



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA**

**MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4**

**AÑOS, DE LA I.E. N°174 – HUÁNUCO, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

**SALAZAR HERRERA, LILIANA**

**ORCID: 0000-0002-0863-0715**

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

**ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Salazar Herrera, Liliana

ORCID: 0000-0002-0863-0715

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESORA**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

### **3. Hoja de firma del jurado y asesor**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**Presidente**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**Miembro**

---

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

**Miembro**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**Asesora**

## **4. Dedicatoria y agradecimiento**

### **Dedicatoria**

A Dios por toda su bendición y a mi familia por estar a mi lado ayudándome a cumplir todas mis metas.

A mi hermana Flor por el apoyo constante, a mis padres por la fortaleza y valentía que me brindan y por ser el motor para seguir adelante, a mis hermanos Rubén y Resalí por sus apoyo y firmeza.

LILIANA.

## **Agradecimiento**

A Dios, a mis padres y a mi hermana Flor por su apoyo incondicional durante todo este proceso.

A mi maestra por haberme brindado la orientación, experiencia y todos sus conocimientos para alcanzar mi formación profesional.

LILIANA.

## 5. Resumen y abstract

### Resumen

La motricidad gruesa es la capacidad más importante para el desarrollo motor de los niños, sin embargo, en la I.E. N.º 174 se pudo evidenciar durante las vistas realizadas en los niños y niñas de 4 años, un lento desarrollo de la capacidad motora gruesa, a partir de ello se planteó como objetivo general: Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 62 niños de 3,4 y 5 años y la muestra fue no probabilística por conveniencia de 20 niños, como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, que fue validado por 3 expertos y la confiabilidad por alfa de Cronbach 0,8400. Se tomó en cuenta los principios éticos y consentimiento informado. Finalmente, se procesaron los datos del pre test donde indica que el 65% están en el nivel “Inicio”, el 25% en nivel “Proceso” y el 10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 90% están en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “Proceso”. Se concluye que los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa debido a que los niños utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, muestran equilibrio cuando saltan en un solo pie y sortean obstáculos.

**Palabras clave:** Equilibrio, juegos, motricidad.

## **Abstract**

Gross motor skills are the most important ability for children's motor development, however, in the I.E. No. 174 it was possible to show during the visits made in the 4-year-old boys and girls a slow development of the gross motor capacity, from this it was raised as a general objective: To determine if the traditional Games develop gross motor skills in children and 4-year-old girls, from the I.E. No. 174 – Huánuco, 2022. The type of research was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was 62 children aged 3, 4 and 5 years and the sample was non-probabilistic of the convenience type of 20 children, the technique was observation and the observation guide as an instrument, which was validated by 3 experts and reliability by alpha Cronbach's 0.8400974. Ethical principles and informed consent were taken into account. Finally, the pre-test data was processed, indicating that 65% are at the "Start" level, 25% at the "Process" level, and 10% at the "Achieved" level. In the results of the post test, it indicates that 90% are at the "Achieved" level, 10% at the "Process" level. It is concluded that traditional games develop gross motor skills because children use body movements properly, know the parts that make up their body, move from right to left, show balance when they jump on one foot and avoid obstacles.

**Keywords:** Balance, games, motor skills.

## 6. Contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas .....	x
I.    Introducción .....	1
II.   Revisión de literatura .....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional .....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	13
2.2.1. Juegos tradicionales .....	13
2.2.1.1. Definición.....	13
2.2.1.2. Teoría del juego según Karl Gross como anticipación funcional	13
2.2.1.3. Características de los Juegos tradicionales.....	14
2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales .....	15
2.2.1.5. Importancia de los juegos tradicionales .....	17
2.2.1.6. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	17
2.2.2. Motricidad gruesa.....	19
2.2.2.1. Definición.....	19
2.2.2.2. Teoría del desarrollo según Arnold Gesell.....	19
2.2.2.2.1. Etapas del desarrollo según Arnold Gesell:.....	20
2.2.2.3. Importancia de la Motricidad gruesa.....	21
2.2.2.4. Dimensiones de la Motricidad gruesa .....	22
2.2.3. Relación entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa .....	23
2.3. Variables: .....	23
III. Hipótesis.....	24
3.1. General .....	24
3.2. Específicas.....	24
IV. Metodología .....	25
4.1. Diseño de la investigación .....	25



4.1.1.	Tipo de estudio .....	25
4.1.2.	Nivel de Investigación.....	25
4.1.3.	Diseño de Investigación .....	25
4.2.	Población y muestra .....	26
4.2.1.	Población.....	26
4.2.2.	Criterios de Inclusión y Exclusión .....	26
4.2.3.	Muestra.....	26
4.2.4.	Técnica de muestreo.....	27
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	28
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
4.4.1.	Técnicas de recolección de datos .....	30
4.4.2.	Instrumentos de recolección de datos .....	30
4.4.2.1.	Validez del Instrumento .....	30
4.4.2.2.	Confiabilidad del Instrumento.....	31
4.5.	Plan de análisis.....	31
4.5.1.	Procedimiento .....	32
4.6.	Matriz de consistencia.....	33
4.7.	Principios éticos .....	35
V.	Resultados.....	36
5.1.	Resultados .....	36
5.1.1.	Análisis descriptivo:.....	36
5.1.2.	Análisis inferencial.....	42
5.1.2.1.	Prueba de normalidad.....	42
5.1.3.	Contrastación de hipótesis.....	43
5.2.	Análisis de resultados.....	48
VI.	Conclusiones .....	54
	ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	57
	RECOMENDACIONES.....	57
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	58
	Anexos .....	62

## 7. Índice de figuras y tablas

### Figuras:

Figura 1. <i>Gráfico de barras sobre la dimensión esquema corporal según pre test y post test</i> .....	37
Figura 2. <i>Gráfico de barras sobre la dimensión estructuración espacio-temporal según pre test y post test</i> .....	38
Figura 3. <i>Gráfico de barras sobre la dimensión coordinación y equilibrio según pre test y post test</i> .....	40
Figura 4. <i>Gráfico de barras sobre la motricidad gruesa según pre test y post test</i> ...	41

### Tablas:

Tabla 1. <i>Distribución de la muestra de los niños según sexo de la I.E. N.º 174- Huánuco</i> .....	27
Tabla 2. <i>Matriz de operacionalización de la variable</i> .....	28
Tabla 3. <i>Matriz de consistencia de las variables de estudio</i> .....	33
Tabla 4. <i>Dimensión esquema corporal de niños de 4 años según pre test y post test</i>	36
Tabla 5. <i>Dimensión estructuración espacio – temporal de niños de 4 años según pre test y post test</i> .....	38
Tabla 6. <i>Dimensión coordinación y equilibrio de niños de 4 años según pre test y post test</i> .....	39
Tabla 7. <i>Resultados de la variable motricidad gruesa en niños de 4 años según pre test y post test</i> .....	41
Tabla 8. <i>Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad</i> .....	43
Tabla 9. <i>Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon</i> .....	44
Tabla 10. <i>Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon</i> .....	45
Tabla 11. <i>Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon</i> .....	46
Tabla 12. <i>Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon</i> .....	47

## I. Introducción

En la presente tesis titulada: Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174- - Huánuco,2022.

La Organización Mundial de la Salud, informa que el 65% de niños no son estimulados para mejorar el desarrollo cognitivo y físico, así mismo informa que el retraso de la motricidad en la niñez afecta a cerca de 1621 de infantes menores de 5 años, siendo uno de los aspectos más relevantes como obstáculo para el desarrollo de habilidades motoras y el desarrollo humano (OMS,2917).

En el Perú, de acuerdo al reporte del Desarrollo Infantil temprano, menos de la mitad de niños y niñas representan sus vivencias a través del juego y el dibujo (42.0%). Según el área de residencia, fue menor en el área rural que en la urbana (39.4% y 43.0%). De acuerdo con el nivel de educación de la madre, donde el mayor porcentaje de los niños que muestran sus vivencias a través del juego y dibujo, corresponde a madres con nivel superior (48.6%), en tanto que el menor porcentaje fue en aquellas madres que tienen nivel primario o menos (32.0%) (DIT,2018).

En el Centro de Salud Marañón – Huánuco, según el informe anual de Crecimiento y Desarrollo (CRED) en niños 0 a5 años, el 35% no recibe estimulación para su desarrollo motriz, esto se debe a que los padres de zonas alejadas no le dan importancia en asistir a sus controles de rutina, así mismo, se evidencia problemas de obesidad a niños de 3 a 9 años, esto se da por falta de realizar actividades al aire libre como el juego, y otras actividades lúdicas para mejorar su desarrollo y desempeño físico.

En la I.E.N. °174 – Huánuco, se ha podido visualizar un lento desarrollo de la capacidad motora gruesa en los niños de 4 años de edad, detectando también

dificultades de coordinación y equilibrio como mantenerse en un solo pie o saltar en un solo pie, dificultada pasa saltar obstáculos, lanzar y atrapar objetos, en dicha localidad los niños realizan juegos con materiales de la misma naturaleza como pierdas, hojas, sogas, etc. Ante la situación se elaboró un trabajo exclusivamente de juegos tradicionales e indagar como estos juegos desarrollan y mejoran la motricidad gruesa en los niños.

Todo lo expuesto a nivel internacional, nacional y local, origina a la interrogante de estudio ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022? Donde se planteó el objetivo general: Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. Y como objetivo específico 1: Identificar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. Objetivo específico 2: Describir de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión estructura espacio – temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. Objetivo específico 3: Explicar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

Como hipótesis general, Hi: Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

La investigación queda justificada en los siguientes aspectos: *Teórica*, esta investigación se realiza con el propósito de aportar conocimiento existente sobre la aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, cuyos

resultados serán observados mediante un pre y post test, ya que se estaría demostrando que los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en los niños. *Práctica*, la investigación se realiza porque existe la necesidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.N.° 174, con la aplicación de los juegos tradicionales naturales de la región, para mejorar la capacidad que son importantes para el desarrollo motor, intelectual, afectivo y social. *Metodológica*, la aplicación de los juegos tradicionales se trabajó con programas para poder evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado el pre test, las sesiones y luego el post test. Una vez que se ha demostrado su validez y confiabilidad, podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación y en otras Instituciones Educativas.

Con respecto a la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la población fue de 62 niños de 3,4 y 5 años, la muestra fue no probabilística de tipo por conveniencia de 20 niños, como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, en los principios éticos se aplicó el consentimiento informado a los padres, y la confiabilidad por alfa de Cronbach, para la hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon.

En los resultados obtenidos durante el pre test indican que el 65% están en nivel “inicio”, el 25% en nivel “proceso” y el 10% en nivel “logrado”. En los resultados del post test indica que el 90% de los estudiantes se encuentran en el nivel “logrado” y el 10% en nivel “proceso” En los resultados de la prueba de hipótesis se dio mediante la prueba de rangos de Wilcoxon donde se observa que el nivel de significancia es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), donde se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente

la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174, con niveles de confianza del 95%.

En conclusión en esta tesis se determinó si los Juegos tradicionales desarrollaron la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, lo más importante fue que un 90% llegaron a un nivel de “logro”, se aplicaron sesiones de aprendizaje que desarrollaron la motricidad gruesa, así mismo se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde obtuvo un valor de 0.000 con un nivel de significancia de 0.05, donde el 90% de niños alcanzaron un nivel de logro; debido a que los niños ya utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, reconocen su lateralidad, mostraron equilibrio y coordinación durante los juegos tradicionales. Así mismo se recomienda a los docentes que sigan motivando a sus estudiantes a seguir practicando los juegos tradicionales, ya que mediante de ello los niños desarrollan su motricidad gruesa y tienen un valor cultural.

