

**UNIVERSIDAD CATÓLICA ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PITÁGORAS, SAN JUAN DE
LURIGANCHO, PROVINCIA Y REGIÓN LIMA- 2022.**

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

AUTORA

**DAMIANO RUIZ, MARIA ESTHER
ORCID: 0000-0002-9064-1586**

ASESOR

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE- PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0244-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:20** horas del día **24** de **Junio** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
BENALOY MARCO JAUME Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PITÁGORAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, PROVINCIA Y REGIÓN LIMA- 2022.**

Presentada Por :
(6607151006) **DAMIANO RUIZ MARIA ESTHER**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

BENALOY MARCO JAUME
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PITÁGORAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, PROVINCIA Y REGIÓN LIMA- 2022. Del (de la) estudiante DAMIANO RUIZ MARIA ESTHER, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 1% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 07 de Julio del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Hoja de agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios, porque siempre está de mi lado dándome sabiduría y comprensión en todo momento, y en este trabajo de investigación fue él quien me permitió concluir con bien.

En segundo lugar, A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por ser mi casa de estudios que nos formó como profesional responsable con valores transparentes y brindarme los conocimientos para seguir superándome.

Gracias también a las personas que me brindaron su apoyo seguir adelante en los momentos más difíciles, al director y docentes de la IE. del aula de 4 años, por acompañarme en todo momento en el cumplimiento de mi investigación.

Y finalmente, gracias a la Institución Educativa privada Pitágoras distrito San Juan de Lurigancho – Lima, que me permitió llevar a cabo este trabajo de investigación.

Dedicatoria

Primeramente, gracias a Dios por darme la sabiduría e inteligencia, que me sirvió de guía en el transcurso de mi vida y no permitirme desmayar en los momentos más difíciles sino más bien sentirme más fuerte y seguir hacia adelante.

A mi familia, quien, a pesar de todas las dificultades, me ayudo a hacer realidad mi sueño.
A mis hijos por ser parte de mi esfuerzo, por toda la ayuda y el apoyo durante este período tan importante de mi educación académica.

Índice general

Caratula.....	i
Jurado	ii
Constancia	iii
Hoja de agradecimiento	iv
Dedicatoria.....	v
Índice general	vi
Lista de Tablas.....	ix
Lista de figuras	x
Resumen.....	xi
Abstract	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEORICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Internacional.....	4
2.1.2 Nacional	5
2.1.3 Regional	6
2.2. Bases teóricas	8
2.2.1. Variable juegos tradicionales.....	8
2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales.....	8
2.2.1.2. Teorías de juegos tradicionales.....	9
2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales	9
2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales	11
2.2.1.4. 1.Juego de la ronda.....	11
2.2.1.4. 2.Carrera de sacos	11
2.2.1.4. 3.Tumbas latas.....	11
2.2.1.4. 4. Atrapar la pelota.....	12
2.2.1.4. 5.Juegos con los colores	12

2.2.1.5. Ventajas de los juegos tradicionales.....	12
2.2.1.6. Dimensiones de los juegos tradicionales.....	12
2.2.1.7. La motivación.....	13
2.2.1.8. La ejecución	13
2.2.1.9. La evaluación	13
2.2.2. Variable motricidad gruesa	13
2.2.2.1. Definición de la motricidad gruesa.....	13
2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa.	14
2.2.2.3. Importancia de la motricidad gruesa	15
2.2.2.4. Factores que influyen en la motricidad gruesa.....	16
2.2.2.5. Factores actividades que desarrollo la motricidad gruesa.....	17
2.2.2.6. Características de la motricidad gruesa.....	17
2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	19
2.2.2.8. Control del cuerpo.....	19
2.2.2.9. Lateralidad.....	19
2.2.2.10. Equilibrio.....	20
2.2.3. Relación entre variables	20
2.2.3.1. Juegos tradicionales y motricidad gruesa.	20
2.1.3.2. Definición de términos	21
2.3. Hipótesis.....	22
2.3. 1.Hipótesis General.....	22
2.3. 2. Hipótesis Específicas.....	22
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Nivel dela investigación.....	23
3.2. Tipo de la investigación.	23
3.3. Diseño de la investigación.	23
3.4. Población y muestra	24
3.4.1. Población.....	24
3.4.2. Muestra.....	24
4.4.3. Técnica de muestreo.....	25
3.5. Variables Definición y operacionalización	25
3.6. Técnica e instrumentos de recolección de información.	27
3.6.1. Técnicas de recolección de datos	27
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	27

3.6.3. Validez del instrumento	28
3.6.4. Confiabilidad del instrumento	29
3.7. Método de análisis de datos	29
3.7.1. Procedimiento.....	31
3.8 Aspecto éticos	31
IV. RESULTADOS.....	33
4.1. Resultados.....	33
4.1.5. Contraste inferencial	39
DISCUSION.....	44
4.2. Análisis de Resultados	44
V. CONCLUSIONES.....	48
VI. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	56
Anexo 2: Instrumento de recolección de información	57
Anexo 3: Validez del instrumento.....	59
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento	74
Anexo 5: Formato de consentimiento informado.....	75
Anexo 6: Documento de aprobación para la recolección de la información	81
Anexo 07: Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)	83
Anexo 8: Sesiones de aprendizajes	86

Lista de Tablas

Tablas:

Tabla 1	Población de estudiantes.....	34
Tabla 2	Muestra de la investigación.....	35
Tabla 3	Matriz operacionalización de las variables e indicadores	36
Tabla 4	Validación de constructo del instrumento por juicio de expertos	38
Tabla 5	Coefficiente de confiabilidad Alfa de Crombach	39
Tabla 6	Nivel de logro establecido por el Ministerio de Educación.....	41
Tabla 7	Control del cuerpo en niños de cuatro años en pre test y post test.....	44
Tabla 8	La lateralidad en niños de cuatro años en pre test y post t.....	45
Tabla 9	El equilibrio en niños de cuatro años en pre test y en post test.....	47
Tabla 10	La motricidad gruesa en niños de cuatro años en pre test y en post test	48
Tabla 11	Prueba de normalidad.....	39
Tabla 12	Prueba de hipótesis general.....	40
Tabla 13	Prueba de hipótesis específica uno.....	41
Tabla 14	Prueba de hipótesis específica dos	42
Tabla 15	Prueba de hipótesis específica tres.....	43

Lista de figuras

Figura 1 Control del cuerpo en niños de cuatro años en pre test y post test.....	33
Figura 2 La lateralidad en niños de cuatro años en pre test y post test	34
Figura 3 El equilibrio en niños de cuatro años en pre test y en post test.....	36
Figura 4 La motricidad gruesa en niños de cuatro años en pre test y en post test.....	37

Resumen

La presente investigación realizada surge de las dificultades que muestran los niños en la motricidad gruesa; por lo que se planteó el objetivo, determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022. La metodología empleada corresponde al tipo cuantitativo, nivel explicativo de diseño pre-experimental con pre test y post test, la población estuvo conformada por 29 niños, con una muestra de 15 niños de 4 años. La técnica fue la observación y el instrumento de recojo de información fue una guía de observación estructurado con 30 preguntas, que fue validado por tres expertos y tiene una confiabilidad de 0,8894, según Alfa de Crombach, se aplicó los principios éticos y se hizo firmar el consentimiento informado a los padres. Los resultados hallados muestran en el pre test el 67% de niños se encuentran en el nivel inicio, mientras el 33% en nivel proceso. Sin embargo, en el post test el 73% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado, mientras el 27% en nivel proceso, en la prueba de rangos de Wilcoxon el valor de Z es $-3,520^b$ y la sig. es de 0,000 dando el valor menor a 0,05. por lo que se da como válido la hipótesis alterna, conclusión, se logró determinar que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho.

