



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. JARDÍN INFANTIL 123,
INDEPENDENCIA – HUARAZ, 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

**ACUÑA CAMONES, JHOVANA FIORELLA
ORCID: 0000-0003-2369-495X**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID: 0000-0002-8638-6834**

HUARAZ – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

ACUÑA CAMONES, JHOVANA FIORELLA

ORCID: 0000-0003-2369-495X

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Huaraz, Perú

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

JURADOS

ZAVALETA RODRIGUEZ, ANDRÉS TEODORO

ORCID: 0000-0002-3272-8560

MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0003-3897-0849

CARHUANINA CALAHUALA, SOFIA SUSANA

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala

Miembro

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A mi padre Jorge por su apoyo incondicional, a mi madre Jenny que desde el cielo me bendice en mi formación académica.

A mis maestros, por haberme brindado sus conocimientos, orientación y experiencias para alcanzar mi formación profesional.

JHOVANA

DEDICATORIA

A Dios por la vida y las bendiciones que derrama sobre mi para poder lograr mis objetivos trazados.

A mi esposo César e hijo Sebastian, a mis hermanos Jorge, Jhon, Marcel y Paola que son el motor para no claudicar en este camino educativo.

JHOVANA

RESUMEN

La motricidad gruesa es una de las capacidades más relevantes para el desarrollo de los niños y niñas, ya que les permite realizar diversas actividades como correr, saltar, trepar, etc. Sin embargo, en la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, se evidencia un lento desarrollo de esta capacidad motora gruesa, la cual es generada por falta de contextualización o inadecuada metodología. A partir de esto se planteó como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Considerando este propósito se utilizó la siguiente metodología, el tipo fue cuantitativo, de nivel experimental y de diseño pre experimental. La población conformada por 389 alumnos y la muestra fue no probabilística de tipo por conveniencia, por ende, fueron de 26 niños, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y se suministró una ficha de observación. Finalmente, se procesaron los datos del pre test y post test y se aplicó la prueba T Student, y se observó que el valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081, por ende, el primero al ser mayor que el segundo se acepta la hipótesis del estudio y se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Palabras clave: Estrategia, juegos, lateralidad, motricidad, tradicional.

ABSTRACT

Gross motor skills are one of the most relevant capacities for the development of boys and girls, since it allows them to perform various activities such as running, jumping, climbing, etc. However, in the I.E. Kindergarten 123, Independencia - Huaraz, 2020, there is evidence of a slow development of this gross motor capacity, which is generated by a lack of contextualization or inadequate methodology. From this, the general objective was raised: to demonstrate the influence of traditional games as a strategy in the improvement of gross motor skills in children of 04 years of the I.E. Jardín Infantil 123, Independencia - Huaraz, 2020. Considering this purpose, the following methodology was used, the type was experimental, quantitative level and pre-experimental design. The population made up of 389 students and the sample was non-probabilistic of the convenience type, therefore, there were 26 children, to whom the observation technique was applied and an observation sheet was supplied. Finally, the pre-test and post-test data were processed and the T Student test was applied, and I know that the observed value was 10.5036 and the tabular value of 1.7081, therefore, the first being greater than the second, the hypothesis of the study and it is concluded that traditional games as a strategy improve gross motor skills in 04-year-old children from IE Jardín Infantil 123, Independencia - Huaraz, 2020.

Key words: Strategy, games, laterality, motor skills, traditional.

CONTENIDO

Título de la tesis.....	i
Equipo de Trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria (opcional).....	iv
Resumen y abstract.....	vi
Contenido.....	viii
Índice de tablas, figuras y cuadros.....	ix
I. Introducción.....	11
II. Revisión de literatura.....	16
III. Hipótesis.....	41
IV. Metodología.....	42
4.1 Diseño de la investigación.....	42
4.2 Población y muestra.....	43
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	45
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
4.5 Plan de análisis.....	48
4.6 Matriz de consistencia.....	49
4.7 Principios éticos.....	50
V. Resultados.....	51
5.1 Resultados.....	51
5.2 Análisis de los resultados.....	60
VI. Conclusiones.....	65
Aspectos complementarios.....	66
Referencias bibliográficas.....	67
Anexos.....	74

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 1 <i>Distribución de la población de los niños de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	43
Tabla 2 <i>Distribución de la muestra de los niños de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	44
Tabla 3 <i>Operacionalización de las variables de estudio</i>	45
Tabla 4 <i>Matriz de consistencia de las variables de estudio</i>	49
Tabla 5 <i>Resultados del pre test y post test de la variable motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	51
Tabla 6: <i>Prueba T Student de la variable motricidad gruesa</i>	52
Tabla 7 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	54
Tabla 8 <i>Prueba de T Student de la dimensión esquema corporal</i>	55
Tabla 9 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	56
Tabla 10 <i>Prueba de T Student de la dimensión control del cuerpo</i>	57
Tabla 11 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	58
Tabla 12 <i>Prueba de T Student de la dimensión lateralidad</i>	59

Figuras

Figura 1 <i>Resultados del pre test y post test de la variable motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	51
Figura 2 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	46
Figura 2. <i>Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa</i>	53
Figura 3 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	54
Figura 4 <i>Resultados del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	56
Figura 5 <i>Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</i>	58

I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación, Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, tuvo como propósito general demostrar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Una de las competencias determinantes en la etapa de la niñez es la motricidad. Esta competencia se define como “es la técnica o conjunto que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para modificarlo o estimularlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica” (Clavijo, 2006, p. 76). Con base en lo expuesto se puede dilucidar que la importancia de la motricidad radica en el desarrollo integral que esta permite, ya que influye, en primer lugar, sobre los aspectos motrices, cognitivos, afectivos, sociales y conductuales.

Con respecto a su desarrollo, en la actualidad, existen diversas estrategias que se han implementado en las diversas escuelas del mundo. Sin embargo, aún existen muchas instituciones educativas donde no contextualizan didácticas o, por otro lado, los docentes no innovan su metodología. Portero (2015) explica que, “en Tungurahua, Ecuador uno de los problemas más recurrentes que limita el desarrollo de la motricidad en los niños es la carencia o actualización en estrategias y métodos didácticos, generando alteraciones o suspensiones en el desarrollo de los infantes” (p. 192)

Con respecto a la motricidad, esta se divide en dos grandes dimensiones, la fina y la gruesa, la primera hace referencia a los movimientos de los músculos pequeños que involucran precisión y exactitud; por otro lado, la segunda, implica “movimientos

que utilizan músculos de gran tamaño, como los de los brazos, las piernas o el torso” (Rodríguez, 2019)

Asimismo, es necesario señalar que este tipo de motricidad, según el portal Zona de Sentidos (2016) menciona que, “es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea”. A pesar de su relevancia, en el desarrollo integral del niño, muchos docentes no la desarrollan de manera adecuada por diversas razones, entre estas, están: la falta de materiales, infraestructura inadecuada, métodos tradicionales, desconocimiento de estrategias didáctica, entre otros.

En el ámbito nacional, el desarrollo de la motricidad gruesa se desarrolla de manera diversa y los datos sobre su evolución son diferentes por diversos factores, por ejemplo, en la zona rural, según Semino (2016) expone que, los niños y niñas de la urbe de la ciudad de Piura presentan un alto desarrollo de la motricidad gruesa, debido a factores como la adecuada implementación de materiales, estrategias didácticas centradas en actividades lúdicas, entre otros aspectos.

Sin embargo, en contraste a esta realidad Rayan (2017) afirma que en las zonas andinas el desarrollo de la motricidad gruesa se realiza casi de manera autónoma por los alumnos, esto sucede por diversos motivos, entre los cuales se pueden enumerar: la falta de materiales didácticos, la ausencia y displicencia de algunos docentes, la desactualización de la importancia, así como de las estrategias para el desarrollo de esta competencia. Entonces se dilucida que, en ambas situaciones, ya sea para un desarrollo adecuado o una evolución lenta, es determinante la aplicación de estrategias didácticas o materiales innovadores. Por esto es necesario que los docentes actualicen y renueven sus estrategias y métodos didácticos.

La realidad descrita a nivel nacional sobre la motricidad gruesa, se hace tangible en el contexto local de Huaraz, específicamente en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, ya que se evidencia un lento desarrollo de la motricidad gruesa generada básicamente por la apatía o resistencia que muestran los alumnos hacia la metodología tradicional que utilizan las docentes en las aulas. Por ello, se hace necesario implementar una estrategia que permita un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa, pero que involucre factores estimulantes, afectivos e innovadores, y a la vez, que despierte en los niños y niñas el compromiso y motivación para su desarrollo.

Todo lo expuesto a nivel internacional, nacional y local originó como pregunta de estudio ¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia permiten mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020? Con base en esta interrogante se plantearon los objetivos del estudio, los cuales fueron: el general, determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020; y los específicos, identificar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran el esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, evaluar que juegos tradicionales como estrategia mejoran el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, y finalmente, comprobar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Es por estos motivos que esta investigación queda justificada en los siguientes aspectos: teórica, ya que el estudio implicó la indagación, identificación y análisis de

diversas fuentes bibliográficas tanto físicas como virtuales. Asimismo, toda la información plasmada en esta investigación fue actualizada y válida, por ende, podrá servir como fuente de consulta para otras investigaciones, así como un posible antecedente de algún estudio con temática similar; práctica, porque tuvo una finalidad funcional, ya que la estrategia que se propuso mejorar una realidad educativa determinada con base en resultados comprobables estadísticamente. Asimismo, se convierte en una nueva herramienta para la labor pedagógica y, a la vez, permite el desarrollo de los niños; metodológica, debido a que en el desarrollo teórico, metodológico y estadístico se utilizarán diversos métodos, estrategias, técnicas e instrumentos, los cuales serán válidos y confiables, ya que estarán enmarcados dentro de los parámetros de la investigación científica; y finalmente, social, ya que tuvo incidencia directa en los niños y niñas de la institución educativa, por ende, su desarrollo no solo se manifestará en el campo educativo, sino que tuvo implicancia en su desenvolvimiento social, de manera eficaz, cuando se interrelacionan con sus pares, familia y comunidad en general.

Con respecto a la metodología, el tipo fue cuantitativo, de nivel experimental y de diseño pre experimental. La población conformada por 389 alumnos y la muestra fue no probabilística de tipo por conveniencia, por ende, fueron de 26 niños, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y se suministró una ficha de observación.

Finalmente, se aplicó el instrumento de recolección de datos y se obtuvieron los datos en el pre test, se evidencio que en el nivel “Inicio” se plasma un 46% de estudiantes; mientras que en el post test, un 85% se ubica en el nivel “Logro alcanzado”. Luego se aplicó la prueba T Student, la cual arrojó los siguientes valores, con respecto al valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081, entonces el primer al ser mayor que el segundo permite aceptar la hipótesis de investigación y

se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Finalmente, el siguiente informe se ha estructurado de la siguiente manera; el capítulo primero se aborda la introducción del estudio donde se enfoca en la problemática, la pregunta de investigación, los objetivos, la justificación y la metodología de manera resumida; el segundo capítulo, abarca la revisión de la literatura, que comprende los antecedentes y el marco teórico; el tercer capítulo trata de la hipótesis; el cuarto capítulo trata sobre la metodología utilizada; el quinto capítulo se centra en los resultados con su respectiva interpretación y análisis de resultados; el capítulo seis son las conclusiones de toda la investigación y para finalizar los aspectos complementarios.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacional

Abril (2019) en su tesis titulada: La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí, su objetivo general ofrecer sugerencias para la organización/planificación de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa desde sus contenidos, capacidades y habilidades en articulación con los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí - Ecuador. Con una metodología cualitativa, muestra no probabilística, el instrumento y técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que en la prueba de entrada un 85% de niños están en el nivel bajo un 15% en el nivel regular. En la prueba de salida, el 45% están en el nivel regular y el 55% en el nivel bueno. En conclusión, el estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa es mejorado por el empleo de los juegos tradicionales en beneficio de los infantes de 3 a 4 años, reconociendo la importancia del tema en pos de la realidad educativa ecuatoriana.

López (2018) en su investigación titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, en relación a su objetivo general determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Su metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con una muestra de 20 niños (9 niños y 11 niñas), el

instrumento de recolección de datos como técnica (observación) e instrumento (escala de Nellson Ortiz). Los resultados obtenidos mediante la observación muestran que en la prueba de inicio el 45% están en el nivel malo y un 55% en el nivel regular, y en la prueba de salida el 40% de niños alcanzaron el nivel regular y un 60% en el nivel bueno. Concluye que, mientras más presencia de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

Nacional

Arzola (2018) con su tesis: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Realizado en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ($p=0,204 > \alpha = 0,05$); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y postest el valor es $< \alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con

respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabayllo.