El informe consta de 6 capítulos: El I capítulo es la introducción que contiene el planteamiento de problema, los objetivos y justificación de la investigación; el II capítulo es la revisión de la literatura, que contiene los antecedentes, las bases teóricas y las variables; el III capítulo corresponde a las hipótesis, general y específicas; el IV capítulo es la metodología que contiene el tipo, nivel, diseño, población y muestra, definición y operacionalización de las variables, técnica e instrumento, plan de análisis, matriz de consistencia, principios éticos; el V capítulo contiene los resultados, análisis de resultados; en el VI capítulo van las conclusiones, con los aspectos complementarios, referencias bibliográficas y anexos.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacional**

Abril (2018), en su investigación realizada en Ecuador, 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, para optar el título profesional de licenciada el grado de Maestría, presenta como objetivo general: Determinar 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 - Ecuador. Además de ello, emplea una metodología cualitativa, muestra no probabilística, el instrumento y técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Entre sus principales resultados 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. Finalmente, se llegó a la 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 realizada en Ambato-Ecuador, titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” Ambato-Ecuador, para optar el título profesional de licenciada en Estimulación Temprana, presenta como objetivo general: Determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la

motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela General Básica “Isidro Ayora”. Además de ello, emplea una metodología Su metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con una muestra de 20 niños (9 niños y 11 niñas), el 17 instrumento de recolección de datos como técnica (observación) e instrumento (escala de Nellson Ortiz). Entre sus principales resultados 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. Finalmente, se llegó a la conclusión 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 futuro se eviten ciertos inconvenientes.

Espinoza (2022), en su investigación realizada en Guayaquil, titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa 24 de Julio, para optar el título profesional de licenciada en educación, presenta como objetivo general: analizar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa “24 de Julio” Guayaquil. Emplea una metodología que se basa a una modalidad mixta cuantitativa y cualitativa, así como la utilización de la investigación de campo, explicativa y los métodos inductivos, descriptivo, utilizando las técnicas de la observación, ya que se fue al lugar de la problemática, una entrevista que fue dirigida hacia la máxima autoridad de la institución y encuestas dirigida a docentes a través de cuestionarios. Entre sus principales resultados: Los docentes encuestados con un 67% están de acuerdo con que es indispensable la aplicación de estrategias didácticas en el aula de clases para que los niños desarrollen



su motricidad gruesa, mientras un 16% está de acuerdo y un 17% en ni de acuerdo, ni en desacuerdo con la interrogante. Finalmente, como solución a la problemática se propuso una guía didáctica para docentes sobre los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

Vilema (2020), en su investigación realizada en Quito, titulada: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito, 2019, para optar el título de magíster en Educación Inicial, presenta como objetivo general: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito, 2019. Emplea una metodología que se enfocó en un paradigma cuantitativo y cualitativo, tipo de investigación de campo con un diseño cuasi experimental, Se sustentó en la aplicación de una entrevista a ocho (8) docentes de la Institución y cincuenta y cinco (55) niños y niñas del Nivel Inicial y la elaboración de un instrumento denominado lista de cotejo. Entre sus principales resultados: En su gran mayoría con un 75% los docentes conocen de la existencia del juego tradicional, indica que ayuda a trabajar la coordinación, equilibrio, ritmo tonicidad, reparación, mientras que un 12 % de los docentes siempre juegan y por último un 12% nunca lo practican. En conclusión, los resultados obtenidos permitieron diseñar una propuesta innovadora "Mi súper libro de los juegos tradicionales ecuatorianos", basada en la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos organizado por regiones de acuerdo a los indicadores manifiestan la presencia del desarrollo de la motricidad gruesa de niñas y niños de educación inicial.

Cárdenas (2018), en su investigación realizada en Japón, titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, para optar el título de tecnología en parvularia, presenta como objetivo, analizar la incidencia del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”. Este estudio descriptivo comparativo, o instrumento de medición la lista de cotejo y con los padres de familia una encuesta para disipar los parámetros antes de aplicar una alternativa de solución. La muestra está conformada por 19 niños. Entre sus principales resultados: 16 niñas y niños equivalentes al 80% lograron desarrollar los juegos tradicionales, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso, quizá por la falta de práctica de actividades que pongan a prueba su capacidad reflexiva y motora para utilizar de mejor manera su cuerpo y alcanzar logros. En conclusión, Con la aplicación de algunas actividades, que se propone en la Guía de actividades con juegos tradicionales para fortalecer la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa, y el vínculo afectivo.

### **2.1.2. Nacional**

Apaza (2021), en su investigación realizada en Ayacucho, titulada: Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N. ° 432-163 Andamarca, Ayacucho, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial , presenta como objetivo general: Determinar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. Además de ello, emplea una metodología de tipo experimental y nivel cuantitativo con un diseño pre experimental, con población

entre 12 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante la ficha de observaciones, el estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la hipótesis general fue el t-studen. Entre sus principales resultados demostraron que en el pre test el 58% se encuentran en el nivel inicio, y solo el 17% en el logro previsto, luego del post test demostraron que el 60% obtuvo el nivel de logro destacado y el 13% el nivel de proceso. Finalmente, se llegó a la conclusión aceptando la hipótesis planteando que los juegos ancestrales influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Acuña (2022), en su investigación realizada en Huaraz, titulada: Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Independencia – Huaraz, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, presenta 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. Además de ello, emplea una metodología de tipo 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 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. Entre sus principales resultados se evidenció que en el nivel “Inicial” 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, Finalmente se llegó a la conclusión, 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.

Farfán (2018), en su investigación realizada en Arequipa, titulada: Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. N°40124 maría auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, presenta como objetivo general: determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata- Arequipa 2018, mediante la aplicación de una Estrategia Didáctica basada en juegos tradicionales. Además de ello, emplea una metodología de tipo explicativo, nivel exploratoria y diseño pre-experimental, la muestra estuvo conformada por 21 estudiantes de 3 y 4 años. El instrumento utilizado fue Lista de Cotejo Y el programa SPSS Statistic 23.0. Entre sus principales resultados se observa que el promedio en el pre test es de 9.81 y en el post test es 16.29, por lo que se observa que el grupo experimental mejoró aparentemente en el post en comparación al pre test, luego de la aplicación de la estrategia. Finalmente, se llegó a la conclusión que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, mejoró significativamente la motricidad gruesa. Por ello, se aprueba la hipótesis.

Quincho (2019), en su investigación realizada en Huancavelica, titulada: Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5

años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, presenta como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. Además de ello, emplea una metodología de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño, longitudinal, pre experimental, la población estuvo constituida por 25 niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 107, se empleó la técnica de entrevista y la observación, con respecto al instrumento se utilizó la “Escala Motriz de Ozeretski” para recolectar datos, los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS – 24. Entre sus principales resultados nos permiten aseverar que los juegos tradicionales ayudaron al desarrollo de la motricidad gruesa donde el 76% (19), presenta un desarrollo normal superior, notamos que  $V_c > V_t$  ( $153.3 > 1.71$ ) con lo cual se puede aceptar la hipótesis de investigación que los juegos tradicionales, influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%. Finalmente, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años.

Gonzales (2020), en su investigación realizada en Huánuco, titulada: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 amarilis-2018, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, presenta como objetivo general: determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º 011 Amarilis – Huánuco, 2018. Además de ello, emplea una

metodología de investigación aplicada, nivel explicativo, de tipo cuasi experimental, cuya población estuvo constituida por 24 alumnos de 4 años, Se utilizó el instrumento, lista de cotejo, para poder identificar si los niños realizaban los juegos tradicionales, donde se evaluó las actividades motrices mediante la observación. Se aplicó el pre test y el post test. En los resultados del pre test el 43% de los niños están en nivel proceso y bajo, luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo observar que los niños mejoran su motricidad gruesa en un 96%. Finalmente, se llegó a la conclusión que la aplicación de juegos tradicionales sí influyó de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, 2018.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos tradicionales**

#### **2.2.1.1. Definición**

Según Navarro (2002), “los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, están presentes desde siempre, tienen una finalidad interactiva, el desarrollo motor y cognitivo; para así descubrir y allegarnos al mundo que nos rodea. Los juegos tradicionales son típicos de una región que se han ido practicando de generación a otra, y continúan subsistiendo hasta el día de hoy. Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, estos juegos se siguen practicando como una diversión y es de aceptación social, y también es necesario mencionar que mediante los juegos los niños desarrollan las habilidades motrices y la imaginación, y también revaloran las costumbres de la región.

#### **2.2.1.2. Teoría del juego según Karl Gross como anticipación funcional**

Para Gross (1902), filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y la creatividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Gross menciona que los juegos son ejercicios de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio

necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay función simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar, bebes verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Gross define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con la muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

### **2.2.1.3. Características de los Juegos tradicionales**

López (1992), considera que los juegos no necesitan de material que requieran adquirirlos para realizar el juego y que sean costosos, solo requiere de la creatividad de los participantes, las reglas pueden variar de acuerdo a la complejidad del juego. Este tipo de juegos lo practican en un determinado tiempo o estación del año, por las características del concepto que presentan, de manera que los niños deciden donde, cuando y como juegan, algunas veces se presenta en diferentes épocas del año.

Entre las características que más resaltan son:

- La mayoría de los juegos se practican de acuerdo al calendario de cada región o país, los cuales van pasando de generación a generación.



- Algunos juegos se practican más en siembras, cosechas y fiestas patronales.
  - Los diversos juegos son de acuerdo a la necesidad básica de cada niño.
  - Las instrucciones de juego son muy fáciles de comprenderlas y memorizarlas para ponerlas en práctica.
- No se consideran muchos materiales, más se consideran recursos de la zona o materiales reciclados

#### **2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales**

Héctor (2017) menciona:

- a) **La rayuela (tejo):** Se dibuja sobre el piso con un atiza cuadrados y se enumera hasta 10, cada participante al iniciar tendrá que tirar una piedra u otro objeto pequeño directo a una casilla y continuar saltando con un solo pie en las demás casillas, así sucesivamente hasta completar las 10 casillas. El participante que no logre tirar la piedra a la casilla indicada o saque los pies de los cuadros perderá el juego.
- b) **La salta sogas:** Este juego se trata de saltar al ritmo de la sogas, con dos participantes en cada lado que sostenga y hagan girar la cuerda, puede ser grupas o individual.
- c) **La gallina ciega:** Un participante será el ejido para vendarse los ojos, luego uno de los participantes le dará unas vueltas entonando la canción: “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontraras”. Una vez terminado la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a sus demás compañeros.
- d) **Las sillas musicales:** Se deben colocar varias sillas en una habitación. La

cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores, alguien debe tocar algún instrumento o encender algún tipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente la música deberá detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

- e) **Gato y el ratón:** Se elige el “ratón” y el “gato”. El resto se coge de las manos y forma un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo pasando entre dos jugadores, después entra el gato y dice: ¿por dónde salió el ratón? Los del corro contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón, por la puerta sale el gato persiguiendo el ratón, pasando por todas las puertas que este pasa. Si el gato atrapa al ratón se cambian los papeles entre ellos.
- f) **Escondite:** Se escoge un participante para que se quede en un lugar exacto y cuente hasta 10, los demás participantes logran esconderse durante ese tiempo determinado. Cuando termine el conteo, el niño tendrá que buscar a sus compañeros y al primero que encuentre este le sustituirá en su turno.
- g) **Carrera de sacos:** Selecciona a los participantes con sus respectivos sacos. Ubicar el espacio del juego, la línea de partida y llegada, señalar quien coordinará la actividad. Los dos pies de los participantes deberán estar dentro del saco y cogerán la parte superior con las dos manos. Tras la salida, los jugadores tendrán que saltar como si fueran canguros hasta la línea de llegada, para evitar chocarse entre ellos.