Palabras clave: control, equilibrio, juegos, lateralidad, motricidad

Abstract

The present investigation carried out arises from the difficulties that children show in gross motor skills; For this reason, the objective was established, to determine if traditional games improve gross motor skills in four-year-old children of the Pitágoras San Juan de Lurigancho Educational Institution, Lima Province and Region - 2022. The methodology used corresponds to the quantitative type, explanatory level of pre-experimental design with pre-test and post-test, the population consisted of 29 children, with a sample of 15 4-year-old children. The technique was observation and the information collection instrument was an observation guide structured with 30 questions, which was validated by three experts and has a reliability of 0.8894, according to Cronbach's Alpha, ethical principles were applied and it was made. sign the informed consent to the parents The results found show that in the pre-test, 67% of the children are at the beginning level, while 33% are at the process level. However, in the post test, 73% of children reached the achievement level, while 27% at the process level. In the Wilcoxon range test, the Z value is -3.520b and the sig. is 0.000 giving the value less than 0.05. Therefore, the alternative hypothesis is validated, conclusion, it will be previously determined that traditional games improve gross motor skills in four-year-old children of the Pitágoras Educational Institution, San Juan de Lurigancho

Keywords: control, balance, games, laterality, motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente investigación se abarcó referente a los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, ya que los juegos introducen al mundo infantil que está lleno de imaginación y fantasía en el crecimiento, así como también sus potencialidades, capacidades, destrezas motoras y su identidad personal y social.

Sin embargo, existen limitaciones, que son generados por múltiples factores y contextos; tal es así que en Ecuador, en una investigación realizada en niños y niñas de inicial por Ponce (2022) realizó una investigación relacionada con los juegos tradicionales, en ello el objetivo fue hacer que los niños jueguen a su vez fortalezcan sus habilidades motoras. Encontró solamente el 10% que dominaban el desarrollo motor, por lo mismo que presentan limitaciones en su desplazamiento, cuando realizan sus juegos, o se comunican con los demás. Luego de aplicar los juegos incrementó a 90% que si jugaban y mejoraron sus habilidades para correr, saltar y coordinar. Por lo que es importante que el niño conozca su cuerpo, utilice para su interaccionar con los demás.

Por otra parte, según estudio realizado en el nivel de educación inicial en el Perú por Asto (2021) realizó una investigación sobre juegos tradicionales de su entorno para llegar a desarrollar la motricidad gruesa, teniendo como objetivo que los niños de 3,4 y 5 años jueguen para mejorar su coordinación motora, en su estudio hubo niños con bajo motricidad gruesa de 50% de niños que les faltaba conocer sus propias capacidades motrices, conociendo esa realidad aplicó los juegos como resultado demostró que el 54% de niños lograron desarrollar la dificultad presentada por ello concluyó que hay una significancia positiva en el aprendizaje motora en la infancia.

En la región Lima Rodrigo (2022) realizó un estudio los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, mencionando que es una iniciativa que pretende revalorar los aportes culturales en cuanto a los juegos tradicionales.,

concluyendo que estos juegos influyen significativamente en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas para su edad.

A lo largo de la experiencia recogida en la Institución Educativa Pitágoras ubicado en el distrito de San Juan de Lurigancho, provincia y región de Lima, en niños de cuatro años presentó dificultades con respecto a la motricidad gruesa deficientes en la coordinación cuando levantan las manos, los pies, flexibilidad, equilibrio al pararse con un solo pie, lateralidad reconocer derecha e izquierda, es por ello que se utilizó los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje para ver un avance respecto a la motricidad gruesa. Porque estas características que reflejan los niños no llevan a una formación adecuada para su edad. Lo cual se debe corregir a tiempo para que tengan oportunidades en la vida como sobresalientes en bailes, deportes y más habilidades motrices.

Asimismo, se puede ver que en la información recogida de un estudio donde se da cuenta que, la existencia de limitaciones de parte de los niños y niñas; lo que requiere actividades más lúdicas surgidas de las mismas necesidades de los mismos niños y niñas, que pueden ser tomadas en cuenta en la programación y ejecución de las actividades de aprendizaje.

De lo planteado en los párrafos anteriores deduce el siguiente enunciado del problema ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022? Para dar respuestas al problema se planteó el objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Así mismo se planteó como objetivo específico: Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test; explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test y explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test.

Por lo cual, este trabajo de investigación se justifica de tres aspectos: En lo teórico del presente trabajo en que se permitió conocer conceptos, investigaciones, como estudios importantes sobre la motricidad gruesa. ya que es de mucha importancia para la comunidad educativa para así mejorar la motricidad gruesa a través del movimiento con todas las partes de su cuerpo.

Desde un punto de vista práctico, la presente investigación se justifica porque promovió entre los docentes, mayor interés en el desarrollo de la motricidad gruesa, mejorando su práctica docente, y así mismo, en las instituciones educativas se dará mayor realce a las habilidades motoras gruesas.

Nivel metodológico, se dio validez y se aplicó el instrumento de evaluación innovador y acorde a la realidad educativa que se vive hoy; y se realizó los resultados obtenidos bajo el cumplimiento de la metodología propia de la investigación. A nivel social, fueron beneficiados los docentes del nivel inicial sobre las teorías y características específicas de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Esta investigación fue estructurado por capítulos de la siguiente manera capítulo I, la Introducción, donde describe la problemática que aborda en esta investigación, capítulo II se encuentra la revisión de literatura, donde se fundamentan los estudios, internacionales, nacionales y locales, además las variables del estudio las dimensiones y teorías que las sustentan, capítulo III se encuentra las hipótesis, hipótesis nula hipótesis alterna que se formuló según los objetivos de la investigación, capítulo IV metodología, abarca el tipo, nivel, población, la muestra, la técnica del instrumento y el plan análisis del estudio, capítulo V resultados, datos obtenidos a través de tablas figuras con sus respectivas interpretaciones, contraste de hipótesis y análisis, en capítulo VI conclusiones, que responden de acuerdo a los objetivos más relevante de todo el estudio, al final aspectos complementarios, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Frías (2019) realizó su tesis en Ecuador titulada: Juegos de Exterior en el Desarrollo Motriz Grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad, para obtener el grado de maestro en educación. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos de exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños de 2 a 3 años de edad. Su metodología de enfoque cuantitativo y fue de diseño pre experimental. La técnica utilizada para la recolección de la información fue la observación con un instrumento sub escala del Test Tepsi sobre desarrollo motor. Contando con población de 73 personas y con una muestra de 25 niños. En sus resultados referente a pre test encontró un 60% con riesgo del desarrollo motricidad gruesa y el 40% presentaban un retraso, tenían dificultades en la coordinación, equilibrio y estabilidad. Luego de aplicar los juegos se aplicó un post test alcanzaron un 100% el desarrollo motriz grueso. En su conclusión, todos los niños lograron mejorar luego de la intervención los niños de los juegos.