Aguilar (2018) en su tesis titulada: Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N°419/MX-P Ninabamba del Distrito San Miguel la Mar Región Ayacucho en el año académico 2018. Cuyo objetivo fue, evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°419/Mx-P Ninabamba, distrito de San Miguel, La Mar, Región, Ayacucho. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una población y muestra de 18 estudiantes, se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico muestran que, en la prueba de entrada el 95% de niños no han desarrollado su motricidad gruesa y el 5%, de niños están en proceso, en la prueba de salida el 85% de los estudiantes, logran la estimulación de resistencia para el desarrollo de la motricidad gruesa y el 15% está en proceso. En conclusión, una vez implementada las actividades lúdicas, se alcanzando el 100% de estudiantes logran desarrollar la coordinación y el equilibrio.

Araujo (2018) en su tesis titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María - Huacho. El objetivo fue, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María –Huacho. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio fue de 20 niños, la técnica fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados hallados mencionan que en el pre test, un 48%

están en el nivel en inicio y el 52% en nivel en proceso. En el post test, el 25% de niños están en el nivel en proceso y el 75% en el nivel logro previsto. Concluye que, los juegos tradicionales mejoraron de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho.

Agramonte (2018) con su tesis: El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y pos-test a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el pos-test fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Yahuana (2018) con su tesis de licenciatura: Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura. El universo muestral estuvo constituido por 20 niños (12 varones y 8 mujeres). La técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento empleado fue la Lista de Cotejo. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el software SPSS versión 18.0, a través del cual se elaboraron las tablas y figuras de barras de los resultados de evaluación de la variable motricidad gruesa. La evaluación de la motricidad gruesa en las unidades de análisis obtuvo los siguientes resultados: 40% obtuvieron un desarrollo del movimiento autónomo en logro previsto; 53% obtuvieron un desarrollo del equilibrio corporal en inicio; 63% obtuvieron un desarrollo de la coordinación general en inicio; 50% obtuvieron un desarrollo del ritmo en logro previsto. Las conclusiones fueron las siguientes: Las dimensiones de la motricidad gruesa como el equilibrio corporal y coordinación general, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, Piura, 2017, requieren un mayor acompañamiento del docente vía una estrategia didáctica como el juego motriz, mientras que otras dimensiones de la motricidad gruesa, como el movimiento autónomo y el ritmo, requieren menos acompañamiento de dicha estrategia didáctica. La propuesta didáctica basada en el juego motriz plantea el uso de diversos juegos motrices haciendo énfasis en el desarrollo del equilibrio corporal y la coordinación general.

Regionales y/o locales

Rímac (2019) con su tesis de investigación: Programa de psicomotricidad para mejorar niveles de coordinación motora gruesa en niños de 5 años: I.E. 313 –

Miraflores Bajo - Chimbote – 2018. El objetivo fue demostrar que el programa de psicomotricidad mejora los niveles de la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 313 de Miraflores bajo de Chimbote en el año 2015. Los resultados hallados muestran que, en el pre test el 92% de niños se encuentran en el nivel malo y el 8% en el nivel regular. En el post test, el 28% de niños se ubican en el nivel bueno y el 72% en el nivel excelente. La investigación realizada permitió encontrar o arribar a las siguientes conclusiones: General: Los niveles de coordinación motora de los estudiantes de la institución educativa 313 Miraflores Bajo de Chimbote, están en relación a la escala vigesimal, en consecuencia, en el pre test alcanza el nivel malo y regular mientras que en el post es la situación se modifica y se alcanza el nivel bueno y excelente.

López (2021) en su investigación: Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma. Cuyo objetivo fue, determinar de qué manera influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños del distrito de Casma. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la muestra de estudio fue de 10 niños, se aplicó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 80% de niños están en el nivel C, el 20% en el nivel B. Pero en el post test el 10% de niños están en el nivel B, el 40% alcanzaron el nivel A y el 50% de niños se encuentran en el nivel AD, Concluye que, queda determinado la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años; contrastando la hipótesis la significancia de $p= 0.005$ siendo menor a 0.05, de manera que la hipótesis queda aceptada.

Huamán (2018) en su investigación: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de

la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, en una muestra de 24 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la escala de estimación. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 79% de niños están en el nivel en inicio y el 21% en el nivel en proceso. en el post test el 79% de niños alcanzaron en nivel de logro alcanzado y el 21% en el nivel de logro destacado. Concluye que, queda determinado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari.

Vásquez, (2021) en su investigación: El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia del juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio fue de 23 niños, la técnica fue la observación y el instrumento el test de Tepsi. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 13% están en el nivel de retraso, el 52% en el nivel de riesgo y el 35% están en el nivel normal. En el post test, el 9% están en el nivel de retraso, el 34% en el nivel de riesgo y el 57% en el nivel normal. Concluye que el juego tradicional como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños de tres

años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, de acuerdo a la prueba de Wilcoxon el valor alcanzado esta dentro del rango normal.

Alba (2021) en su investigación: “El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles de Chimbote, distrito de Chimbote”. Cuyo objetivo fue, determinar si el juego tradicional como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles de Chimbote, distrito de Chimbote. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel explicativa, diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra de estudio fue de 18 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento el test de tepsi. Los resultados obtenidos a través del pre test se demostró que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Se concluyó que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos tradicionales mejoró significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo $P < 0,05$

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. El juego

Calero (2005) afirma que, “es una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño” (p. 21).

De manera que el juego viene a ser uno de las ocupaciones mas importante durante la niñez; pues la vida del niño o niña se convierte en la actividad del juego;

por lo mismo que va poder obligar al niño a realizar movimientos de su cuerpo, a manipular, gatear, correr, hacer un esfuerzo, hacer uso de su libertad plena, el desgaste de energías y el disfrute.

Asimismo, se puede indicar que el juego surge de manera espontánea en el niño, de manera que hace uso de su capacidad de concentración, como producto va encontrar satisfacciones emocionales que es muy difícil conseguir con otro tipo de actividades. En el campo de la pedagogía se convierte en uno de los medios mas importantes para poder aprender y demostrar que si está aprendiendo, convirtiéndose en una forma más creativa de aprender.

2.2.1.2. Definición de juegos tradicionales

Navarro (2002) determina que, “los juegos tradicionales están presentes desde siempre, tiene una finalidad interactiva, desarrollo motor y cognitivo; para así descubrir y allegarnos al mundo que rodea” (p. 45).

Sailama y Sailama, (2018) consideran que, “son actividades lúdicas recreativas vinculadas a un cultural, el cual trasciende de generación a generación sufriendo una serie de innovaciones en el lapso del tiempo” (p. 30).

De manera que los juegos tradicionales son aquellos juegos que son practicados en un determinado contexto geográfico y social, pese al transcurso del tiempo se siguen practicando con una diversión, recreación, y es de la aceptación social. Con el transcurso del tiempo y el contexto cultural pueden haber cambiado de nombre, pero siguen manteniendo las secuencias.

Comprenden dos aspectos que los definen; el primero, que pertenecen a un espacio o tiempo determinado, pero que pueden ser adaptados y, la segunda, que permiten desarrollar capacidades motoras. Finalmente, es una actividad

generadora de satisfacción y diversión que ejercita alguna capacidad motora. Esta actividad nace por iniciativa propio o motivada entre los miembros de una determinada sociedad.

2.2.1.2. Teoría de juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky

Para Piaget (1956) sostiene que el juego es una parte esencial en la inteligencia del escolar, porque hace referencia a la realidad de cada etapa tanto reproductiva como funcional de cada persona. El origen del desarrollo del individuo tanto en las capacidades sensorio motrices, razonamiento y simbólicas todo ello viene con la evolución del juego.

Asimismo, Piaget da conocimiento de tres clasificaciones que son básicas del juego que tienen una evolución con el pensamiento del ser humano.

- El juego se basa más en ejerció (semejante al anime)
- El juego figurado (neutro, simulado)
- El juego reglado (compuesto, pero todo depende del grupo)

Piaget se centró en el aspecto de la cognición del niño y dejó de lado las emociones y las estimulaciones, es por ello que la parte cognitiva se divide en cuatro los cuales son: la etapa sensomotriz (desde la expulsión del bebé) la etapa pre operativa (se considerada desde los dos años a seis), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la última etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)

Por otra parte, Piaget ve la madurez en cuanto al desarrollo físico que está basado en lo fisiológico y los cambios anatómicos, asimismo la experiencia influye en este aspecto, porque gracias a ello los niños van desarrollando de a poco sus conocimientos. Piaget en el siglo XXI da fundamento a la noción de

constructivismo y al paradigma en la pedagogía y sobre todo en el sistema peruano educativo aportó mucho con este estudio.

En cambio, para Vygotsky (1984) manifiesta que el juego se produce bajo una necesidad de emitir el contacto con las personas de su entorno. La naturaleza da origen a los juegos ya que a través de los juegos se van presentando distintas escenas lo cual se va desarrollar con las intuiciones y pulsaciones de cada individuo, por ello el juego viene ser una actividad social, porque gracias a ello los demás niños podrán adquirir distintos roles y eso les servirá de experiencia y así podrán desarrollar dicha habilidad.

Cabe explicar que, Vygotsky y Piaget vienen ser los autores de la concepción constructivista de la enseñanza. Por otro lado, Piaget afirma que los niños desarrollan esta capacidad mediante sus acciones ante su entorno, pero Vygotsky resalta que la cultura y el contexto social son muy importantes en el proceso del aprendizaje, asimismo, hace referencia a que el niño tiene mayor desenvolvimiento cuando interacciona con la cultura y así actúa de manera eficaz y con independencia.

Los autores mencionados cada uno por su lado dan entender que el juego popular en la educación inicial es muy importante para su desarrollo ya que con ello los escolares van adquiriendo conocimientos, valores y habilidades ya que los juegos vienen ser más social y cooperativo, así como da mención (Vygotsky) que hace referencia que las imaginaciones ante una situación puede reemplazar algunas demandas y para (Piaget) es importante potenciar el conocimiento y la coherencia.

2.2.1.3. Características

Los diversos juegos que existen tienen ciertas características, estas se manifiestan de acuerdo al tipo de los mismos, así lo expone, López (2015) cuando describen los siguiente:

- Según las reglas, hora de juego y modo de la actividad, puede variar según el lugar de la convivencia o ambiente del infante.
- Escaso empleo de materiales para la realización de los juegos motrices.
- Funciona como una herramienta de socialización, integración del contacto de los infantes, de diversos estratos sociales.
- Se utiliza, determinados materiales para cada actividad motriz.
- Se persiguen objetivos y forma específica de realización, por ejemplo, consiste perseguir, lanzar un objeto un determinado lugar, es una actividad lúdica.
- Mejora la producción de la adecuación verbal en el niño, desde la recepción, idealización y exteriorización.
- La actividad se ejecuta de manera individual o grupal; se emplea la actividad grupal en este caso.
- Se simplifica en la sencillez y adecuación a la necesidad.
- Lo ejecutan los niños, para la obtención de una satisfacción, el infante crea un mundo donde él desarrolla sus normas, lenguaje, actividades, etc.
- Se involucra en el desarrollo de la actividad para un beneficio del infante, sirve de soporte para desarrollar diferentes habilidades motrices y físicas.

Se evidencia, que los juegos reúnen sus características de acuerdo a las actividades que se promuevan en su pleno ejercicio.

2.2.1.4. Procesos pedagógicos de los juegos tradicionales

Sailema y Sailema (2018) mencionan que, “en un proceso pedagógico se debe cumplir los siguientes parámetros, el qué, el con qué, el quien, el cómo; además hay que investigar del juego, análisis del juego, tematización del juego, constitución del juego y evaluación del juego” (p. 34).

Sin embargo, Cara y Martínez (2021) exponen que los juegos tradicionales con perspectiva pedagógica deben pasar por cuatro procesos dentro de la enseñanza – aprendizaje, estos son:

- a) Planificación. Esto involucra que las actividades de los juegos tradicionales se tienen que elegir de acuerdo a la finalidad pedagógica, ya que algunos servirán para el desarrollo de ciertas capacidades y otras, para las otras habilidades.
- b) Implementación. Si bien los juegos tradicionales tienen reglas sencillas, cuando se trabaja en el ámbito educativo, el docente las puede contextualizar o adaptar según la necesidad y considerando las competencias que se requiere desarrollar.
- c) Ejecución. Cuando ya se ha planificado e implementado los juegos tradicionales, el docente durante las sesiones de aprendizaje las realiza de acuerdo a lo estipulado.
- d) Evaluación. Los juegos tradicionales deben ser evaluados en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje porque permitirá que mejorarlos u optimizarlos, o en todo caso, contextualizarlos mejor para próximos desarrollos de otras capacidades.