### **2.2.1.5.Importancia de los juegos tradicionales**

Calero (2005), considera que los juegos tradicionales son de suma importancia para poder demostrar que el niño está aprendiendo. También menciona que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Y que, además, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera con el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple reglas del juego, vence dificultades, gana, pierde con dignidad, también fortalece capacidades y habilidades útiles para su vida futura. Asimismo, beneficia su desarrollo físico, cuando los niños brincan, corren, saltan, etc. De la misma manera, hacen que jueguen en un entorno natural, estar al aire libre y desconectado de las tecnologías.

A lo referido por Calero, cotejando con la realidad, tiene bastante acierto, dado que la actividad lúdica juega un papel importante para la socialización de los infantes.

### **2.2.1.6.Dimensiones de los juegos tradicionales**

Según Herrador (2013), menciona las siguientes dimensiones que forman parte de los juegos tradicionales:

#### **a) De participación colectiva**

Son juegos que se desarrollan de manera grupal, organizada con ciertas reglas, que genera una competencia entre los integrantes para lograr un objetivo propuesto.

El juego colectivo requiere la intervención de varias personas para cumplir diferentes reglas o funciones, como el juego de la cuerda, etc. necesita de varios participantes para generar competencia. Para ello deben conocer:

- Cuáles son los juegos de su comunidad.
- Cuáles son las reglas, el tiempo que dura el juego y otras actividades del mismo, etc.

**b) Desarrollo motor:**

Mediante estos juegos el niño va adquiriendo conocimiento sobre su esquema corporal, estos juegos se caracterizan por desarrollarse de forma manual y podal, como el juego con el hilo, requieren de manipulación de los dedos, también el juego del mundo, que necesita desplazamiento con un solo pie por las casillas, permitiendo al niño reconocerse las partes de su cuerpo que está utilizando mediante el juego.

**c) Socioemocionales**

Es la integración de dos factores importantes, los cuales son útiles para aprender habilidades, está la interacción con facilidad con otras personas o grupos de manera que contribuyan positivamente a los miembros de una sociedad. Estos juegos originan la empatía, motivación, satisfacciones en los participantes, ya que debido a los juegos se estimulan las emociones y mejoran la autoestima y la confianza en ellos mismos.

## 2.2.2. Motricidad gruesa

### 2.2.2.1. Definición

Fernández (2010), indica que la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, permite coordinar grandes grupos musculares, incluyendo movimientos de pierna, brazos, cabeza, los cuales son utilizados en las actividades y los desplazamientos, permitiendo que el niño logre caminar, correr, saltar, rodar, trepar, bailar. (p.96)

El desarrollo motor, es donde el niño va adquiriendo habilidades para lograr el movimiento completo de los músculos de su cuerpo, manteniendo coordinación y equilibrio, por ende, es de suma importancia. La estimulación en edades adecuadas y en ambientes favorables para su desarrollo.

### 2.2.2.2. Teoría del desarrollo según Arnold Gesell

Según Gesell (1969), psicólogo y pediatra estadounidense, indica en el planteamiento de su teoría, que el niño no nace con un sistema de percepciones listo, sino que debe de desarrollar y esto se consigue con la experiencia y la creciente madurez de las células sensoriales motrices. Sostiene que cada niño es único, con un código genético individual heredado con la capacidad de aprender.

Distingue cuatro áreas de desarrollo:

- a) **Desarrollo motriz:** Se encarga de las implicaciones neurológicas, y la capacidad motriz del niño, punto de partida del proceso de madurez.

Comprende:

- Movimientos corporales.
- Coordinación motriz.

- b) Desarrollo de adaptación:** Está a cargo de las adaptaciones sensorio-motrices ante objetos y situaciones. Comprende:
- Habilidades para utilizar la motricidad en la solución de problemas prácticos.
  - Coordinación de movimientos oculares y manuales para alcanzar y manipular objetos.
  - Capacidad de adaptación frente a problemas sencillos.
- c) Desarrollo del lenguaje:** Incluye toda forma de comunicación visible y audible, también la imitación y comprensión de lo que expresan otras personas. Comprende:
- Comprensión visible y audible.
  - Imitación y comprensión.
  - Lenguaje articulado.
- d) Desarrollo personal-social:** son las reacciones personales del niño ante el medio en el que vive. Comprende:
- Factores intrínsecos del crecimiento: control del esfínter, higiene, independencia, colaboración, etc.

#### **2.2.2.2.1. Etapas del desarrollo según Arnold Gesell:**

El desarrollo es un proceso continuo. Comienza con la concepción y continúa en una ordenada sucesión de estos, etapa por etapa, alcanzando en cada una de ellos un grado o nivel de madurez.

- *Primer trimestre de 0 a 3 meses:* el niño adquiere el control de sus músculos, logra controlar el movimiento ocular, sus funciones vegetativas, etc.

- *Segundo trimestre de 3 a 6 meses:* el niño logra el control de los músculos de la cabeza, hace esfuerzos para alcanzar objetos.
- *Tercer trimestre de 6 a 9 meses:* consigue el dominio del tronco y las manos, se sienta, agarra, transfiere y manipula objetos. Se sienta inclinándose hacia adelante, apoyándose con las manos.
- *Cuarto trimestre de 9 a 12 meses:* extiende su dominio a piernas y pies, al índice y al pulgar. Hurga con el pulgar y el índice. Permanece sentado, gatea, se para.
- *Segundo año:* el infante ya camina y corre, articula palabras y frases, aparece un rudimentario sentido de identidad personal y posición.
- *Tercer año:* es capaz de hablar completando oraciones, sus palabras como instrumento del pensamiento. Muestra una positiva propensión a comprender su ambiente y satisfacer las demandas culturales que este le exige. Se para en un pie, edifica torres de 10 cubos.
- *Cuarto año:* etapa en el cual formula innumerables preguntas. Prácticamente, es independiente en la rutina de la vida hogareña. Salta sobre un pie, dibuja lo que más le gusta.
- *Quinto año:* el control motor se encuentra bien madurado, salta, brinca, puede generar un cuento largo. Prefiere jugar con sus compañeros y muestra satisfacción por sus atavíos y las atenciones que recibe.

### **2.2.2.3.Importancia de la Motricidad gruesa**

Según Gil (2008), las habilidades motoras gruesas son muy importantes en el desarrollo de los infantes, la funcionalidad adecuada de los movimientos permitirá que puedan desplazarse con mayor facilidad por los espacios direccionales como

camina, correr, saltar, así como habilidades de juego, podrán controlar el equilibrio de su cuerpo cuando se desplazan por barreras o portan algún objeto.

El niño necesita desarrollar su motricidad gruesa para realizar acciones de exploración, descubrir su entorno, confianza en sí mismo, relacionarse con los demás y tener un correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

#### **2.2.2.4. Dimensiones de la Motricidad gruesa**

Cañizares y Carbonero (2016), definen a las capacidades indicadas como factores importantes en el desarrollo motor:

**a) Esquema corporal:**

Se relaciona con la capacidad que tienen los niños de reconocer su cuerpo, y las partes que lo conforman, sea en estado, de manera estática o en movimiento, en relación con el espacio y objetos que lo rodean.

**b) Estructura espacio-temporal:**

Es la capacidad que tiene los niños de orientarse en el espacio y tiempo, esta capacidad va evolucionando desde su nacimiento, cuando el niño comienza a incluir el espacio general basándose a sus propias necesidades.

También se tiene en cuenta la lateralidad que está relacionada con el espacio y tiempo, a través de esto, el niño perfeccionará las nociones de izquierda y derecha, mediante ello podrá ubicarse en el espacio que lo rodea.

**c) Coordinación y equilibrio:**

La coordinación es el control del cuerpo para ejercer movimientos de los músculos con precisión y eficaz, por más pequeña que sea el movimiento del ser humano, necesita de coordinación y equilibrio, tanto como en los movimientos que



realiza el niño durante el juego o desplazamiento puedan ser controlados, mediante él va adquiriendo precisión y coordinación en su ejecución lo cual le da seguridad.

El equilibrio es la capacidad de mantenerse estable mientras se realizan diversas labores, en los niños comienza en los primeros años de vida cuando inician a sostenerse por sus propios medios, luego de a pocos van consiguiendo equilibrar su cuerpo de acuerdo a sus necesidades.

### **2.2.3. Relación entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa**

Chávez y Espinoza (2014), mencionan que, el desarrollo de la motricidad gruesa se basa mediante juegos, actividades lúdicas de movimiento, donde pretende fortalecer en los niños y niñas mayor coordinación y control corporal, el juego es reconocido como un determinante de calidad de vida y salud en toda las etapas de ciclo vital del niño, mediante ello se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial y emocional, lo cual está influenciado por varios factores, siendo la actividad recreativa fundamental para su crecimiento y desarrollo.

### **2.3. Variables:**

- **Variable independiente:** Juegos tradicionales
- **Variable dependiente:** Motricidad gruesa

### III. Hipótesis

#### 3.1.General

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

#### 3.2.Específicas

➤ **HoE1:** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**HaE1:** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

➤ **HoE2:** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**HaE2:** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

➤ **HoE3:** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**HaE3:** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

## IV. Metodología

### 4.1. Diseño de la investigación

#### 4.1.1. Tipo de estudio

Según su naturaleza, el estudio corresponde al tipo cuantitativo, ya que se puede recoger y analizar grupos numéricos y procesarlos mediante las estadísticas (Hernández, Fernández y Batista, 2003).

#### 4.1.2. Nivel de Investigación

Para la siguiente tesis se realizó el nivel de investigación explicativo. Según Hernández, Fernández y Batista (2003), los estudios explicativos están dirigidos a responder eventos físicos o sociales, se entra a explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. (p.98)

#### 4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue pre experimental, se trabajó con un solo grupo de estudio, al cual se le aplicó el pre y post test (Hernández, Fernández y Batista, 2003).

Se representó del modo siguiente:

G      O1      X      O2

Donde:

G = Es el 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**

La población estuvo constituida por los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E. N.º 174, ubicado en el distrito de Huacrachuco, provincia Marañón, departamento de Huánuco, que consta con 3 aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 62 estudiantes.

De acuerdo a Tamayo y Tamayo (1997), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de la población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (p.114)

### **4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión**

#### **Inclusión**

- Se incluyó a todos los niños y niñas de 4 años que asisten regularmente
- Niños y niñas de 4 años matriculados.

#### **Exclusión**

- Se excluyeron a los niños y niñas de 4 años que no asisten regularmente.
- se excluyeron a niños y niñas de 3 y 5 años de la I.E.N.º 174
- Se excluyeron los niños y niñas que no estén matriculados.

### **4.2.3. Muestra**

Estuvo constituido por estudiantes del aula de 4 años del nivel inicial, que cuenta con 20 estudiantes (ver tabla 1). Según Tamayo y Tamayo (1997), “afirma que la muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38).

