

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Académico Profesional de Tecnología Médica

Trabajo de Investigación

Efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar

Madeleine Katherine Cordova Vila
Angie Yanela Mucha Medina

Para optar el Grado Académico de
Bachiller en Tecnología Médica

Huancayo, 2018

Repositorio Institucional Continental
Trabajo de investigación



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a nuestros padres, por su cariño, comprensión, apoyo económico y moral en todo el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

Las autoras

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, por ser el apoyo y fortaleza en todo momento y darnos la oportunidad de estudiar esta hermosa carrera que nos permitirá ayudar a los demás.

A nuestros padres, por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras metas, por los consejos, valores y principios que nos han inculcado.

A nuestra asesora, por haber compartido sus conocimientos para el desarrollo de nuestra investigación, quien ha guiado con paciencia y rectitud todo el proceso del trabajo.

A la institución educativa, por abrirnos las puertas, darnos la accesibilidad con los niños, lo cual será un valioso aporte para nuestra investigación.

Las autoras

ÍNDICE

PORTADA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	11
1.1. Planteamiento del Problema	11
1.1.1. Formulación del Problema	13
1.1.1.1. Problema General	13
1.1.1.2. Problemas Específicos	13
1.2. Objetivos de la Investigación	13
1.2.1. Objetivo General	13
1.2.2. Objetivo Específicos	13
1.3. Justificación de la Investigación	14
1.3.1. Justificación Teórica	14
1.3.2. Justificación Metodológica	14
1.3.3. Justificación Práctica	14
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes de la Investigación	16
2.2. Bases Teóricas	18
2.2.1. Desarrollo Psicomotor	19
2.2.2. Motricidad Gruesa	21
2.2.3. Esquema Corporal	23
2.2.4. Actividad Lúdica	24
2.3. Definición de Términos Básicos	27
2.3.1. Actividades Lúdicas	27
2.3.2. Motricidad Gruesa	27
2.3.3. Niños	27
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	28
3.1. Hipótesis	28
3.1.1. Hipótesis General	28
3.1.2. Hipótesis Específicas	28
3.2. Operacionalización de las Variables	28
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	30
4.1. Metodología de la Investigación	30
4.2. Tipo de Investigación	30
4.3. Enfoque de la Investigación	31
4.5. Diseño de la Investigación	31

4.6. Unidad Maestral	32
4.7. Técnicas e Instrumentos en recolección de Datos	32
4.7.1. Encuesta	32
4.7.2. Test	33
4.7.3. Ficha de Observación	36
4.8. Procesamiento de recolección de Datos	42
4.9. Análisis de Datos	43
CAPÍTULO V RESULTADOS	44
5.1. Presentación de Resultados	44
CAPÍTULO VI DISCUSIÓN	50
6.1. Discusión de Resultados	50
CONCLUSIÓN	54
RECOMENDACIONES	55
LIMITACIONES	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
APÉNDICES	61
Matriz de Consistencia	61
Instrumentos de Recolección de Datos	62
Permiso de la Institución	75
Constancia de Culminación	76
Evidencias	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Datos de niños y padres de Familia de la IE de Miluchaca, Sapallanga-2018	44
Tabla 2. Datos de las actividades recreativas de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018	45
Tabla 3. Datos de la Evaluación del Pre Test del desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018	46
Tabla 4. Datos de la Evaluación del Post Test del desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018	47
Tabla 5. Datos de la aprobación de la aplicación del Taller Lúdico Infantil por los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018	48

RESUMEN

El objetivo de nuestra investigación fue determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar, utilizando el método de investigación científica, diseño experimental, tipo pre experimental por que se trabajó con un solo grupo, al que se aplicó un pre test y post test, nuestra unidad muestral fue una escuela estatal con niños de 7 y 8 años de ambos sexos que cursaban el segundo grado de primaria. Los instrumentos aplicados fueron tres, se empezó con una encuesta realizada a los padres familia de los niños para ver cómo influye el factor externo ambiental en el desarrollo de la motricidad gruesa, después se utilizó un test para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación del taller lúdico infantil mediante diferentes indicadores, además se utilizó una ficha de observación para saber si los niños realizaban la actividad adecuadamente y si se divertían, para finalizar utilizamos un test para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación del taller lúdico. Para el análisis de datos se trabajó con el programa estadístico SPSS versión 22, utilizando tablas de frecuencias, tablas cruzadas incluyendo la distribución de Pearson y tablas de correlación. Los resultados que se obtuvo fueron que la aplicación taller lúdico infantil es efectiva, ya que los niños mejoraron significativamente su motricidad gruesa, se evidenció que existe una diferencia significativa menor igual 0,05 en las respectivas dimensiones de la motricidad gruesa. En conclusión, la aplicación del taller lúdico es efectivo puesto que en la evaluación del pre test se evidencio que el nivel de desarrollo de la motricidad fue baja y posterior a la aplicación del taller en la evaluación del post test se evidenció que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa fue alto.

Palabras Claves: Motricidad Gruesa, Actividad lúdica, Niños, desarrollo, dimensiones

ABSTRACT

The objective of our research was to determine the effectiveness of the children's play workshop in the improvement of gross motor skills in school-level children, using the method of scientific research, experimental design, pre-experimental type because it worked with a single group, to which a pre-test and post-test was applied, our sample unit was a state school with children of 7 and 8 years of both sexes who attended the second grade of primary school. The instruments applied were three, we began with a survey of the children's family parents to see how the external environmental factor influences the development of gross motor skills, then a test was used to evaluate the level of development of gross motor skills. before the application of the children's play workshop through different indicators, in addition an observation card was used to know if the children performed the activity properly and had fun to finish using a test to evaluate the development of gross motor after the workshop application playful for data analysis, we worked with the statistical program SPSS version 22, using frequency tables, cross tables including the Pearson distribution and correlation tables. The results that were obtained were that the infant play workshop application is effective, since the children significantly improved their gross motor skills, it was evidenced that there is a less significant difference equal to 0.05 in the respective gross motor dimensions. In conclusion, the application of the playful workshop is effective since in the evaluation of the pretest it was evidenced that the level of motor development was low and after the application of the workshop in the evaluation of the post test it was evidenced that the level of development of gross motor skills was high.

Key words: gross motor, playful activity, children, development, dimensions

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación se refiere a la aplicación de un taller lúdico infantil para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa. Para analizar esta problemática es necesario mencionar que las causas principales es el factor externo ambiental ya que los niños no juegan debido a que los padres tienen responsabilidades laborales, y no tienen tiempo para dedicarse a sus hijos.

La motivación de este presente trabajo fue que, durante nuestras prácticas pre profesionales como estudiantes de la carrera de Tecnología Médica, nos percatamos de que los niños de la IE estatal tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa por lo tanto con este estudio queremos establecer si las actividades lúdicas tienen efectividad para el desarrollo de la motricidad gruesa así mismo nos interesamos por aportar estadísticas recientes sobre esta problemática en el ámbito profesional, como futuras tecnólogas médicas el interés versó en conocer la actividad lúdica como variable independiente del desarrollo de la motricidad gruesa.

En el proceso de la investigación se utilizó en primer lugar una encuesta con 7 preguntas a los padres de familia de los niños de la IE para ver cómo influye el factor externo ambiental en el desarrollo motor grueso, en segundo lugar, se hizo un test con 17 dimensiones para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación del lúdico infantil, después se realizó el taller lúdico infantil en 8 sesiones con 39 juegos en total, en el que se hizo uso de una ficha de observación para saber si los niños realizaban adecuadamente y si se divirtieron en los juegos. Para finalizar se hizo un test con las mismas dimensiones del pre test para saber si se mejoró el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Durante la investigación uno de las limitaciones fue la poca accesibilidad de los padres de familia para responder nuestra encuesta, de igual forma el poco tiempo para el desarrollar el taller lúdico infantil.

En el Capítulo I se realizó el planteamiento del problema, formulación de los problemas ¿Cuál es la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora

de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, antes de la aplicación del Taller lúdico infantil? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, después de la aplicación del Taller lúdico?, objetivos, y justificación de nuestra investigación.

En el Capítulo II veremos los antecedentes, bases teóricas de los temas: desarrollo psicomotor, factores que influyen en el desarrollo, motricidad gruesa y actividad lúdica y nuestras respectivas definiciones de términos básicos.

En el Capítulo III se planteó las hipótesis de acuerdo a nuestros objetivos y la operacionalización de las variables dependientes e independientes.

En el capítulo IV se describió la metodología de la investigación, considerando el tipo de investigación, enfoque de la investigación, diseños de la investigación, unidad muestral, instrumentos de recolección de datos, proceso de recolección de datos y el análisis de datos.

En el capítulo V se realizó los resultados de la investigación respecto a las tablas realizadas en el programa SPSS versión 22 con la base de datos de nuestras encuestas, test y la ficha de observación

En el capítulo VI se hizo la discusión de resultados, conclusión, recomendación y las limitaciones que tuvimos en el proceso de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento y Formulación del Problema

El taller lúdico está determinado como un procedimiento normado que se realiza en un tiempo y en un lugar específico, que aumenta e intensifica determinadas capacidades físicas por el camino del placer, también es considerado como una ocupación espontánea y libre que brinda cierto grado de alegría, además ayuda en la formación de quien lo desarrolla, la habilidad de crear con cierto grado de libertad, a pesar de las reglas que se genera en su proceso. ⁽¹⁾. Por otro lado, la motricidad gruesa refiere a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio, tiempo, objetivo y representado, implicando percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción y raciocinio ⁽²⁾.

Durante nuestra formación pre profesional hemos podido observar que los niños de ahora presentan problemas en el área motor grueso, ya que no le toman importancia a las actividades lúdicas, pasan más tiempo viendo televisión o con los celulares debido a que los papás no les dedican tiempo para jugar con ellos y a causa de eso los niños ya no pueden realizar diferentes actividades, que para su etapa deberían de hacerlo sin ninguna dificultad, porque la maduración de su cerebro ya está apto, como para que sean calificados de enfrentar determinadas destrezas.

Al respecto se propone un taller lúdico infantil teniendo como objetivo la optimización de la motricidad gruesa de los infantes, a fin que en el futuro no tengan problemas en la práctica de algún deporte como el vóley, básquet, atletismo, fútbol, natación, patinaje, ciclismo, montañismo u otras actividades donde demuestran sus habilidades y destrezas obtenidas por el buen desarrollo motor grueso, ya que aún están en el transcurso de progresar en su desarrollo.

En nuestras prácticas pre profesionales hemos observado que en la Institución Educativa (IE) 30034 de Miluchaca - Distrito de Sapallanga

existen dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aula de los niños de 7 y 8 años, presentan complicaciones al realizar ejercicios que incluyen equilibrio, lateralidad, orientación espacial, coordinación de su cuerpo, de miembros superiores e inferiores. De modo que al infante se le incentive en el desarrollo de la motricidad gruesa para que pueda desenvolverse ante la sociedad, evitando complicaciones, temores, malas posturas, caídas, miedos a la actividad física, falta de fuerza, falta de equilibrio, falta de coordinación, sobrepeso, enfermedades cardiorrespiratorias, problemas para relacionarse con los demás y de comunicación.

Habiendo realizado una revisión de antecedentes, se han identificado artículos científicos de nivel internacional que nos refieren la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa como en el artículo titulado “La importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos de lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad Barranquilla (Colombia)” y en otro artículo titulado “La motricidad nuestra de cada día “ y la importancia de la actividad lúdica como el artículo titulado “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de la educación general básica” y en otro artículo titulado “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias didácticas”. Por otro lado, encontramos tesis a nivel internacional y nacional, quienes pretenden determinar la efectividad de las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad gruesa. Como Días en el año 2015 en su tesis Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la IE Bajo Grande, Colombia ⁽³⁾. Y Guevara en el año 2015 en su tesis de maestría Aplicación de un Taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria, Chiclayo, Perú. ⁽⁴⁾

Nuestro trabajo empieza con el planteamiento del problema, donde se percibe los problemas de los escolares al no poder desarrollar actividades motoras gruesas, diversos estudios demuestran que es importante la actividad lúdica para su crecimiento de igual forma su contribución en la

evolución de la motricidad gruesa. Por ello para la elaboración de nuestra investigación se plantearon los siguientes objetivos, aplicar el pre test a los escolares de segundo grado de primaria, para detectar los problemas de motricidad gruesa, así como llevar a cabo un taller lúdico para los escolares y posteriormente determinar la efectividad del Taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de la IE 30034 de Miluchaca - Distrito de Sapallanga 2018 y de esa manera constatar su efectividad.

1.1.1. Formulación del Problema

1.1.1.1. Problema General

¿Cuál es la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar?

1.1.1.2. Problemas Específicos

1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, antes de la aplicación del Taller lúdico infantil?
2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, después de la aplicación del Taller lúdico?

1.1.2. Objetivos de la Investigación

1.1.2.1. Objetivo General

Determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

1.1.2.2. Objetivos Específicos

1. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, antes de la aplicación del Taller lúdico infantil.
2. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, después de la aplicación del Taller lúdico infantil.