Abril, (2019) realizó su tesis en Sangolquí titulada: Incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, como objetivo ejecutar un estudio sobre 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 la recolección de la información se manejó la metodología de investigación cualitativa, utilizando: guía para el análisis de documentos, guía de observación a las actividades, encuestas, y aplicación de varios juegos tradicionales; lo que reflejó como resultado que al aplicar dichos juegos, existe una gran incidencia en el mejoramiento de la psicomotricidad, más aún en la motricidad gruesa, comprobando una estrecha relación con el manejo constante de los juegos tradicionales y el consiguiente desarrollo de la motricidad. En la Unidad Educativa, a pesar de tener potencialidades pedagógicas para el fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales y resolver los problemas que afectan el desarrollo motor de los infantes de 3 a 4 años, poco los utilizan como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices; sabiendo que estas actividades se les puede aplicar como recreación en el tiempo libre y como refuerzo de los conocimientos. Se establece así la necesidad

de elaborar una propuesta de actividades que contribuya al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de manera que se modifique los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa.

Ponce (2022) realizó su tesis en Ecuador-Quito titulada: “Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo, para botar el título en pedagogía. Tuvo como objetivo fue fomentar juegos recreativos tradicionales para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas; su incidencia en la motivación de los niños y niñas, y su injerencia en el control de los movimientos y habilidades en el torno de aprendizaje. La metodología fue con enfoque cuantitativo, método deductivo, analítico. La técnica fue la observación con el instrumento de lista de cotejo. Además, tuvo una población de 10 niños y la misma para la muestra con 4 niños y 6 niñas. En sus resultados evidencio que en hubo siempre 10% en a veces 10% y en nunca niños 80%. Y en segunda prueba hubo un 90% como siempre que controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo y 10% en a veces. Concluyó, que la coordinación y el equilibrio son factores importantes en el desarrollo motriz de los niños, al utilizar los juegos tradicionales como un ente facilitador del mejoramiento de las destrezas y habilidades de los niños de tres años.

2.1.2 Nacional

Peralta (2021) realizó su tesis en Chimbote-Santa Ana titulada: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud – Santa, 2019. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años, para obtener el grado de maestro en educación con mención en psicología educativa. Trabajó con metodología de tipo cuantitativo, diseño pre experimental pre y post prueba. Utilizando la técnica de entrevistas, encuestas y observación. El instrumento fue de ficha de observación, contando con una población de 45 niños de 5 años y para la muestra de igual cantidad. En sus resultados demostró según pre test que 95,6% en nivel inicio y 4% en nivel proceso y mientras que el post test 82,2% en nivel logrado y 18% en proceso. En su dimensión cognitiva en pre test el 82,2% en inicio y en post test 77,8%. En conclusión, llego mencionar que los juegos tradicionales desarrollan en la psicomotricidad en estudiantes de 5 años.

Asto (2021) realizó una investigación en Ayacucho titulada: Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas -2020, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-129/MX-P-AicasHuanta-2020. Su metodología fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. Contando con la técnica de observación y el instrumento de guía de observación. Con la población de 57 niños de 3, 4 y 5 años; con la muestra de 26 niños de 3 años. En sus resultados en el pretest se encontró que el 50.0% de los niños estaban en nivel inicio y en el post test el 53.8% de los niños estaban en nivel logro destacado. En su hipótesis $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ fue 0.000 menor al límite establecido por el investigador ($p < 0.05$); con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Donde concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años.

Lozano (2021) realizó su tesis en Chiclayo titulada: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén, para optar el grado de maestría. Su objetivo fue proponer estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén. La metodología con tipo cuantitativo, con nivel de investigación descriptiva con diseño experimental. Teniendo como técnica la encuesta y con el cuestionario para los estudiantes. Además, conto con una población de 43 estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Jaén y la muestra 42 estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Jaén. En sus resultados encontró en la variable motricidad gruesa con bajo 4 9,5% medio 76,2% alto 14,3%, luego en siguiente encuesta con alto un 80% en medio 10,2% en bajo 10%. Además, llega a la conclusión, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa. Por qué se recomienda aplicar las estrategias de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

2.1.3 Regional

Pintado, (2022) realizó su tesis en Chiclayo titulada: Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 –

Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022; como parte fundamental de su desarrollo integral. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,774$; que existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la Coordinación viso motor con $r = 0,706$ y existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la la Precisión de Movimientos con $r = 0,759$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$.

Rodrigo (2022) realizó una investigación en Lima titulada Juego Tradicional y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022, para obtener el programa académico maestría en psicología educativa. Tuvo como objetivo conocer la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años. Con la metodología de enfoque cuantitativo tipo aplicado y diseño no experimental, descriptivo y transversal. Empleando la técnica de la encuesta y el instrumento de cuestionarios. Trabajó con la población de 52 y en la muestra a los 52 niños y niñas de la Cuna Jardín 264 Urubamba 2022. En resultados mencionó, que el juego tradicional está presente con nivel medio en un 53.8% de los niños y, en nivel alto con el 44.2% de la muestra encuestada, y finalmente en nivel bajo con 1.9% de la muestra encuestada. En conclusión, el juego tradicional vendría a relacionarse significativamente con el desarrollo psicomotriz, es decir, las actividades que se desarrollan en el juego tradicional consolidan el fortalecimiento de la motricidad fina, gruesa y coordinación viso motriz en niños de 5 años.

Puerta (2021) realizó tesis en Lima titulada Niveles de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de dos instituciones de Lima y Callao, 2021, para optar en grado académico de doctora. Tuvo como objetivo determinar las diferencias en el nivel de motricidad gruesa en

niños y niñas de 5 años. Considerando como metodología el enfoque cuantitativo, tipo básica, de naturaleza descriptiva comparativa y diseño no experimental. La técnica fue la observación y el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. En lo cual contando con una población de 62 y la muestra de la misma cantidad. En sus resultados de la motricidad gruesa el 50% (31) alcanzan el nivel logro, 29% (18) se ubican en el nivel de motricidad de proceso y 21% (13) se encuentran ubicados en el nivel inicio de motricidad gruesa. Respecto al nivel de equilibrio de la motricidad gruesa el 46.8% (29) alcanza el nivel logro, 33.9% (21) se ubican en el nivel de proceso y 19.4% (12) se encuentran en el nivel de inicio. En su conclusión, determinó que no existen diferencias en el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales

Según Lavega (2003) define que el juego popular tradicional como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación y además se practica con frecuencias y se trata de juegos representativo en una zona determinado.