**Tabla 1**

*Distribución de la muestra de los niños según sexo de la I.E. N.º 174-Huánuco.*

<b>Muestra</b>	<b>Sexo</b>	<b>N.º</b>
<b>Niños de</b>	Masculino	8
	Femenino	12
<b>4 años</b>	Total	20

**Fuente:** *Nómina de matrícula de la I.E. N.º174-Huánuco.*

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

Se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia, en donde el investigador siguiendo un criterio determinado elige la muestra (Tamayo y Tamayo, 2015). Finalmente, se eligió el aula de 4 años conformado por 20 niños y niñas.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de la variable*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos tradicionales	Según Navarro (2002), “los juegos tradicionales están presentes desde siempre, tienen una finalidad interactiva, el desarrollo motor y cognitivo; para así descubrir y allegarnos al mundo que nos rodea” (p.45).	Los juegos tradicionales aplicarán mediante 12 sesiones de aprendizaje para ver cómo se desarrolla la motricidad gruesa.	-De participación colectiva	- Juegos y reglas de participación	1,2,3,4,5	-Lista de verificación
			- Desarrollo motor	-Uso adecuado de su cuerpo en las secuencias de los juegos y uso de materiales.	6,7,8,9,10	
			-Socio emocionales	-Integración con los demás, comunicación y expresión de sus emociones	11,12,13 14,15	

Motricidad gruesa	Según Fernández (2010), “corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo; le permite coordinar grandes grupos musculares los cuales son utilizados en las actividades y los desplazamientos. (p.96).	La motricidad gruesa se dimensiona con esquema corporal, estructuración espacio-temporal, coordinación y equilibrio.	-Esquema corporal	-Realiza diferentes movimientos con las diversas partes de su cuerpo.	1,2,3,4,5	<b>Instrumento</b> - Guía de observación
			-Estructuración espacio-temporal	Realiza movimientos considerando el espacio y tiempo, ejecuta movimientos considerando derecha e izquierda durante los juegos tradicionales	6,7,8,9 10	<b>Medida</b> Ordinal
			-coordinación y equilibrio	-Ejecuta movimientos con coordinación y equilibrio en los juegos tradicionales.	11,12,13, 14, 15	<b>Niveles</b> -Inicio Proceso -Logro

#### **4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

La técnica que se utilizó fue la observación, Según Hernández et. al (2000), la observación se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio. Es decir, a través de ella se puede conocer más del tema que se estudia basándose en actos individuales o grupales como gestos, acciones, posturas (p.185).

##### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento elegido fue la guía de observación, según Carrasco (2016), “la guía de observación es un instrumento la cual está compuesta por una serie de ítems que miden de manera cuantificable los fenómenos de estudio, de manera auditiva y/o visual” (p.17).. Se utilizó la guía de observación con el propósito de evaluar la variable dependiendo que es la motricidad gruesa en dos momentos: pre test y post test.

La guía de observación estuvo compuesta por 15 ítems, los cuales midieron las tres dimensiones: Esquema corporal, estructuración espacio-temporal, y coordinación y equilibrio.

##### **4.4.2.1.Validez del Instrumento**

El instrumento fue validado a través de 3 expertos, con grado de licenciados en educación inicial, los tres concluyeron que el instrumento es aplicable.

Hernández, Fernández y Batista (2016), la validez se refiere a la cualidad que tiene el instrumento de medición para medir realmente la variable que se pretende medir, Con respecto a la validez, este se realiza mediante el juicio de expertos, es decir, el instrumento será 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**

La prueba piloto se aplicó en 5 estudiantes de 5 años de edad de la misma institución educativa N. °147. Se utilizó la prueba estadística de alfa de Cronbach donde se obtuvo un resultado altamente confiable de 0,8400974.

Según Hernández, Fernández y Batista (2016), “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 en la misma muestra”. En este estudio la confiabilidad, se realizó mediante el método de alfa de Cronbach.

#### **4.5.Plan de análisis**

Los datos obtenidos a través de la escala de verificación, se analizaron mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en una hoja de cálculo Excel y software estadístico SPSS, se realizó todas las acciones que detallan a continuación:

Primero, los datos se obtuvieron a través de la guía de observación aplicada a los niños y niñas, luego se diseñó en Excel una base de datos que sirvió para hacer el registro de las respuestas del pre test y el post test, se agrupó las puntuaciones por indicadores del instrumento y se realizó la respectiva recodificación, de acuerdo al Baremo.

Segundo, se utilizaron el análisis de frecuencia, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, esquema corporal, estructura espacio – temporal, coordinación y equilibrio, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y las figuras de barras, los cuales se elaboraron de acuerdo al objetivo de la investigación.

Tercero, se realizó el análisis cuantitativo mediante estadísticos descriptivos, para la prueba de normalidad de la hipótesis se realizó mediante la prueba de Shapiro

Wilk, siendo los resultados de esta la distribución no paramétrica, la comparación de medidas con la prueba estadística de Wilcoxon.

#### **4.5.1. Procedimiento**

En primer lugar, se fundamentó la investigación con diferentes teorías y postulados acerca del tema a investigar, luego se elaboró una matriz de consistencia donde se diseñó los instrumentos de recolección de datos, se realizó una prueba piloto con 5 estudiantes para ver la confiabilidad del instrumento a aplicar, donde se obtuvo los resultados altamente confiables. El instrumento fue respectivamente validado por 3 expertos.

En segundo lugar, se aplicó el instrumento de recolección de datos mediante un pre test a los niños y niñas de la I.E. N.º 174. Luego se aplicó las 12 sesiones de aprendizaje para observar si los niños y niñas desarrollan su dimensión, esquema corporal, estructuración espacio-temporal, y coordinación y equilibrio.

Por último, se aplicó el post test, donde se pudo observar que la mayoría de los niños y niñas de 4 años habían desarrollado su motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 3**

*Matriz de consistencia de las variables de estudio*

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p>	<p><b>General:</b> ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 4 años, de la I.e. N° 174 – Huánuco, 2022?</p>	<p><b>General:</b> Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p>	<p><b>General:</b> <b>H<sub>0</sub>:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.° 174 – Huánuco, 2022. <b>H<sub>a</sub>:</b> Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Explicativo <b>Diseño:</b> Pre experimental <b>Población:</b> Todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N. °174- Huánuco,2022 <b>Muestra:</b> 20 niños y niñas de 4 años de edad. <b>Variable Dependiente:</b> Motricidad Gruesa <b>Variable</b></p>
	<p><b>Específicos:</b> - ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la dimensión esquema corporal, en los niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022? - ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la dimensión estructura espacio-temporal, en los</p>	<p><b>Específicos:</b> - Identificar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p>	<p><b>Específicos:</b> <b>H<sub>0E1</sub>:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.° 174 – Huánuco, 2022. <b>H<sub>aE1</sub>:</b> Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco,</p>	

	<p>niños y niñas de 4 años, de la I.e. N° 174 – Huánuco, 2022?</p> <p>- ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la dimensión coordinación y equilibrio, en los niños y niñas de 4 años, de la I.e. N° 174 – Huánuco, 2022?</p>	<p>- Describir de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión estructura espacio – temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p> <p>- Explicar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p>	<p>2022</p> <p><b>H<sub>oE2</sub>:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio– temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.° 174 – Huánuco, 2022.</p> <p><b>H<sub>aE2</sub>:</b> Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio– temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p> <p><b>H<sub>oE3</sub>:</b> Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.° 174 – Huánuco, 2022.</p> <p>- <b>H<sub>aE3</sub>:</b> Los Juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022</p>	<p><b>Independiente:</b> Juegos Tradicionales</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de Observación</p> <p><b>Análisis de la información:</b> pruebas estadísticas</p> <p><b>Principio Ético:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Protección a la persona</li> <li>- libre participación y derecho de estar informado</li> <li>- beneficencia y maleficencia.</li> </ul>
--	--	--	---	---

#### **4.7.Principios éticos**

La Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, en su Código de Ética para la Investigación (2021), establece los siguientes principios que son los que guiarán y orientarán el proceso investigativo.

*Protección a la persona.* – el bienestar y seguridad de la persona es el fin supremo de toda investigación, por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad sociocultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

*Libre participación y derecho a estar informado.* - las personas que participan en las actividades de investigación tiene el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

*Beneficencia y no-maleficencia.* – toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

## V. Resultados

### 5.1.Resultados

La presente investigación se realizó de manera organizada y concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

#### 5.1.1. Análisis descriptivo:

- **Objetivo Específico 1.** Identificar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

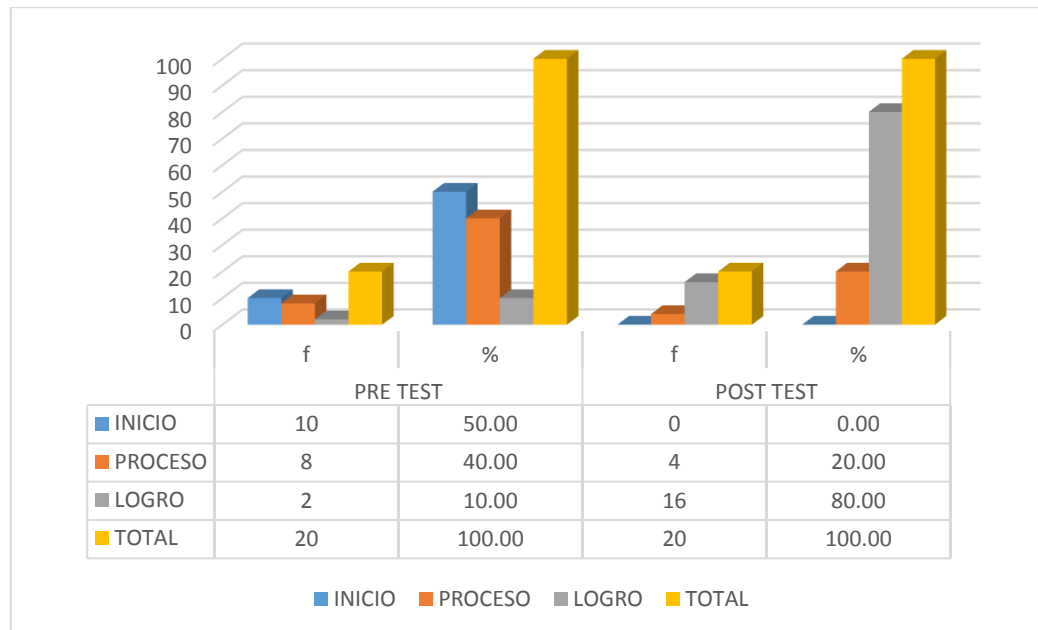
**Tabla 4**

*Dimensión esquema corporal de niños y niñas de 4 años según pre test y post test*

	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
<b>INICIO</b>	10	50.00	0	0.00
<b>PROCESO</b>	8	40.00	4	20.00
<b>LOGRO</b>	2	10.00	16	80.00
<b>TOTAL</b>	20	100.00	20	100.00

**Figura 1**

*Gráfico de barras sobre la dimensión esquema corporal según pre test y post test*



**Nota.** *Tabla 4*

En la tabla 4 y figura 1, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión esquema corporal en los niños de 4 años, los resultados de pre test indican que el 50% están en el nivel “Inicio”, el 40% en nivel “Proceso” y el 10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 80% están en nivel “Logrado”, el 20% en nivel “Proceso” y el 0% en nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos tradicionales ayudan en la mejora de la dimensión esquema corporal, ya que se aprecia un notable logro en los resultados del post test.