1.1.3. Justificación

1.1.3.1. Justificación Teórica

La investigación se realiza porque en el área de fisioterapia y rehabilitación, existen pocas investigaciones respecto a este tema, tanto en investigaciones a nivel internacional como nacional. En tal sentido, la presente investigación se realiza para contribuir al conocimiento de las ciencias de salud del área de fisioterapia y rehabilitación sobre la efectividad del taller lúdico en la mejora de la motricidad gruesa por ende también, la investigación aportara a los antecedentes de Investigación.

1.1.3.2. Justificación Metodológica

Metodológicamente, la investigación se justifica porque se hará uso del método científico, el mismo que ayuda y guía a las investigaciones de este tipo, como será el caso particular de la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de la I.E. 31034 del Centro Poblado de Miluchaca, Sapallanga. A través de este método aplicado se pretende recolectar información detallada de cada niño para lo cual se necesitará la autorización de la institución educativa y se hará uso de test de motricidad gruesa, con la finalidad de determinar la relación de las variables taller lúdico infantil y motricidad gruesa.

1.1.3.3. Justificación Práctica

La investigación está realizada con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños mediante un taller de actividades lúdicas, ya que los juegos traen cambios positivos en la mejora de sus capacidades e idoneidad en los infantes. Lo planteado en el trabajo de investigación permitirá ver el desarrollo y perfeccionamiento de la motricidad gruesa en de los infantes sometidos a la experiencia.

Debido a que durante estos estos últimos años se hemos observado en nuestras prácticas pre profesionales que los niños de nuestra ciudad presentan problemas en su motricidad gruesa ya que los niños de ahora ya no juegan como antes, ahora se la pasan más tiempo viendo televisión o

con los celulares y por tal motivo, presentan dificultades en el desarrollo de actividades, que para su edad, ellos deberían ejecutarlo sin ningún problema, porque la maduración de su cerebro ya está apto, como para que sean calificados de enfrentar determinadas destrezas. Al respecto se propone un taller lúdico infantil con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes para prevenir dificultades. cuando practiquen deportes sin ninguna dificultad como vóley, básquet, natación y en diversas actividades, debido que se encuentran en la edad adecuada de mejorar su desarrollo.

Los favorecidos de este trabajo, serán los estudiantes de 7 y 8 años de edad de la IE.30034 del Centro Poblado de Miluchaca, Sapallanga, gracias a esta investigación podemos ejecutar la práctica y percibir soluciones beneficiosas en ellos, al instante de proyectar sus actividades y habilidades en el movimiento muscular y una amplia propiocepción, así obteniendo el logro de sus capacidades, evitando dificultades futuras.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Guevara en el año 2015 en su tesis de investigación denominada “Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria, Chiclayo”. Con el objetivo de aplicar un taller de actividades lúdicas, para la mejora de la motricidad gruesa en los en los estudiantes, utilizando el diseño cuasi experimental con dos grupos, con un pre test y post test, el tipo de muestreo fue probabilístico simple, se trabajó con una población de 47 niños. Como resultado a ello pudo determinar la mejora de la motricidad gruesa a través de la aplicación de un taller de actividades lúdicas a los niños de 1° de la IE , se evidencio que los niños tenían dificultades en la motricidad gruesa y desde esa perspectiva de esta dificultad se pudo realizar el taller, lo cual finalizó exitosamente ya que los niños 1° mejoraron la motricidad gruesa desde los patrones básicos de movimiento, lo cual se pudo observar la diferencia del pre test con el post test. Se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas de forma organizada y proyectada para el desarrollo motor, no obtendrán como progreso de modo acertada el desarrollo del equilibrio, lateralidad y coordinación ⁽⁴⁾.

Romaní en el año 2016 desarrolló la tesis denominada “Aplicación del programa de juegos recreativos” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños, Arequipa. Consideró como objetivo determinar si al aplicar y desarrollar los juegos recreativos estimulando las destrezas de motricidad gruesa. El diseño que utilizó en la investigación es de tipo cuasi experimental con un solo grupo al que le aplico el pre test y post test. Como resultado a ello determinó que al elaborar un programa de juegos motores utilizando medios para cada juego, en un periodo de 5 meses y 4 horas a la semana, los juegos recreativos estuvieron aptos para su edad, logrando así la mejora de su desarrollo motor grueso. Al término del programa cuasi experimental, el 92% de los infantes alcanzaron

desarrollar las acciones indicadas. Alcanzando así optimizar sus destrezas de motricidad gruesa, un mejor desenvolvimiento en sus actividades de vida diaria y progreso académico, comprobando así la hipótesis planteada ⁽⁵⁾.

Carhuapoma en el año 2015 en su tesis de investigación denominada “El juego lúdico basado en el enfoque para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas, en Chimbote”. Con el fin principal de valorar la aplicación del juego lúdico, con un enfoque colaborativo, para así mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Utilizando el diseño Pre-experimental con un pre-test y un post-test en un solo grupo. Teniendo como resultado la existencia de una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, demostrando tener una mejoría de la motricidad gruesa posterior a la aplicación de la estrategia lúdica ⁽⁶⁾.

Egoavil en el año 2017 en su tesis de “El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015”. Tuvo por objetivo principal verificar si el uso del juego “mira como me muevo” mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Se utilizó el diseño de investigación cuasi experimental, con una muestra de 22 para el grupo control y 22 para el grupo experimental, la cual cuenta con una población de 44 niños y niñas provenientes de dos secciones. Los resultados obtenidos fueron que el uso del juego “Mira como me muevo” aplicado durante el año 2015, mejoró significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas. Los resultados para el pos test fueron de 16.60, notoriamente distintos al pre test que alcanzó 12.80. Por tanto, se comprobó que la aplicación del juego “mira como me muevo” es altamente eficaz ⁽⁷⁾.

López en el año 2015 en su tesis “Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años, Trujillo”. Su objetivo principal fue Indicar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de

edad del aula fucsia. Utilizó una metodología con diseño Pre- experimental, la Población que participó en la investigación son 124 niños de cuatro años, la muestra fue de 30 estudiantes 20 hombres y 10 mujeres, del aula Fucsia. Se concluyó que la aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas. ⁽⁸⁾.

Días en el año 2015 en su tesis “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún”. Su objetivo principal fue diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande. Utilizando una metodología de investigación descriptiva. La población objeto de estudio está constituida por 18 estudiantes de grado preescolar que la constituyen 5 niñas y 4 niños de 5 años y 1 niña y 8 niños de 6 años. Se concluye que la investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los estudiantes las habilidades básicas motoras. Se utilizaron los juegos como herramienta y se hizo necesario partir de las características individuales de los niños para ejecutar las actividades enfocadas en el reconocimiento de su cuerpo, fortalecimiento del tono muscular y sistema vestibular ⁽³⁾.

2.2. Bases Teóricas

Desde el inicio de la presente investigación: “Efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar”, es imprescindible estructurar los conceptos básicos de las variables como: desarrollo psicomotor, motricidad gruesa y actividad lúdica, los cuales nos ayudaran a identificar y proporcionar conocimientos necesarios para el desarrollo del proyecto.

En la actualidad es tarea de los fisioterapeutas, incentivar los talleres lúdicos en los niños, para perfeccionar la motricidad gruesa, para perfeccionar las habilidades y destrezas de los niños.

2.2.1. Desarrollo Psicomotor

Es el transcurso que incluye a la maduración, desarrollo y transformación de un ser humano. La evolución es la etapa por el cual el recién nacido llega a ser adulto, pasando por la formación de sus habilidades y el desarrollo de sus sistemas, en un ciclo estructurado, es decir, de lo más simple a lo más complejo, con cambios cuantitativo, que anteceden a cambios cualitativos y así paulatinamente. ⁽⁹⁾

2.2.1.1. Características del Desarrollo

Es el continuo desarrollo y maduración de órganos, sistemas esto consistente en una modificación y mejoramiento de estructuras sistema nervioso, musculo esquelético y otros, también sistemas (Respiratorio, Digestivo, Cardiovascular, etc.).

El desarrollo motor es una creciente maduración funcional entendida como la capacidad del niño o niña de reaccionar progresivamente al medio a través de movimientos gruesos y finos.

- Etapa embrionaria (0 a 8 semanas)
- Etapa fetal (8 a 40 semanas)
- Infancia (nacimiento-2 años): En esta etapa los bebés tienen como principal actividad la alimentación, sueño, eliminación y nuevos descubrimientos.
- Edad preescolar (2 a 5 años): En este periodo los niños se desplazan con más facilidad.
- Niñez (5 a 12 años): En esta fase los niños ya han desarrollado adecuadamente la motricidad gruesa, adquiriendo habilidades y destrezas en el desarrollo de actividades, prefiriendo más su independencia. A los 7 y 8 años de edad, los niños imitan una actividad hasta perfeccionarla con movimientos más fluidos, equilibrados, coordinados y manteniendo siempre su postura adecuada.
- Adolescencia (12 a 20 - 24 años)
- Madurez Adulta (24 años a mas) ⁽¹⁰⁾

2.2.1.2. Factores que influyen en el desarrollo

El crecimiento se produce por factores internos y externos.

Los factores internos se encuentran en la propia naturaleza, que se forma. El desarrollo depende de este factor.

- **Genético:** Es la donación que obtiene el individuo de sus padres biológicos.
- **El sistema neuroendocrino:** Están controlados por las hormonas de glándulas endocrinas y los estímulos neurovegetativos para su respectiva maduración.
- **El metabolismo:** Es el proceso por el cual el organismo transforma la energía de los alimentos que comemos, los transporta a los órganos que los necesitan, los asimila y elimina innecesario.

Los factores externos su origen son de segundo grado, que integran requisitos de exigencia para la formación del ser humano, sin la participación de factores internos, no son aptos de generar beneficios. Las más importantes son:

- **La Alimentación,** es esencial el aporte energético para obtener un buen crecimiento, desarrollo y maduración del organismo, consiguiendo primero sus características somáticas. Como son las calorías, proteínas, vitaminas, minerales, etc.
- **El ambiente,** está ligado a la apariencia psicológica de uno mismo teniendo una gran importancia en el crecimiento, teniendo en cuenta al lugar geográfico, el clima, el ambiente social, recursos económicos, hogar, el tipo de familia, educación, etc.

En retribución de la participación de los factores internos y externos, el ser humano puede generar un crecimiento adecuado. Y para el desarrollo motor es importante el movimiento y las capacidades motrices. ⁽⁹⁾

2.2.2. Motricidad Gruesa

Es la habilidad de dominar el cuerpo integrando las acciones de músculos, con el objetivo de practicar actividades o deportes con normalidad.

2.2.2.1. División de la Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa se divide en dos dominios corporales:

1. Dominio Corporal Dinámico: Capacidad que procura dominar las diferentes partes del cuerpo y mover a voluntad propia al ser humano. Permitiendo sincronizar movimientos, superando dificultades y alcanzando armonía sin rigidez. Esta capacidad da al niño dominio y seguridad en sí mismo en diferentes situaciones. Teniendo en cuenta diversos aspectos:
 - La madurez neurológica.
 - Evitar temores o inhibiciones.
 - Una estimulación y un ambiente propicio
 - Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizada mente. ⁽¹⁰⁾

1.1. Coordinación General

Es la incorporación de todo el cuerpo en una acción sincronizada con el menor esfuerzo. Es la presencia más universal e implica movimientos generales, interactuando la cabeza, miembros superiores, inferiores y tronco del cuerpo con proporción y desenvolvimiento. ⁽¹⁰⁾

1.2. Equilibrio

Habilidad de establecer y permanecer en una postura opuesta a la fuerza gravitacional. La destreza de orientar apropiadamente al cuerpo en el espacio, se alcanza mediante una organización relacionada entre la representación del cuerpo y el ambiente. También es una condición por lo que un individuo, puede proseguir un dinamismo o una expresión, permanecer firme o proyectar su cuerpo en la superficie, valiéndose de la gravedad.

Las alteraciones de este perjudican a la identificación del cuerpo en el espacio y tiempo. Además, induce a la desconfianza, incertidumbre, inseguridad, insuficiente atención y concentración.

1.2.1. Tipos de Equilibrio

1.2.1.1. Equilibrio Estático: dominio de la postura sin desplazamiento

1.2.1.2. Equilibrio Dinámico: capacidad de mantener el cuerpo durante un movimiento modificando su centro de gravedad constantemente. ⁽¹⁰⁾

1.3. Ritmo

Facultad personal de percibir la soltura del movimiento cauteloso, ocular o sonoro, regularmente ejecutado por la organización de distintos componentes. Disposición y armonía de la superficie en un período.