2.2.1.5. Tipos

Con respecto a los tipos de juegos tradicionales, son diversos y cada uno de estos se han adaptado considerando dos factores importantes, el tiempo y el

espacio, es decir, se han incluido algunas reglas, se han modificado otras, los lapsos se han aumentado, otros se han disminuido, entre otras, sin embargo, todas han mantenido su esencia, entre los más reconocidos, según, Rosa, Del Rio y Redondo (2001) considera que están:

- **Las chapadas:** La regla de este juego es que alguien elegido trata de atrapar a los demás.
- **Carrera de tres piernas.** En este juego los niños y niñas participan en parejas, pueden ser amarrados de una pierna, con lo que tienen tres puntos de apoyo para desplazarse, se elige la distancia y las marcas correspondientes. A una señal parten y el que llega primero a la meta es el que gana. Este juego requiere de la coordinación de movimientos y la agilidad de los participantes.
- **Juegos en el bosque:** Se relaciona al papel del lobo, los niños forman un círculo, el personaje del lobo trata de sacarlos del círculo, gana el último que queda en el círculo trazado.
- **Carretilla.** Es un juego de parejas, donde los niños y niñas se ubican uno detrás del otro, el que está adelante se coloca en posición de cúbito ventral, para que el que está atrás puede coger de los pies y parten a una señal dada, gana el que llega antes que los demás. es un juego que requiere coordinación de los brazos y equilibrio.
- **Encantados:** El juego se trata de no dejarse atrapar o tocar por el jugador escogido que representa a un brujo. Gana quien no se deja tocar o encantar.
- **El gato y el ratón:** Los niños forman una cadena unidos por los brazos, un niño representa a un ratón y el otro a un gato, que busca atrapar al ratón, el juego acaba cuando el gato caza al ratón. (representado por un niño.)

- **las escondidas:** Se escoge a un niño para que se quede en un lugar exacto, y a así los demás puedan esconderse, a la señal del tiempo cumplido, inicia la búsqueda, en este juego el primer niño en ser encontrado toma la posición de buscador.
- **Quita Nachi:** Este juego empieza con la selección de equipos, a un grupo se le entrega una pelota y este tiene que ser cuidado y en el caso contrario tiene que quitar la pelota, gana el equipo que tiene el balón en un tiempo límite.
- **Salta soga:** Este juego se trata en seguir el ritmo de la soga girada por dos niños colocados en ambos extremos.
- **Mundo.** Es un juego de grupo donde pueden participar varones y mujeres. Previo al juego se trazan en el suelo o campo cuadrículas en forma ascendente y un semicírculo en el final. Los participantes pueden sortear antes del inicio; luego se da inicio cuando uno de los participantes lanza al cuadrado vacío un objeto, luego recorre con un solo pie todas las cuadrículas trazadas, si recorrido sin ningún error gana un cuadrado y si pierde vuelve a iniciar el juego. Gana el que cerró más cuadrados.
- **Liguita:** En este juego se forman equipos de 3 o 5 jugadores, que bajo una señal se salta un elástico en diferenciadas formas como, de un extremo a otro por encima del elástico. Se persigue una cadena determinada. El participante pierde cuando realiza los saltos y tiene alguna equivocación.
- **Carrera de sacos.** Este juego también se denomina carrera de encostalados, para ello se requiere de un costal para que puede introducir los pies, y a la señal dada parten a saltos hacia una meta, y gana el que llega antes que los demás. Se requiere coordinación de los movimientos, agilidad, y que el costal sea más ancho, esto facilitará el desplazamiento.

- **Mata gente:** Se elige o voluntariamente a los participantes, que tendrá que ponerse en frente de un equipo de niños y estos trataran de esquivar las pelotas lanzadas por otros niños, y pierde a quien le cae la pelota.
- **El herrón:** Se planta un palo en sentido vertical, el niño tendrá que ingresar unos aros en el palo, desde una distancia aproximada de dos metros.
- **Los 7 pecados:** Este juego consiste en poner a los niños nombres de frutas o verduras. Un niño lanzara unas pelotas gritando diciendo los nombres de la frutas y el niño que tiene el nombre de la fruta denominada, corre para agarrar la pelota mientras que el resto se escapa y el niño que tiene la pelota tratara de lanzarlo al alguien más cercano. El primero que acumule 7 pecados pierde y finaliza el juego.
- **Kiwi.** Es un juego grupal que consiste en la construcción de una torre con la latas de leche (puede ser variado) luego de una distancia trazada un jugador con una pelota de trapo va tratar de derrumbar la torre en su totalidad.
- **Tira la raya:** Los participantes lanzan de uno en uno las piezas con la clara intención de que quede lo más cerca de la línea sin pasarla. Gana el que quede más cerca de la raya y limpie las piezas de los demás.
- **Las canicas:** Se desarrolla, dibujando un círculo en la tierra y se coloca una cantidad determinada de canica por cada jugador; la idea es de sacar la mayor cantidad de canicas del círculo. Gana quien obtiene la mayor cantidad de canicas fuera del círculo.
- **El bolero:** El juego se trata de introducir con el mango al bolero mediante distintos movimientos que se llaman capiruchos. Se determina al ganador mediante puntos. Equivalentes a la cantidad de veces que se pudo meter el mango al balero

- **Sapo:** Es un juego que también sirve para recrear a los adultos, se trata del lanzamiento de fichas, cada ficha lanzada se introduce en un hoyo que determina una puntuación. Gana quien obtenga la mayor cantidad de puntos.
- **Tira la sogá:** Inicia con la conformación de dos equipos, encabezados por un capitán. El juego se desarrolla con el empleo de una sogá, marcada y delimitada. Una vez agrupados los jugadores tiran de los extremos de la sogá, el grupo que cruce la zona marcada gana el juego. Es un juego que requiere fuerza y mucho trabajo en equipo.
- **San Miguel.** Es un juego de grupo, se requiere personajes de Mamá, el ladrón, y los niños. Por lo que los niños deben formar una fila y mantenerse abrazados y la mamá sale de compras y en esas circunstancias llega el ladrón y quiere llevarse a uno de los niños y todo gritan san miguel, san miguel, por lo que la mamá al escuchar regresa a defender a sus hijos. Así el ladrón con artimañas va robando uno por uno y termina cuando ya no exista ningún niño.
- **Que pase el rey.** Es un juego de grupos, para ello se eligen a dos jugadores y se le asigna un color a cada integrante, para iniciar se cogerán de las manos formarán un arco. Por donde los niños en fila deben pasar y serán atrapados para preguntar a qué color quieren pertenecer, y se van ubicando detrás formando una fila, termina cuando todos los integrantes hayan terminado de escoger, y entran en una competencia de fuerza formado una cadena.

Se evidencia que existen distintos tipos de juegos tradicionales y que cada uno tiene sus características y reglas determinadas. Asimismo, cada uno de estos no necesitan materiales complejos, es decir, son muy fáciles de realizarlos.

2.2.1.6. Beneficios

López (2015) sostiene que, “los juegos tradicionales son aquellos que se mantienen época tras época y que potencian la actividad motriz del infante, es decir, el desarrollo de las habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras. (ejercicios motrices corporales)” (p. 32).

Navarro (2002) señala que, “los juegos tradicionales generan un gran número de beneficios en el desarrollo del entorno de los niños; los más conocidos son que incrementa las capacidades físicas y motrices de cada niño que practica al juego” (p. 34)..

Asimismo, desarrolla es aspecto físico, pueden realizar movimientos coordinados, controlan mejor los movimientos, pueden desplazarse con facilidad, mejoran la precisión de sus movimientos.

De igual manera, otro gran beneficio que hay sobre los juegos motores, es la socialización de los niños, y en ocasiones para el correcto desarrollo de algún ejercicio se necesita una cantidad necesaria de participantes. También se necesita una relación entre los participantes y su entorno que los rodea. Esta actividad tiene que ser vigilada por un adulto o responsable para su correcta realización.

Finalizando con las actividades motrices veremos que hay una mejor intercomunicación que el niño puede desarrollar con su entorno, como doméstico o natural.

2.2.1.7. Importancia

Los juegos populares o tradicionales, se complementan como una estrategia de educación didáctica que otorga beneficios a los niños. Las

características más importantes que podemos observar en los juegos didácticos, según López (2015) son:

- Se debe crear una motivación que despierte algún interés en el niño, para la adquisición de nuevos conocimientos.
- Que genera la creatividad motora, que es una parte natural en el proceso del desarrollo del pensamiento.
- Que el aprendizaje forme y desarrolle algo estimulante y placentero y a la vez genere aprendizajes significativos.
- La responsabilidad del profesor es muy importante en el desarrollo ya que es el momento de la formación del niño. El estudiante es quien define qué juego es más satisfactorio y beneficioso para él, teniendo en cuenta la responsabilidad dada.
- El profesor es quien escoge el tipo de juego, para su desarrollo. Esto le permite proponer una mejorara para el desarrollo cognitivo del niño.
- Cabe resaltar que las prácticas didácticas tienden a realizarse de manera espontánea, creativa y motivadora que es ocasionada por el profesor y captada por los niños.
- Se debe trabajar en fortalecer el aprendizaje autónomo y colectivo.
- El aprendizaje grupal debe de ser una estrategia planteada en el juego, para proporcionar en los niños; momentos de socializar con los demás a la integración a un equipo, ayuda a la determinación en sus respuestas, todo que refleja a una acción, es acogida por el otro compañero. En base a esto el niño edifica modos particulares para su socialización con los otros.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Da Fonseca, (2013) quien indica que; la motricidad gruesa alude a la coordinación de movimientos de despliegue, como: saltar, rodar, correr, caminar y bailar. Es la habilidad que el niño va obteniendo, para maniobrar armoniosamente su cuerpo y pueda mantener el equilibrio; además de lograr prestancia, como fuerza y rapidez en sus movimientos. La evolución del ritmo de desarrollo varía de una persona a otra, en concordancia a la madurez, sistema nervioso, temperamento básico, carga genética y la estimulación que proporciona el ambiente.

La motricidad gruesa es una capacidad que comprende el desarrollo de movimientos motrices a nivel complejo, donde el niño va adquiriendo habilidades, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio entre otras condiciones físicas. Esto lo reafirma;

Asimismo, la motricidad gruesa en primera fase de vida es de vital importancia debido a que contribuye al desarrollo integral en todas sus áreas de aprendizaje; de otra parte, es fundamental que la persona realice actividades lúdicas que incurran en el movimiento total del cuerpo, para evitar dificultades en el desarrollo del individual.

También, es la capacidad motora gruesa debe ser estimulada desde edades tempranas teniendo en cuenta que esta se debe brindar un ambiente de aprendizaje estimulante para que el niño pueda crecer de manera sana y agradable.

2.2.2.2. Teorías

Con respecto a las teorías que fundamentan el estudio Gil, Contreras y Gómez (2008) establecen las siguientes:

- Teoría de orientación psicobiológica. –Wallon manifiesta la teoría desde la perspectiva de la psicología del niño quien manifiesta sus procesos internos a través de las actividades motoras. Asimismo, indica que existen dos funciones relevantes en este proceso: la función clónica y la tónica. La primera se refiere al proceso cognitivo o mental que realizan los niños; y la segunda, al aspecto motriz o física. Estas dos funciones se interrelacionan cuando realizan diferentes tipos de actividades o ejercicios.
- Teoría psicogenética. - Piaget expone que los procesos motrices transcurren por diversos estadios, iniciando por el sensoriomotriz hasta llegar al de operaciones formales. En referencia al primero, en esta etapa los movimientos que ejecuta son involuntarios y alusión al último, aquí los movimientos son coordinados y precisos debido a su madurez cognitiva.
- Teoría psicocinética. - Jean Le Boulch, argumenta que los niños mediante las actividades motrices manifiestan su conducta. Asimismo, expone que cuando los niños realizan actividades motrices mejoran y fortalecen su salud física, la cual les permite realizar movimientos con ritmo, equilibrio, tonicidad, organización espacio – temporal, entre otros, y social, lo que le permite relacionarse con los demás de manera adecuada en diversos contextos donde se desenvuelve.

2.2.2.3. Desarrollo

En lo que concierne al desarrollo,

Gil, Contreras y Gómez (2008) hacen ver que la motricidad gruesa se configura en una diversidad como: Unidad pragmático de un individuo o como la exteriorización de la mente. La motricidad gruesa se desarrolla en el

periodo preescolar que es una figura indispensable, en ese lapso de tiempo se le constituía a la educación física, hasta unificar y configurarlo en un ámbito más complejo que es la educación integral, el que compone actualmente un ámbito diferenciando los objetivos, procesos y guías, el cual se da en la educación motriz y motora. El florecimiento del desarrollo motriz, se estructura en los entornos del incremento total del infante, por que promueve a cabalidad todas las bases de la vida que se constituye por la mentalidad y el cuerpo humano en si integridad.