- **Objetivo Específico 2.** Describir de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión estructura espacio – temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

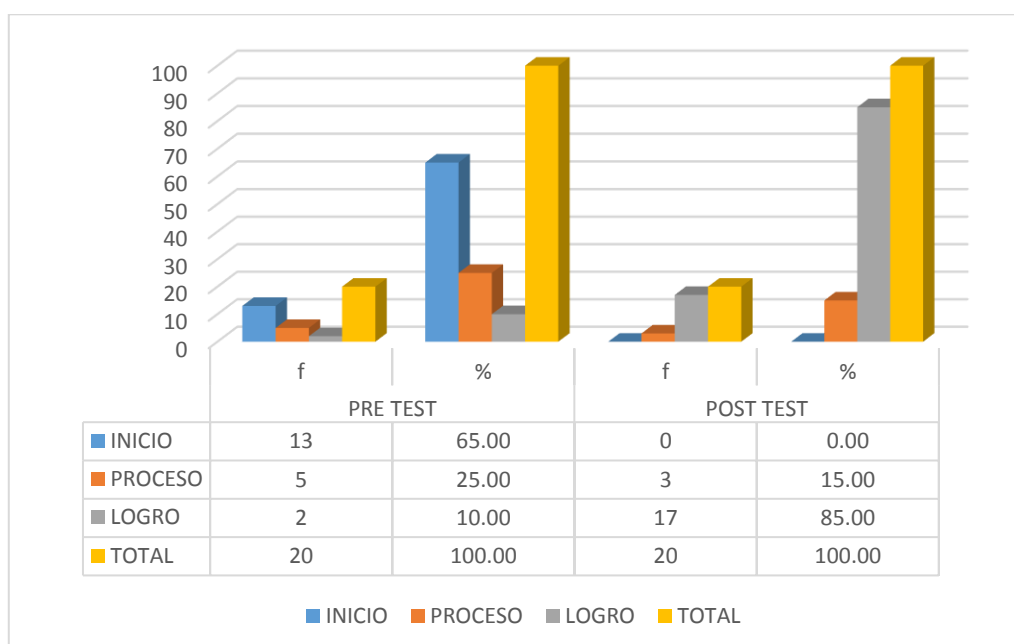
**Tabla 5**

*Dimensión estructuración espacio – temporal de niños y niñas de 4 años según pre test y post test*

	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
<b>INICIO</b>	13	65.00	0	0.00
<b>PROCESO</b>	5	25.00	3	15.00
<b>LOGRO</b>	2	10.00	17	85.00
<b>TOTAL</b>	20	100.00	20	100.00

**Figura 2**

*Gráfico de barras sobre la dimensión estructuración espacio-temporal según pre test y post test*



**Nota. Tabla 5**



En la tabla 5 y figura 2, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión estructuración espacio- temporal en los niños de 4 años, los resultados de pre test indican que el 65% están en el nivel “Inicio”, el 25% en nivel “Proceso” y el 10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 85% están en nivel “Logrado”, el 15% en nivel “Proceso” y el 0% en nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos tradicionales ayudan en la mejora de la dimensión estructuración espacio - temporal, ya que se aprecia un notable logro en los resultados del post test.

- **Objetivo Específico 3.** Explicar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

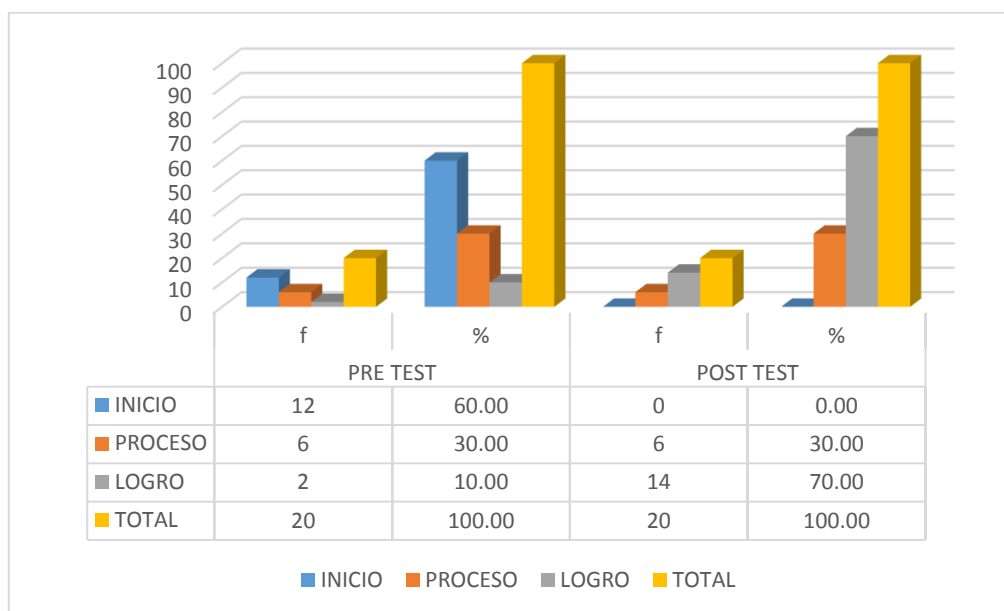
**Tabla 6**

*Dimensión coordinación y equilibrio de niños y niñas de 4 años según pre test y post test*

	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
<b>INICIO</b>	12	60.00	0	0.00
<b>PROCESO</b>	6	30.00	6	30.00
<b>LOGRO</b>	2	10.00	14	70.00
<b>TOTAL</b>	20	100.00	20	100.00

**Figura 3**

*Gráfico de barras sobre la dimensión coordinación y equilibrio según pre test y post test*



**Nota. Tabla 6**

En la tabla 6 y figura 3, se desarrolla con ayuda de la guía de observación aplicada para poder obtener los datos del pre test y post test, donde evidenciamos la dimensión, coordinación y equilibrio en los niños de 4 años, los resultados de pre test indican que el 60% están en el nivel “Inicio”, el 30% en nivel “Proceso” y el 10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 70% están en nivel “Logrado”, el 30% en nivel “Proceso” y el 0% en nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos tradicionales ayudan en la mejora de la dimensión coordinación y equilibrio, ya que se aprecia un notable logro en los resultados del post test.

- **Objetivo General.** Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

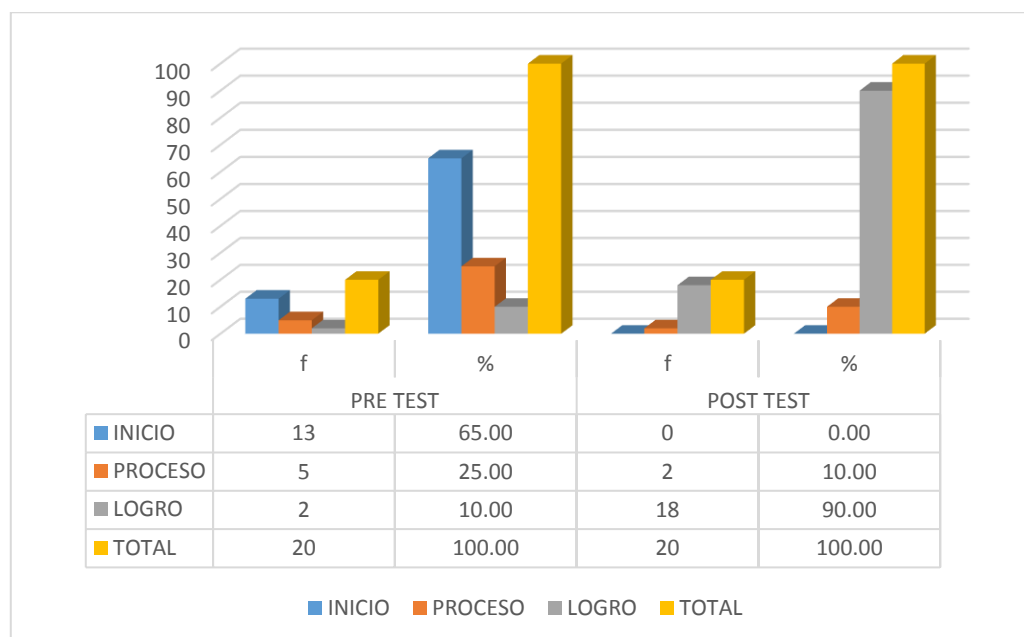
**Tabla 7**

*Resultados de la variable motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años según pre test y post test*

	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
<b>INICIO</b>	13	65.00	0	0.00
<b>PROCESO</b>	5	25.00	2	10.00
<b>LOGRO</b>	2	10.00	18	90.00
<b>TOTAL</b>	20	100.00	20	100.00

**Figura 4**

*Gráfico de barras sobre la motricidad gruesa según pre test y post test*



**Nota. Tabla 7**

En la tabla 7 y figura 4, se desarrolla en relación con el pre test y post test, donde evidenciamos la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Los resultados de pre test indican que el 65% están en el nivel “Inicio”, el 25% en nivel “Proceso” y el

10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 90% están en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “Proceso” y el 0% en nivel “Inicio”. Se concluye que los juegos tradicionales ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años, ya que se comprende en el pre test que la mayoría de niños no habían desarrollado su motricidad gruesa; mientras que en el post test, la mayoría lo alcanzó.

### **5.1.2. Análisis inferencial**

#### **5.1.2.1. Prueba de normalidad**

La evaluación del supuesto de normalidad para los datos en estudio se realizó mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 50, según recomienda Arias (2020).

**H<sub>0</sub>:** Los datos se ajustan a una distribución normal

**H<sub>a</sub>:** Los datos no se ajustan a una distribución normal

#### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

#### **Regla de decisión**

Si  $p < 0,05$ . Rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_a$

Si  $p \geq 0,05$ . Rechazamos la  $H_a$  y aceptamos la  $H_0$

**Tabla 8***Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad*

Variables	<u>Shapiro-Wilk</u>		
	Estadístico	G1	Sig.
Motricidad gruesa Pre test	0,686	20	0,000
Motricidad gruesa Post test	0,892	20	0,266

Según la tabla 8; considerando que el valor de significancia para la variable Motricidad gruesa en el pre test (0,000) y en el post test (0,266) no son mayores a 0,05; ya que el pre test no supera el 0, 05 debiendo ser ambos, motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la alterna  $H_a$ ; es decir se asume que los datos obtenidos en nuestro estudio no tienen una distribución normal, por lo tanto, se decidió utilizar la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas para la contrastación de las hipótesis.

### 5.1.3. Contrastación de hipótesis

#### ➤ Hipótesis específica 1:

**$H_{0E1}$ :** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**$H_{aE1}$ :** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

#### Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

**Regla de decisión**

Si  $p < 0,05$  Se acepta la  $H_a$  y se rechaza la  $H_0$

Si  $p \geq 0,05$  Se rechaza la  $H_a$  y se acepta la  $H_0$

**Tabla 9**

*Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon*

<b>Esquema corporal</b>	
Z	-3,951
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 9, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la dimensión, esquema corporal, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000 < 0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Hipótesis específica 2:**

**$H_{0E2}$ :** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**H<sub>aE2</sub>:** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

**Regla de decisión**

Si  $p < 0,05$  Se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Si  $p \geq 0,05$  Se rechaza la Ha y se acepta la Ho

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon*

<b>Estructura espacio–temporal</b>	
Z	-3,962
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 10, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la dimensión, estructura espacio–temporal, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000 < 0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula Ho y se acepta la hipótesis alterna Ha; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Hipótesis específica 3:**

**H<sub>0E3</sub>:** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**H<sub>aE3</sub>:** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

**Regla de decisión**

Si  $p < 0,05$  Se acepta la  $H_a$  y se rechaza la  $H_0$

Si  $p \geq 0,05$  Se rechaza la  $H_a$  y se acepta la  $H_0$

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon*

<b>Coordinación y equilibrio</b>	
Z	-3,961
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 11, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos tradicionales desarrollan significativamente la dimensión, coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022. En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la dimensión coordinación y equilibrio, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de



significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Hipótesis general:**

**$H_0$ :** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**$H_a$ :** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

**Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia: 0,05

**Regla de decisión**

Si  $p < 0,05$  Se acepta la  $H_a$  y se rechaza la  $H_0$

Si  $p \geq 0,05$  Se rechaza la  $H_a$  y se acepta la  $H_0$

**Tabla 12**

*Prueba de hipótesis Rangos de Wilcoxon*

<b>Motricidad gruesa</b>	
Z	-3,932
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

En la tabla 12, se muestra la prueba de hipótesis para comprobar si los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, en el año 2022. En la comparación de las

puntuaciones promedio sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se observa que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174, con niveles de confianza del 95%.