De acuerdo con Sánchez (2018) afirma el juego tradicional se ha venido definiendo desde la antigüedad hasta incluso nuestro tiempo como juegos a los que jugaban los adultos de las clases sociales que se ha ido transmitiendo de generación a generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona permitirá a explorar y conocer de manera significativamente el mundo que lo rodea.

Herrera (2019) también afirma “que los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y lugar pudiendo elegir los propios niños donde y cuando se puede jugar tomando decisiones por ellos mismos” (pag,17).

Es importante recalcar que el juego con frecuencia produce en los niños conocimiento acerca de ellos mismos, así como también conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, de generación en generación. donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura.

Así mismo juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, permite explorar y conocer de manera significativamente en el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo. gracias a ello. “Destacando

la riqueza de relaciones socio-afectivas que se propician con la práctica de los juegos tradicionales explorando el mundo a través de su organización motora del niño” (Saco et al., 2001, p.12).

2.2.1.2. Teorías de juegos tradicionales.

Para Piaget (1956) afirma el juego forma partes de las inteligencias del niño, porque representan la asimilación funcional de la realidad según cada etapa del niño que evoluciona, establece que la motricidad encamina a la inteligencia que es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, sus estudios ponen en claro que el conocimiento se genera a través de la experiencia del juego.

El juego reglado, respetar las reglas del juego antes de empezar se debe guiar a los niños para que no se lastiman en las actividades que se realizan durante el juego, como empujones no pelear con sus compañeros ni hacer tramas en el momento de juego.

Montesori (2016) nos menciona el niño descubre desde su nacimiento hasta los seis años tiene una predisposición natural que los impulsan a realizar actividades con sus movimientos, durante en estos periodos los niños muestran gran interés imitando por los adultos que hacen los movimientos como, cargando bolsa, cortando fruta todo ello imita y así aprenden observado lo que hace los adultos. (P.26).

2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales

El juego tradicional es la actividad más importante para el desarrollo de los niños mediante juegos se relacionan los conocimientos que han adquirido, mejorando el proceso de aprendizaje que el niño requiere en los primeros años de vida, juegos ayudan mucho a los niños porque les permite conocerse por sí mismos y a la vez descubren su propia personalidad, como también logran estimular su cerebro ya que exploran y se relacionan con sus compañeros y de esta manera se convierten en personas independientes; A través de estos juegos los niños enriquecen su mente en su vida diaria que el niño realiza puede ser en el escuela y en su comunidad. (Fernández et al., 2015).

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños más pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego favorecen el juego, con la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el

fundamento de los programas de educación preescolar que el niño se desenvuelve con eficaces. (Unicef, 2018).

Bermejo y Blázquez (2016) el juego es como un elemento básico en la vida del niño. “Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica” (p.50) A través del juego, el niño aprende y se desarrolla de forma integral podemos considerar que juego para el niño es favorable para su desarrollo integral. Es por ello que los docentes deben ser considerar como importante recurso didácticos durante en sus sesiones de aprendizajes que realiza el profesor en sus actividades de enseñanzas.

Esteves et al., (2018) señalan que la importancia juego tradicional es el dominio corporal y la capacidad que domina las diferentes partes del cuerpo del niño, extremidades superior e inferior del cuerpo, realizando movimientos que el niño necesita para su mejor desarrollo sin ninguna dificultad: Por lo cual las actividades del movimiento son necesarias y mejoran su equilibrio y lateralidad de su cuerpo de una manera armónicas y precisa.

Sánchez (2018) menciona que el juego tradiciones es la actividad más importante para el desarrollo de los niños ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive. los juegos ayudan mucho a los niños porque les permite conocerse por sí mismos y a la vez descubren su propia personalidad, podemos decir que el juego es como un papel muy importante fundamental en el desarrollo integral de cada estudiante ya sea en la escuela o entorno familiar.

Fernandez et al., (2015) el juego es una actividad muy importante en el desarrollo del niño porque a través de esto puede interactuar con sus pares a su edad más aprovechada ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños más pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, con la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar que el niño se desenvuelve con eficaces.

2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales

En estos juegos son las acciones que se realizan y están sujetas a las habilidades de correr, saltar, lanzar, atrapar, brincar etc., por lo cual se manifiestan que los juegos tradicionales ayudan a mejorar la concentración del niño en sus aprendizajes.

Gomez (2013) nos manifiesta el juego son movimientos que representa un factor muy importante para el niño y unas de las condiciones es para su desarrollo físicos y mentales. El educador debe conocer que los juegos de movimientos tienen como características esenciales, que no requiere un largo tiempo de preparación, puede ser de corto breve tiempo determinado. (p.22).

2.2.1.4. 1.Juego de la ronda

El juego de la ronda, es uno de los juegos que se juegan en varias regiones e incluso en otros países, estos juegos son conocidos juegos populares con letra y canciones, por ejemplo, “jugando en el bosque el lobo te comerá” y hacer pregunta a los participantes que están en la ronda.

2.2.1.4. 2.Carrera de sacos

La carrera de sacos, es un juego que se participa cuando se realizan ferias como decimos en la comunidades o instituciones, son juegos de tipo grupal, y se participa de diferentes lugares de la región o país en especialmente en parte sierra-, se utiliza sacos de costales; por lo tanto, estos juegos es un esfuerzo físico que mejora el movimiento del niño como podemos decir que nuestros abuelos decían es un calentamiento para el cuerpo.

2.2.1.4. 3.Tumbas latas

Este juego es de punterías se puede jugar de varias maneras tumbar una torre de latas de esta manera, se arma una torre con latas pintadas siempre en cuando las latas deben estar decoradas, vacías para poder armar unas pirámides, para ello necesitamos una pelota pesada para poder tirar a las latas vacías que están formados de pirámides, estos juegos son muy importantes para mejorar el conocimiento del niño y la concentración coordinación y movimiento de su cuerpo.

2.2.1.4. 4. Atrapar la pelota

Consiste en formar dos hileras de niños o un círculo con una pelota, se debe lanzar de un extremo a otros tratando que no caiga la pelota al piso, esta actividad ayuda a los niños a desarrollar su motricidad de su cuerpo mediante movimiento de brazo, piernas y ojos.

2.2.1.4. 5. Juegos con los colores

Consiste en organizar equipos para jugar identificando cada equipo con un color, invitarles que caminan sobre las líneas de figuras geométricas dibujadas con el color que las identifican como equipos que ellos deciden, tratar de no salir del dibujo luego se les pedirá que salten o caminen por dibujo del color de cada equipo, este juego se puede realizar en los horarios de recreo o juegos libres.

2.2.1.5. Ventajas de los juegos tradicionales

Lavega (2011) señala que, en la educación infantil del niño constituye una de las etapas más importante para el desarrollo de los niños ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive. La aplicación de estos tradicionales tiene una ventaja de promover el desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto, el juego es la naturaleza social en la que el niño se desarrolla, gracias al desarrollo del juego va creciendo la imaginación y creatividad de los niños.

Sanchez (2018) menciona que el juego tradiciones es la actividad más importante para el desarrollo de los niños ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive.