Esa así que el empleo de diversos conceptos de estudiosos se difiere en los siguiente: Para Henry Wallon vislumbra que su psicológica genética es el conjunto atribuido a la unificación de organismo, los psicológico y el ambiente de desarrollo, estableciendo un universo de vínculos simbólicos. El preámbulo de este concepto es el conjunto entre lo orgánico y psicológico, en el cual se visualiza un predominancia en la postura del individuos, modificando notoriamente su conducta; además, Henry Wallon indica que predominan notoriamente en la figura psicomotriz del aprendizaje en el periodo preescolar, indicando una doble actividad sobre el individuos, de doble desnivel tanto personal y colectivo, y es el discernimiento o grado psicomotor en el cual Wallon atribuye la obligación del movimiento en el aprendizaje preescolar, por la influencia en el acrecentamiento global del individuo y debido a que lo precisa con antelación con dirección al razonamiento conceptual.

El movimiento o desplazamiento es la manifestación de la expresión psicológica del infante, valorando el semblante precedentemente que el idioma, y posterior seguirán las figuras psicológicas. Asimismo, Wallon

refiere que los diversos “estadios evolutivos” ceñidos en el desarrollo del infante; son, la preparación de la psicología, el cual se genera en una interrelación del organismo con su entorno, es así que los estadios que realizan son incorporaciones dialécticas en cualquier diseño de gestado.

Estas etapas progresivas son recurrentes con el grado preescolar, los cuales son:

- Fase de impulsos motores
- Fase sensible o afectivo
- Fase sensoriomotora
- Fase social y comunitario.

Los estadios o fases se contemplan en las dimensiones psicomotrices del infante, reflejando a la vez la aptitud de razonamiento y la amplitud motriz física que se constituye en una figura corporal y en cual prima la realidad de su forma de vida y su implicancia en la misma.

El aprendizaje del infante, se da estimulando sus ritmos y desplazamientos equilibrados concerniente a la aptitud motriz fina y gruesa, que se precisa su estructura corporal, es por ello, que la motricidad gruesa se tiende a instaurar en primer término en el desarrollo del infante en el periodo preescolar.

Para Vygotsky (1984) el movimiento y la mente humana se relacionan. La expresión lógica que se funda en la necesidad corporal del individuo de expresar, representada por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, atañan los aspectos de acción a una determinada percepción momento. El niño recepción estímulos visuales y los perfecciona en su psique para posteriormente los representarlo en acciones gráficas o movimientos

corporales que se presentan con espontaneidad y su dimensión analítica y creadora; es así que la participación del niño nunca debe ser restringida de su propio contexto, de esta manera se establece una valoración directa y concreta de sus propias experiencias según el medio donde se desarrolle, de esta forma el educador basa su metas estableciendo estrategias y apoyo conceptualizados en consecuencia de su análisis.

2.2.2.4. Dimensiones

El esquema corporal.

Mendieta, Mendieta y Vargas (2015) consideran que, “es la identificación de la propia imagen desde una percepción integral de partes del ser humano, quien se constituye como un todo y las actividades que realiza son de igual forma vista desde la conciencia del propio yo” (p. 33).

De manera que, el esquema corporal está relacionado con la representación de carácter mental que puede tener el niño o niña con respecto a su cuerpo, de las partes que los conforman, ya sea cuando está en una forma estática o cuando ejerce un movimiento, las relaciones que realiza con su propio espacio, así como con los seres y objetos que los rodean.

El control del cuerpo.

Mendieta, Mendieta y Vargas (2015) menciona que, “Está relacionado con la correcta posición que adoptan los niños y la adecuada forma de ejecutar los movimientos” (p. 35).

Así como, el equilibrio coordinado de la totalidad de los músculos del cuerpo que muestran los niños y niñas. El control corporal se delimita en:

Tono que es el sostenimiento de una postura del cuerpo. Por otro lado, el tono muscular viene hacer la operación motriz que efectúa el infante expresando una diversidad de sensaciones de satisfacción o rechazo.

Lateralidad.

Mendieta, Mendieta y Vargas (2015) menciona que, “es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, lo que determina si es diestro o ambidiestro, que está relacionado con la ubicación temporo – espacial, y ubicación sujeto – objeto” (p. 36).

Así como se determina en el dominio de los dos hemisferios del cerebro, tanto el hemisferio izquierdo como el derecho.

2.2.2.5. Importancia de la motricidad gruesa

Gil, Contreras y Gómez (2008) indica que, “Los niños en la etapa sensoria motriz demuestran una enorme curiosidad por lo que les rodea, su actitud está rendida por las respuestas a los estímulos” (p. 23).

En el caso de los recién nacidos las contracciones musculares solamente está relacionado con la flexión, poco a poco va mejorando sus movimientos y sus coordinaciones. Por lo que las vivencias y experiencias que se van formando van posibilitar el conocimiento y el control de sus movimientos.

III. HIPÓTESIS

3.1. General

Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños que se encuentran en la edad de 04 años de la Institución Educativa. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

3.2. Específicas

Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la estructura corporal en todos los niños de 04 años de la Institución Educativa Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los juegos tradicionales como estrategia ayudan a mejorar significativamente el control del cuerpo en los niños de 04 años de la Institución Educativa Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente la lateralidad en los niños de 04 años de la Institución Educativa Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

IV.METODOLOGÍA

4.1.Diseño de investigación

4.1.1. Tipo de estudio

Según su naturaleza, el estudio correspondió al tipo cuantitativo, ya que se pudieron recoger y analizar datos numéricos y procesarlos aprovechando de la estadística (Hernández, Fernández y Baptista, 2016). Es decir, en el estudio, las observaciones de todas las manifestaciones de la motricidad gruesa se convirtieron en datos numéricos, para luego ser procesado estadísticamente.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación fue experimental porque se manipuló la variable independiente para que influya en la variable dependiente, que fue el grupo de estudio. (Ñaupas et al. , 2014).

4.1.3.Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue pre experimental, porque se trabajó con un solo grupo de estudio, al cual se le aplicó un pre test y post test. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016)

Se representa del modo siguiente:

G: O₁ X O₂

Donde:

G = Grupo de estudio

O₁= Aplicación del Pre test

X = Fase experimental

O₂= Aplicación del Post test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

Es el conjunto objetos, hechos, eventos, personas que presentan características similares y, por ende, pueden ser objeto de análisis de investigación. (Ñaupas et al., 2013). En este estudio, estuvo conformada por 389 niños de la Institución Educativa Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, los cuales fueron distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1: *Distribución de la población de los niños de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020*

Edad	Aula	Total
3 años	Tulipanes	29
	Rositas	22
	Azucenas	22
	Amarilis	26
	Noelias	24
	Retamas	25
4 años	Lirios	26
	Girasoles	24
	Margaritas	23
	Claveles	21
5 años	Jazmines	29
	Talía	27
	Orquídeas	27
	Geranios	21
	Cantuta	22
	Gladiolos	21
	Total	389

Fuente: *Nómina de matrícula de la I.E. Jardín Infantil 123*

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Con respecto al criterio de inclusión: Se considero a todos los niños del aula “Los Lirios” que asistan regularmente.

En referencia a los criterios de exclusión: Fueron excluidos los niños que no asisten de manera regular.

4.2.3. La muestra.

Es una parte significativa de la población que tiene características similares a toda la población. (Ñaupas et al.). En este estudio estuvo conformado por 26 niños de 04 años.

Tabla 2: *Distribución de la muestra de los niños de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020*

Edad	Aula	Total
4 años	Lirios	26
	Total	26

Fuente: *Nómina de matrícula de la I.E. Jardín Infantil 123*

4.2.4. Técnica de muestreo

En este caso se utilizó el muestreo no probabilístico o intencional, de tipo por conveniencia o juicio, en donde el investigador siguiendo un criterio determinado (cantidad, conocimiento, acceso a la muestra, etc.) elige la muestra (Palomino et al., 2015). Finalmente se eligió el aula “Los Lirios” conformado por 26 niños.

4.3. Definición y operacionalización de las variables.

Tabla 3: Operacionalización de las variables de estudio

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos tradicionales	Son costumbres del pueblo que se transmiten por generaciones, que siguen las ideas, normas y costumbres del pasado, aplicables a todas las edades (Saillema, 2018, p. 30).	Es un conjunto de actividades lúdicas que se planifican, implementan, ejecutan y evaluar con el objetivo de analizar si se cumplieron los objetivos pedagógicos.	Planificación	Identificación de juegos	Identifica juegos tradicionales de distinta naturaleza.	-
				Selección de juegos	Selecciona juegos tradicionales según los propósitos.	
			Implementación	Diseño de sesiones.	Diseña las sesiones de aprendizaje considerando los juegos tradicionales.	
				Elección del juego	Diseña juegos tradicionales para las sesiones de clase.	
					Elige juegos tradicionales para las sesiones de clase.	
			Ejecución	Desarrollo de las sesiones	Desarrolla las sesiones de clase con los juegos tradicionales	
				Utilización de juegos	Utiliza diversos juegos tradicionales en el desarrollo de clases.	
			Evaluación	Evaluación del esquema corporal	Evalúa el esquema corporal mediante los juegos tradicionales	
				Evaluación del control del cuerpo	Evalúa el control del cuerpo mediante los juegos tradicionales	
Evaluación de su lateralidad	Evalúa la lateralidad mediante los juegos tradicionales					
VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad gruesa	Es la habilidad que el niño va obteniendo, para maniobrar armoniosamente su cuerpo y pueda mantener el equilibrio; además de lograr prestancia, como fuerza y rapidez en sus movimientos (Gil Contreras y Gómez, 2008)	Es una capacidad que tiene como finalidad desarrollar los músculos grandes del cuerpo y está compuesto por el esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad.	Esquema corporal	Realiza diferentes movimientos de equilibrio en los juegos tradicionales Mantiene el equilibrio con las diversas partes del cuerpo durante los juegos tradicionales Realiza movimientos de relajación y contracción de sus músculos durante los juegos tradicionales	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales Realiza movimientos de contracción y/o relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos tradicionales Realiza movimientos de contracción y/o relajación de los músculos de sus pies durante los juegos tradicionales Realiza movimientos de relajación y/o contracción con su cabeza durante los juegos tradicionales	Ordinal

			Control del cuerpo	<p>Ejecuta movimientos con coordinación durante los juegos tradicionales</p> <p>Ejecuta movimientos con precisión durante los juegos tradicionales</p> <p>Coordina los movimientos de sus extremidades durante los juegos tradicionales</p>	<p>Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales</p> <p>Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales</p> <p>Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales</p> <p>Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales</p> <p>Coordina los movimientos de los brazos cuando rueda en las colchonetas durante los juegos tradicionales</p> <p>Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales</p>	
			Lateralidad	<p>Ejecuta movimientos considerando los lados derecha e izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza movimientos considerando el espacio durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza movimientos considerando el tiempo durante los juegos tradicionales</p>	<p>Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales</p> <p>Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales</p> <p>Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales</p> <p>Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales</p> <p>Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza desplazamientos con pasos largos a la izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Realiza desplazamientos con pasos cortos a la izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Corre de manera rápida en diversas actividades a la izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Corre de manera lenta en diversas actividades a la izquierda durante los juegos tradicionales</p> <p>Corre de manera rápida en diversas actividades a la derecha durante los juegos tradicionales</p> <p>Corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos tradicionales</p>	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos es un proceso objetivo y riguroso que realiza el investigador, para llevar a cabo esta parte de la investigación se vale de técnicas e instrumentos los cuales deben ser válidos y confiables. (Carrasco, 2016)

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

En este estudio se utilizó la técnica de la observación, la cual consiste en “visualizar detalladamente cada uno de los aspectos del fenómeno de estudio identificando características o propiedades particulares del mismo” (Palomino et al. 2015, p. 85).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento elegido fue ficha de observación, la cual está compuesta por una serie de ítems que mide de manera cuantificable los fenómenos de estudio, de manera auditiva y/o visual. (Carrasco, 2016).

4.4.2.1. Validez del Instrumento

En este aspecto, Hernández, Fernández y Baptista (2016) menciona que; “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento mida lo que realmente se desea medir”. Con respecto a la validez, este se realizó mediante el juicio de expertos, es decir, el instrumento fue sometido al análisis de tres docentes con grado de maestría y/o doctorado, de este modo se pudo determinar su pertinencia.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

En referencia a la confiabilidad: Hernández, Fernández y Baptista (2016) menciona que “se refiere a la estabilidad, consistencia y exactitud de los resultados, es decir que los resultados obtenidos por los instrumentos sean similares, si se vuelven aplicar sobre la misma muestra”. En este estudio la confiabilidad, se realizó mediante el método de consistencia interna denominado Alfa de Cronbach, cuyo valor fue de 0.804.