## **5.2. Análisis de resultados**

➤ **Teniendo en consideración el objetivo específico 1:** Identificar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022, donde los resultados de un pre test indica que el 50% de estudiantes se encuentran en el nivel inicio, después de la intervención en el post test se encuentran en un 80% en nivel logrado, mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación, mantienen la similitud con el trabajo de investigación de Acuña (2022), los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil N.º123, Independencia – Huaraz, entre sus principales resultados podemos observar en el pre test un 46% de estudiantes en nivel “inicial” y después de la intervención 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, Finalmente 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 I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

Los resultados de ambos estudios son similares, evidenciando que los juegos tradicionales tuvieron efecto positivo sobre la dimensión esquema corporal, demostrando que los niños tienen mayor conocimiento de su cuerpo y el manejo de sus extremidades cuando realizan diferentes actividades.

Esto es reafirmado por Navarro (2002), “los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, están presentes desde siempre, tienen una finalidad interactiva, el desarrollo motor y cognitivo; para así descubrir y allegarnos al mundo que nos rodea” (p.45).

➤ **Teniendo en consideración el objetivo específico 2:** Describir de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión estructura espacio – temporal, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 65% están en el nivel “Inicio”. En los resultados del post test indica que el 85% están en nivel “Logrado”. Mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión estructura espacio–temporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación, mantienen una similitud con el trabajo de investigación de Quincho (2019), En su

investigación, Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 107 – Huancavelica; Entre sus principales resultados nos permiten observar que un 76%, de estudiantes presenta un desarrollo normal superior, notamos que  $V_c > V_t$  ( $153.3 > 1.71$ ) con lo cual se puede aceptar la hipótesis de investigación, Con un nivel de confianza del 95%. Finalmente, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años.

Los resultados de ambos estudios son similares, con esto se evidencia que los juegos tradicionales tuvieron efecto positivo en la dimensión estructura espacio - temporal, siempre cuando se aplique de manera contextualizada, realizando un diagnóstico de la realidad para así lograr fijar metas y analizar estrategias para un logro positivo.

Esto es reafirmado por Chávez y Espinoza (2014), el desarrollo sobre la motricidad gruesa se basa mediante juegos, actividades lúdicas de movimiento, donde pretende fortalecer en los niños y niñas mayor coordinación y control corporal, el juego es reconocido como un determinante de calidad de vida y salud en toda las etapas de ciclo vital del niño, mediante ello se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial y emocional, lo cual está influenciado por varios factores, siendo la actividad recreativa fundamental para su crecimiento y desarrollo.

➤ **Teniendo en consideración el objetivo específico 3:** Explicar de qué manera los Juegos tradicionales desarrollan la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 60% están en el nivel “Inicio”, en los resultados del post test

indican que el 70% están en nivel “Logrado”. Mediante la prueba de rangos de Wilcoxon se muestra que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación, mantienen una similitud con el trabajo de investigación de López (2018), Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” Ambato-Ecuador, donde sus principales resultados indican que en la prueba de inicio el 45% de estudiantes están en el nivel malo, y en la prueba de salida un 60% en el nivel bueno. Finalmente, se llegó a la conclusión mientras más presencia de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa.

En ambos estudios se evidencia que antes de aplicar los juegos tradicionales, los niños y niñas aún no habían desarrollado su motricidad gruesa en la dimensión mencionada, sin embargo, luego de la intervención con la aplicación de esta estrategia se muestra en los resultados que hay un porcentaje de mejora, lo que muestra la eficacia de los juegos tradicionales.

Esto es reafirmado por Calero (2005), considera que los juegos tradicionales son de suma importancia para poder demostrar que el niño está aprendiendo. También menciona que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Y que, además, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera con el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple

reglas del juego, vence dificultades, gana, pierde con dignidad, también fortalece capacidades y habilidades útiles para su vida futura. Asimismo, beneficia su desarrollo físico, cuando los niños brincan, corren, saltan, etc. De la misma manera, hacen que jueguen en un entorno natural, estar al aire libre y desconectado de las tecnologías.

➤ **Teniendo en consideración el objetivo general:** Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022, donde los resultados del pre test indican que el 65% están en el nivel “Inicio”. En los resultados del post test indica que el 90% están en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “proceso”. Mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon se observa que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174, con niveles de confianza del 95%.

Por otro lado, los resultados que se obtuvieron de la presente investigación, mantienen una similitud con el trabajo de investigación de Gonzales (2010), los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N.º 011 amarilis-2018, se aplicó el pre test y el post test. En los resultados del pre test, el 43% de los niños están en nivel proceso y bajo, luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo observar que los niños mejoran su motricidad gruesa en un 96%. Finalmente, se llegó a la conclusión que la aplicación de juegos tradicionales sí influyó de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Los resultados de los estudios son semejantes, afirmando que los juegos tradicionales son estrategias que permiten el desarrollo de la motricidad gruesa, los cuales deben ser desarrollados de manera correcta por los docentes para poder tener resultados positivos en los niños.

Esto es reafirmado por Según Gil (2008), las habilidades motoras gruesas son muy importantes en el desarrollo de los infantes, la funcionalidad adecuada de los movimientos permitirá que puedan desplazarse con mayor facilidad por los espacios direccionales como camina, correr, saltar, así como habilidades de juego, podrán controlar el equilibrio de su cuerpo cuando se desplazan por barreras o portan algún objeto.

## VI. Conclusiones

➤ **Con respecto al objetivo específico 1**, en esta investigación se identificó de qué manera los Juegos tradicionales desarrollaron la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, a través de un post test lo más interesante fue que un 80% de niños alcanzó un nivel logrado, los niños mostraron mejor desenvolvimiento y utilización adecuada de sus movimientos corporales durante los juegos, la mayoría logro identificar las partes de su cuerpo. Lo menos relevante fue que el 20% de niños alcanzó el nivel proceso, los niños mostraron un nivel de proceso debido a que no lograron el manejo adecuado de los movimientos corporales y reconocimientos del mismo. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión esquema corporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Con respecto al objetivo específico 2**, en este estudio se describió de qué manera los Juegos tradicionales desarrollaron la dimensión estructura espacio – temporal, en niños y niñas de 4 años, a través de un post test lo más relevante fue que un 85% de niños alcanzaron el nivel logrado, los niños mostraron dominio y reconocimiento de su lateralidad, orientándose correctamente en el espacio y tiempo durante los juegos. Lo menos relevante fue que el 15% alcanzó el nivel proceso, los niños mostraron un nivel de proceso en el dominio y reconocimiento de su lateralidad, no lograron realizar en el tiempo adecuado los juegos tradicionales. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran mediante la prueba de Rangos de



Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión estructura espacio-temporal, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Con respecto al objetivo específico 3**, en esta tesis se explicó de qué manera los Juegos tradicionales desarrollaron la dimensión Coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, a través de un post test lo más destacado fue un 70% de niños alcanzaron el nivel logrado, demostrando equilibrio y coordinación con objetos puestos en sus manos, coordinando movimientos saltando con los dos pies en la carrera de sacos, saltando con un solo pie manteniendo el equilibrio en la rayuela, lo menos relevante fue que el 30% alcanzó el nivel de proceso, los niños mostraron un nivel de proceso debido a que no lograron un adecuado equilibrio y coordinación de sus movimientos cuando sortearon objetos durante los juegos, saltaron con un solo pie manteniendo el equilibrio, los resultados de las hipótesis muestran mediante la prueba de rangos de Wilcoxon que el nivel de significación es inferior a 0,05 ( $p=0,000<0,05$ ), motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ ; demostrando que el uso de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la dimensión coordinación y equilibrio, en niños y niñas de 4 años, con niveles de confianza del 95%.

➤ **Con respecto al objetivo general**, en esta tesis se determinó si los Juegos tradicionales desarrollaron la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, lo más importante un 90% de estudiantes llegaron a un nivel de “logro”, se aplicaron sesiones de aprendizaje que desarrollaron la motricidad gruesa en los niños y niñas

don desarrollaron satisfactoriamente las actividades, los monos relevante es que el 10% de estudiantes alcanzo el nivel “proceso”, los niños mostraron un nivel de proceso debido a que no desarrollaron bien la dimensión estructura – tiempo, cuando caminan sobre una línea durante un tiempo determinado, y en coordinación y equilibrio cuando saltan en un solo pie y no coordinan movimientos. Así mismo, se confirmó con la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde obtuvo un valor de 0.000 con un nivel de significancia de 0.05, donde el 90% de niños alcanzaron un nivel de logro; debido a que los niños ya utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, reconocen su lateralidad, muestran equilibrio cuando sortean obstáculos, mejoraron su coordinación, brincan la soga con sus dos pies durante los juegos tradicionales.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### RECOMENDACIONES

**a) Desde el punto de vista metodológico.**

- Se recomienda a los futuros investigadores utilizar instrumentos complementarios según el tipo de población para poder fortalecer estudios o investigaciones superiores que superen las limitaciones o deficiencias que se pudo tener en la presente investigación.

- Se recomienda para futuras investigaciones se trabaje las variables, pero que se incorporen grupos control, es decir, se trabaje con un diseño cuasi experimental o un diseño experimental, donde se compruebe que la variable independiente influye o modifica a la variable dependiente.

**b) Desde el punto de vista académico.**

- Se recomienda a la universidad mejorar los conocimientos en función a las variables. La universidad debe fortalecer y mejorar las técnicas de observación.

**c) Recomendación práctica.**

- A los docentes de la I.E. N.º 174 – Huánuco, se les insiste a que sigan motivando a sus estudiantes a seguir practicando los juegos tradicionales, ya que mediante de ello desarrollan su motricidad gruesa y tienen un valor cultural en la sociedad, también es necesario que el docente contextualice estos juegos, de acuerdo al objeto de aprendizaje que necesite.

- También se recomienda a los padres que deben reforzar estas actividades lúdicas propuestas para lograr un mejor desarrollo motor de sus hijos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril Cruz, 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* [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas – Sangolquí]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>
- Acuña Camones, A. (2022) *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años* [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH sede Huaraz-Perú]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26359/ESTRATEGIA JUEGOS ACUNA CAMONES JHOVANA FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26359/ESTRATEGIA%20JUEGOS%20ACUNA%20CAMONES%20JHOVANA%20FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Apaza Quispe, M. (2020) *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa* [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH Lima-Perú]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/desarrollo dimension apaza quispe melania angela.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/desarrollo%20dimension%20apaza%20quispe%20melania%20angela.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Arnold, G. (1969). *Teoría y etapas del desarrollo*. <https://core.ac.uk/download/pdf/154797395.pdf>
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arias Gonzáles, José Luis. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). *Sensomotricidad y psicomotricidad en la infancia*. Wanceulen.
- Cárdenas Pantoja, M. (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años* [Tesis de titulación,

Instituto Superior Tecnológico de Japón].  
<http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/1810/3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carrasco, D. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

DTI (2018) *Reporte del Desarrollo Infantil Temprano*.  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8203/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000042.pdf>

Echevarría, L. (2018) *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH Ayacucho – Perú].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26077/juegos\\_tradicionales\\_influencia\\_quispe\\_huaman\\_alicia.pdf?sequence=1&isallowed](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26077/juegos_tradicionales_influencia_quispe_huaman_alicia.pdf?sequence=1&isallowed)

Espinoza Benavides, B. (2022) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años* [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60916/1/%27BP%C3%81RV-PEP-2022P009.pdf>

Farfán Medina, J. (2018) *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa-Perú].  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández, M. (2010). *El libro de la estimulación*. Argentina: Albatros Saci

- García Tamani, J. (2018) *Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E N°23* [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH Ayacucho - Perú].  
[file:///c:/users/pc/downloads/juegos\\_ancestrales\\_motricidad\\_gruesa\\_gutierrez\\_fuentes\\_marleny.pdf](file:///c:/users/pc/downloads/juegos_ancestrales_motricidad_gruesa_gutierrez_fuentes_marleny.pdf)
- Gil, M. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid.
- Gil, M. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid: Ediciones Educación.
- Gonzales Justiniano, D. (2021) *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco- Perú].
- Hernández, F., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*.  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%2001a%20](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%2001a%20)
- Herrador, A. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Sevilla.  
[https://elibro.net/es/lc/uladech/login\\_usuario/?next=/es/ereader/uladech/63427/](https://elibro.net/es/lc/uladech/login_usuario/?next=/es/ereader/uladech/63427/)
- Karl Gross. (1902). *Teoría del juego como anticipación funcional*.  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- López Velasco, E. (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad

Técnica de Ambato - Ecuador).  
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

López, L. (1992) *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 año*. [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH - Perú].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/gruesa\\_a\\_juego\\_vargas\\_vega\\_irene.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/gruesa_a_juego_vargas_vega_irene.pdf?sequence=1&isallowed=y)

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.  
[https://books.google.com.pe/books?id=NI9USFWBI4C&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=NI9USFWBI4C&hl=es&source=gbs_navlinks_s)

OMS, (2017). *Cifras de desarrollo físico y cognitivo del infante*.  
[file:///C:/Users/PC/Downloads/2020\\_QUI%20C3%B1ONES%20HUAMANI.pdf](file:///C:/Users/PC/Downloads/2020_QUI%20C3%B1ONES%20HUAMANI.pdf)  
*Psicomotricidad en los niños de 3 años* [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH Chimbote-Perú].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24081/estrategia\\_juego\\_alba\\_leon\\_shirlei\\_beatriz.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24081/estrategia_juego_alba_leon_shirlei_beatriz.pdf?sequence=1)

Tamayo, y Tamayo. (1997). *Población y muestra*.  
<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>

Vilema Silva, B. (2020) *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial* [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEI-VILEMA.pdf>

## Anexos

### 1. Instrumento de recolección de datos

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>	
<b>I. DATOS INFORMATIVOS:</b>	
I.1. Institución Educativa Inicial: N°174	
I.2. Código de estudiante: OO1	
I.3. Edad: 4 años.	

**II. Instrucciones:** marque con una (X) según los datos obtenidos en el momento de la intervención, sabiendo que:

**Inicio (0)      proceso (1)      logro (2)**

N°	Dimensiones / Ítem <b>VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>VALORACIÓN</b>		
		Inicio	Proceso	Logro
	<b>ESQUEMA CORPORAL</b>			
1	Conoce las partes que conforman su cuerpo			
2	Utiliza de manera adecuada los movimientos corporales cuando juega			
3	Brinca la soga con sus dos pies			
4	Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos.			
5	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales			
	<b>ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL</b>			
6	Se desplaza caminando sobre una línea en un tiempo determinado.			
7	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales			
8	hace uso de la mano derecha o izquierda cuando juega.			
9	Se desplaza orientándose derecho o izquierdo cuando juega			
10	Reconoce el lado izquierdo y derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales			
	<b>COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO</b>			
11	Muestra equilibrio cuando sortea obstáculos en			



	su desplazamiento.			
12	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio			
13	-Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales			
14	hace uso de coordinación óculo manual cuando juega			
15	Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales			

## 2. Evidencias de validación de Instrumento

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL</b>							
1	Conoce las partes que conforman su cuerpo	X		X		X		
2	Utiliza de manera adecuada los movimientos corporales cuando juega	X		X		X		
3	Brinca la soga con sus dos pies	X		X		X		
4	Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos.	X		X		X		
5	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL</b>							
6	Se desplaza caminando sobre una línea en un tiempo determinado.	X		X		X		
7	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	hace uso de la mano derecha o izquierda cuando juega.	X		X		X		
9	Se desplaza orientándose derecho o izquierdo cuando juega	X		X		X		

10	Reconoce el lado izquierdo y derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales	X		X		X	
	<b>Dimension 2. COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
11	Muestra equilibrio cuando sortea obstáculos en su desplazamiento	X		X		X	
12	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	X		X		X	
13	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X	
14	hace uso de coordinación óculo manual cuando juega	X		X		X	
15	Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable     Aplicable después de corregir     No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador.Lic.: Maymi A. Felix Mexi

DNI: 4.7.21.98.42

**Especialidad del validador:**.....*Docente inicial*.....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

...*14*...de...*agosto*...del 20..*22*

-----  
*[Handwritten Signature]*

**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA.**

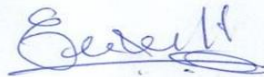
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL</b>							
1	Conoce las partes que conforman su cuerpo	X		X		X		
2	Utiliza de manera adecuada los movimientos corporales cuando juega	X		X		X		
3	Brinca la soga con sus dos pies	X		X		X		
4	Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos.	X		X		X		
5	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL</b>							
6	Se desplaza caminando sobre una línea en un tiempo determinado.	X		X		X		
7	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	hace uso de la mano derecha o izquierda cuando juega.	X		X		X		
9	Se desplaza orientándose derecho o izquierdo cuando juega	X		X		X		

10	Reconoce el lado izquierdo y derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales	X		X		X	
	<b>Dimension 2. COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
11	Muestra equilibrio cuando sortea obstáculos en su desplazamiento	X		X		X	
12	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	X		X		X	
13	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X	
14	hace uso de coordinación óculo manual cuando juega	X		X		X	
15	Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SE HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable     Aplicable después de corregir     No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador.Lic.: VICRA HERRADA, Eida  
 DNI: 23094173





**Especialidad del validador:**..... Docente de Educación Inicial.....

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

..... 14 ..de..... 08 ..del 2022.....

.....  .....

**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD GRUESA.**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL</b>							
1	Conoce las partes que conforman su cuerpo	X		X		X		
2	Utiliza de manera adecuada los movimientos corporales cuando juega	X		X		X		
3	Brinca la soga con sus dos pies	X		X		X		
4	Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos.	X		X		X		
5	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Se desplaza caminando sobre una línea en un tiempo determinado.	X		X		X		
7	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8	hace uso de la mano derecha o izquierda cuando juega.	X		X		X		
9	Se desplaza orientándose derecho o izquierdo cuando juega	X		X		X		



10	Reconoce el lado izquierdo y derecho de sus compañeras durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	<b>Dimension 2. COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Muestra equilibrio cuando sortea obstáculos en su desplazamiento	X		X		X		
12	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	X		X		X		
13	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
14	hace uso de coordinación óculo manual cuando juega	X		X		X		
15	Coordina los movimientos de los pies cuando corre ante obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir    No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador.Lic.: Chavez Paswal. Indira Elisa  
 DNI: 45049722

Especialidad del validador: Docente Educación Inicial.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

...14...de...08...del 20...22

Phagg

Firma del Experto Informante.

### 3. Evidencias de trámite de recolección de datos

Lima 01 de agosto de 2022

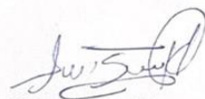
**Docente:** Baca Morales María Ebel  
Directora de la I.E N° 174 Huacrachuco - Huánuco

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, en calidad de egresada de la carrera de educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, solicitarle su autorización para ejecutar, el proyecto de investigación titulado **“Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 - Huánuco, 2022”**, durante los meses de julio a octubre del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa .

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente



Liliana Salazar Herrera

Código: 1507130009

  
M E BACA M

#### 4. Formatos de consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

**Título del estudio:** Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

**Investigador (a):** Salazar Herrera Liliana

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

Objetivo general: Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo de investigación consta en evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de institución educativa, para luego aplicar sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales autóctonos de la población, juegos que son mayormente conocidos por los niños, luego de la aplicación se podrá verificar como los juegos tradicionales desarrollan y mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:**

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula y fuera del aula, teniendo el mayor cuidado posible evitando daños y riesgos.

**Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá el desarrollo de su motricidad gruesa adquiriendo la coordinación y equilibrio de sus movimientos de manera amplia junto con las capacidades de flexibilidad, resistencia, velocidad y fuerza. A nivel afectivo y social, facilita su relación con otras personas de su entorno.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 989071228

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos  
Participante

26-08-2022

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos  
Investigador  
Liliana Salazar Herrera

26-08-2022

Fecha y Hora



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

**Título del estudio:** Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

**Investigador (a):** Salazar Herrera Liliana

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

Objetivo general: Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo de investigación consta en evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de institución educativa, para luego aplicar sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales autóctonos de la población, juegos que son mayormente conocidos por los niños, luego de la aplicación se podrá verificar como los juegos tradicionales desarrollan y mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:**

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula y fuera del aula, teniendo el mayor cuidado posible evitando daños y riesgos.

**Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá el desarrollo de su motricidad gruesa adquiriendo la coordinación y equilibrio de sus movimientos de manera amplia junto con las capacidades de flexibilidad, resistencia, velocidad y fuerza. A nivel afectivo y social, facilita su relación con otras personas de su entorno.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 989071228

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.


**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

  
 Nombres y Apellidos  
 Participante

Joaquín Quino Perci

26-08-2022  
 Fecha y Hora

  
 Nombres y Apellidos  
 Investigador  
 Liliana Salazar Herrera

26-08-2022  
 Fecha y Hora

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

**Título del estudio:** Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

**Investigador (a):** Salazar Herrera Liliana

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022

Objetivo general: Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo de investigación consta en evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de institución educativa, para luego aplicar sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales autóctonos de la población, juegos que son mayormente conocidos por los niños, luego de la aplicación se podrá verificar como los juegos tradicionales desarrollan y mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:**

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula y fuera del aula, teniendo el mayor cuidado posible evitando daños y riesgos.

**Beneficios:**



El niño que participe en la investigación fortalecerá el desarrollo de su motricidad gruesa adquiriendo la coordinación y equilibrio de sus movimientos de manera amplia junto con las capacidades de flexibilidad, resistencia, velocidad y fuerza. A nivel afectivo y social, facilita su relación con otras personas de su entorno.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 989071228

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

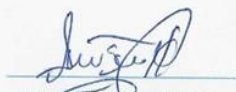


Nombres y Apellidos  
Participante

Francisco Gomez Reuth

26-08-2022

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos  
Investigador

Liliana Suarez Herrera

26-08-2022

Fecha y Hora

## 5. Pantallazos de la tabulación de los datos

BASE DE DATOS DEL PRE TEST DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA I.E. N.º 174-HUANÚCO, 2022"																				
PRE TEST - JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA																				
ALUMNOS	ITEM	ESQUEMA CORPORAL					ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL						COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO						TOTAL	
		P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15		D3
OO1		1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	2	0	0	1	1	1	3	8
OO2		1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	7
OO3		2	1	2	1	1	7	1	1	2	1	1	6	1	0	1	1	1	4	17
OO4		1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	1	0	0	0	1	2	10
OO5		1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	2	7
OO6		1	0	1	1	0	3	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	8
OO7		0	1	0	1	1	3	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	8
OO8		1	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	3	7
OO9		2	1	1	1	0	5	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	17
O10		0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	1	3	7
O11		1	0	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	6
O12		2	1	1	1	1	6	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	2	6	15
O13		0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	0	2	0	0	1	0	0	1	5
O14		1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	1	2	6
O15		0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	2	6
O16		1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	2	6
O17		1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	0	2	7
O18		0	0	1	1	0	2	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	1	2	7
O19		1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	0	2	6
O20		1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	0	2	7