También señala el juego generan un contexto imaginario, el cual les ayuda a mejorar su conducta llevándolos a manifestarse por medio de sus propias acciones y con esto despiertan su disposición de aprender a través de situaciones ficticias.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos tradicionales.

Se llega a dimensionar según Sanchez (2018) nos dice la aplicación de los juegos tiene un determinado rol en la etapa inicial por lo cual es fundamental tener en cuenta los procedimientos en el momento del juego que se de cumplir con la estructura que establece el MINEDU como la motivación, ejecución y al finalizar se llega a evaluar para una retroalimentación requerida.

2.2.1.7. La motivación

Es uno de los factores que genera la atención en niñas y niños en el nivel de Preescolar las maestras considera que la motivación es de suma importancia en desarrollar los procesos de enseñanza, ya que a través de ella se logra que las niñas y niños estén más dinámicos, despiertos, atentos y concentrados. Es por ello indica que las buenas relaciones entre maestras y estudiantes proporcionan una buena comunicación y motivación con los estudiantes. (Arranza, 2013).

2.2.1.8. La ejecución

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego y empiezan a desarrollar su idea, se tiene claro lo que se ejecutara teniendo en cuenta lo planeado, como así también se debe atender, organización del grupo de trabajo, organización del espacio en el aula y de los materiales que se van a utilizar. (Vazquez, 2013, p.23).

De organización: es decir cuando los niños se dividen o intercambias grupos de una manera libre puede ser en el aula o en el patio donde se encuentra para realizar las actividades.

De participación: es cuando el niño mejora su atención en el momento de participación de actividades que se realiza en el debido momento del juego.

Respetar las reglas del juego: Se sugiere al principio de iniciar el juego primeramente es hablar a los niños que tengan conocimiento que no se lastimen en el momento que se realizara el juego, por ejemplo, no empujarse esperar turno y no se debe hacer trampas en momentos de juegos.

2.2.1.9. La evaluación

Lavilla (2011) nos dice la evaluación es aplicación de juegos que se va ejecutar con los niños promoviendo el diálogo el respeto en diferentes opiniones de ambos grupos haciendo cumplir los acuerdos de reglas como así se manifiesta si se desarrollaron lo que se quiere lograr, es decir cumplir los acuerdos de todas las actividades durante los juegos realizados. (p.34).

2.2.2. Variable motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la motricidad gruesa.

Ruiz y Ruiz (2017) considera que “conjuntos de movimientos combinan varias acciones, aunque los resultados no se logran de forma inmediatas, se obtendrán la medida que el niño y niñas adapten a las nuevas posiciones.” (p 32).

Por otra parte, la motricidad gruesa considera las habilidades del niño con sus movimientos, va adquiriendo moverse armoniosamente los músculos de su cuerpo general, de poco a poco, va manteniendo el equilibrio la cabeza, troncos y extremidades, para que el niño pueda sentar, gatear de una buena postura. (Mendoza, 2017).

De manera que la motricidad gruesa está relacionada no solo con el conocimiento de las partes que conforman su cuerpo, sino en la utilización de cuerpo, los músculos grandes que conforman y generan movimiento, con coordinación, lateralidad, fuerza, entre otros. Por lo que la docente de aula como parte de las actividades de conocimiento del funcionamiento de cuerpo y músculos por parte de los niños y niñas, debe seleccionar las actividades más adecuadas en donde se puede fortalecer la motricidad gruesa.

Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principales medio que el niño emplea para expresar sus deseos, sensación y emociones, como también para conocer y abrirse en el mundo que los rodean del contexto donde vive, por lo cual de esta manera, el bebé va realizando sucesivamente las primeras posturas que el niño inicia de cómo realizar las actividades de boca arriba y de boca abajo, sentándose, arrodillándose y pararse hasta alcanzar el desplazamientos movimiento que el niño necesita para su mejor desarrollo de su cuerpo. (MINEDU 2016).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa.

a). Teoría cognoscitiva Jean Piaget

Según Piaget (1956) como se citó en Ángeles, 2016), esta teoría afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño o niña. Por tanto, en los primeros años de la educación del niño hasta los siete años aproximadamente. A través de las actividades los niños logran generar sus propios aprendizajes, pueden pensar, crear y resolver problemas, es por ello que el desarrollo de la razón de ellos está basado en las acciones motrices que realizan desde que nacen. Por lo que es necesario que el niño o niña realice actividades motrices, experiencias o vivencias con los objetos, o seres que conforman su contexto, le permite explorar, indagar y ello permitirá mejorar el desarrollo de la inteligencia.

b. Teorías Socio-Constructivista según Vygotsky

Para Vygotsky, el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolla, así mismo de manera que el ser humano es eminentemente social, y los

movimientos que realiza esta en directa relación con la interacción social y dentro de su contexto cultural, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria no nace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre. (Linares, 2008, p.22).

c. Teoría del movimiento de Henry Wallon

De acuerdo a Wallon (1954) menciona que el movimiento y de la función tónica juego un rol relevante en el desarrollo infantil, el niño se construye a sí mismo a partir del movimientos o sea, que el desarrollo del niño va del acto al pensamiento, lo concreto a lo abstractos de la acción a la representación de lo corporal a lo cognitivo. Por lo que el movimiento es parte del mismo niño, como un medio de satisfacer sus necesidades, estos se van mejorando como producto de la maduración que van alcanzando.

2.2.2.3. Importancia de la motricidad gruesa

Según Esteves (2018) señala que la importancia de la motricidad del dominio corporal es la capacidad que domina las diferentes partes del cuerpo del niño, extremidades superior e inferior del cuerpo, realizando movimientos que el niño necesita para su mejor desarrollo sin ninguna dificultad: Por lo cual las actividades del movimiento son necesarias y mejoran su equilibrio y lateralidad de su cuerpo de una manera armónicas y precisa.

Monge et al., (2019) nos manifiesta “el juego mejora no sólo la función, sino también la estructura del cerebro y promueve lo que se ha denominado la función ejecutiva el proceso de aprendizaje (pag.32) Así también, el juego es la actividad más importante para el desarrollo de los niños ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive, el juego, es como un medio educativo, porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños más pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, con la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar que el niño se desenvuelve con eficaces. (Unicef, 2018).

Asimismo, está relacionado con una sincronización de movimientos, que hace que el niño o niña puede superar las dificultades que los objetos y el espacio o el terreno impongan; haciendo que los movimientos corporales que realice los puede realizar de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades, que poder estar relacionadas con las lesiones como consecuencia.

2.2.2.4. Factores que influyen en la motricidad gruesa.

Se considera los siguientes factores:

a). Tonicidad

Constante et al., (2017) menciona que la tonicidad es la fortaleza física que le permite al niño cierta facilidad de movimiento de todo el cuerpo donde el niño va tener mejor desplazamiento para su mejor actividad.

De manera que está referido al estado de manera permanente de contracción parcial, pasiva o continua que pueden realizarse con los músculos, en el estado de reposo, deben estar relacionados con los impulsos nerviosos, y requiere de ejercicios físicos.

b). Equilibrio

Constante et al., (2017) manifiesta son las habilidades motrices equilibrio que juega un papel muy importante del control corporal que hace referencia a la capacidad de mantenerse erguido en el caso de caminar o de mantener una línea directa.