- Ritmo y coordinación: La coordinación de los movimientos de los cuerpos van de la mano con el ritmo.
- Ritmo en el movimiento: el cuerpo se expresa a través de movimientos rítmicos en un espacio determinado que dan a conocer simultáneamente comportamientos. ⁽¹⁰⁾

1.4. Coordinación Viso Motriz

Es la realización de actividades adaptadas por dominio de la visión ya sea en reposo o en movimiento y es lo que ocasiona la ejecución de una acción mediante impulsos precisos relacionados con el tamaño y dimensión de la materia, que queremos agarrar y tirar con el logro de un propósito. ⁽¹⁰⁾

2. Dominio Corporal Estático

Son acciones motoras que logran asimilar el cuerpo en el espacio, incorporando también la estabilidad relacionado con el proceso de inspiración, expiración y relajación porque estos proporcionan conocimiento y aprovechar toda la profundidad de uno mismo. ⁽¹⁰⁾

2.1. Tonicidad

Se evidencia por la tensión muscular fundamental para la ejecución de actividades, ambientándose a las nuevas acciones que realiza el infante, como el caminar, correr, arrastrarse, etc. Es encargado del control postural.⁽¹⁰⁾

2.2. Autocontrol

Es la capacidad para controlar la energía tónica y realizar alguna actividad. Teniendo en cuenta el control del tono muscular para sí controlar los movimientos del cuerpo y tener una postura adecuada.⁽¹⁰⁾

2.3. Respiración

Se lleva a cabo en dos tiempos: Inspiración (el aire entra por las fosas nasales y llega a los pulmones), expiración (el aire es expulsado de los pulmones). Está comprendida y condicionada desde el nacimiento.⁽¹⁰⁾

2.4. Relajación

Es la disminución de tensión del tono muscular, que puede ser de todo el cuerpo o por partes segmentadas, este proceso es voluntario⁽¹⁰⁾

2.2.3. Esquema Corporal

Es la idealización del propio cuerpo, en diferentes situaciones tanto estáticas como dinámicas.

2.2.3.1. Conocimiento de las partes del cuerpo

Los infantes deben de distinguir por medio de los sentidos, como la visión, el tacto, y la propiocepción las partes de su cuerpo y los cambios de posturas que adopta antes los movimientos.⁽¹⁰⁾

2.2.3.2. Eje Corporal

Es la línea imaginaria de nuestro cuerpo en el espacio siendo esencial para el esquema corporal.

- Estructura del espacio: Es el conocimiento de las coordenadas en el desplazamiento de nuestro cuerpo en distintos planos (arriba, abajo, delante, detrás...), y así mismo aprender la diferenciación de derecha-izquierda.
- Estructuración del tiempo: Se produce mediante la rutina se aprende a adaptar a su acción de acuerdo a los tiempos de sueño y vigilia como: noche-día, ayer-hoy-mañana, días de la semana. ⁽¹⁰⁾

2.2.3.3. Lateralidad

Es la referencia de las dos mitades simétricas del cuerpo humano, está regido por el cerebro, donde el hemisferio derecho comanda al lado izquierdo y viceversa ⁽¹⁰⁾

2.2.4. Actividad lúdica

Es una actividad agradable en sí misma, que otorga al niño averiguar e interpretar su mundo. Primordialmente, incita al desarrollo de la motricidad, sensorial, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño ⁽¹¹⁾.

El objetivo que cumple la actividad lúdica se centra en el juego como fuente de gozo y de ejecución de deseos, de preparación de experiencia y solución / entendimiento de problemas, de manifestación de sentimientos y dominio de emociones e identificación con el adulto. ⁽¹¹⁾

2.2.4.1. Funciones de la actividad lúdica

La actividad lúdica tiene una serie de procesos que contribuyen al desarrollo del niño.

- Física: El niño desarrolla habilidades y destrezas de la motricidad gruesa, aprendiendo a controlar su cuerpo, también el juego hace que gaste energía física, enseñado a coordinar movimientos con fines de lograr resultados, deseados en el juego.

- Emocional: La actividad lúdica ayuda a que el niño pueda expresar sus emociones, que muchas veces con palabras no es capaz de expresarlas, además el niño puede usar su imaginación al convertir cosas en lo que desea que sea, también ayuda a formar la personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y sentido de independencia.
- Social: A través de la actividad lúdica el niño va siendo consciente del entorno cultural, entendiendo el funcionamiento de la sociedad y las acciones de los seres humanos y así aprendiendo a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente, aprendiendo las reglas del juego limpio, así como ganar y perder.
- Educativa: La actividad lúdica estimula el desarrollo intelectual del niño, permitiéndole hacer juicios sobre sus conocimientos para solucionar problemas, además ayuda en la atención y también desarrollar la imaginación, creatividad e inteligencia. ⁽¹²⁾

2.2.4.2. . Tipos de juegos

- Juego espontáneo: es elegido de manera libre en un lugar y espacio determinado, ya sea individual o grupal.
- Juego orientado: es una actividad programada, cuya dirección es propuesta tanto por el niño como por el adulto encargado. ⁽¹³⁾

2.2.4.3. Clasificación de los juegos

Las actividades lúdicas ponen en manifiesto alegrías, logros, desarrollo, problemas, conflictos, afectos, etc. Y se clasifican en:

- Juegos configurativos: En este juego se les da materiales a los niños, por ejemplo, arena, plastilina, etc.
- Juegos de entrega: Este juego es de carácter íntimo, afectivo e intenso hacia un objeto ya sea por su textura, forma y tamaño.
- Juegos simbólicos: En este juego el niño representa objetos y es capaz de captar las diferencias y semejanzas de estas representaciones, mediante este juego expresa sus emociones y su vida de fantasías,

manifestando su mundo interior, alimentando la imaginación y estimulando la fantasía.

- Juegos tradiciones: Este tipo de juegos transmiten características, valores, formas de vida, tradiciones de los diferentes lugares. Estos juegos perduran de generación en generación, son transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos y así consecutivamente con algunas variaciones y manteniendo su esencia ⁽¹⁴⁾

2.2.4.4. Organización y preparación del juego

Esto no solo es obligación del encargado sino también los niños podrían ayudar, ya que así se convierte en una oportunidad para que los niños vivencien el juego desde el principio y lo vean como algo suyo. La organización debe tener en cuenta lo siguiente:

- Preparar el espacio de juego
- Preparar los materiales
- Realizar la distribución en equipos
- Realizar la distribución de papeles
- Señalar las reglas del juego
- Proponer alternativas en los juegos
- Recoger materiales ⁽¹³⁾

2.2.4.5. Perfil del monitor del juego

Es necesario que el encargado sepa jugar y tenga aptitudes para hacer jugar, el encargado del juego debe de animar a la participación de los niños, para que estos puedan divertirse, teniendo en cuenta el objetivo de cada juego, las características que debería poseer el encargado del juego es:

- Entusiasta
- Responsable
- Carácter abierto, espontaneo y comunicativo
- Confianza en sí mismo y en la actividad que propone
- Creatividad, imaginación ⁽¹³⁾

2.3. Definición de Términos Básicos:

2.3.1. Actividades Lúdicas

Es una actividad empleada para el esparcimiento que agrada y divierte a los participantes. Que beneficia en la autoconfianza, independencia y alineación del temperamento del infante así mismo tiene una función integradora y rehabilitadora, además posee normas para que se dé, de forma ordenada.

2.3.2. Motricidad Gruesa

Son movimientos extensos como coordinación general y viso-motora, equilibrio, etc.; es la destreza al ejecutar movimientos normales, dicho control solicita de la coordinación y el funcionamiento adecuado de ligamentos, huesos y nervios, haciendo referencia a movimientos extensos. Alcanza todo lo concerniente con el perfeccionamiento cronológico del infante fundamentalmente en el desarrollo del cuerpo y destrezas psicomotrices.

2.3.3. Niños

Es una etapa donde se alcanza pocos años de vida, y está en proceso de desarrollo físico, cognitivo, psicológico y socialmente para alcanzar la madurez, Se encuentran bajo la supervisión de sus padres, y necesitan atención porque se encuentran en una etapa exploratoria donde van descubriendo sus aficiones más convenientes.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.1 Hipótesis

1.1.1. Hipótesis General

La efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar, será alta.

1.1.2. Hipótesis Específicas

1. El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar antes de la aplicación del taller lúdico infantil, será baja.
2. El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar después de la aplicación del taller lúdico infantil, será alta.

1.2. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	FUENTE	INSTRUMENTO
Taller lúdico infantil	El juego es una actividad empleada para el esparcimiento y el disfrute de los participantes	Clasificación de las actividades lúdicas por su función	Coordinación Dinámica Global – Velocidad, rapidez de movimiento	1. Roles en carrera de relevos (DIVERTIDO) (NO DIV.)	Niños de 2° de primaria de la IE 30034 de Miluchaca Sapallanga	Ficha de observación del desarrollo y la aprobación de las actividades lúdicas
				2.El túnel (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				3. Estatuas Griegas (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Equilibrio	4.Funambulistas (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				5.La estatua coja (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Respiración	6. Sopla Gol (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				7. De nariz a nariz (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Coordinación óculo manual (ojo-mano)	8. Los globos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				9.Laberintos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				10.Muñecos recortables (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Coordinación óculo motriz (ojo-pie)	11. Dibujos de figuras Bender (DIVERTIDO) (NO DIV.)		
				12.Pitita (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)SI (NO)		
			Control del movimiento, reflejos	13.Saltos sobre la colchoneta (DIVERTIDO) (NO DIV)		
				14. Un, dos, tres pajaritos inglés (DIVERTIDO) (NO DIV.)		
				15. Stop pies juntos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Precisión, puntería	16. Antón pirulero (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				17.La rana (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				18. Canastas (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Tonicidad (fuerza muscular)	19. Los bolos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				20.La carretilla (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Lateralidad	21. Gol de portería (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				22. Usa tus sentidos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Percepción Visual	23.Cada figura su color (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				24. Busca los errores (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Orientación Espacial	25.Robots (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				26.Enredados (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Relaciones Espaciales	27. El espejo (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				28. A izquierda y derecha (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Percepción Auditiva	29. Kim auditivo (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				30. Donde está la campanilla (DIVERTIDO) (NO DIV.)		
			Ritmo	31. Los músicos (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				32. Tan tan (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Organización Temporal	33. Viñetas Wisc (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				34. Recuerda y sigue (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Percepción táctil	35.Gallinita ciega (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				36.El barco se hunde (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Organización perceptiva	37.Rompecabezas (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
				38.Donde te toque (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
			Esquema corporal: Conocimiento de partes y noción del eje de simetría	39. Mi silueta (DIVERTIDO) (NO DIVERTIDO)		
Motricidad Gruesa	Es un conjunto de actividades sensorio motrices con la finalidad de mover armoniosamente los ligamentos de su cuerpo y conservar el equilibrio además de adquirir rapidez, potencia y ligereza en sus movimientos	Clasificación de la Motricidad Gruesa	Coordinación Dinámica Global	Arrastra coordinado sus brazos y piernas. (SI) (NO)	Niños de 2° de primaria de la IE 30034 de Miluchaca Sapallanga	Test de valoración de la motricidad gruesa
				Corre con coordinación de brazos y piernas. (SI) (NO)		
				Salta con los pies juntos y con coordinación. (SI) (NO)		
				Salta obstáculos con participación de brazos y piernas. (SI) (NO)		
				Salta en longitud batiendo con dos piernas. (SI) (NO)		
			Equilibrio	Danza sin rigidez. (SI) (NO)		
				Se mantiene sin perder el equilibrio en situaciones estáticas a la pata coja. (SI) (NO)		
				Mantiene el equilibrio desplazándose en una base restringida. (SI) (NO)		
				Adopta posturas sin perder el equilibrio. (SI) (NO)		
				Camina con una pierna. (SI) (NO)		
			Respiración	Se desliza uniendo punta y talón. (SI) (NO)		
				Infla un globo soplando. (SI) (NO)		
				Toma aire por la nariz y sopla por la boca dirigiendo una pelota en su recorrido. (SI) (NO)		
			Coordinación óculo manual	Inspira y mantiene el papel de arroz con su nariz. (SI) (NO)		
				Realiza un uso manual adecuado de herramientas como tijeras. (SI) (NO)		
			Coordinación óculo motriz	Demuestra precisión en actividades como anudar un globo, trazar carreteras en laberintos y dibujar modelos geométricos. (SI) (NO)		
				Introduce una pelota, con el pie, en una portería de 1.5 metros de longitud impulsada desde una distancia de 4 metros. (SI) (NO)		
			Control motriz	Salta de altura sin tocar la cuerda situada a una altura de 50 cm del suelo. (SI) (NO)		
				Detiene el movimiento a una orden dada de forma imprevista. (SI) (NO)		
			Precisión- puntería	Demuestra destreza en coordinación entre ojos y brazos para dar con un objeto en un blanco(lanzamiento de bolos de 4 metros de distancia, introducción de fichas en la boca de una rana de 10 cm de diámetro a 75 cm de distancia y lanzar una pelota en una canasta colocada en una pared a 1,70 cm de altura y situándose a 2 metros de distancia)		
				Se desliza utilizando únicamente los brazos con la ayuda de un compañero (como si fuera una carretilla) sin caerse. (SI) (NO)		
			Tonicidad (Fuerza Muscular)	Lanza una pelota a una portería de 1,5 metros de longitud y a una distancia de 4 metros, con un nivel medio de fuerza en el lanzamiento. (SI) (NO)		
				Reconoce derecha e izquierda, en una orden con rapidez. (SI) (NO)		
			Lateralidad	Posee la capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas a través de la vista en tareas como realizar un camino de salida en laberintos, buscar figuritas concretas con el contexto de un conglomerado de diferentes figuras superpuestas, o detectar errores en dibujos casi iguales. (SI) (NO)		
				Se desliza en un espacio en la dirección en la que convenga o que se solicite. (SI) (NO)		
			Percepción Visual	Reconoce la derecha e izquierda de su cuerpo y algunos conceptos espaciales básicos como arriba- abajo, delante-detrás de su propio cuerpo. (SI) (NO)		
				Diferencia sonidos, identificando diversos objetos sonoros. (SI) (NO)		
			Orientación espacial	Identificar espacialmente la procedencia de los sonidos. (SI) (NO)		
				Percibe una sucesión de sonidos y puede reproducirlos.		
			Percepción auditiva	Posee armonía rítmica al moverse en relación a un ritmo, coordinando movimientos y sonidos. (SI) (NO)		
				Codifica y decodifica ritmos simples mostrados gráficamente. (SI) (NO)		
			Ritmo	Organiza mentalmente la sucesión temporal de acontecimientos de la ordenación de viñetas o la construcción de historias temporalizadas. (SI) (NO)		
				Reconoce y discrimina objetos simples y compañeros del grupo a través del tacto. (SI) (NO)		
			Orientación Temporal	Posee la capacidad de sintetizar partes en un todo, en tareas de construcción de rompecabezas. (SI) (NO)		
				Diferencia el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo, y del cuerpo humano en u plano. (SI) (NO)		
			Percepción Táctil	Reconoce las partes básicas del cuerpo. (SI) (NO)		
				Reconoce el eje central de simetría. (SI) (NO)		
			Organización Perceptiva			
Factores Externos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa	Ambiente	¿Cuántas horas al día juega su hijo? -1hora/1hora/2horas/+3horas	Padres de Familia de los niños de la IE 30034 de Miluchaca Sapallanga	Encuesta		
		¿Cuál es el tipo de juego de su hijo? Juguetes/juegos grupales/juegos tecnológicos				
		¿Cuál es el deporte que practica su hijo? Atletismo/ vóley/futbol/ básquet/no hace deporte				
		¿Cuántas veces a la semana juega usted con su hijo? Diario/interdiario/una vez a la semana/nunca				
		¿Cuántas veces salen de paseo en familia? Una vez/ 2 veces/3 veces/+4 veces				
		¿Su hijo cuantas horas ve televisión? 1hora/2 horas/+3 horas/No ve TV				
¿Cuántas horas juega con el celular? 1hora/2 horas/+3horas/ No usa celular						

