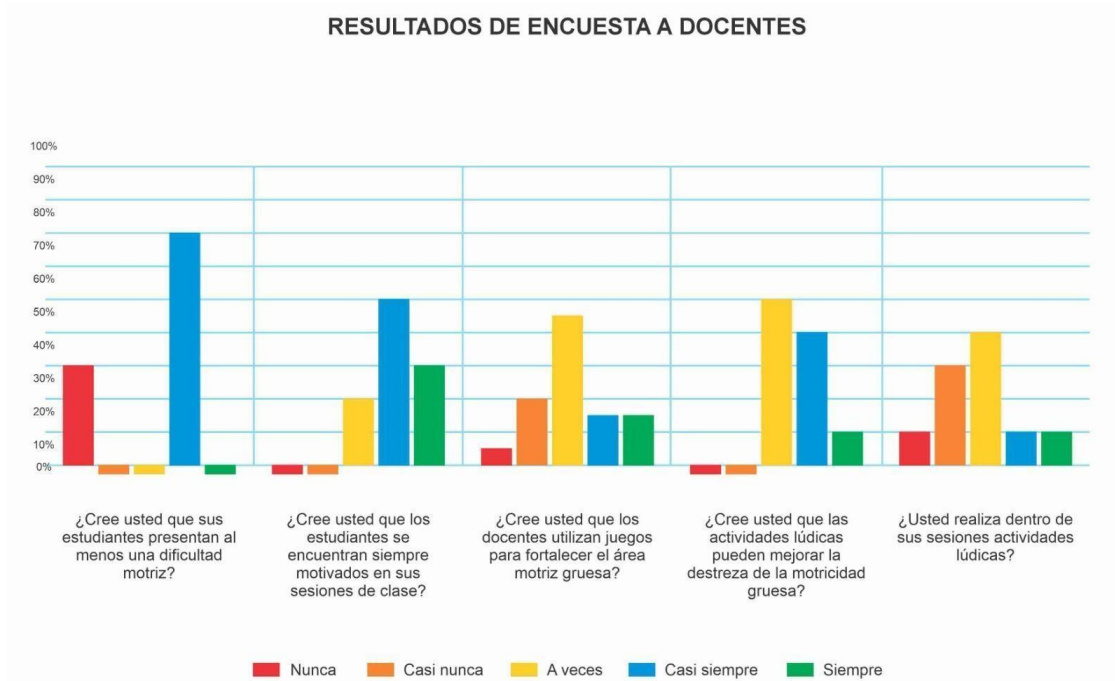


Gráfico 1: *Elaboración propia*

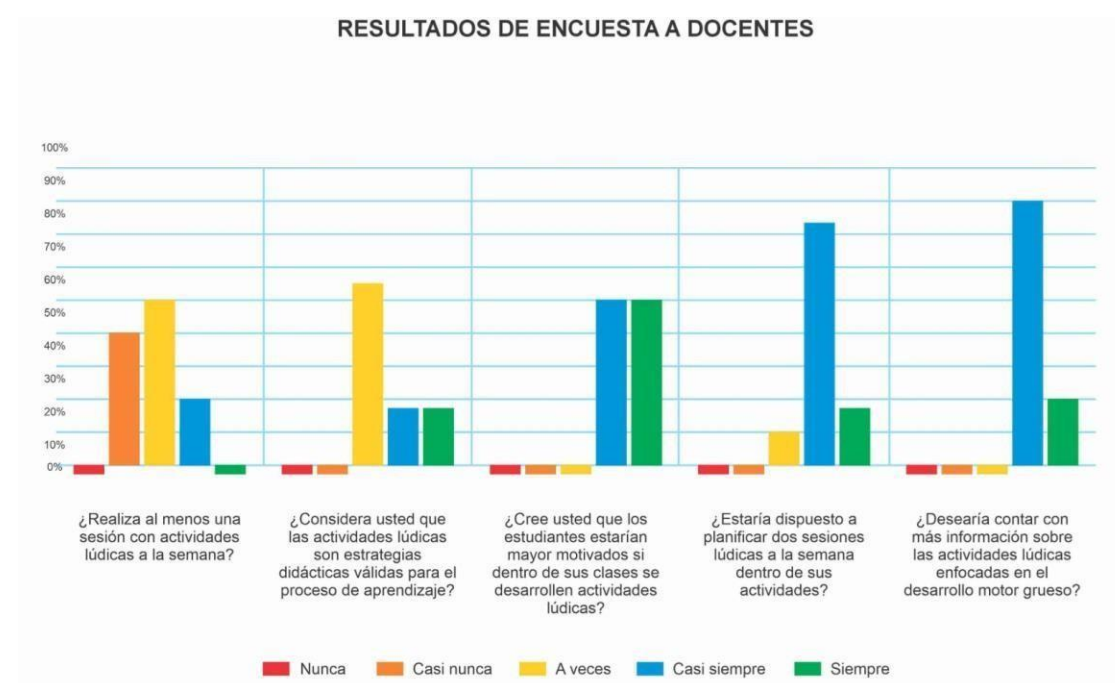


Gráfico 2: *Elaboración propia*

Estos gráficos nos confirman que la mayoría de los profesores han percibido algún déficit en el desarrollo motor de sus estudiantes, y un 64 % considera que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo motor, pero sin embargo solo un 10% de docentes aplica actividades lúdicas dentro de sus sesiones de aprendizajes.