Por lo que está relacionada con el mantenimiento del cuerpo en una determinada posición, esta puede presentarse en movimiento o en una situación estática. Por lo que es necesario cuando se desplazan, cuando juegan o sujetan algo.

c). Noción del cuerpo

Constante et al., (2017) nos dice las nociones del cuerpo son las primeras formas de conocimientos en el desarrollo evolutivo del niño permite reconocer su cuerpo y las funciones motrices, la lateralidad y el equilibrio, que garantiza la parte emocional del niño.

Es el conocimiento de la estructura de conformación del cuerpo humano, no solo los huesos, los músculos, las articulaciones, las funciones de los músculos, su ubicación; de manera que puede hacer ejercicios de mejoramiento de fuerza o resistencia.

2.2.2.5. Factores actividades que desarrollo la motricidad gruesa

Mendoza (2017) considera “actividades como armar rompecabezas es una actividad que mejora su conocimiento cortar revistas, periódicos forma de un cuerpo humanos de ocho a seis piezas, usar las latas vacías para armar pirámides” (p. 45).

Estas actividades son muy necesarias para controlar y mejorar el desplazamiento del niño que le ayudara a mejorar la coordinación y movimiento del cuerpo. Una recomendación, primero el niño tiene que empezar jugar con un objeto liviano, puede ser globos de aires y así puede empezar con objetos pesados para no lastimar el niño.

Estirarse para coger un objeto; Cuelga un juguete pequeño de colorines por encima de una puerta o de una lámpara, asegurando de que el objeto esté a una altura donde el niño lo alcance fácilmente, repite el proceso varias veces recuerda que después de cada actividad.

Así como, recogiendo juguetes del suelo sujétalo continuamente si fuese necesario y guíalo a inclinarse sobre la cintura para recoger el juguete. Repite el procedimiento varias veces hasta que pueda agacharse sin ayuda y sin perder el equilibrio. Cuando el niño esté seguro de su equilibrio mientras recoge el juguete, esparce un buen número de pequeños objetos alrededor de la habitación.

En la primera infancia es muy importante realizar actividades que estimulan el cuerpo del niño, como cambiar las posiciones, lo que permitirá moverse controlando sus músculos. Por ello son las habilidades que el niño va logrando moverse los músculos del cuerpo, que el niño puede mantenerse el equilibrio de la cabeza tronco y extremidades con la finalidad de sentarse gatear y desplazarse sin ninguna dificultad. (Mendoza, 2017).

2.2.2.6. Características de la motricidad gruesa.

El dominio corporal: Es la capacidad de controlar las diferentes partes del cuerpo y de movilizarlas a voluntad para realizar alguna actividad que permita a los niños con desplazamiento y movimientos que puede mejorar en el desarrollo coordinación de su cuerpo general (Ruiz y Ruiz, 2017).

Por lo que está relacionado con una capacidad que deben mostrar los niños y niñas de poder tener un dominio las distintas partes que conforman su cuerpo, deben realizar

movimientos coordinados, sincronizados, tanto en su desplazamiento que realizan, así como en el juego y actividades grupales de construcción de aprendizajes.

La experiencia el tiempo está ligada al espacio los ritmos vitales y secuencias habituales a las que se somete al niño desde bien pequeño y cobra importancia en este proceso de desarrollo, que tanto para verbalizar como para escribir las palabras se precisa de organización del tiempo, de secuencias, de ritmos, de sonidos y de silencios (Ruiz y Ruiz, 2017).

Llegados a este punto muy importantes podemos decir o considerar que el cuerpo es un instrumento que puede hacer vivibles temporales a través de su capacidad rítmicas motrices que desempeña un rol muy importante para mejorar el autismo en los niños que causan con problemas en el aprendizaje, y ayuda controlar mediante estas actividades a mejorar el conocimiento que el niño necesita para su mejor rendimiento. (Castañer, 2013).

En esta etapa el niño es capaz de imaginar, aparecen juegos simbólicos, donde el niño representa roles, tiene mucho interés en los objetos que le rodean, animales, personas es el momento de la curiosidad, la imitación, el animismo de la fantasía, es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje (Ruiz y Ruiz, 2017).

Bermejo y Blázquez (2016) nos manifiesta que “el juego es un elemento básico en la vida del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma integral”. Por la trascendencia del juego para el niño, los docentes deben emplearlo como un importante recurso didáctico durante sus sesiones de aprendizaje. En el caso específico del desarrollo de la motricidad gruesa, el juego crea las condiciones más favorables para su desarrollo.

Conocimientos de los objetos. - Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, aula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas. (Alvear, 2013).

De manera que los juego va ayudar al niño o niña, pueda comprender como es su contexto, cómo debe actuar o participar en él, podrá descubrir los elementos que conforman, el

rol de transformación que deben asumir, poder asimilar que existen normas o reglas que van regular, o pueden tomar en cuenta para mantenerse con una vida saludable.

2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad gruesa.

Las dimensiones de una motricidad gruesa se seleccionaron según Ruiz y Ruiz (2017) quien manifiesta que el niño antes de 6 años debe tener el dominio de su cuerpo, conocer las lateralidades, tener el equilibrio al pararse y caminar.

2.2.2.8. Control del cuerpo

El control del cuerpo, son movimiento regulados controlados y coordinados donde el niño tiene mayor confianza y seguridad en sí mismo, superando todas las dificultades que tenía en sus primeros años de vida, debido a la madurez neurológica que va logrando con la edad que evoluciona el niño. (Ruiz y Ruiz, 2017).

Caminar: Señala es la capacidad que permite dominar a voluntad los elementos que forman el cuerpo, como extremidades superiores e inferiores, también permite el desplazamiento, y sobre todo la coordinación de las acciones motriz, para superar problemas como la rigidez y los movimientos bruscos. Podemos decir entonces caminar es una capacidad del ser humano, que permite lograr desplazamientos realizando giros, y otros movimientos con efectividad.

Saltar: El niño debe dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies por separados tomando impulsos de pasar un lugar a otro lugar en una actividad determinada. Es por ello la actividad motricidad mejora el aprendizaje y el control del cuerpo del niño.

Correr: Son acciones que involucra a todo el cuerpo cada ser humano corre con diferentes maneras en conjunto como cambiar de derecha a izquierda y viceversa, ir rápido, lento, detenerse, en una actividad secuencia determinada.

2.2.2.9. Lateralidad

Reconoce las direcciones de sus movimientos, la lateralidad es un elemento necesario para ubicarse, orientarse donde se desplace de acuerdo actividad que realiza el niño en un tiempo determinado.

Según Constante et al., (2017) también nos afirma es un elemento necesario para que se desplace de acuerdo la actividad que el niño va realizar de usar su mitad de su cuerpo, conforme crece el niño va diferenciando izquierda y derecha, hasta los siete años; debe ser reforzado, a

través de la estimulación de su lado lateral predominante, sin que ellos representen alguna dificultad en su desarrollo integral.