4.5. Plan de análisis

4.5.1. Procedimientos

En primer lugar, se fundamentó el estudio con diversas teorías y postulados acerca de la temática, luego se elaboró la matriz de consistencia de donde se diseñó el instrumento de recolección de datos.

En segundo lugar, se aplicó el instrumento de recolección de datos antes y después de la estrategia utilizada, estos fueron almacenados en un archivo de Excel.

En tercer lugar, todos los datos recopilados fueron sistematizados mediante el método estadístico, específicamente, el descriptivo e inferencial. El primero se realizó a través de la elaboración de tablas y figuras con su respectiva interpretación estadística; y el segundo, se ejecutó a través del estadístico T – Student, en donde fueron sometidos los datos porcentuales del pre test y post test y a partir del resultado obtenido se pudo contrastar la hipótesis de investigación.

Por último, se elaboraron las conclusiones con base en la prueba estadística mencionada.

4.6. Matriz de consistencia.

Tabla 4: *Matriz de consistencia de las variables de estudio*

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p>	<p>¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia permiten mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020?</p>	<p>Objetivo general Determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Objetivos específicos Identificar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran el esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Evaluar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Comprobar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p>	<p>Hipótesis general: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas: Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia mejoran el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia mejoran la lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Método: Experimental, hipotético – deductivo, bibliográfico.</p> <p>Población: Conformada por 389 niños y niñas de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020</p> <p>Muestra: 26 niños y niñas de cuatro años del aula ‘Lirios’.</p> <p>VI: Juegos tradicionales como Estrategia.</p> <p>V2: Motricidad gruesa</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> <p>Análisis de la información: Prueba de T de Student</p> <p>Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado</p>

4.7. Principios éticos

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su Código de Ética para la Investigación (2019) establece los siguientes principios que son los que guiarán u orientarán el proceso investigativo.

Protección a las personas. – Todas las personas que participaron directa o indirectamente fueron protegidas de cualquier situación que les pudiera perjudicar, unas de las formas serán a través del anonimato de sus datos.

Libre participación y derecho a estar informado. – En el desarrollo del proyecto los participantes directos o indirectos como el director, la docente, los padres de familia, así como los niños fueron informados del objetivo de la investigación. Con respecto a la participación de los niños los padres de familia firmarán el documento denominado consentimiento informado.

Beneficencia y no maleficencia. – La investigación por su naturaleza misma tuvo como objetivo beneficiar a los estudiantes a través del desarrollo de la motricidad gruesa en sus diferentes dimensiones y evitar cualquier daño que pudieran causarles.

Justicia. – En el proceso de investigación, todos los niños y niñas tuvieron las mismas facilidades y oportunidades, por otra parte, si se presentara alguna limitación dificultad o problema estos se manejaron de manera adecuada para evitar sesgos de cualquier tipo en el estudio.

Integridad científica. – La persona responsable del proyecto respetó las normas deontológicas en todo la elaboración y desarrollo del proyecto con la finalidad de que los resultados y conclusiones del estudio sean generalizables.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados de los objetivos de la investigación

5.1.1. Resultados de la variable motricidad gruesa

Determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

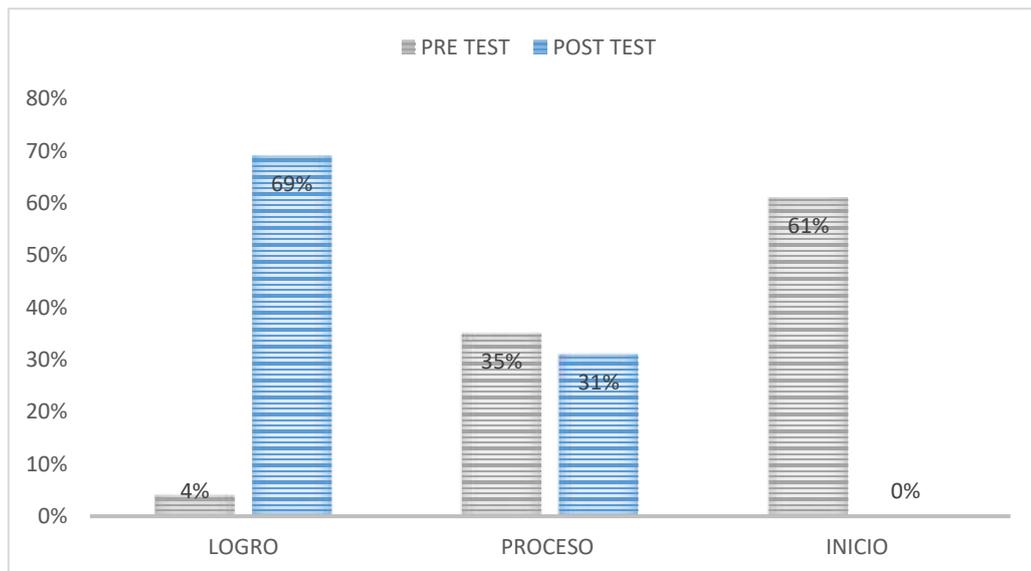
Tabla 5

Resultados de la variable motricidad gruesa en niños de 4 años

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro alcanzado	01	04,00	18	69,00
Proceso	09	35,00	08	31,00
Inicio	16	61,00	00	00,00
Total	26	100,00	26	100,00

Nota: Datos tomados de la Ficha de observación, octubre, 2020

Figura 1. Gráfico de barras resultados de la variable motricidad gruesa en niños de 4 años



Nota: La figura muestra alcanzada en la motricidad gruesa por los niños

La tabla 5 y figura 1, se desarrolla en relación al pre test, donde se evidencian los resultados de la variable motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los resultados del pre test alcanzaron un 61% correspondiente al nivel “Inicio”, equivalente a 16 estudiantes; además, en el nivel “Proceso” se sitúa un 35%, representado en 9 estudiantes; y, el último nivel “Logro alcanzado” se localiza un 4%, semejante a un 1 estudiantes; además, los resultados del post test se evidencio, que ningún estudiante se posiciono en el nivel “Inicio”; en el nivel “Proceso” se desarrolló un 31%, relacionado a 8 estudiantes; y, por último, el nivel “Logro alcanzado” se encuadro en un 69%, semejante a 18 estudiantes. Por ende, se comprende que en el pre test, la mayoría de estudiantes no habían desarrollado su motricidad gruesa; mientras que en el post test, la gran mayoría lo alcanzó.

Prueba de normalidad de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	pretest - Pottest
Z	-4,383 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

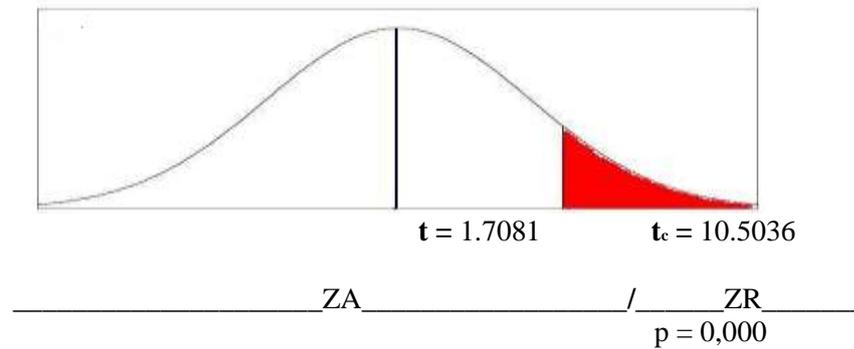
Tabla 6

Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa

Formulación de hipótesis	Prueba T Student para muestras emparejadas				
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión p < 0,05
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_c = 10.5036$	$T = 1.7081$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza H_0
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Nota: Escala de estimación, octubre, 2020

Figura 2. Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa



Nota: Prueba del T Student

En referencia a la tabla 6 y figura 2, los datos del pre test y post test fueron procesados mediante la estadística inferencial de la T Student con un nivel de confianza del 95% y los resultados mostraron que el valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081, en consecuencia, el primero es mayor que el segundo y se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la Institución Educativa Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

5.1.2. Resultados de las dimensiones de la variable motricidad gruesa

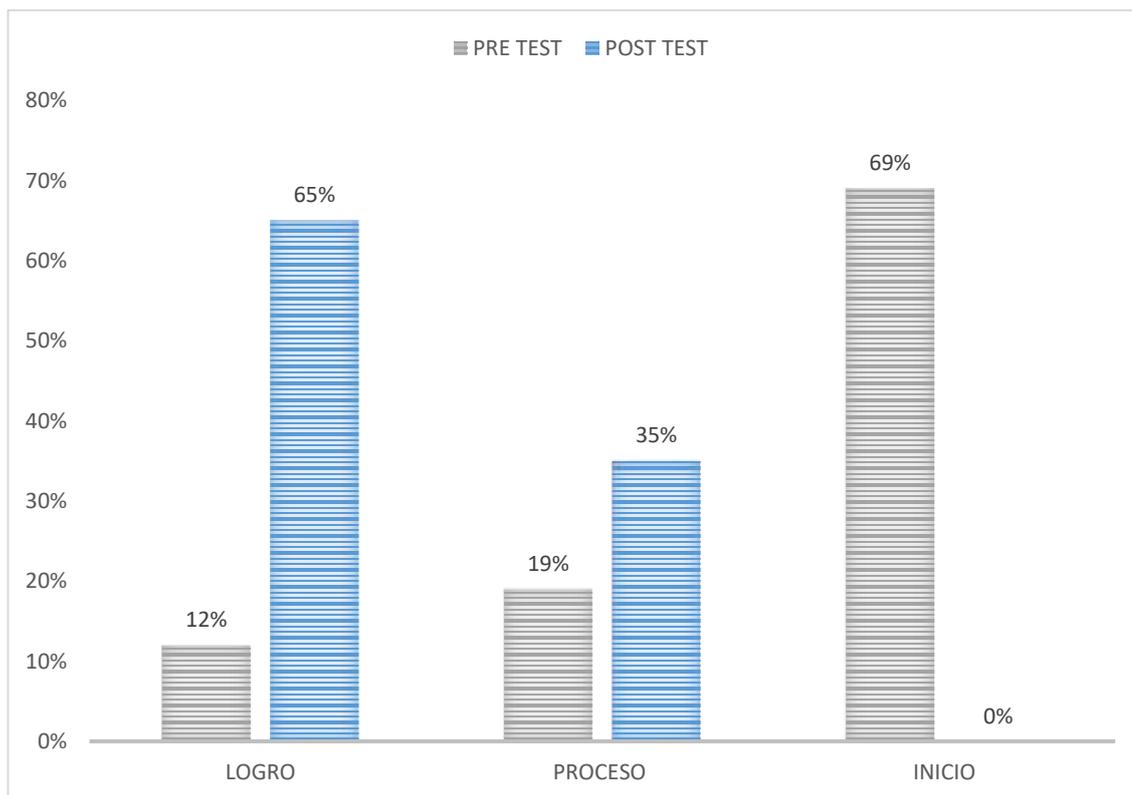
Tabla 7

Resultados de la dimensión esquema corporal en los niños de 4 años

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro alcanzado	03	12,00	17	65,00
Proceso	05	19,00	09	35,00
Inicio	18	69,00	00	00,00
Total	26	100,00	26	100,00

Nota: Datos tomados de la Ficha de observación, octubre, 2020

Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión esquema corporal en niños de 4 años



Nota: La figura muestra alcanzada en el esquema corporal por los niños

La tabla 7 y figura 2, se desarrolla en relación al post test, donde se visualiza los resultados de la dimensión esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín

Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los resultados del pre test son los siguientes: en el nivel “Inicio”, se ubica el 69% de los estudiantes; en el nivel “Proceso” se fija un 19%; y, en el nivel “Logro alcanzado” le corresponde un 12%; en contraste, 00% se ubicó en el nivel “Inicio”; 35% alcanzó el nivel “Proceso”, y, por último, en el nivel “Logro alcanzado” llegó un 65%. Se concluye que la estrategia de los juegos tradicionales si tuvo efectos positivos en la dimensión esquema corporal, ya que todos los niños lograron desarrollarla.

Tabla 8
Prueba de T Student de la dimensión esquema corporal

Variable	Prueba T – Student			Nivel de significancia	Decisión
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Soporte y posición	$t_o = 7,2338$	$t_c = 1,7081$	$p = 0,0000$	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

Nota: Escala de estimación, octubre, 2020

Al realizar el análisis de la prueba de hipótesis se tiene la prueba T de Student para ello se ha logrado obtener un valor T observado de 7,2338 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión esquema corporal, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio.