**BASE DE DATOS DEL POST TEST DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA I.E. N.º 174-HUANÚCO, 2022"**

<b>POST TEST - JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>																				
ALUMNOS	ITEM	ESQUEMA CORPORAL					ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL						COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO						TOTAL	
		P1	P2	P3	P4	P5	D1	P6	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	P15		D3
OO1		2	1	1	2	1	7	1	1	2	1	2	7	1	1	1	2	2	7	21
OO2		2	2	1	1	1	7	2	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	5	19
OO3		2	2	2	1	1	8	2	1	2	2	1	8	1	1	2	1	2	7	23
OO4		2	1	1	2	2	8	2	1	2	2	1	8	2	1	1	1	2	7	23
OO5		1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	1	6	1	1	1	2	1	6	17
OO6		2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	2	7	18
OO7		1	2	1	1	2	7	1	1	2	1	1	6	1	1	2	1	1	6	19
OO8		2	1	2	1	1	7	1	1	2	2	1	7	1	1	1	1	1	5	19
OO9		2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	2	8	24
O10		1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6	17
O11		2	1	1	1	2	7	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	19
O12		2	1	2	1	2	8	2	1	2	2	1	8	2	1	2	1	2	8	24
O13		2	2	1	1	1	7	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	18
O14		2	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	18
O15		1	1	2	2	1	7	2	2	1	1	1	7	1	1	2	1	1	6	20
O16		2	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	6	1	1	1	2	1	6	18
O17		2	2	1	2	1	8	1	1	2	2	1	7	2	2	1	1	1	7	22
O18		1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
O19		1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
O20		2	2	1	1	1	7	2	1	2	1	2	8	1	1	1	1	1	5	20

## 6. Sesiones desarrolladas

### SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 1

Título: “El gato y el ratón”

Área: Psicomotricidad Edad: 4 años fecha: tiempo: 45’

#### Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo -se expresa corporalmente	Ejecuta acciones y juegos de manera autónoma, como, correr, trepar, saltar, girar, etc. Donde expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, superficie y objetos, controlando su equilibrio, su fuerza y velocidad.	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	Ficha de observación

#### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea, indica a los niños que hoy desarrollaremos una actividad “jugando al gato y el ratón”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- hojas bond -colores	45’
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL Los niños y niñas forman un círculo tomado de las manos. Se escoge a una niña que será el ratón, se coloca dentro; y a otra niña que será la puerta, el otro niño será el gato, que estará afuera. Luego sigue este diálogo:		

O L L O		<p>El gato toca la puerta y dice:</p> <p>¿Está el ratón? Si está</p> <p>¿Qué está haciendo? Está comiendo</p> <p>¿A qué hora sale? A las 10</p> <p>Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10.</p> <p>¿Está el ratón? Si está</p> <p>¿Qué está haciendo?</p> <p>Está durmiendo</p> <p>Entonces, al no salir el ratón, el gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".</p>		
	RELAJACIÓN	Realizamos estiramientos de relajación de los brazos hacia arriba y a los lados, manteniendo un tiempo determinado, luego bajan los brazos y desarrollan ejercicios de respiración y relajación.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 2

**Título:** “El ula ula”

**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 30’

### Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo	Ejecuta movimientos, acciones y juegos, explorando la posibilidad de su cuerpo en relación con el espacio, la superficie, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad según sus intereses, lanza e intenta atrapar un objeto en el aire, afirma progresivamente sus posturas y seguridad en sus movimientos.	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro en su cintura	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea indicando a los niños que hoy desarrollaremos el juego “el ula ula” se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego, se asignan normas de convivencia.	- 8 aros - hojas Bond -Colores	30’
D E S	-Se sortea al que va a empezar el juego. - debe hacer girar al aro sin caer al piso. - La docente hará la demostración con el aro, donde lo hace girar con la cintura, luego		

A R R O L L O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>entrega los aros a los niños.</p> <p>- Cada niño debe hacer girar el aro con su cintura y tratar de mantenerlo girando por el tiempo que más pueda.</p> <p>- Se termina el juego cuando se termina la participación de todos los niños y el tiempo determinado.</p>		
	RELAJACIÓN	Los niños se recuestan en el piso, inspiran por la nariz y exhalando por la boca.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 3

**Título:** “Jugamos al Mundo”

**Área:** Psicomotricidad **Edad:** 4 años **fecha:** **tiempo:** 45’


#### Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	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

#### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIE MPO
<b>I N I C I O</b>	<b>ASAMBLEA</b> La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mundo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- Piedra -tiza  - hojas Bond -colores	45’
<b>D E S A R R O L</b>	<b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b> La docente explica en qué consiste el juego y las reglas de juego, lo cual puede ser grupal o individual. Consiste en que el participante debe lanzar una Piedra al primer cuadro, y luego saltar al siguiente cuadro sin pisar el cuadro que está con la piedra ni los bordes de los demás cuadros, si lo hace perderá el turno., el objetivo es llegar al cuadro número 10 y		



<b>L O</b>		<p>regresar recogiendo la piedra para luego seguir con el siguiente cuadro. el quién termina hasta el número diez será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente forma dos grupos y elige al niño o niña que va a iniciar el juego.</li> <li>- Cada niño debe saltar con mucha precisión y equilibrio para llegar a la meta</li> </ul> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	Mediante una canción relajante, los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar).		
	<b>REPRESENTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
<b>CIERRE</b>		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 4

**Título:** “Jugando a la ronda con el Lobo”


**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 30’

### Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Hace movimientos musculares al momento de correr en el patio, utilizando sus piernas y brazos.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “A la ronda con el Lobo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de Lobo</li> <li>-Patio</li> <li>- Radio</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	30’
D E S A	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p> <p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los jugadores se toman de la mano</li> <li>- hacen un círculo y empiezan a cantar juguemos en el bosque</li> </ul>		

R R O L L O		<p>-Los participantes hacen preguntas al Lobo que está en el centro</p> <p>- el lobo va contestando hasta que está totalmente listo y poder atrapar al niño.</p> <p>- El niño que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno</p> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	<b>REPRESENTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
<b>CIERRE</b>		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 5

**Título:** “Jugando kiwi”

**Área:** Psicomotricidad **Edad:** 4 años **fecha:** **tiempo:** 45’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Hace movimientos de coordinación al realizar el juego	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “kiwi”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latas</li> <li>-Pelotas</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	45’
D E S A R R O	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p> <p>La docente explica a los niños sobre el juego</p> <p>El juego consiste, en que hay 2 equipos; la docente arma la torre de latas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un equipo hace una fila y el otro equipo rodea a las latas</li> <li>- el equipo que hace la fila deberá tumbar las latas.</li> <li>- Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado.</li> <li>- El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos.</li> </ul>		

L O		Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.  - gana el equipo que termine armar la lata o el equipo que le dé con pelota a todos del equipo contrario.		
	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. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	REPRESNTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 6

**Título:** “Carrera de cucharas”


**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 30’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalment e</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de mano y pies al realizar el juego	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Carrera de Cucharas”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huevos de plástico</li> <li>-Cucharas</li> <li>- Tiza</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	30’

D E S A R R O L L O	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p>	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Se arman 2 equipos donde los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir caminando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara</li> <li>- Si al participante se le cae el huevo, tendrá que recogerlo y volver al principio de la línea para volver a empezar.</li> <li>- gana el grupo que todos los participantes hayan llegado al final sin dejar caer el huevo de la cuchara y siguiendo la línea pintada.</li> </ul> 		
	<p><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>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.</p>		
	<p><b>REPRESENTACIÓN</b></p>	<p>Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>		<p>¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.</p>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 7

**Título:** “Jugando los 7 pecados”

**Área:** Psicomotricidad **Edad:** 4 años **fecha:** **tiempo:** 45’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalment e</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
<b>I N I C I O</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “los 7 pecados”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<p>- patio</p> <p>-Pelota</p> <p>- Hojas Bond</p> <p>-Colores</p>	45’
<b>D E S A R R O</b>	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p> <p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc.</li> <li>- Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo.</li> <li>- El niño al que le corresponde el nombre debe correr</li> </ul>		



<b>L L O</b>		<p>a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita “STOP”. Todos se detendrán de inmediato.</p> <p>- El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota.</p> <p>- El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego</p>		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	<b>REPRESNTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
<b>CIERRE</b>	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 8

**Título:** “Jugando salta sogas”


**Área:** Psicomotricidad **Edad:** 4 años **fecha:** **tiempo:** 30’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Juega La salta sogas y desarrolla el equilibrio y la coordinación de los ojos y pies.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Salta Soga”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<p>- sogas</p> <p>- Hojas Bond</p> <p>-Colores</p>	30’
D E S A R R	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p> <p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste, 2 niños o niñas se paran al extremo de cada sogas y lo mueven en forma de arco, el tercer jugador deberá saltar cuando la sogas está debajo.</p> <p>-La docente hace la demostración.</p> <p>- los niños van pasando en orden cuando les toca su turno.</p>		

O L L O		<p>- Cada niño niña saltará al ritmo de una canción, el quién falla antes de terminar la canción pierde.</p> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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		
	<b>REPRESENTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
<b>CIERRE</b>		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 9

**Título:** “Jugando la gallinita ciega”

**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 45’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Juega desarrollando el equilibrio y la precisión en el espacio asignado.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “La Gallinita ciega”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañuelo</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	45’
D E S A R R	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego consiste que a un jugador le vendan los ojos con una tela</li> <li>- El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</li> <li>- El cual debe buscar a los demás jugadores hasta</li> </ul>		

O L L O		<p>encontrarlos y atraparlos</p> <p>- Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p>		
	<p><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>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.</p>		
	<p><b>REPRESNTACIÓN</b></p>	<p>Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.</p>		
	<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.</p>		



## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 10

**Título:** “Jugando Mata gente”


**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 45’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalment e</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses	Lanza las pelotas a lugares determinados.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mata Gente”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<p>-Pelota</p> <p>- Hojas Bond</p> <p>-Colores</p>	45’
D E S A R R O	<p><b>EXPRESIVIDAD CORPORAL</b></p> <p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en que hay 2 equipos.</p> <p>- haber un representante de cada grupo en los extremos y los demás tienen que estar en el medio esquivando a las pelotas, si les toca la pelota irán saliendo del juego.</p> <p>- Al niño que toca la pelota va saliendo de la cancha del juego</p> <p>- Cada niño o niña deberá tratar de evitar que le dé el</p>		

L L O		<p>balón.</p> <p>- Gana el grupo que tenga al último integrante en el juego.</p> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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.		
	<b>REPRESNTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
<b>CIERRE</b>		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 11

**Título:** “la silla musical”

**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 45’


**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Juega desarrollando el equilibrio y la precisión en el espacio asignado.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “la silla musical”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sillas</li> <li>-musica</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	45’
D E S A R R	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-se colocará varias sillas en el aula, una silla menos de la cantidad de participantes.</li> <li>- los participantes en grupo.</li> <li>- la docente enciende un equipo de sonido con la canción de la ronda de animales, mientras tanto los jugadores deberán bailar alrededor de la silla.</li> </ul>		



O L L O		<p>- de repente la docente detiene la música y jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento</p> <p>- Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego, gana el que logra obtener una silla hasta el final.</p> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	<b>REPRESENTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	<b>CIERRE</b>	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRICIDAD N.º 12

**Título:** “Carrera de sacos”


**Área:** Psicomotricidad    **Edad:** 4 años    **fecha:**    **tiempo:** 45’

**Propósito del aprendizaje:**

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende su cuerpo</li> <li>● Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Juega desarrollando el equilibrio y la precisión en el espacio asignado.	Ficha de observación

### Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Carrera de sacos”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sacos</li> <li>- Hojas Bond</li> <li>-Colores</li> </ul>	45’
D E S A R R	<p>La docente explica a los niños sobre el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego se realiza grupalmente, formaran 6 grupos y se les entregara por grupo un saco</li> <li>- Los participantes se colocan en filas, tendrán que entrar dentro del saco</li> <li>- Empezarán a avanzar saltando y quien llega primero al punto final es el ganador.</li> </ul> <p>Este juego está desarrollando el lenguaje al nombrar los</p>		

O L L O		<p>colores de saco y también motricidad al saltar con los dos pies juntos.</p> 		
	<b>RELAJACIÓN</b>	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. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	<b>REPRESENTACIÓN</b>	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	<b>CIERRE</b>	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		