Por lo que la lateralidad es muy importante, pues el niño llega a identificar, diferenciar y asumir en uso de su corporeidad en las diferentes actividades, sin sufrir discriminaciones, propias de la cultura.

A su vez, la lateralidad es fundamentalmente una función que se relaciona con la información sensorial y en el control de las acciones que se realizan mediante actividades pertinentes. (Castañer, 2013).

2.2.2.10. Equilibrio

Tapia et al., (2015) nos afirma el equilibrio es la capacidad de mantener una estabilidad desarrollada de diversos trabajos o juegos mediante una relación entre el cuerpo que abarca el control postural manteniendo la estabilidad de pie sin caerse por lo cual el equilibrio es como un paso esencial del desarrollo motor del niño, que es una clave para todas las acciones coordinadas que se emplea durante la actividad realizada permanente.

Aquel desplazamiento es relevante en la persona cuando empieza a aumentar su motricidad durante que va desarrollando va ejerciendo y reforzando sus desplazamientos, el estar en continuo desplazamiento hace de que el individuo ejercite la motricidad de tal modo es indispensable iniciar a extender desde muy niño para que más adelante no tener ningún obstáculo en cuanto al desplazamiento del cuerpo. Es así que permite un gran nivel en la acción de su vida diaria y la posibilidad de seleccionar cómo y con quién hacer, en interacción con el mundo natural y social que le rodea ampliando sus interrelaciones. (Unicef, 2018).

2.2.3. Relación entre variables

2.2.3.1. Juegos tradicionales y motricidad gruesa.

El juego tradicional, es aquel que se encuentra antiguo a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, de generación en generación. donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura. Así mismo es una actividad esencial en el ser humano, permite explorar y conocer de manera significativamente en el mundo que lo rodea.

Sánchez (2018) menciona que el juego tradiciones es la actividad más importante para el desarrollo de los niños ya que les permite relacionarse con las demás personas en el contexto donde vive, porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional del niño, así mismo.

Por otra parte, la motricidad gruesa es considerada como, habilidades que el niño con sus movimientos va adquiriendo moverse armoniosamente los músculos del cuerpo general de poco a poco, va mantener el equilibrio de la cabeza, del troncos y extremidades. (Mendoza, 2017).

De manera que la motricidad gruesa está relacionada no solo con el conocimiento de las partes que conforman su cuerpo, sino en la utilización de ese cuerpo, los músculos grandes que conforman ese cuerpo que generan movimiento, con coordinación, lateralidad, fuerza, entre otros.

2.1.3.2. Definición de términos

- **Tradicional:** Desde punto de vista pertenece a la tradición normas costumbres del pasado que transmite de generación a generación de los antepasados y además se practica con frecuencias de juegos en una zona determinado. (Saco et al., 2001).
- **Motricidad:** Desde punta de vista es relativo a los movimientos del cuerpo general saltar, correr y caminar. es decir, que ejerce el control de su cuerpo, superando todas las dificultades que tenía en sus primeros años de vida, debido a la madurez. (Ruiz y Ruiz (2017).
- **Lateralidad:** Son usos de órganos reconoce las direcciones de sus movimientos de lados derecho e izquierdo para ubicarse y orientarse donde se desplace de acuerdo actividad que realiza el niño en un tiempo determinado. (Méndez, 2010).
- **Dominio:** Desde punto de vista es la capacidad de controlar partes del cuerpo y de movilizarlas de alguna actividad motriz que permita al niño su desplazamiento que ayudan mejorar su coordinación. (Ruiz y Ruiz 2017).

2.3. Hipótesis

2.3. 1. Hipótesis General

Hi: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Ho: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

2.3. 2. Hipótesis Específicas

Hi1: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Ho1: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Hi2: Los juegos tradiciones mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Ho2: Los juegos tradiciones no mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Hi3: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Ho3: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel de la investigación

El nivel de la investigación fue de naturaleza explicativa, según Hernández et al., (2014) nos dice las tesis explicativas establecen hipótesis que se pueden verificar empíricamente, que constituyen el núcleo de su encuadre teórico, antes de las mediciones. Es así, que se contó con nivel explicativo porque se manipulo la variable independiente.

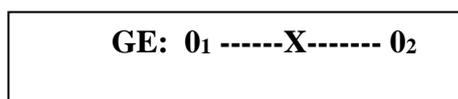
3.2. Tipo de la investigación.

El Tipo de estudio de investigación que se utilizó fue cuantitativo, es aquella que permitió la recolección y análisis de datos de las variables del estudio, para examinar datos de manera científica, o específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. (Hernández et al., 2014).

3.3. Diseño de la investigación.

El desarrollo de esta investigación corresponde al diseño pre experimental con pre test y pos test. Este diseño involucra la aplicación de una prueba antes de realizar un estímulo al grupo en estudio, y luego medir una o más variables después de la aplicación del estímulo en un determinado tiempo. (Sánchez et al., (2018).

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Donde:

GE = Grupo experimental (Muestra)

O1 = Observación de inicio (Pre Test)

X = Intervención pedagógica (Juegos tradicionales)

O2 = Observación final (Post Test).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Según Espinoza (2016) nos dice es el conjunto de toda la población que concuerdan con una serie de especificaciones de todos los elementos que los componen. La población estuvo conformada por las secciones ositos y estrellitas haciendo un total de 29 niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Pitágoras, del distrito de San Juan de Lurigancho, como referencia, por lado de penal de Lurigancho, por el lado derecho se encuentra el mercado “Modelo San Gabriel” Por lado izquierda se encuentra la hacienda del metro entre el Ave. Jorge Basadre –San Rosa. Asimismo, es de categoría escolarizado, cuenta con turno continuo las mañanas. El director Ing., Helmer Paredes Pérez, asume cargo de la Dirección, y de la docente Judith Acosta Genovez con el aula de 4 años de la institución educativa Pitágoras.

Tabla 1

Distribución de la población de los estudiantes de 4 años de educación inicial.

NIVEL	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Inicial	Ositos	9	6	15
Inicial	Estrellitas	10	4	14
TOTAL		19	10	29

Nota. Nómina de matrícula, según la sección de niños de la institución educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho Lima, 2021.

3.4.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por niños de cuatro años de la sección ositos que hacen un total de 15 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Pitágoras, del distrito de San Juan de Lurigancho.

Según Hernandez et al., (2014) definió que es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectó datos, y que tienen que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativos de la población del estudio de la investigación.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes de 4 años de educación inicial

NIVEL	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Inicial	ositos	9	6	15
TOTAL		9	6	15

Nota. Nómina de matrícula, según la sección de niños de la institución educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho Lima, 2021.

4.4.3. Técnica de muestreo

El muestreo para la investigación que se realizó fue no probabilístico por conveniencia porque no se utilizó procedimientos estadísticos para su selección, sino fue una decisión propia del investigador, es decir los elementos de la muestra se seleccionan bajo criterio del investigador en función de los objetivos establecidos. (Hernandez et al.,2014).