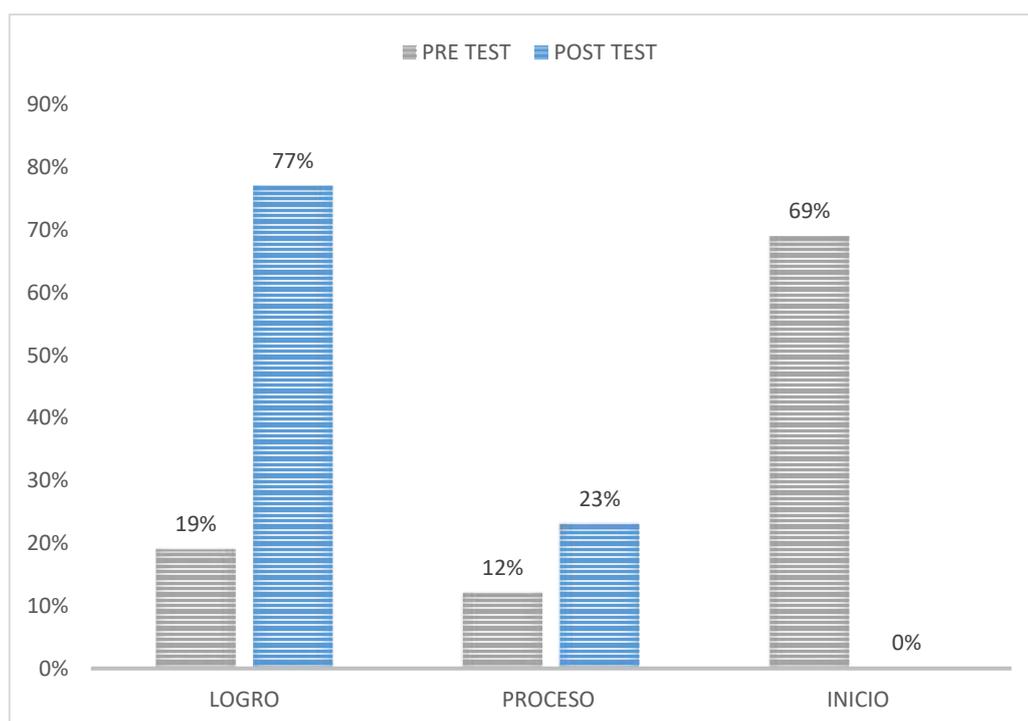
Tabla 9

Resultados de la dimensión el control del cuerpo en niños de 4 años.

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro alcanzado	05	19,00	20	77,00
Proceso	03	12,00	06	23,00
Inicio	18	69,00	00	00,00
Total	26	100,00	26	100,00

Nota: Datos tomados de la Ficha de observación, 2021

Figura 4: Gráfico de barras de la dimensión el control del cuerpo en niños de 4 años



Nota: La figura muestra alcanzada en el control de cuerpo por los niños

La tabla 9 y figura N° 3, se desarrolla en relación a los datos recabados del post test, donde se evidencia los resultados de la dimensión control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

El resultado del pre test se determinó en el siguiente orden: en nivel “Nunca”, se

evidencio un 69%; para el nivel “A veces” se halla un 12%; y, en el último nivel “Siempre” está un 19%; en contraste, en el post test son: en el primer nivel “Inicio” ningún estudiante se ubicó; para el segundo nivel “Proceso” se constata un 23%; y, en el último nivel “Logro alcanzado” se visualiza un 77%. Se evidencia que la mayoría de estudiantes han mejorado en el desarrollo del control de su cuerpo, es decir, pueden movilizarse sin problemas o dificultades.

Tabla 10

Prueba de T Student de la dimensión control del cuerpo

Variable	Prueba T – Student			Nivel de significancia	Decisión
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Soporte y posición	$t_o = 8,3442$	$t_c = 1,7081$	$p = 0,0000$	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

Nota: Escala de estimación, octubre, 2020

Al realizar el análisis de la prueba de hipótesis se tiene la prueba T de Student para ello se ha logrado obtener un valor T observado de 8,3442 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión control del cuerpo, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio.

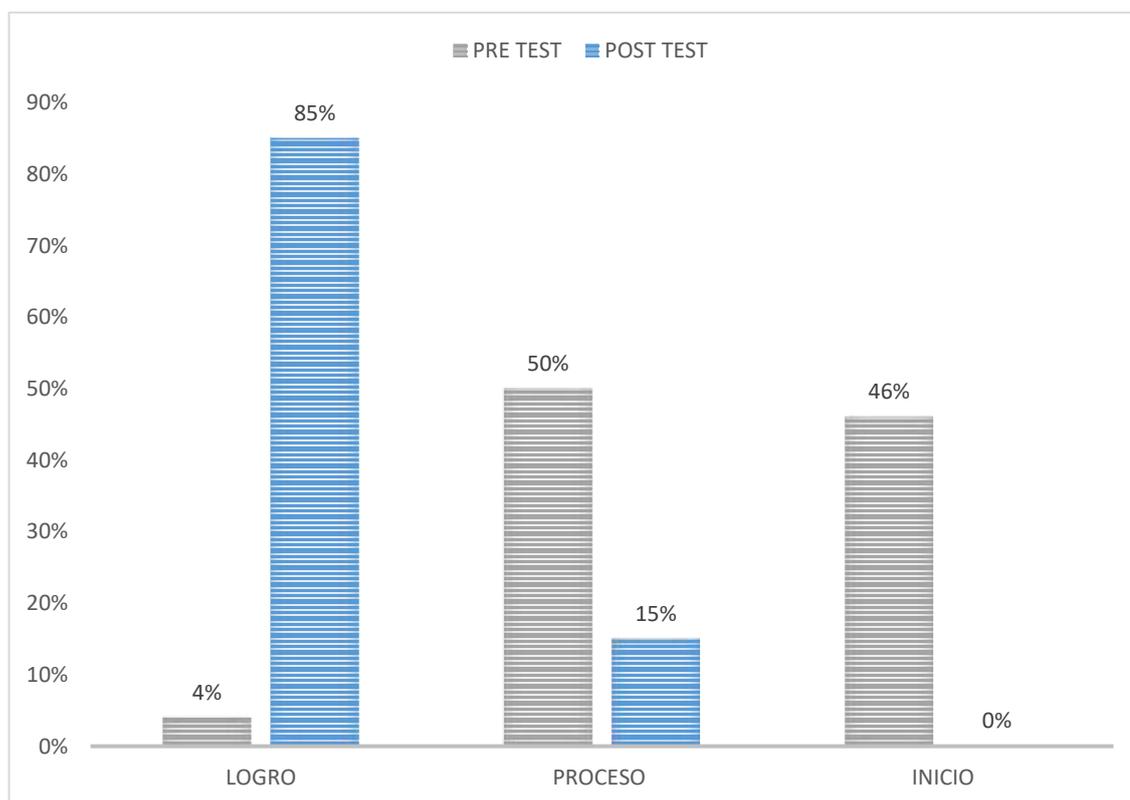
Tabla 11

Resultados de la dimensión lateralidad en niños de 4 años.

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro alcanzado	01	04,00	22	85,00
Proceso	13	50,00	04	15,00
Inicio	12	46,00	00	00,00
Total	26	100,00	26	100,00

Nota: Datos tomados de la Ficha de observación, octubre 2020

Figura 5. Gráfica de barras de la dimensión lateralidad en niños de 4 años



Nota: La figura muestra alcanzada en lateralidad por los niños

La tabla 11 y figura 4, se desarrolla en relación a los datos recabados del post test, donde se evidencia los resultados de la dimensión lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los resultados del pre test evidencian que en el nivel “Inicio” se está un 46%; el nivel “Proceso” se existe un 50%; y, el nivel “Logro alcanzado” obtiene un 4%; por otro lado, en el post test, un 00% en el nivel “Inicio”; 15% para el nivel “Proceso”; y un 85% en el nivel “Logro alcanzado”. Los resultados permiten concluir que luego de la aplicación de la estrategia, ningún alumno se ubica en el nivel Inicio y la mayoría está en el nivel Logro, lo que evidencia la efectividad de los juegos tradicionales.

Tabla 12
Prueba de T Student de la dimensión lateralidad

Variable	Prueba T – Student			Nivel de significancia	Decisión
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		$t_o > t_c$ $p < \alpha$
Soporte y posición	$t_o = 11,5229$	$t_c = 1,7081$	$p = 0,0000$	$\alpha = 0,05$	Se rechaza H_0

Nota: Escala de estimación, octubre, 2020

Al realizar el análisis de la prueba de hipótesis se tiene la prueba T de Student para ello se ha logrado obtener un valor T observado de 11,5229 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión lateralidad, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio.

5.2. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general, determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Se procesaron los datos del pretest y post test y luego se aplicó la prueba de estadística inferencial T Student, y los resultados evidenciaron que el valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081, por ende, el primero al ser mayor que el segundo, permiten aceptar la hipótesis de investigación y se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la Institución Educativa. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Estos resultados concuerdan con el estudio de López, (2021) en su investigación, Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma.. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 80% de niños están en el nivel C, el 20% en el nivel B. Pero en el post test el 10% de niños están en el nivel B, el 40% alcanzaron el nivel A y el 50% de niños se encuentran en el nivel AD, Concluye que, queda determinado la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años; contrastando la hipótesis la significancia de $p= 0.005$ siendo menor a 0.05, de manera que la hipótesis queda aceptada.

En ambos estudios se evidencia que cuantitativamente antes de aplicar los juegos tradicionales, los niños no habían desarrollado su motricidad gruesa; sin embargo, luego de la aplicación de esta estrategia se muestra que porcentualmente hay una ganancia interna en la muestra de estudio, lo que demuestra la eficacia de los juegos tradicionales.

Esto es reafirmado por Miranda (2017) cuando expone que los juegos

tradicionales son determinantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que tienen diversos factores como la estimulación, la naturalidad y la emotividad con la que lo practican, haciendo de esta una herramienta perfecta en el desarrollo de la parte motriz gruesa de los niños y niñas.

En referencia al primer objetivo específico, identificar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran el esquema corporal en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Los resultados del pre test alcanzaron un 61% correspondiente al nivel “Inicio”; mientras que en el post test un 69% alcanzó el nivel “Logro alcanzado”. Con base en estos datos se aplicó la prueba T de Student y se obtuvo un valor T observado de 7,2338 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión esquema corporal, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio

Estos datos son similares a los de Agramonte (2018), quien realizó una investigación sobre “El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015”, donde los resultados evidenciaron que en el pretest el 62 % de los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio; por otro lado, en el post test, ubica al 92 % de los niños en el nivel logro.

Los resultados de ambos estudios son similares, con esto se evidencia que los juegos tradicionales tuvieron efecto positivo sobre la dimensión esquema corporal, esto demuestra que los niños conocimiento acerca de su cuerpo dentro del espacio, así como en el manejo de sus extremidades cuando realizan diversas actividades.

Esto es corroborado por Miranda (2017), quien expone que las actividades de carácter lúdico tienen en sus diversos estilos, categorías, y formas tienen beneficios destacables en las capacidades físicas y motrices de cada niño, lo cual repercute de manera directa en su desenvolvimiento en los diferentes contextos.

En relación al segundo objetivo específico, evaluar qué juegos tradicionales como estrategia mejoran el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Los datos muestran que en el pre test, en nivel “Nunca”, se evidencio un 69%; por otro lado, en el post test, en el nivel “Logro alcanzado” se visualiza un 77%. Estos datos sirvieron para aplicar la prueba T de Student donde se visualizó que el 8,3442 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión control del cuerpo, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio

Los datos mostrados son similares a los de Yahuana (2018), quien realizó un estudio sobre la “Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017”, donde los resultados fueron que un 63% de los niños se ubicaban en el nivel INICIO con respecto al desarrollo de la coordinación general.

Los datos de los estudios son semejantes, con esto se corrobora que los juegos tradicionales tienen una influencia directa en el desarrollo de la dimensión mencionada, siempre que se apliquen de manera contextualizada, es decir, se debe realizar un diagnóstico de la realidad educativa con el objetivo de fijar metas pedagógicas y analizar alguna estrategia adecuada.

Así lo manifiesta Choce y Conde (2018) cuando exponen que muchas veces las estrategias que utilizan los docentes pueden tener éxito en una realidad y no en otra, esto se genera porque no se considera la realidad educativa, asimismo, no se realiza una evaluación de los procesos pedagógicos de la estrategia, método o técnica, así como se evalúan los intereses, necesidades y motivaciones de los estudiantes.