Anexo 2: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

Esta ficha es completada por el docente mediante la observación a sus estudiantes en diferentes actividades. Para recoger información de cada uno.

ESTUDIANTES	1.			2.			3.			4.			5.			6.			7.			8.			
	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	INICIO	PROCESO	LOGRAO	
1. Reconoce las partes gruesas de su cuerpo																									
2. Repa y repta a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas (cúbito ventral y cúbito dorsal)																									
3. Reconoce la ubicación de objetos en relación con si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, (derecha -izquierda) dentro/fuera, cerca/lejos																									
4. Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.																									
5. Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto)																									
6. Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular.																									
7. Fortalece la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa.																									
8. Imita pasos de baile intentando reproducir los movimientos y seguir el ritmo.																									
9. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo.																									
10. Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo según la consigna incrementando el lapso.																									

Anexo 3: Secuencia de actividades de aprendizaje

MAYO						
D	L	M	M	J	V	S
	1 Feriado	2	3	4	5	6
7	8 Sesión 1: Tocamos el balón con diferentes partes del cuerpo.	9	10	11	12	13
14 Día de la madre	15 Sesión 2: El rey ordena	16	17	18	19	20
21	22 Sesión 3: Soy el centro del universo	23	24	25	26	27
28	29 Sesión 4: Conejos y conejas	30	31			

Elaboración propia

JUNIO						
D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5 Sesión 5: Carrera de saco	6	10	11	12	13
11	12 Sesión 6: El rey ordena	13	14	15	16	17
18	19 Sesión 7: Saltan Saltan los conejos	20	21	22	23	24
25	26 Sesión 8: Miro el camino	27	28	29	30	

Elaboración propia

JULIO						
D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3 Sesión 9: Soy una estatua	4	5	6	7	8
9	10 Sesión 10: Mundo	11	12	13	14	15
16	17 Sesión 11: Imitando a los animales	18	19	20	21	22
23	24 Sesión 12: Circuito con barras de equilibrio	25	26	27	28	29

Elaboración propia

Anexo 4: Sesiones de aprendizaje de la Institución Innova Schools.

Día	Lunes 17 de julio	
Estándar	Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	
Meta:	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico.	
Criterios	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue las indicaciones de las pautas a trabajar. - Reconoce las partes de su cuerpo. - Logra imitar a los animales y sus posiciones. 	
Momento	Actividad	
60 MIN	<p>Proyectos fuera/dentro del salón.</p>	<p style="text-align: center;">Imitando a los animales</p> <p><i>Actividad Central:</i></p> <p><i>La maestra colocará diferentes tipos de huellas de animales en el aula. Colocará una música de fondo para iniciar la actividad. Una vez iniciada la maestra indicará que los estudiantes deberán gatear y buscar la huella del animal que están escuchando por medio de la radio. Una vez que identifiquen el sonido de que animal es deberán gatear hasta encontrar su huella.</i></p> <p><i>Luego los estudiantes pasan al patio y la docente indicará que ahora realizaremos los movimientos de los animales que la maestra irá mostrando. Y cuando la maestra diga "alto animalitos no se muevan más", los estudiantes deberán quedarse en la posición del animal.</i></p> <p><i>Al finalizar la sesión los estudiantes se echan encima del grass sintético y comenzamos a realizar ejercicios de respiración para poder relajarse. Se le entregara un barquito a cada estudiante que deberá colocar en su barriguita para que con el movimiento de su respiración se vaya moviendo lentamente.</i></p>

Día	Lunes 19 de junio	
Estándar	Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular.	
Meta:	Reconoce y domina ambos lados del cuerpo coordinando sus movimientos	
Criterios	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue las indicaciones de las pautas a trabajar. - Identifica derecha e izquierda - Realiza movimientos coordinados. 	
Momento	Actividad	
60 MIN	Proyectos fuera/dentro del salón.	<p style="text-align: center;">Saltan salta los conejos</p> <p><i>Actividad Central:</i></p> <p><i>La maestra coloca una música de fondo para invita a los estudiantes a realizar diferentes ejercicios de estiramientos para preparar el cuerpo la para la actividad.</i></p> <p><i>Luego todos los estudiantes se separan en dos grupos uno será del equipo de la maestra líder y otro equipo será de la maestra de apoyo, los estudiantes deberán ir saltando como conejos dentro del camino de aros, el equipo que logre pasar a todos sus integrantes en el menor tiempo posible es el equipo que obtiene un punto.</i></p> <p><i>Los saltos irán variando según las indicaciones de la maestra. Por ejemplo: En la primera ronda los estudiantes deberán saltar dando un aplauso, en la segunda ronda los estudiantes deben saltar cogiendo su cabeza, en la tercera ronda los estudiantes deben saltar moviendo sus orejitas, etc.</i></p> <p><i>Al finalizar la sesión a los estudiantes se les brinda la imagen de una flor y una vela para realizar ejercicios de respiración y relajación.</i></p>