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de Investigación

En el presente trabajo de investigación se utilizará de acuerdo a los niveles jerárquicos al interior de las ciencias, el método científico como método general. Encontramos que el método científico según Asaud lo define como: “Es el proceso para producir conocimientos objetivos mediante indagaciones de forma deliberada y sistemática, pasando diferentes procesos para adquirir conocimientos, mediante este proceso se puede pasar de la verdad subjetiva a la verdad objetiva y así descubrir el mundo real objetivamente.”⁽¹⁵⁾

En la presente investigación se ha considerado el método científico, porque desde el inicio se ha seguido los pasos que corresponden con este método, iniciando con el planteamiento del problema, seguido del marco teórico y formulando nuestras hipótesis.

Así también, se considerará el método deductivo, según Figueroa “Es el proceso en cual se parte de lo general a lo específico, este método logra inferir algo observado para llegar una deducción a partir de un razonamiento, de una forma lógica.”⁽¹⁶⁾

Consideramos el método deductivo, porque la investigación parte de información general hasta llegar a lo específico, es decir, desde lo que es el taller lúdico infantil, hasta como esta tiene influencia sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.

4.2. Tipo de Investigación

La investigación corresponde al tipo aplicada, ya que según Tam: “La investigación tipo aplicada tiene por objeto crear nuevas ciencias a partir de los saberes adquiridos en el proceso de investigación para determinar si estos pueden ser últimamente aplicados según la conveniencia.”⁽¹⁷⁾

La presente investigación se considera de tipo aplicada ya que tiene propósitos aplicativos, busca el conocer sobre la efectividad del taller lúdico

infantil para modificar y solucionar el problema del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 7 y 8 años.

4.3. Enfoque de Investigación

Para esta investigación se considerará al enfoque cuantitativo, según López: “Se basa en procesos ordenados y estructurados, con el fin de medir las variables respectivas, con el uso de cuestionarios que pueden ser definidos como el conjunto de preguntas preparadas cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación.” ⁽¹⁸⁾

Se está considerando el enfoque cuantitativo porque se recopilará información a través de test de valoración y se obtendrá resultados estadísticos que ayudarán con el propósito de la investigación.

4.4. Diseño de Investigación

La presente investigación corresponde al diseño experimental de tipo pre experimental, ya que según Tam: “En este método los tratamientos de la variable independiente han sido manipulados por el investigador -X- por lo que se tiene el mayor control y evidencia de causa- efecto, no existe un grupo control, se realiza una post prueba y se puede realizarse una pre prueba” ⁽¹⁷⁾

G: O1 X O2

Donde:

G=Niños de 7 y 8 años

O1 = Pre test (Nivel de desarrollo motor)

X = Aplicación del taller lúdico infantil

O2= Post test (Nivel de desarrollo motor)

Esta investigación es experimental de tipo pre experimental porque se trabajará con un solo grupo al que se le aplicará la prueba previa al tratamiento experimental, después se le administrará el tratamiento y finalmente se le aplicará una prueba posterior al tratamiento, así se dará a conocer las características que tiene las variables de estudio y correlacional

en relación de las variables taller lúdico infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa.

4.5. Unidad Muestral

Según Galbiati: “La unidad muestral es cada uno de los miembros individuales de la población. Cada unidad muestral proporciona una medida” (19)

En el caso de la presente investigación se escogió una escuela estatal de un Centro Poblado de bajos recursos, habiendo observado en nuestras prácticas pre profesionales, niños de 7 y 8 años con retraso en el desarrollo motor grueso que para su edad ya debieron adquirir determinadas habilidades y destrezas. Es por ello que se incluyó a 12 niños de 7 y 8 años de ambos sexos, que cursan el 2do grado de primaria de la IE 30034 de Miluchaca del distrito de Sapallanga y es por eso que se excluyó a los niños menores y mayores edades.

4.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Variables	Técnicas	Instrumentos	Fuente
Motricidad gruesa	- Encuesta	a) Encuesta b) Test	a) Padres de Familia b) Niños de 7 y 8 años
Taller lúdico infantil	- Encuesta	- Ficha de observación	- Niños de 7 y 8 años

Los instrumentos a través de los cuales se recolectará datos son:

4.6.1. Encuesta

Según García, “Es una investigación desarrollada sobre un grupo de personas, que se encuentren relacionadas con la vida cotidiana, utilizando

distintos métodos de interrogación, con el objetivo de adquirir datos cuantitativos de diversos caracteres de la población.”⁽²⁰⁾

En la presente investigación, la encuesta será aplicada a los padres de familia de los niños de 7 y 8 años del segundo grado de la IE 30014 de Miluchaca del Distrito de Sapallanga, para ver cómo influye el Factor Externo Ambiental en el desarrollo motor grueso del niño (Apéndice 2). Mediante las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántas horas al día juega su hijo? -1hora/1hora/2horas/+3horas
2. ¿Cuál es el tipo de juego de su hijo? Juguetes/juegos grupales/juegos tecnológicos
3. ¿Cuál es el deporte que practica su hijo? Atletismo/ vóley/futbol/ básquet/no hace deporte
4. ¿Cuántas veces a la semana juega usted con su hijo? Diario/interdiario/una vez a la semana/nunca
5. ¿Cuántas veces salen de paseo en familia? Una vez/ 2 veces/3 veces/+4 veces
6. ¿Su hijo cuantas horas ve televisión? 1hora/2 horas/+3 horas/No ve TV
7. ¿Cuántas horas juega con el celular? 1hora/2 horas/+3horas/ No usa celular

Todas estas preguntas están relacionadas con la influencia de los padres de familia en el desarrollo motor grueso de sus hijos, desde las horas que le dan de juego, las horas que les dedican y el consentimiento del uso del celular como el de la televisión.

4.6.2 Test

Según Ferrer “Es una prueba especializada que tiene por objetivo obtener datos sobre características y comportamientos de la población para evaluar la personalidad, la conducta que son evaluadas por el investigador tanto colectivamente como individualmente.”⁽²¹⁾

En la presente investigación el test será aplicado a los niños de 7 y 8 años del segundo grado de la I.E. 30014 de Miluchaca, Distrito de Sapallanga,

para ver cómo está el nivel de desarrollo motor grueso mediante diferentes indicadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PRE TEST (Apéndice 3)

1. Coordinación Dinámica Global

- Se arrastra coordinando sus brazos y piernas
- Corre con coordinación con brazos y piernas
- Salta con los dos pies juntos y con coordinación
- Salta obstáculos con participación de brazos y piernas
- Salta en longitud batiendo en dos piernas
- Danza sin rigidez

2. Equilibrio

- Se mantiene sin perder el equilibrio en situaciones estáticas a la pata coja.
- Mantiene el equilibrio desplazándose en una base restringida.
- Adopta posturas sin perder el equilibrio.
- Camina con una pierna.
- Se desplaza uniendo punta y talón.

3. Respiración

- Infla un globo soplando.
- Toma aire por la nariz y sopla por la boca dirigiendo una pelota en su recorrido.
- Inspira y mantiene el papel de arroz con su nariz.

4. Coordinación Óculo Manual

- Realiza un uso manual adecuado de herramientas como tijeras.
- Demuestra precisión en actividades como anudar un globo, trazar carreteras en laberintos y dibujar modelos geométricos.

5. Coordinación Óculo Motriz

- Introduce una pelota, con el pie, en una portería de 1.5 metros de longitud impulsada desde una distancia de 4 metros.

- Salta de altura sin tocar la cuerda situada a una altura de 50 cm del suelo.
6. Control Motriz
- Detiene el movimiento a una orden dada de forma imprevista.
7. Precisión – Puntería
- Demuestra destreza en coordinación entre ojos y brazos para dar con un objeto en un blanco (lanzamiento de bolos de 4 metros de distancia, introducción de fichas en la boca de una rana de 10 cm de diámetro a 75 cm de distancia y lanzar una pelota en una canasta colocada en una pared a 1,70 cm de altura y situándose a 2 metros de distancia)
8. Tonicidad
- Se desplaza utilizando únicamente los brazos con la ayuda de un compañero (como si fuera una carretilla) sin caerse.
 - Lanza una pelota a una portería de 1,5 metros de longitud y a una distancia de 4 metros, con un nivel medio de fuerza en el lanzamiento.
9. Lateralidad
- Reconoce derecha e izquierda, en una orden con rapidez.
10. Percepción Visual
- Posee la capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas a través de la vista en tareas como realizar un camino de salida en laberintos, buscar figuritas concretas con el contexto de un conglomerado de diferentes figuras superpuestas, o detectar errores en dibujos casi iguales.
11. Orientación Espacial
- Se desplaza en un espacio en la dirección en la que convenga o que se solicite.
 - Reconoce la derecha e izquierda de su cuerpo y algunos conceptos espaciales básicos como arriba- abajo, delante-detrás de su propio cuerpo.

12. Percepción Auditiva

- Diferencia sonidos, identificando diversos objetos sonoros.
- Identificar espacialmente la procedencia de los sonidos.

13. Ritmo

- Percibe una sucesión de sonidos y puede reproducirlos.
- Posee armonía rítmica al moverse en relación a un ritmo, coordinando movimientos y sonidos.
- Codifica y decodifica ritmos simples mostrados gráficamente.

14. Orientación Temporal

- Organiza mentalmente la sucesión temporal de acontecimientos de la ordenación de viñetas o la construcción de historias temporalizadas.

15. Percepción Táctil

- Reconoce y discrimina objetos simples y compañeros del grupo a través del tacto.

16. Organización Perceptiva

- Posee la capacidad de sintetizar partes en un todo, en tareas de construcción de rompecabezas.

17. Esquema Corporal

- Diferencia el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo, y del cuerpo humano en un plano.
- Reconoce las partes básicas del cuerpo.
- Reconoce el eje central de simetría. ⁽²²⁾

4.6.3. Ficha de observación

Según Chávez, define como “Es un instrumento de investigación para recolectar datos donde el investigador solo anota lo observado referidos a los objetivos específicos de las variables con el propósito de registrar datos para dar soluciones al estudio del problema.” ⁽²³⁾

La ficha de observación se realizará a los niños del segundo grado de la I.E. 30014 de Miluchaca, Distrito de Sapallanga, para saber si realizan la actividad adecuadamente y se divierten en el taller lúdico infantil.