Finalmente, con respecto al tercer objetivo específico, comprobar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Los resultados recabados del pre test, se evidencio que en el nivel “Proceso” se percibe un 50%; en contraste, un 85% se ubicó en el nivel “Logro alcanzado”. Se realizó la prueba T de Student y se obtuvo un valor T observado de 11,5229 considerado como superior al valor T tabular 1,7081 (20 grados de libertad), con lo cual se considera que existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión lateralidad, además al analizar el valor de la significancia obtenida se tiene un valor de 0.000, situado por debajo del 0.05 con lo cual se procede al rechazo de la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis de estudio

Estos datos son similares al de Vásquez, (2021) en su investigación, “El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote”. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio fue de 23 niños, la técnica fue la observación y el instrumento el test de Tepsi. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 13% están en el nivel de retraso, el 52% en el nivel de riesgo y el 35% están en el nivel normal. En el post test, el 9% están en

el nivel de retraso, el 34% en el nivel de riesgo y el 57% en el nivel normal. Concluye que el juego tradicional como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor.

Los resultados en los estudios analizados muestran que existe similitud antes y después de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales. Con esto se demuestra que los juegos tradicionales son estrategias que permiten el desarrollo de la motricidad gruesa, por ende, deben ser practicados y fomentados de manera correcta por el docente. Sin embargo, es necesario explicar que los juegos deben ser realizados de manera correcta, ya que por sí solos podrían o no tener efectos positivos en los niños.

Así lo establece Leyva (2011) cuando manifiesta que los juegos tradicionales deben ser orientados considerando los momentos o procesos pedagógicos y lúdicos, ya que de esa manera permitirá un verdadero desarrollo de la motricidad gruesa y sus diversos aspectos como una correcta orientación espacio temporal y lateralidad cuando se desenvuelven en diversas actividades y ejercicios.

CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos tradicionales como estrategia mejoró la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz; procesados los datos del pre test y post test y luego se aplicó la prueba de estadística inferencial T Student, la cual arrojó los siguientes valores, con respecto al valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081, por ende, estos datos permiten aceptar la hipótesis de investigación.

Se identificó que los juegos tradicionales mejoró significativamente el esquema corporal de los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020, se aplicó la prueba T de Student y se obtuvo un valor T observado de 7,2338 considerado como superior al valor T tabular 1,7081; demostrando que la estrategia utilizada si tuvo efectos positivos ya que la mayor parte de los niños lograron desarrollar su esquema corporal.

Se evaluó que los juegos tradicionales como estrategia pudieron mejoró de manera significativa el control del cuerpo en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Los datos de la prueba T de Student evidencian que el T observado fue de 8,3442 considerado como superior al valor T tabular 1,7081; lo que muestra un impacto eficaz, en los diversos movimientos con su propio cuerpo.

Se comprobó que los juegos tradicionales como estrategia mejoró la lateralidad en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Los resultados muestran que en la prueba T de Student se obtuvo un valor T observado de 11,5229 considerado como superior al valor T tabular 1,7081. Se evidencia en el desarrollo de los ejercicios de los estudiantes, ya que pudieron realizar movimientos que implicaban la ubicación de derecha e izquierda durante la diversidad de juegos.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Carácter metodológico

Al director y coordinadores de la de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, se les sugiere que realicen talleres o charlas sobre diversos métodos, estrategias y/o técnicas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en sus diversas dimensiones, ya que es una capacidad fundamental en el desarrollo del niño, asimismo, estas deben estar centradas en los aspectos lúdicos, ya que es consustancial a la naturaleza de los niños.

Carácter práctico

A los docentes de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, se les insta que sigan motivando a sus alumnos a seguir practicar juegos tradicionales como Mundo, San Miguel, Juguemos en el Bosque, Mata gente y el gato y el ratón, ya que aparte de desarrollar su motricidad gruesa, tienen un valor cultural. También, es necesario que el docente contextualice estos juegos, de acuerdo al objeto de aprendizaje que se propone.

Carácter social

A la plana docente de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, se les sugiere que permitan que los estudiantes investigadores realicen sus diversos estudios, ya que estos tendrán incidencia en el desarrollo de las competencias de los niños y niñas del aula donde se ejecutará la investigación. También los padres deben reforzar este aprendizaje con las actividades lúdicas propuestas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, C. M. (2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/20511/T-ESPE-038841.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Aguilar, B. K. (2018). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N°419/MX-P Ninabamba del Distrito San Miguel la Mar Región Ayacucho*. Ayacucho: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4814>
- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_Y_ESSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Alba, L. S. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles de Chimbote, distrito de Chimbote*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/24076/ESTRATEGIA_JUEGO_ALBA_LEON_SHIRLEI_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Amasifuen, F. y Cisneros, I. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” del distrito de Punchana-2014*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4035/Francis_Tesis_T%3%adtulo_2014_pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Araujo, B. C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2409>.
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. (Tesis de maestría). http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires - Ayacucho*. (Tesis de especialidad). <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2113/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018-CAJAMARCA%20GUTIERREZ%2C%20EDITH%20L..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calero, P. M. (2005). *Educación Jugando*. Lima: San Marcos.
- Cara, M. J y Martínez, S. J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Sevilla: Wanceulen Editorial
- Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Casavilca, V. y Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.E. “La Victoria” N°498- El Tambo*. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3431/Casavilca%20Quispe%20-Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cervantes, L. (2015). *Aplicación del programa “Crecer Jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, provincia Caraveli, departamento Arequipa 2015*. (Tesis de segunda especialidad).

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3577/EDScelel1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chocce, E. y Conde, D. (2017). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara*. (Tesis de segunda especialidad).

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018->

[CHOCCE%20RIOS%2cERIKa%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELI A%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%2cERIKa%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELI A%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Clavijo, G. (2006). *Técnicos de Educación Infantil*. Mad. S.L

Da Fonseca, V. (2013). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Madrid: INDE Ediciones.

Díaz, Á., Flores, M. y Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún*. (Tesis de licenciatura).

repositorio.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf

Gil, M. P; Contreras, J. O y Gómez, B. I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid: Ediciones Educación.

Guadalupe, D. y Sandoval, N. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba*. (Tesis de licenciatura).

<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill.

- Huamán, R. L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huarí*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>
- Lachi Jesús, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis de licenciatura). http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana.
- López, G. S. (2021). *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/23496/DESARROLLO_HABILIDAD_LOPEZ_GAMARRA_SHELLY_ANILU.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- López, V. E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- López, L. P. (2015). *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Madrid: Amaru Ediciones
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendieta, T. L; Mendieta, T. R. y Vargas, C. T. (2015). *Psicomotricidad infantil*. Ecuador: editorial CIDE.

- Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa “miguel ángel Samaniego Jiménez cantón Babahoyo, provincia los Ríos.* (Tesis de licenciatura). <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4279/P-UTB-FCJSE-EBAS-000119.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, M. (2002) *Los juegos en educación inicial.* Lima: San Marcos
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis.* (4ª). U.
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G. y Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación.* San Marcos.
- Pérez, M. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil.* Pedagogía magna, 11, 347-353.
- Piaget, J. (1956). *Psicología del niño.* Madrid: Ediciones Morata. S. L.
- Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio Espejo” De La Ciudad De Ambato Provincia De Tungurahua.* (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>
- Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la Escuela Particular “Eugenio Espejo” de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.* (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25938>
- Ramírez, W. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014.* (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/JUEGO>

S LUDICOS RAMIREZ CAMPOS WENDY CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rayan, L. (2017). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Santa Bárbara Del Distrito De Santo Tomás - Chumbivilcas*, 2016. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8256/Lidia%20Rayan%20Aroni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rímac, M. (2018). *Programa de psicomotricidad para mejorar niveles de coordinación motora gruesa en niños de 5 años: I.E. 313 – Miraflores Bajo - Chimbote – 2018*. (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3390/49250.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, A. (2019). *Motricidad Gruesa: Psicomotricidad, Desarrollo y Actividades*. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>
- Rosa, S. J; Del Rio, M. E. y Redondo, G. J. (2001). *Juegos tradicionales infantiles en León*. España: Universidad de León.
- Sailema, T. A y Sailema, T. M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Consejo Editorial Universitario.
- Sarmiento, L. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* Educación Física y Deporte, 115-122.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito De Castilla-Piura*. (Tesis de licenciatura). <https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU042.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.
- Vásquez, A. J. (2021). *El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote*. Chimbote: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22656/COOR>

DINACION LENGUAJE VASQUEZ ALVA JACKELYN SHIRLLEY.
pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Vygotsky, L.S. (1984). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones Psíquicas*. Madrid: Ediciones Fausto
- Wong, S. (2016). *Estimulación temprana para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa fiscal Aída León de Rodríguez Lara de la ciudad de Guayaquil*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1246/1/T-ULVR-1314.pdf>
- Yahuana, D. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. "Mi Nidito", Piura, 2017*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%AD_GRUESA_JUEGO_MOTRIZ_YAHUANA_SAGUMA_DINA%20EDITA.pdf?sequence=4
- Zona de Sentidos (2016). *¿Por qué es importante la psicomotricidad gruesa?* [Mensaje en blog]. <https://www.zonadesentidos.com/blog/por-que-es-importante-la-motricidad-gruesa/>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN		
I. DATOS INFORMATIVOS:		
1.1. Institución Educativa Inicial:		
1.2. Lugar:		
1.3. Edad:	Sección:	Fecha:
1.4. Docente:		

II. OBJETIVO:

Demostrar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

III. Instrucciones: Observa detenidamente y marca con una (X) de acuerdo a la actividad que realiza el niño(a). Recuerda que no se puede marcar dos veces un mismo ítem.

VI. CONTENIDO

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA	VALORACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	ESQUEMA CORPORAL			
01	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales			
02	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales			
03	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales			
04	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales			
05	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales			
06	Realiza movimientos de contracción y/o relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos tradicionales			
07	Realiza movimientos de contracción y/o relajación de los músculos de sus pies durante los juegos tradicionales			
08	Realiza movimientos de relajación y/o contracción con su cabeza durante los juegos tradicionales			
	CONTROL DEL CUERPO			
09	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales			
10	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales			

11	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales			
12	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales			
13	Coordina los movimientos de los brazos cuando rueda en las colchonetas durante los juegos tradicionales			
14	Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales			
	LATERALIDAD			
15	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales			
16	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales			
17	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos Tradicionales			
18	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos Tradicionales			
19	Reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales			
20	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales			
21	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales			
22	Realiza desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos tradicionales			
23	Realiza desplazamientos con pasos largos a la izquierda durante los juegos tradicionales			
24	Realiza desplazamientos con pasos cortos a la izquierda durante los juegos tradicionales			
25	Corre de manera rápida en diversas actividades a la izquierda durante los juegos tradicionales			
26	Corre de manera lenta en diversas actividades a la izquierda durante los juegos tradicionales			
27	Corre de manera rápida en diversas actividades a la derecha durante los juegos tradicionales			
28	Corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos tradicionales			

Anexo 02: Validación del instrumento



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CUZCO**

“Año de la Universalización de salud”

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **los Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento **ficha de observación**, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems	X		
Contenido	X		
Congruencia de ítems	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	20		

Huaraz, 15 de AGOSTO de 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: JULIA PRAXEDOS GONZALES OBREGON

D.N.I.: 31605927 **Titulada/o en:** EDUCACION INICIAL

 Mag. Julia P. Gonzales Obregon
 Post firma (Nombre completo)

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / **R=Regular** (3 puntos) / **M=** Mejorar o **R=** Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento **ficha de observación**, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems	x		
Contenido	x		
Congruencia de ítems	x		
Pertinencia	x		
TOTAL	20		

Huaraz, 16 de setiembre de 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Cruz Gonzales Richard Josué

D.N.I.:42925333 Titulada/o en: Educación Secundaria especialidad Lengua y Literatura



Mgter. Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
C.P.P.e. N° 05-42925333

firma

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento ficha de observación, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR Nº PREGUNTA
Redacción de los ítems	X		
Contenido	X		
Congruencia de ítems	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	20		

Huaraz, 07 de setiembre de 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: MARLENY ABANTO SANCHEZ

D.N.I.:32943230 **Titulada/o en:** EDUCACION INICIAL


Marleny Abanto Sánchez
DOCENTE DE AULA

Anexo 03: Trámite de recolección de datos (Constancia de la directora)



"Año del Bicentenario del Perú: 200 de Independencia "

Independencia, 18 de enero de 2021

OFICIO Nº 014-2021-ME-RA/DREA-UGEL.HZ.-I.E.J..Nº 123-D.

SEÑORITA:

Jhovana Fiorella ACUÑA CAMONES

ASUNTO : Aceptación de la Realización de Trabajo de Tesis - Institución Educativa Jardín Infantil Nº 123 – Centenario.