PROTOCOLO DEL TALLER LÚDICO INFANTIL

Se planteó 39 juegos que se desarrollarán en 8 sesiones de taller lúdico, donde en cada sesión se realizarán 5 juegos.

Sesión N°1 (Apéndice 4)

- Juegos de roles de carrera de relevos, para este juego se conforma dos grupos en cada grupo todos los jugadores se quitan los zapatos, juntando y desordenándolos en una distancia de 4 metros, el juego consiste en salir corriendo y buscar el par de su zapato entre todos los zapatos, poniéndose y regresando a su columna. Dando una palmada en la mano de su compañera para su salida. El grupo que termine primero gana.
- Juego de nariz con nariz consiste en que separamos a los niños en dos grupos homogéneos, en un grupo los niños están parados ligeramente separados y cada niño tiene un pedazo de bolsa donde ellos deben de aspirar y caminar hacia su grupo y pasar la bolsa de nariz a nariz, el grupo que logre pasarse por todos sus integrantes sin que la bolsa caiga gana.
- Un, dos, tres pajarito inglés consiste en que un niño canta y los otros están a cinco pasos más atrás, uno de los jugadores canta la canción unos dos tres pajarito inglés, y los otros deben estar cogidos de las manos en el momento que empieza a cantar los chicos deben de acercarse, pero cuando el cantante voltea nadie debe de moverse, el que se mueva hace perder a todo el equipo y retroceden al inicio.
- Laberintos, consiste en que cada niño debe de resolver 3 laberintos que serán entregados en hojas, a lo cual ellos deberán encontrar la solución al laberinto en un menor tiempo posible.
- El túnel, para este juego se necesitará una pelota por equipo, se conformará dos grupos homogéneos, cada grupo estarán en sus filas respectivamente, todos los niños tendrán que mantener las piernas

abiertas, el primero de la fila tendrá una pelota que ira pasando por debajo de sus piernas hasta llegar al último compañero, cuando el último compañero tenga la pelota, este tendrá que ir corriendo en el primero, ponerse delante de él y pasar la pelota por debajo. Así mismo el grupo que logre terminar con todos sus participantes gana.

Sesión N°2 (Apéndice 5)

- Funambulistas, Se colocará una cuerda o cinta adhesiva sobre la que caminaremos como Funambulistas sin sacar los pies de cinta. Además, el jugador deberá llevar una pelota que lanzará hacia arriba y recogerá en el mismo momento que pase por la cinta.
- Sopla gol, para este juego los niños soplaran una pelotita, con la ayuda de un sorbete, haciendo un recorrido sobre una superficie hecha con obstáculos.
- Dibujos de figuras Bender, a cada niño se le entregara una hoja de figuras Bender, ellos tendrán que copiar las 9 figuras en un tiempo de 5 minutos.
- Pitita, se necesita un cordel, lo cual será sujetado por dos personas en ambos extremos, los niños deberán de saltar en medio evitando caer o quedando fuera del juego.
- Stop pies juntos, en este juego cada niño escogerá el nombre de una fruta favorita sin que este repita, el juego comienza cuando todos están en círculo y con un pie al medio, se asignara al azar el niño que empiece y esta tira la pelota y dirá una fruta mientras tanto los otros niños deberán correr, el niño de la fruta deberá coger la pelota y decir stop, los otros niños deberán quedarse en la posición que estén, así el niño de la fruta deberá ver al que está más cerca haciéndole llegar la pelota. Y al que le llegue la pelota deberá continuar el juego con las mismas indicaciones.

Sesión N°3 (Apéndice 6)

- La estatua coja, el juego consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar una música que suena en ese momento y luego deberán

detenerse y ponerse en un pie, el niño que no pueda mantenerse en un pie saldrá del juego.

- Canastas, se formarán dos grupos homogéneos y ellos deberán encestar en la canasta el grupo que enceste más pelotas será el ganador.
- Busque los errores, a cada niño se le entregará tres hojas donde en cada hoja habrá dos imágenes similares, ellos tendrán que descubrir las diferencias de ambas imágenes en un tiempo de 3 minutos por hoja.
- Robots, en este juego se conformará dos grupos, cada grupo elegirá a un representante, este debe estar vendado y en su mano llevar una pelotita y los otros miembros del grupo deberán de guiar y dirigir al representante hacia la meta donde habrá una botella en la que insertará la pelotita, terminado recorrido se cambiará de representante. Ganará el grupo que insertará más pelotitas.
- Antón pirulero, para este juego se hace un círculo con todos los alumnos, que deberán estar sentados y escoger un instrumento musical, se escogerá a un director de la orquesta quien dirigirá, empezará cantando la canción: "Antón, Antón, Antón pirulero, cada cual, atiende su juego y el que no lo atienda pagará una prenda" inesperadamente el director deberá tocar un instrumento de cualquiera de los jugadores, este deberá darse cuenta y tocar otro instrumento en caso de no darse cuenta pagará una prenda.

Sesión N°4 (Apéndice 7)

- La estatua griega, se necesitará sillas un total de los alumnos menos uno, el juego consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar la música que suena en ese momento y luego deberán sentarse cuando el encargado apague el sonido quedando uno fuera. El juego continúa quitando una silla y con todos los alumnos que quedaron sentados.
- Donde está la campanilla, el juego consiste en que se les vendarán los ojos a todos los alumnos, ellos deberán escuchar el sonido de la campana y seguirla. El primero que coja la campana será el ganador.
- Muñecas recortables, a cada niño se le dará un recortable donde ellos tendrán que recortar al personaje y sus ropitas.

- La gallina ciega en este juego se venderá los ojos a un jugador, todos sus compañeros le darán vueltas de acuerdo al número de edad que tenga, el vendado deberá encontrar a sus compañeros, al primero que agarre será el que continúe el juego.
- Los globos, en este juego se deben conformar dos equipos, donde a cada niño se le entregara un globo. El primer niño de la columna correrá 3 metros de distancia, ahí deberá de inflar y amarrar el globo así mismo tendrá que reventarlo sentándose en el globo. Y regresar corriendo a su columna y darle una palmada en la mano en señal de salida del otro jugador.

Sesión N°5 (Apéndice 8)

- Los bolos, el juego consiste en que se armara un bloque de bolos a una cierta distancia, donde los alumnos deberán derribarla con una pelota, el juego será individualmente.
- Cada figura a su color, para este juego necesitamos distintas figuras geométricas en distintos colores y tamaños. En la pizarra estará dibujado las diversas figuras geométricas de diferentes tamaños y colores, los niños tendrán que encontrar a cada figura su tamaño y color ideal en el menor tiempo posible, mencionando algún objeto relacionado al color.
- La carretilla, en este juego se hará pareja de dos. Un niño hará de carretilla y el otro lo llevará hasta la meta. La pareja que llegue primero deberá coger la botella y regresar con ella. Al terminar el recorrido se cambiará de rol.
- Kim Auditivo, para este juego se necesita diferentes sonidos, ya sea ruido de animales, cosas, o ruidos de la ciudad. Todos deben de escuchar el sonido y el que sepa de qué se trata el sonido levantará la mano y responderá, en casos que la respuesta sea incorrecta al segundo que levanto la mano. El que tenga mayor acierta gana.
- Gol de portería, para este juego una pelota y un arco, donde cada alumno deberá estar a 4 metros de la portería, los niños tendrán calcular su fuerza y su puntería para hacer un gol.

Sesión 6 (Apéndice 9)

- Los músicos, cada niño simulaba tocar un instrumento en una orden específica, y cada niño debía seguir el ritmo del que simulaba.
- Usa tus sentidos, todos los niños en un círculo, seguían las indicaciones de la fisioterapeuta quien mandaba ordenes de cogerse la nariz con la mano derecha, o el oído con la mano izquierda, saltar o sentarse, realizando de más lento a más rápido.
- El barco se hunde, en este juego todos están desordenados y escucharan la orden de la Fisioterapeuta quien indicara que se agrupen de dos o de cuatro o de diversos números.
- Mi silueta, se formarán dos grupos y cada grupo deberá tener un papelote y plumones, uno del grupo deberá echarse sobre el papelote y todos deberán de dibujar su silueta. Al finalizar se tendrá la silueta de todos en un papelote por grupo.
- Donde te toque, en este juego la Fisioterapeuta deberá designar a un grupo, donde unos serán agua y otros cementos. La fisioterapeuta indicara donde los cementos deberán tocar a sus compañeros, por ejemplo, tocar el hombro derecho de las aguas.

Sesión 7 (Apéndice 10)

- Enredados, en este juego se formará dos grupos homogéneos, el juego empieza cuando todos levantan la mano derecha y se agarran con sus compañeros de frente mas no de sus costados, de igual manera con la mano izquierda sin repetir de compañero de mano. Una vez enredados buscaran desenredarse sin soltarse hasta llegar a un circulo cogidos de la mano.
- El espejo, en este juego se trata de imitar y copiar los movimientos y mímicas de un compañero que esté al frente.
- Tam Tam, en este juego se deberá hacer un circulo y todos deberán estar sentados, se empieza cantando la canción del pato cua cua, todas las manos deben estar unidos uno sobre otro, pero no repetido ósea uno arriba y uno abajo, se dirá un número y todos deben seguir en una

orden hasta llegar al número indicado, donde llegue el número perderá el turno del juego.

- La rana, para este juego se necesitan botellas cortadas a la mitad y pelotas, cada alumno deberá meter la mayor cantidad de pelotitas a dos metros de distancia.
- Salto sobre la colchoneta, para este juego se necesita una colchoneta y un obstáculo que será colocado a 20cm de la colchoneta, todos los niños deberán ser una columna y de uno en uno irán saltando sobre el obstáculo con los dos pies y caer sobre la colchoneta.

Sesión 8 (Apéndice 11)

- Viñetas Wisc, en este juego se les entrega dos hojas que contengan tres viñetas secuenciales, donde ellos deberán ordenar según corresponda numerándolas.
- Recuerda y sigue, en este juego todos se sientan en círculo y se designará a un estudiante para que siga el juego, este dirá con qué nombre se empieza, los demás deberán recordar el nombre de los compañeros y seguir la secuencia.
- Rompecabezas, para este juego se necesita un rompecabezas de 100 piezas se formará dos grupos y cada grupo deberá armar el rompecabezas en el menor tiempo posible. ⁽¹⁹⁾

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL POST TEST (Apéndice 12)

La evaluación será después del proceso del taller lúdico infantil con los mismos indicadores del pre test, para observar los cambios de mejora de cada niño.

4.7. Proceso de recolección de Datos

Los datos se recolectaron en IE estatal 30034 de Miluchaca Sapallanga (**Apéndice 14**), que es una Institución dedicada a la enseñanza de niños de nivel inicial y primaria del sector urbano con un total de 115 estudiantes, donde se tuvo de muestra al salón de segundo grado de primaria con un total de 12 niños entre varones y mujeres, la recolección se llevó a cabo desde el 03 de setiembre hasta el 17 de octubre del 2018, en los horarios

11:00 am hasta las 12:30 pm los días lunes y miércoles en los espacios de las asignaturas de arte y religión, se aplicó una encuesta individual a cada padre de familia de segundo grado para saber los datos de la familia y actividades recreativas que realizan en casa. En los niños se aplicó un pre test con diferentes indicadores para determinar el desarrollo de su motricidad gruesa, después se llevó a cabo un taller lúdico infantil con 39 juegos divididos en 8 sesiones, cada sesión compuestas por diferentes juegos individuales y grupales donde se buscaba la aprobación y participación de todos los niños ya que cada juego tenía un objetivo, al finalizar se aplicó un post test con los mismos indicadores del pre test para determinar la mejoría de su desarrollo de la motricidad gruesa.

4.8. Análisis de Datos

Se elaboró un banco de datos en el programa estadístico SPSS versión 22, para las variables cuantitativas y cualitativas se hizo una tabla de frecuencias para organizar la información, identificando las cantidades y porcentajes de los datos. Después se calcularon las variables sumando los indicadores de cada dimensión del pre test, de igual manera para el post test y las actividades lúdicas de acuerdo a cada objetivo. Para saber las diferencias entre el pre test y post test se aplicó tablas cruzadas incluyendo la distribución de Pearson, donde se evidenció que existe una diferencia significativa menor igual a 0,05 en las respectivas dimensiones de motricidad gruesa. Para las actividades lúdicas se hizo una tabla de frecuencias con las sumas ya hechas. Y se realizó una tabla de correlación entre la actividad lúdica y el post test para determinar si hubo una relación entre la aceptación de los juegos y la mejoría de su motricidad gruesa.

CAPÍTULO V RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados

Los padres de familia entrevistados en este estudio presentaron que el 8,3% de los niños ocupaban el cuarto y quinto orden de número hermanos. Y el 41,7% ocupaban el segundo orden de número de hermanos, también se identificó que la mayoría de las familias están conformadas por tres hijos. La mayoría de padres de familia tenían entre 30 y 45 años de edad y se dedicaban a sus casas o al comercio ambulatorio ya que no terminaron sus estudios secundarios en un 41,7% de padres. (Tabla 1.)

Tabla 1. Datos de niños y padres de Familia de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018

VARIABLES	n	%
Edad del niño		
7 años	3	25,0
8 años	9	75,0
Sexo		
Masculino	4	33,3
Femenino	8	66,7
N° de orden de Hijo		
Primer hijo	2	16,7
Segundo hijo	5	41,7
Tercer hijo	3	25,0
Cuarto hijo	1	8,3
Quinto hijo	1	8,3
Edad del padre		
30-45 años	7	58,3
46-60 años	4	33,3
61-100 años	1	8,3
Grado de Instrucción		
Secundaria incompleta	5	41,7
Secundaria completa	3	25,0
Sin estudios	4	33,3
Centro de trabajo		
Albañil	1	8,3
Casa	4	33,3
Chacra	2	16,7
Mina	1	8,3
Comerciante	4	33,3
N° de Hijos		
Un hijo	1	8,3
Dos hijos	3	25,0
Tres hijos	5	41,7
Cuatro hijos	2	16,7
Cinco hijos	1	8,3

Los padres de familia entrevistados también refirieron algunos datos de sus hijos, obteniendo que la mayoría de los niños jugaban menos de una hora en casa, y jugaban con juguetes. Un 16,7% de padres no jugaban con sus hijos debido a sus actividades laborales, y por ende salían una vez a la semana en familia. (Tabla 2.)

Tabla 2. Datos de las actividades recreativas de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018

INDICADORES	f	%
Horas de juego del niño		
-1 hora	5	41,7
1 hora	5	41,7
2 horas	2	16,7
Tipo de Juego		
Juguetes	6	50,0
Juegos Grupales	3	25,0
Juegos Tecnológicos	3	25,0
Tipo de Deporte		
Atletismo	1	8,3
Vóley	6	50,0
Futbol	4	33,3
Básquet	1	8,3
Veces a la semana que juega con su hijo		
Diario	2	16,7
Una vez a la semana	8	66,7
Nunca	2	16,7
Veces al mes que salen de paseo		
Una vez	5	41,7
Dos veces	5	41,7
Tres veces	2	16,7
Horas que ve televisión		
Una hora	4	33,3
Dos horas	5	41,7
+3 Horas	2	16,7
No ve televisión	1	8,3
Horas que juega con el celular		
1 hora	4	33,3
2 horas	3	25,0
+3 horas	2	16,7
No usa celular	3	25,0

En los resultados se obtuvieron que la aplicación del taller lúdico infantil es efectiva ya que los niños mejoraron significativamente su motricidad gruesa, se evidenció que existe una diferencia significativa menor igual a 0,05 en las respectivas dimensiones de motricidad gruesa. Al momento de evaluar el pre test se obtuvo que el nivel desarrollo de motricidad gruesa en niños era baja en todas las dimensiones, en la aplicación del taller lúdico infantil se evidencio que los niños se divirtieron en la mayoría de los juegos en los cuales se nota una mayor mejoría y en los juegos que no se divirtieron hubo poca mejoría, después de la aplicación se reevaluó la motricidad gruesa de los niños, obteniendo como resultados que el nivel de desarrollo en los niños era alto. (Tabla 3 y 4).

Tabla 3. Datos de la Evaluación del Pre Test del desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA	ALTO		BAJO	
	n	%	n	%
Coordinación Dinámica Global	0	0	12	100
Equilibrio	1	8,3	11	91,7
Respiración	3	25,0	9	75,0
Coordinación Óculo Manual	2	16,7	10	83,3
Coordinación Óculo Motriz	0	0	12	100
Control Motriz	2	16,7	10	83,3
Precisión-Puntería	2	16,7	10	83,3
Tonicidad	4	33,3	8	66,7
Lateralidad	0	0	12	100
Percepción Visual	4	33,3	8	66,7
Orientación Espacial	0	0	12	100
Percepción Auditiva	1	8,3	11	91,7
Ritmo	2	16,7	10	83,3
Orientación Temporal	5	41,7	7	58,3
Percepción Táctil	7	58,3	5	41,7
Organización Perceptiva	3	25,0	9	75,0
Esquema Corporal	0	0	12	100

Según los resultados obtenidos de la evaluación del pre test, se observó una pequeña diferencia respecto al desarrollo de la motricidad gruesa en relación al sexo, donde los niños tuvieron mayor desarrollo en la dimensión de percepción táctil a diferencia de las niñas, respecto a la dimensión de percepción visual las niñas tienen un mayor desarrollo a diferencia de los niños. Estas diferencias son respecto a sus comportamientos observados.

Tabla 4. Datos de la Evaluación del Post Test del desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA	ALTO		BAJO	
	n	%	n	%
Coordinación Dinámica Global	12	100	0	0
Equilibrio	10	83,3	2	16,7
Respiración	12	100	0	0
Coordinación Óculo Manual	9	75,0	3	25,0
Coordinación Óculo Motriz	11	91,7	1	8,3
Control Motriz	12	100	0	0
Precisión-Puntería	12	100	0	0
Tonicidad	11	91,7	1	8,3
Lateralidad	12	100	0	0
Percepción Visual	12	100	0	0
Orientación Espacial	12	100	0	0
Percepción Auditiva	12	100	0	0
Ritmo	12	100	0	0
Orientación Temporal	12	100	0	0
Percepción Táctil	12	100	0	0
Organización Perceptiva	12	100	0	0
Esquema Corporal	12	100	0	0

En la aplicación del Taller Lúdico Infantil los niños se divirtieron mucho, aprobando los diversos juegos, pero también se evidenció que en los juegos de Orientación Espacial (enredados, espejo, a izquierda y derecha) y Organización Temporal (recuerda sigue, viñetas wisc), solo le gustaron a la mitad y la otra mitad no aprobó el juego, además en los juegos de coordinación óculo motriz (pitita y salto sobre la colchoneta), percepción auditiva (kim auditivo, donde está la campanita), esquema corporal (donde te toque, mi silueta) tuvieron una mínima desaprobación. (Tabla 5.)

Tabla 5. Datos de la aprobación de la aplicación del Taller Lúdico Infantil por los niños de la IE 30034 de Miluchaca, Sapallanga-2018

ACTIVIDADES LÚDICAS	POCO		MUCHO	
	n	%	n	%
Coordinación Dinámica Global	0	0	12	100
Equilibrio	0	0	12	100
Respiración	0	0	12	100
Coordinación Óculo Manual	0	0	12	100
Coordinación Óculo Motriz	4	33,3	8	66,7
Control Motriz	0	0	12	100
Precisión-Puntería	0	0	12	100
Tonicidad	0	0	12	100
Lateralidad	0	0	12	100
Percepción Visual	0	0	12	100
Orientación Espacial	6	50,0	6	50,0
Percepción Auditiva	4	33,3	8	66,7
Ritmo	0	0	12	100
Organización Temporal	6	50,0	6	50,0
Percepción Táctil	0	0	12	100
Organización Perceptiva	0	0	12	100
Esquema Corporal	3	25,0	9	75,0

Existe una relación entre el taller lúdico infantil y la mejora de la motricidad gruesa, ya que se observó que en los juegos más aceptados por los niños mejoraron significativamente su motricidad gruesa, porque participaban con más entusiasmo y queriendo volver a jugar, como en los juegos de coordinación dinámica global (roles en carrera de relevos, el túnel, estatuas

griegas), equilibrio (funambulistas y estatua coja), respiración (sopla gol, de nariz a nariz, los globos), precisión y puntería (la rana, canastas, y bolos), tonicidad (la carretilla, gol de portería), lateralidad (usa tus sentidos), percepción visual (cada figura a su color, y busca los errores), ritmo (los músicos y tan tan), percepción táctil (gallinita ciega, el barco se hunde), organización perceptiva (rompecabezas).

CAPÍTULO VI DISCUSIÓN

6.1. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en nuestro estudio en la evaluación del pre test, mostraron un bajo desarrollo de la motricidad gruesa, posiblemente porque no han recibido una estimulación adecuada de sus padres y no le dedican tiempo a jugar con sus hijos ya sea por motivos de trabajo por la falta de economía y este resultado es similar a los resultados encontrados en otra investigación de Chiclayo en estudiantes del primer grado de primaria, donde estableció el siguiente resultado de su pre test, que los niños del grupo control y experimental demostraron deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa, se evidenció que el 42% y 57% de los infantes se hayan en un nivel bajo no logrando correctamente los indicadores propuestos. Lo cual correspondió a la falta de motivación y habilidades de parte de los docentes para que el infante puede dilucidar su motricidad gruesa.⁽⁴⁾ Coincidiendo en que, en ambos estudios, las dimensiones bajas más resaltantes son, la coordinación dinámica global, coordinación óculo motriz, lateralidad, orientación espacial y esquema corporal.

En nuestros resultados se obtuvo como resultado que la evaluación del post test, fue alta, mostrando una mejora significativa con la aplicación del taller lúdico infantil como en los diversos juegos realizados con diversos materiales preparados para cada sesión. Por otro lado, en los estudios de la ciudad Chiclayo se obtuvo como resultado que el 80% de los infantes lograron un gran avance, indicando una mejora en la motricidad gruesa, mediante la aplicación del taller basado en actividades lúdicas, utilizando material concreto mejoró significativamente el perfeccionamiento de la motricidad gruesa y esto se demostró mediante una lista de cotejo.⁽⁴⁾ En ambas investigaciones se observó que es importante la aceptación de las actividades lúdicas por parte de los niños, evidenciando un interés y diversión en cada juego de las diversas sesiones cumpliéndose así los objetivos de cada juego.

Analizando nuestros resultados del pre test se llegó a determinar que no existe una diferencia significativa respecto al desarrollo de la motricidad gruesa en relación al sexo, a excepción de las dimensiones de percepción visual, donde las niñas tienen un mejor desarrollo de la motricidad gruesa a diferencia de los niños, por otro lado, en la dimensión de percepción táctil se observó que los niños tienen un mayor desarrollo de esta dimensión respecto a las niñas. Según la investigación de Otárola, estableció en sus resultados que existe diferencias significativas en el desarrollo psicomotriz en la dimensión de coordinación en niños de 4 años según género. ⁽²⁴⁾ En cuanto a las diferencias de los diferentes resultados se puede determinar que en la dimensión de percepción visual las niñas lograron un mayor desarrollo debido a sus comportamientos observados donde notamos que las niñas son más observadoras y minuciosas en el desarrollo de actividades, respecto a la dimensión percepción táctil los niños mostraron un mejor desarrollo debido a que los niños son más curiosos y exploradores al momento de observar algún objeto desconocido y novedoso.

Considerando lo observado, en el desarrollo de las actividades lúdicas con los niños de la IE 30034 Miluchaca Sapallanga, vimos lo importante que es el trabajo en equipo, ya que en ocasiones cuando el equipo no llegaba a un acuerdo, no se divertían con el juego y no cumplían la meta a diferencia de otros juegos grupales donde se ponían de acuerdo cooperaban y se divertían, llegando a ganar el juego. Según Carhuapoma, en su investigación desarrollada en Chimbote, demuestra que, utilizando un enfoque colaborativo en los diversos juegos lúdicos, refiere que los niños logran tener un mayor aprendizaje, cuando se trabaja en grupo y tienen una meta en común, poniendo cada uno de su esfuerzo para lograrlo, cada uno aportando diferentes habilidades, conocimientos y experiencias. ⁽⁶⁾ En ambos casos podemos ver la importancia de trabajar en equipo, manteniendo un actitud colaborativa, proactiva, empática y solidaria, se puede obtener mejores resultados y un mayor aprendizaje de todos los miembros del equipo, además si desde pequeño se les inculca el trabajo en equipo mediante juegos de grupos, ellos en un futuro trabajaran de igual forma teniendo un buen desempeño.

El desarrollo de nuestra investigación se llevó a cabo en un centro poblado rural, en el análisis de nuestras encuestas vimos que la mayoría de padres de familia de los niños se dedican a la labor de sus chacras, y por referencia de los niños ellos ayudan a sus padres, ya sea en el trabajo en la chacra o en la casa, teniendo poco tiempo para hacer sus tareas y con más razón poco tiempo para jugar, siendo esto uno de los motivos por lo que los niños tienen un bajo nivel de desarrollo motor grueso. Según un estudio de Cartagena muestran que un 70% de los niños del segundo grado de primaria, viven en departamentos con poco acceso a zonas recreativas, esto limitándolos a realizar actividades recreativas de esparcimiento. ⁽²⁶⁾ Podemos deducir que no tiene mucha relevancia el lugar donde un niño viva, lo importante es que los padres les dediquen tiempo, los estimulen de acuerdo a su edad y jueguen con ellos, estando comprometidos con el desarrollo de sus hijos, y la potenciación de sus habilidades y destrezas.