Tengo el agrado de dirigirme a Usted, con la finalidad de hacerle llegar el cordial saludo a nombre de la Comunidad Educativa de la Institución Educativa Jardín Infantil Nº 123 – Centenario; asimismo, Informarle que mi Despacho aceptado, su solicitud de la realización de su Trabajo de Tesis, como estudiante del VII ciclo de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Privada "Los Ángeles" de Chimbote – ULADECH – Filial Huaraz, titulado "Los Juegos Tradicionales en la Mejora de la Motricidad Gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil Nº 123 – Independencia – Huaraz - 2020".

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,




Anexo 04: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020” y es dirigido por Jhovana Fiorella Acuña Camones, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia de “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020”** Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un **informe**. Si desea, también podrá escribir al correo jhovena1207@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: *Rocio Sandra Giraldo Díaz*

Correo: *chiyo_33@hotmail.com*

Fecha: *30/09/2020*

Firma del participante: *Rocio Giraldo*

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula "**Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020**" y es dirigido por **Jhovana Fiorella Acuña Camones**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia de "Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020"** Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de **un informe**. Si desea, también podrá escribir al correo jhovana1207@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Milagros del Pilar Alvarado Rosales

Correo:

milapila400@hotmail.com

Fecha:

29/09/2020

Firma del participante:

M. Alvarado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **“Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020”** y es dirigido por **Jhovana Fiorella Acuña Camones**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El propósito de la investigación es: **Determinar la influencia de “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020”** Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un **informe**. Si desea, también podrá escribir al correo jhovana1207@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: *Guillermo Chávez Pelajo David*

Correo:

Fecha: *30/09/2020*

Firma del participante:



Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N.º 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos Divertimos Jugando Mundo”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p>

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mundo” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. (Tizas de colores, bolsita y tierra o arena).</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mundo”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se dibuja en el patio la figura del juego “Mundo” usando tizas de colores y escribiendo en cada casillero los números de 1 al 10.</p> <p>-Se le entrega a cada niño (a) una bolsita de tela y puñado de arena. Para que puedan llenarlo en la mencionada bolsita y de esa manera elaborar su chanta que posteriormente deberán usar.</p> <p>-Se les explica las reglas del juego “Mundo”.</p> <p>-La docente realiza la demostración de cómo se juega a “Mundo” a través de un video a través del WhatsApp.</p> <p>- Se da inicio al juego “Mundo” y cada niño respetará su turno al jugar.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que terminó el juego se les pide a los niños que formen un círculo, con sus brazos abiertos imagine que son unas abejas donde inhalaran y exhalaran (haciendo el zumbido).</p>
	Expresión grafo plástica	<p>-Enviar un video donde el niño realice la actividad del juego del mundo.</p> <p>-Dibujar lo que más les gusto le actividad.</p>
Cierre	Verbalización	<p>La docente pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.


 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido es jugar Mata Gente”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, regulando su fuerza y velocidad de manera autónoma en el juego tradicional “Mata gente”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mata gente”

		y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mata gente”. Por el grupo de WhatsApp
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i> -Se escoge a dos niños para colocarlos a los dos extremos y los otros niños al medio. - Se les indica a los niños que estarán en el medio que solo podrán desplazarse hasta un cierto espacio delimitado y que esquivarán la pelota ya que si les cae perderán. - Se les indica a los niños de los extremos que ellos van a lanzar la pelota hacia a sus compañeras que están en medio. - Se da inicio al juego tradicional “mata gente”
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.
	Expresión grafo plástica	Enviar un video donde el niño realice la actividad el juego del “Mata gente”.
Cierre	Verbalización	La docente pregunta a las niñas y niños: ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó? ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.


 Rref. Liliانا Carzosa Prudencio
 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N.º 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juguemos en el Bosque”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, trepar, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su cuerpo de manera autónoma en el juego tradicional “Jugamos en el bosque”.</p>	<p>Ficha de observación</p>

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.

		<p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “juguemos en el bosque” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Dialogamos sobre el cuidado de los materiales para realizar la actividad “Jugamos en el bosque”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “juguemos en el bosque”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les dialoga con los niños sobre el juego “Juguemos en el bosque”.</p> <p>-los niños y niñas encogen a un miembro de su familia que será el lobo y los demás integrantes junto con el niño(as) se les dará la indicación que ellos se agarrarán de las manos y formarán un círculo.</p> <p>-Los niños y niñas que están formando un círculo, entonan la ronda infantil “Juguemos en el bosque” y preguntan secuencialmente al lobo ¿Qué estás haciendo?</p> <p>-El integrante de la familia que fue escogido como lobo responderá dando a conocer las acciones que está realizando.</p> <p>- Las preguntas serán respondidas hasta que llegará el momento del lobo deberá perseguir a los demás niños que hacían la ronda. El niño(as) y los otros integrantes de la familia correrán para no ser atrapados, porque si no perderán el juego.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando el juego “juguemos en el bosque”</p> <p>-La maestra pide que dibujen lo que más les gustó al realizar el juego del “Juguemos en el bosque”. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.


 Prof. Lilianna Zarzosa Prudencio
 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N.º 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos Kiwi”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad, y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “kiwi”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Jugamos

		<p>Kiwi” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>- Dialogamos sobre el cuidado de los materiales que usaremos para realizar las actividades “Jugamos Kiwi”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Kiwi”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego “Kiwi”.</p> <p>-Se les muestra una caja donde están las latas de colores y la pelota. Se dialoga con los niños sobre el cuidado de los materiales y las reglas del juego “kiwi”.</p> <p>-La profesora hace la demostración armando la torre, luego lanza la pelota desde un lugar lejano hasta derribar todas las latas.</p> <p>-La profesora forma dos equipos, el equipo A será el que derribe todas las latas y se desplazará. El equipo B se encargará de perseguir con la pelota al equipo A y no permitirá que logren armar la torre.</p> <p>-Si el equipo B mata con la pelota a los integrantes del equipo A, perderán el juego.</p> <p>-Si equipo A logra armar la torre de latas gritarán “Kiwi” y se dará por terminado el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que inflen un globo imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les piden que envíen un video realizando el juego del” Kiwi”</p> <p>- Se les pide que con plastilina de colores moldearán las latas y la pelota usada en el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.


 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N.º 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos A San Miguel”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “San Miguel”.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de

		<p>“Jugamos A San Miguel” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar”San Miguel”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “San Miguel”, luego la profesora escoge a dos niños (uno será San Miguel y el otro niño será un ladrón), los demás niños serán los hijos de San Miguel.</p> <p>-Lo hijos de San Miguel estarán sentados en el piso formando una fila, ellos deberán sujetarse fuerte de la cintura.</p> <p>-Se da inicio al juego cuando San Miguel cuenta a todos sus hijos, indicándoles que se irá a trabajar y que deben cuidarse del ladrón y se va.</p> <p>-Cuando los hijos de San Miguel están solos, el ladrón intentará llevárselos y en ese momento los niños gritarán “San Miguel” “San Miguel”. Si el ladrón logra llevarse a alguien, éste perderá el juego.</p> <p>- San Miguel al llegar deberá contar nuevamente cuántos hijos le quedan.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video donde realicen el juego de “San Miguel”</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde se muestra el juego realizado y deberán decorar la imagen haciendo la técnica del puntillismo. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.



 Prof. Lilliana Zarzosa Prudencio

 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario

 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N. ° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “El gato y el ratón”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, en relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “El gato y el ratón”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “El

		gato y el ratón”. Por el grupo de WhatsApp.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “Al gato y al ratón”, luego la profesora escoge a tres niños (uno será la puerta, otro el gato y el otro el ratón), los demás niños formarán una ronda.</p> <p>-Se da la indicación al niño que hace de gato, que toque la espalda del niño que es la puerta y le pregunta: ¿Quién es? ¿A quién busca?</p> <p>-El gato responde: Soy el gato he venido a buscar al señor ratón. La puerta explica que no se encuentra y que volverá a cierta hora.</p> <p>-Los niños de la ronda cantan en coro contando las horas “uno talán, 2 talán, tres talán, etc.”</p> <p>-Al momento que regresa el gato toca nuevamente la puerta, vuelve a preguntar por el ratón. Y al encontrarse el ratón, el gato ingresa inmediatamente persiguiéndolo y es en ese momento que empieza la persecución. Los niños de la ronda intentarán cerrar las aberturas para salvar al ratón.</p> <p>-Y si el gato atrapa al ratón, automáticamente pierde el juego y se pasa a escoger a otros niños para realizar el juego “EL gato y el ratón”.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que apaguen una vela imaginariamente, soplando y practicando la respiración profunda inhalando y exhalando.
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando el juego “El gato y el ratón”</p> <p>-Se les entrega una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>



 Prof. Liliana Carzosa Prudencio

 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario

 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N. ° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que pase el rey”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones, lateralidad y desplazamiento, en relación con el espacio, regulando su fuerza y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Que pase el rey”.	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Que pase el rey”. Por el grupo de WhatsApp.</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “que pase el rey”, luego la profesora escoge a dos niños, los dos niños tendrán nombres de frutas diferentes, los demás niños formarán una fila.</p> <p>- Para dar inicio se practica la canción “Que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde se lo ha de quedar. Un pañuelo blanco de oro y de plata, que salga lo que salga se lo hace quedar”.</p> <p>-Se da inicio al juego y los niños seleccionados deberán cogerse de las dos manos cantando la canción practicada y los demás irán pasando de uno en uno, hasta que uno se quede atrapado.</p> <p>-El niño atrapado escoge la fruta que más le guste y se irá colocando detrás del niño que representa esa fruta.</p> <p>-Lo mismo harán los demás hasta que cada uno tenga un equipo. Finalmente se hará una competencia de fuerza entre los dos equipos y el equipo que jale con fuerza gana el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que saquen un globo imaginariamente y lo inflen soplando varias veces hasta el punto de reventarlo con una palmada.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando la actividad.</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>



 M^{te}. Lilliana Carzosa Prudencio
 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N. ° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a las chapadas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuera, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de manera autónoma como correr y saltar. Y las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y velocidad con cierto control a la hora de realizar el juego de las chapadas	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp</p>

		<p>para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A las chapadas”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a un niño(a), que deberá ser el encargado(a) para perseguir a los demás niños y niñas. -Se da inicio al juego y el niño elegido empieza a perseguir a los demás hasta atrapar a uno. - El niño que fue atrapado pasará a ser quién persiga a los demás y así todos participarán tanto como en atrapar y como de ser perseguidos.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente y lo huelen varias veces, inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pide enviar un video realizando el juego. -Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán decorar con la técnica del puntillismo la figura del juego realizado. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>



 Prof. Liliana Carzosa Prudencio

 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario

 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N. ° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a los siete pecados”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones autónomas como correr, saltar y lanzar pelotas. Explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A los siete pecados”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a siete niños, quienes tendrán un número diferente del 1 al 7. -El niño que tenga el número 1 será el primero en lanzar la pelota al aire, diciendo otro número en voz alta. -Al niño que le corresponde el número mencionado deberá correr a atrapar la pelota. Una vez agarrada la pelota dirá “Stop” y los demás niños que estaban corriendo se quedarán inmóviles. -El niño que tiene la pelota deberá contar tres pasos, lo más largo que pueda hacia el niño o niña que esté más cerca de él para intentar matarlo. -Si el niño no logra matarlo con la pelota irá acumulando un pecado, pero si éste lo logra hacer el pecado lo tendrá el otro niño. Y así el niño o niña que llegue a tener los 7 pecados perderá el juego.
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente, moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo.
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Se les pide que envíen un video realizando el juego los 7 pecados. -Se les pide que dibujen y pinten el juego realizado. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?


 Prof. Lilliana Carzosa Prudencio
 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario
 Independencia – Huaraz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: Jardín Infantil N. ° 123

1.2.-SECCIÓN: Lirios

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 26

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Jhovana Fiorella Acuña Camones

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a tira la raya”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de juego de manera autónoma a la hora lanzar las monedas. En las que explora sus posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar tira raya.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer

		<p>acuerdos antes de llevar a cabo el juego “Tira raya”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de “Tira la raya” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Tira la raya”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora dibuja dos rayas, en las cuales una de las rayas será para que los niños se paren en fila. -La otra raya será para que los niños lancen sus monedas. -Cada niño tendrá un número diferente, una vez ubicados los niños tendrán que lanzar sus monedas. -El niño que logre tirar la moneda más cerca de la raya ganará y el que lo lance más lejos perderá el juego. -Así seguirán lanzando sus monedas y se va descalificando de los que cae más lejos. Hasta que quede un solo ganador.
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que se sienten y realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente.
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Enviar un video realizando el juego. -Cada niño deberá explicar con su propio vocabulario lo que más le gustó del juego y de qué se trató. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>



 Prof. Liliang Zarzosa Prudencio

 Directora Del Jardín Infantil N° 123 – Centenario

 Independencia – Huaraz