En los resultados de nuestra encuesta se pudo mostrar que un 16,7% de los niños le dedican tiempo al uso del celular y televisión más de tres horas al día, dándole preferencia a esto, que dedicarse a jugar o a la actividad física en sus tiempos libres en sus casas, esto siendo una limitación en su desarrollo de la motricidad gruesa. La investigación de Cartagena muestra que el 90% de los niños, tienen como medio de distracción aparatos tecnológicos (TV, Ipad, Tablet, celular, etc.), haciendo que su relación con el entorno en relación con la actividad física sea muy limitada ⁽²⁵⁾ Podemos deducir que el aspecto tecnológico es un factor que influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que los niños le dan mayor preferencia a la diversión que encuentran en estos aparatos que a jugar y vivenciar con otros niños, dado la responsabilidad principal de los padres que trabajan y están cansados, quitándose el afán de jugar con sus hijos, permitiéndoles el uso de estos aparatos, apartándoles a los niños de la posibilidad de tener experiencias de juegos vivenciales y poder disfrutar del placer de compartir con otros.

En nuestra investigación se realizó una encuesta a los padres de familia y como resultado obtuvimos que un 58,3% de padres de familia están dentro del rango de los 30 a 45 años de edad y el resto de padres de familia sobre

pasan los 46 años, siendo esto un aspecto que influye en el desarrollo de los niños, ya que a esa edad de los padres muestran una disminución de energía, paciencia, tolerancia por motivos laborales y aspectos biológicos, y esto repercutiendo en el desarrollo de la motricidad gruesa. En la investigación de Franco, muestra que los padres de familia a partir de los 36 años se dedican en mayor tiempo a actividades de mesa y haber televisión como medio de recreación haciendo que el desarrollo del niño sea limitado dado que el niño pasa el mayor tiempo del día en casa y teniendo un nivel limitado de desarrollo, a diferencia de los niños que pasan mayor tiempo libre en los parques jugando, quienes tienen un nivel dentro de lo esperado, los niños que pasan su tiempo libre en las calles, parques, y jugando tienen un nivel de desarrollo encima de lo esperado.⁽²⁶⁾ Podemos ver que la mayoría de edad de los padres, hace que ya no le den mucho tiempo a sus hijos haciendo que esto solo jueguen en casa, a diferencia de unos padres jóvenes que tienen mayor energía y llevan a los niños a los parques, centro de diversión donde el niño tiene un mayor campo de actividades que les permite tener un mejor desarrollo, aumentando sus habilidades, capacidades y destrezas para una mejora de su psicomotricidad. Por otro lado, Franco, refiere que los niños que pasan su tiempo libre realizando actividades con los adultos no siempre se estimulan y ejercitan la motricidad gruesa, a diferencia de los niños que comparten su tiempo libre con amigos de edades cercanas o hermanos, primos que tienen un nivel avanzado de motricidad gruesa, por otro los niños que juegan la mayoría de tiempo con adultos como papá o mamá tienen capacidades limitadas de la motricidad gruesa. ⁽²⁶⁾ Analizando los resultados de su investigación podemos decir que a parte del tiempo que los niños necesitan de sus padres, también necesitan interactuar con niños de su misma edad en diferentes situaciones, tanto como dentro y afuera de su escuela, es muy importante para ellos tener su círculo social, para un desarrollo óptimo de su psicomotricidad.

CONCLUSIÓN

- La aplicación del taller lúdico infantil es efectiva, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa.
- En la evaluación del pre test, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa fue baja.
- El nivel de desarrollo antes de la aplicación del taller lúdico infantil muestra que los niños tienen un mayor desarrollo en la dimensión de percepción táctil y así mismo se observa que las niñas tienen mayor desarrollo en la dimensión de percepción visual.
- A mayor aprobación de los juegos de parte de los niños existe más compromiso y mejor desarrollo de la dimensión que se trabaja.
- La evaluación del post test, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa fue alta.
- Al concluir se notó una gran mejoría, los niños se adecuaron a su nivel de desarrollo de acuerdo a su edad.
- Los niños además de mejorar su desarrollo motor también progresaron a nivel psicológica, social y cognitivamente.

RECOMENDACIONES

- Los padres de familia deben de dedicarle más tiempo a sus hijos, a conversar con ellos, a jugar, y tener más actividades recreativas con el fin inculcarles valores y motivarle a la actividad física ya que a esa edad los niños necesitan la atención de sus padres puesto que están en pleno desarrollo físico psíquico socialmente.
- Incentivar a la práctica de actividades lúdicas en las escuelas dándole más énfasis a hasta los 8 años para la maduración y perfeccionamiento de habilidades y destrezas de la motricidad gruesa.
- Para futuras investigaciones, se recomienda que la unidad muestral sea más grande para poder obtener mayores datos y así hacer un mejor análisis de los resultados.
- Otra recomendación sería darle mayor tiempo a la aplicación de las evaluaciones del pre y post test, para que así obtengas datos más minuciosos de los diferentes indicadores, de igual forma darle mayor tiempo al taller lúdico infantil, en el desarrollo de las sesiones de juego, para que de este modo se obtengan mejores resultados.

LIMITACIONES

- Poco tiempo de recolección de datos y para la aplicación del taller lúdico infantil.
- Poca accesibilidad de los padres de familia para la realización de las encuestas.
- Poca población para el desarrollo de la investigación.
- Dificultad en el transporte de materiales para el taller.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Cailliois, R. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Bogotá: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1997
- (2) Sergio Manuel. Um corte epistemológico. Da educação física á motricidade humana. Lisboa: Instituto Piaget. 1999
- (3) Días A. Flórez. O y Moreno Z. Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la I.E. Bajo Grande – Sahagún. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores, 2015
- (4) Guevara W. Aplicación de un taller basado en actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N.º 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo, provincia de Chiclayo. Perú: Universidad Cesar Vallejo Escuela de Post Grado, 2015
- (5) Romaní Y. Aplicación del “Programa de Juegos Recreativos “para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. “San Pedro Chanel” Cerro Colorado, Arequipa. Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2014.
- (6) Carhuapoma C. El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P. “los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote, en el año 2015. Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2015
- (7) Egoavil C. El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I. E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015. Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2017

- (8) López R. Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo. Perú: Universidad Cesar Vallejo, 2015
- (9) García J. Psicomotricidad y educación infantil. España: CEPE, 2013
- (10) Pacheco J. Psicomotricidad en educación Inicial. Ecuador, 2015
- (11) Palomo M. El niño hospitalizado. Características, evaluación y tratamiento. Madrid: Pirámide, 1995
- (12) Arango T. Estimulación temprano. Bogotá: Gamma, 2006
- (13) Palacios J. Técnicas Lúdicas. s.f. Recuperado de http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf
- (14) Padilla V. Psicoterapia de juego. México: Plaza y Valdés, 2003
- (15) Asuad N. Marco lógico de la investigación científica. 2015
Recuperado de: http://www.economia.unam.mx/cedrus/descargas/Metodo%20Cientifico_2015_2.pdf
- (16) Figueroa, M. El método Abstracto. Deductivo y el Método Inductivo – Experimental. [Internet]. 2015 Recuperado de: <https://sabermetodologia.wordpress.com/2015/08/21/elmetodoabstractoeductivoyelinductivoexperimental/>
- (17) Tam, J. Tipos, Métodos y estrategias de investigación científica. [Internet]. 2008 Recuperado de: http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf

(18) López, N. y Sandoval, I., Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. (s.f.). [Internet]. Recuperado de: http://www.pics.uson.mx/wp-content/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf

(19) Galbiati J. Conceptos Básicos de Estadística. (s.f.). [Internet]. Recuperado de: http://www.jorgegalbiati.cl/ejercicios_4/ConceptosBasicos.pdf

(20) García F. La Encuesta. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación. Madrid, España: Alianza Universidad, 1993

(21) Ferre J. Conceptos básicos de Metodología de Investigación. [Internet]. 2010. Recuperado de: <http://metodologia02.blogspot.com/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>

(22) Navarro V., Trigueros C. Investigación y juego motor en España. España: Universidad Autónoma de Madrid, 2009

(23) Chávez D. Conceptos y técnicas de recolección de datos en la investigación jurídico social. (s.f.). [Internet]. Recuperado de: https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/articulos/a_20080521_56.pdf

(24) Otárola M. Desarrollo psicomotor según género en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Cercado. Perú: Universidad ULADECH, 2012

(25) Barrios D., Blanco C. Martin Estrategias Lúdicas que permiten el desarrollo motriz de niños y niñas en edad de 6 a 8 años. Cartagena, Colombia: Fundación universitaria los Libertadores, 2015

(26) Franco S. Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el arca. Caldas, Colombia: Corporación Universitaria Lasallista, 2009

APÉNDICES

Apéndice 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
GENERAL				Método de investigación: <ul style="list-style-type: none"> Método científico Método deductivo
¿Cuál es la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar?	Determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.	La efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar, será alta.		Enfoque metodológico: <ul style="list-style-type: none"> Cuantitativo
ESPECÍFICOS				Tipo de Investigación: <ul style="list-style-type: none"> Aplicada
ESPECÍFICOS				Nivel de investigación: <ul style="list-style-type: none"> Descriptivo Correlacional
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, antes de la aplicación del Taller lúdico infantil? 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, antes de la aplicación del Taller lúdico infantil. 	<ul style="list-style-type: none"> El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar antes de la aplicación del taller lúdico infantil, será baja. 	Variable dependiente: Motricidad Gruesa	Diseño de investigación: <ul style="list-style-type: none"> Experimental de tipo pre experimental
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, después de la aplicación del Taller lúdico? 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de nivel escolar, después de la aplicación del Taller lúdico infantil. 	<ul style="list-style-type: none"> El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar después de la aplicación del taller lúdico infantil, será alta. 	Variable independiente: Taller Lúdico Infantil	Unidad Muestral: <ul style="list-style-type: none"> 12 niños
				Técnicas de recolección de datos: <ul style="list-style-type: none"> Encuesta Test Ficha de Observación
				Técnicas de procesamiento de datos: SPSS versión 24

Apéndice 2: ENCUESTA



Universidad
Continental

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación
ENCUESTA

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De las siguientes preguntas de acuerdo a las actividades de desarrollo de la motricidad gruesa que realizan los niños de la I.E en sus casas. Marcar la alternativa correcta según usted.

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre del alumno:

Sexo: M F

Edad:

N° de hijo:

4.7 Apellidos y Nombre del padre de familia:

Edad:

Grado de Instrucción:

Trabaja en:

N° de hijos:

II. PREGUNTAS:

- ¿Cuántas horas al día juega su hijo?
-1 hora 1 hora 2 horas +3horas
- ¿Cuál es el tipo de juego de su hijo?
juguetes Juegos grupales Juegos tecnológicos
- ¿Cuál es el deporte que practica su hijo?
Atletismo Vóley Futbol Básquet no hace deporte
- ¿Cuántas veces a la semana juega usted con su hijo?
Diario Interdiario Una vez a la semana Nunca
- ¿Cuántas veces salen de paseo en familia al mes?
1 vez 2 veces 3 veces +4 veces
- ¿Su hijo cuantas horas ve tv?
1 hora 2 horas +3 horas No ve Tv
- ¿Cuántas horas juega con el celular?
1 hora 2 horas +3 horas No usa celular

Apéndice 3: PRE TEST



Universidad
Continental

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

PRE TEST

Objetivo: El presente test tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a las actividades de desarrollo de la motricidad gruesa que realizan los niños de la I.E. Indicar si realiza o no realiza, según el siguiente criterio:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombre del alumno:

II. MOTRICIDAD GRUESA

Test de valoración de la motricidad gruesa. ⁽²²⁾

MOTRICIDAD GRUESA	INDICADORES	TEST
A. Coordinación Dinámica Global	1. Se arrastra coordinado sus brazos y piernas.	(SI) (NO)
	2. Corre con coordinación de brazos y piernas.	(SI) (NO)
	3. Salta con los pies juntos y con coordinación.	(SI) (NO)
	4. Salta obstáculos con participación de brazos y piernas.	(SI) (NO)
	5. Salta en longitud batiendo con dos piernas.	(SI) (NO)
	6. Danza sin rigidez.	(SI) (NO)
B. Equilibrio	1. Se mantiene sin perder el equilibrio en situaciones estáticas a la pata coja.	(SI) (NO)
	2. Mantiene el equilibrio desplazándose en una base restringida.	(SI) (NO)
	3. Adopta posturas sin perder el equilibrio.	(SI) (NO)
	4. Camina con una pierna.	(SI) (NO)
	5. Se desplaza uniendo punta y talón.	(SI) (NO)
C. Respiración	1. Infla un globo soplando.	(SI) (NO)
	2. Toma aire por la nariz y sopla por la boca dirigiendo una pelota en su recorrido.	(SI) (NO)
	3. Inspira y mantiene una bolsa con su nariz.	(SI) (NO)
D. Coordinación óculo manual	1. Realiza un uso manual adecuado de herramientas como tijeras.	(SI) (NO)
	2. Demuestra precisión en actividades como anudar un globo, trazar carreteras en laberintos y dibujar modelos geométricos.	(SI) (NO)
E. Coordinación óculo motriz	1. Introduce una pelota con el pie en una portería de 1.5 metros de longitud, impulsada desde una distancia de 4 metros.	(SI) (NO)

	2.Salta de altura sin tocar la cuerda, situada a una altura de 50 cm del suelo.	(SI) (NO)
F. Control motriz	1. Detiene el movimiento a una orden dada de forma imprevista.	(SI) (NO)
G. Precisión- puntería	1. Demuestra destreza en coordinación entre ojos y brazos para dar con un objeto en un blanco	(SI) (NO)
H. Tonicidad	1. Se desplaza utilizando únicamente los brazos con la ayuda de un compañero (como si fuera una carretilla) sin caerse.	(SI) (NO)
	2.Lanza una pelota a una portería de 1,5 metros de longitud y a una distancia de 4 metros, con un nivel medio de fuerza en el lanzamiento.	(SI) (NO)
I. Lateralidad	1.Reconoce derecha e izquierda, en una orden con rapidez.	(SI) (NO)
J. Percepción Visual	1. Posee la capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas a través de la vista en tareas como realizar un camino de salida en laberintos, buscar figuritas concretas con el contexto de un conglomerado de diferentes figuras superpuestas, o detectar errores en dibujos casi iguales.	(SI) (NO)
K. Orientación espacial	1.Se desplaza en un espacio en la dirección en la que convenga o que se solicite.	(SI) (NO)
	2. Reconoce la derecha e izquierda de su cuerpo y algunos conceptos espaciales básicos como arriba- abajo, delante-detrás de su propio cuerpo.	(SI) (NO)
L. Percepción auditiva	1. Diferencia sonidos, identificando diversos objetos sonoros.	(SI) (NO)
	2. Identifica espacialmente la procedencia de los sonidos.	(SI) (NO)
M. Ritmo	1. Percibe una sucesión de sonidos y puede reproducirlos.	(SI) (NO)
	2. Posee armonía rítmica al moverse en relación a un ritmo, coordinando movimientos y sonidos.	(SI) (NO)
	3. Codifica y decodifica ritmos simples mostrados gráficamente.	(SI) (NO)
N. Orientación Temporal	1. Organiza mentalmente la sucesión temporal de acontecimientos de la ordenación de viñetas o la construcción de historias temporalizadas.	(SI) (NO)
Ñ. Percepción Táctil	1. Reconoce y discrimina objetos simples (Frutas, madera, cepillo, ...) y compañeros del grupo a través del tacto.	(SI) (NO)
O. Organización Perceptiva	1. Posee la capacidad de sintetizar partes en un todo, en tareas de construcción de rompecabezas.	(SI) (NO)
P. Esquema Corporal	1.Diferencia el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo, y del cuerpo humano en otros planos.	(SI) (NO)
	2. Reconoce las partes básicas del cuerpo.	(SI) (NO)
	3. Reconoce el eje central de simetría.	(SI) (NO)

Apéndice 4: SESIÓN 1



Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 1

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Coordinación Dinámica Global – Velocidad, rapidez de movimiento	1.- Roles en carrera de relevos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Respiración	7. De nariz a nariz.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Control del movimiento, reflejos	14. Un, dos, tres pajaritos inglés.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación óculo manual	9.Laberintos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación Dinámica Global – Velocidad, rapidez de movimiento	2.El túnel.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 5: SESIÓN 2



Universidad
Continental

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 2

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Equilibrio	4. Funambulistas.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Respiración	6. Sopla Gol.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación óculo manual	11. Dibujos de figuras Bender.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación óculo motriz (ojo-pie)	12. Pitita.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Control del movimiento, reflejos	15. Stop pies juntos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 6: SESIÓN 3



Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 3

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Equilibrio	5.La estatua coja.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Precisión, puntería	18. Canastas.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción Visual	24. Busca los errores.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Orientación Espacial	25.Robots.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Control del movimiento, reflejos	16. Antón pirulero.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 7: SESIÓN 4



Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 4

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Coordinación Dinámica Global – Velocidad, rapidez de movimiento	3. Estatuas Griegas.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción Auditiva	30. Donde está la campanilla.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación óculo manual	10. Muñecos recortables.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción táctil	35. Gallinita ciega.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Respiración	8. Los globos	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 8: SESIÓN 5



Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 5

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Precisión, puntería	19. Los bolos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción Visual	23.Cada figura su forma	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Tonicidad (fuerza muscular)	20.La carretilla.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción Auditiva	29. Kim auditivo.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Tonicidad (fuerza muscular)	21. Gol de portería.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 9: SESIÓN 6



Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 6

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Ritmo	31. Los músicos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Lateralidad (ojo-pie-mano-oído)	22. Usa tus sentidos.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Percepción táctil	36.El barco se hunde.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Esquema corporal: Conocimiento de partes y noción del eje de simetría	39. Mi silueta.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Esquema corporal: Conocimiento de partes y noción del eje de simetría	38.Donde te toque.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 10: SESIÓN 7



Universidad
Continental

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 7

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Orientación Espacial	26.Enredados.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Relaciones Espaciales	27. El espejo	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Relaciones Espaciales	28. A izquierda y derecha	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Precisión, puntería	17.La rana.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Ritmo	32. Tan tan pato	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Coordinación óculo motriz (ojo-pie)	13.Saltos sobre la colchoneta.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 11: SESIÓN 8



Universidad
Continental

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

FICHA DE OBSERVACION

Objetivo: La presente ficha de observación tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a los juegos que realizan los niños de la I.E. Observar e indicar si se divirtió o no el niño en cada juego propuesto:

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres:

II. TALLER LUDICO INFANTIL – SESION 8

Ficha de observación de aprobación de las actividades lúdicas, si se divirtió o no el niño en el juego. ⁽²²⁾

INDICADOR	ITEMS	FICHA DE OBSERVACIÓN
Organización Temporal	33. Viñetas Wisc.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Organización Temporal	34. Recuerda y sigue.	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)
Organización perceptiva	37. Rompecabezas	¿Se divirtió en este juego? (SI) (NO)

Apéndice 12: POST TEST



**Universidad
Continental**

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Académica Profesional de Tecnología Médica – Terapia Física y Rehabilitación

POST TEST

Objetivo: El presente test tiene como objetivo determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar.

Instrucciones: De los siguientes indicadores de acuerdo a las actividades de desarrollo de la motricidad gruesa que realizan los niños de la I.E. Indicar si realiza o no realiza, según el siguiente

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombre del alumno:

II. MOTRICIDAD GRUESA

Test de valoración de la motricidad gruesa. ⁽²²⁾

MOTRICIDAD GRUESA	INDICADORES	TEST
A. Coordinación Dinámica Global	1. Se arrastra coordinado sus brazos y piernas.	(SI) (NO)
	2. Corre con coordinación de brazos y piernas.	(SI) (NO)
	3. Salta con los pies juntos y con coordinación.	(SI) (NO)
	4. Salta obstáculos con participación de brazos y piernas.	(SI) (NO)
	5. Salta en longitud batiendo con dos piernas.	(SI) (NO)
	6. Danza sin rigidez.	(SI) (NO)
B. Equilibrio	1. Se mantiene sin perder el equilibrio en situaciones estáticas a la pata coja.	(SI) (NO)
	2. Mantiene el equilibrio desplazándose en una base restringida.	(SI) (NO)
	3. Adopta posturas sin perder el equilibrio.	(SI) (NO)
	4. Camina con una pierna.	(SI) (NO)
	5. Se desplaza uniendo punta y talón.	(SI) (NO)
C. Respiración	1. Infla un globo soplando.	(SI) (NO)
	2. Toma aire por la nariz y sopla por la boca dirigiendo una pelota en su recorrido.	(SI) (NO)
	3. Inspira y mantiene una bolsa con su nariz.	(SI) (NO)
D. Coordinación óculo manual	1. Realiza un uso manual adecuado de herramientas como tijeras.	(SI) (NO)
	2. Demuestra precisión en actividades como anudar un globo, trazar carreteras en laberintos y dibujar modelos geométricos.	(SI) (NO)
E. Coordinación óculo motriz	1. Introduce una pelota con el pie en una portería de 1.5 metros de longitud, impulsada desde una distancia de 4 metros.	(SI) (NO)

	2.Salta de altura sin tocar la cuerda, situada a una altura de 50 cm del suelo.	(SI) (NO)
F. Control motriz	1. Detiene el movimiento a una orden dada de forma imprevista.	(SI) (NO)
G. Precisión- puntería	1. Demuestra destreza en coordinación entre ojos y brazos para dar con un objeto en un blanco	(SI) (NO)
H. Tonicidad	1. Se desplaza utilizando únicamente los brazos con la ayuda de un compañero (como si fuera una carretilla) sin caerse.	(SI) (NO)
	2.Lanza una pelota a una portería de 1,5 metros de longitud y a una distancia de 4 metros, con un nivel medio de fuerza en el lanzamiento.	(SI) (NO)
I. Lateralidad	1.Reconoce derecha e izquierda, en una orden con rapidez.	(SI) (NO)
Percepción Visual	1. Posee la capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas a través de la vista en tareas como realizar un camino de salida en laberintos, buscar figuritas concretas con el contexto de un conglomerado de diferentes figuras superpuestas, o detectar errores en dibujos casi iguales.	(SI) (NO)
K. Orientación espacial	1.Se desplaza en un espacio en la dirección en la que convenga o que se solicite.	(SI) (NO)
	2. Reconoce la derecha e izquierda de su cuerpo y algunos conceptos espaciales básicos como arriba- abajo, delante-detrás de su propio cuerpo.	(SI) (NO)
L. Percepción auditiva	1. Diferencia sonidos, identificando diversos objetos sonoros.	(SI) (NO)
	2. Identifica espacialmente la procedencia de los sonidos.	(SI) (NO)
M. Ritmo	1. Percibe una sucesión de sonidos y puede reproducirlos.	(SI) (NO)
	2. Posee armonía rítmica al moverse en relación a un ritmo, coordinando movimientos y sonidos.	(SI) (NO)
	3. Codifica y decodifica ritmos simples mostrados gráficamente.	(SI) (NO)
N. Orientación Temporal	1. Organiza mentalmente la sucesión temporal de acontecimientos de la ordenación de viñetas o la construcción de historias temporalizadas.	(SI) (NO)
Ñ. Percepción Táctil	1. Reconoce y discrimina objetos simples (Frutas, madera, cepillo, ...) y compañeros del grupo a través del tacto.	(SI) (NO)
O. Organización Perceptiva	1. Posee la capacidad de sintetizar partes en un todo, en tareas de construcción de rompecabezas.	(SI) (NO)
P. Esquema Corporal	1.Diferencia el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo, y del cuerpo humano en otros planos.	(SI) (NO)
	2. Reconoce las partes básicas del cuerpo.	(SI) (NO)
	3. Reconoce el eje central de simetría.	(SI) (NO)

Apéndice 13: SOLICITUD DE PERMISO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Huancayo, 15 de agosto del 2018

OFICIO N° 012-2018- EAP-TM -FCS- UC

SEÑOR:

ARMANDO ARCE MATOS

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°30034 DE MILUCHACA DISTRITO DE SAPALLANGA

PRESENTE:

ASUNTO: SOLICITO PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

De mi mayor aprecio:

Es grato dirigirme a usted, con la finalidad de hacerle llegar el cordial saludo de la Escuela Académico Profesional de Tecnología Médica de la Universidad Continental y a la vez solicitar a su despacho la autorización y facilidades para que nuestro estudiante del VII ciclo de la Especialidad de Terapia Física y Rehabilitación pueda desarrollar el taller lúdico infantil con los niños del 2do grado de primaria de la institución que usted dirige.

Se presenta al estudiante:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	CORDOVA, VILA, Madeleine Katherine	70041247

Reiterándole las expresiones de mi mayor aprecio, me suscribo de usted.

Atentamente,




Miguel Carrón Sjuce
Coordinador de la E.A.P.
Tecnología Médica
Universidad Continental

C.c. Archivo

Apéndice 14: CONSTANCIA DE CULMINACIÓN



"Año del diálogo y la reconciliación Nacional"

Miluchaca, 19 de octubre del 2017

OFICIO N° 083-DIE N° 30034-M-S-2017

SEÑOR : Miguel CERRON SIUCE
COORDINADOR DE LA ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE TECNOLOGÍA MÉDICA, DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL

ASUNTO : Informo culminación satisfactoria de practicas pre profesionales.

REFERENCIA : Of. N° 012-2018-EAP-TM-FCS-UC.

Es grato dirigirme a Ud. Para saludarlo cordialmente a nombre de la Institución Educativa N° 30034 de Miluchaca, para luego comunicarle que, ha culminado satisfactoriamente sus prácticas pre profesionales, en concordancia al oficio de la referencia las señoritas que se indica, de acuerdo al cronograma planificada y entregada a mi despacho:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	CORDOVA VILA Madeleine Katherine	70041247
2	MUCHA MEDINA Angie	70034848

Las mismas han demostrado idoneidad, esmero y mucha responsabilidad.

Sin otro en particular aprovecho de la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente


AMANDO T. ARCE MATOS
Director



Apéndice 15: EVIDENCIAS