3.5. Variables Definición y operacionalización

Variable independiente

Según Lavega (2003) lo define que el juego popular tradicional como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación y además se practica con frecuencias y se trata de juegos representativo en una zona determinado.

Así mismo el juego tradicional, es aquel que se encuentra antiguo a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, de generación en generación. donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura.

Variable dependiente

La motricidad gruesa considera las habilidades el niño con sus movimientos, va adquiriendo moverse muy armoniosamente los músculos de su cuerpo general, de poco a poco,

va mantener el equilibrio la cabeza, troncos y extremidades, para el niño pueda sentar, gatear de una buena postura. (Mendoza, 2017).

De manera que la motricidad gruesa está relacionada no solo con el conocimiento de las partes que conforman su cuerpo, sino en la utilización de ese cuerpo, los músculos grandes que conforman ese cuerpo que generan movimiento, con coordinación, lateralidad, fuerza, entre otros.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacionalización.	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición.	Categoría o valoración
Juegos tradicionales V.I	Lavega (2003) define, que el juego popular - tradicional como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, se practica con frecuencia y constituyen juegos representativos en una zona determinado.	Los juegos se realizaron mediante la aplicación de actividades en los niños de cuatro años. Todos los niños desarrollaron su creatividad y su relación social en su entorno a través del juego permanente en la casa y escuela con sus compañeros.	Motivación	Comunicación Atención Estimulación Interés de aprender.	Ordinal	Logro esperado En proceso Inicio
			Ejecución	Organización Participación Reglas de juegos		
			Evaluación	Se evalúa los resultados de aplicación de juegos tradicionales.		
Motricidad gruesa V.D	Mendoza (2017) la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para moverse los músculos del cuerpo de	Los niños de cuatro años desarrollaron de forma progresiva la coordinación de su motricidad gruesa Para su desarrollo integral	Control del Cuerpo	Caminar Saltar Correr		
			Lateralidad	Ubicación Orientación hacia uso del lado derecho o izquierdo		

modo poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad.	Equilibrio	Doble orientación	Control Postural Locomoción
--	------------	-------------------	-----------------------------

3.6. Técnica e instrumentos de recolección de información.

Esta investigación con la finalidad de lograr los objetivos planteados en la muestra establecida, considero como técnica la observación y como instrumento Guía de observación.

3.6.1. Técnicas de recolección de datos

El presente estudio tuvo como técnica la observación, según Castellanos (2017) nos menciona que es una técnica de investigación que consisten en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, con el objetivo de obtener información necesarias para una investigación del estudio.

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

Hurtado (2008) nos manifiesta es un instrumento de registros que evalúan desempeños, que permite al docente observar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral, así también, es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

Guía de observación: Así mismo el instrumento según Rojas (2002) menciona que, “Una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación” (p. 61).

Tal es así, que el instrumento de esta investigación es una guía de observación dirigidos a los niños en un pre test y post test que conforman 3 dimensiones cada una con 10 ítems lo que hace un total de 30 ítems y con los valores de categorías fueron; En Inicio =1 En proceso=2 Logro esperado = 3.

Los baremos para la tabulación de datos fueron:

Niveles	Variable Baremo	Dimensiones Baremo
Logro esperado	(71 - 90)	(25 - 30)
En proceso	(51 - 70)	(18 – 24)
En inicio	(30 – 50)	(10 – 17)

3.6.3. Validez del instrumento

La validez según Hernandez et al., (2014) se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir señala que la validez, se determina antes de aplicar el instrumento.

Mediante el proceso de la validación se realizó mediante un análisis por juicio de expertos de educación, para determinar si el instrumento es aplicable para medir la variable de la investigación lo que permitió concluir que el instrumento presento una validez de contenido bastante bueno de cada uno de los ítems del instrumento realizado, quienes ellos lo evaluaron y luego validaron para conocer su veracidad.

Tabla 4

Validación de los instrumentos por juicio de experto.

Apellidos y nombres	Grado académico	Resultado de Validez
Lic. Luisa Milagros Ascue Mendoza	Educación Inicial	Aplicable
Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez	Investigación y Docencia	Aplicable
Dr. Timoteo Amado Padilla Montes	Docente de investigación	Aplicable
Total tres expertos		Aplicable

Nota: Relación de docente según grado académico

3.6.4. Confiabilidad del instrumento

En esta investigación se utilizó el instrumento en una prueba de piloto, conformando por 10 niños de otra institución educativa de inicial de (cuatro años) con las mismas características, para conocer la confiabilidad se utilizó el coeficiente el Alfa de Crombach, donde se obtuvo el valor de **0.8894**, lo cual evidencio que el instrumento es confiable, para realizar la toma y relección de datos. (Hernandez et al., 2014).

Tabla 5

Coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach.

a (Alfa)=	0.8894
k (número de ítems) =	30
Vi (Varianza de cada ítem)=	12.789
Vt (Varianza Total)=	91.167

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

Se pudo observar que el coeficiente de Alfa de Crombach según tabla 5 que el instrumento constituido por 30 ítems para los estudiantes de la variable dependiente motricidad gruesa fue confiable-

3.7. Método de análisis de datos

Para el análisis de los resultados de los datos obtenidos con los permisos respectivos en la institución Pitágoras – Lima, se procedió a su aplicación a la muestra de los niños de 4 años, los datos fueron ingresado a través de un base de datos de Excel 2018, donde se procesó los porcentajes para luego elaborar los gráficos y tablas de frecuencias y con sus respectivas interpretaciones

Se empleó estadística inferencial realizado de acuerdo a los objetivos de la investigación. Así mimo para demostrar la veracidad de la hipótesis de la investigación se empleó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk nos llevó a determinar la aplicación de una estadística no

paramétrica, siendo esta la Prueba de Wilcoxon de muestras emparejadas para determinar el nivel de la significancia entre el pretest y post test a través del programa informático SPSS.

Para evaluar a los estudiantes se consideró la escala de calificación, según RVM _N.00094- 2020 del currículo nacional del Ministerio de Educación, en todas las modalidades; se optó por la categoría A (logro esperado), B (En proceso), C (En Inicio). Pero la categoría AD (logro destacado), se considera este criterio en una calificación anual, cuando el niño alcanza desarrollar todas las competencias. Por ello la presente investigación solo se destaca tres escalas de calificación-, inicio proceso y logro esperado.(MINEDU, 2020).

Tabla 6

Nivel de logro establecido por el Ministerio de Educación

NIVEL DE LOGRO	
Escala	Descripción
	Logro destacado
AD	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior que va más allá del nivel esperado respecto a la competencia.
	Logro esperado
A	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia.
	En Proceso
B	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia.
	En Inicio
C	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo con el nivel esperado.

Nota. Escala de Calificación de los Aprendizajes en EBR nivel Educación Inicial RVM _N.00094 Minedu 2020.

3.7.1. Procedimiento

- a.- En primer lugar, se hizo los tramites solicitando el permiso al director Elmer Paredes Pérez, día 18 de marzo del año 2022, para la aplicación día 28 de marzo.
- b.- Así mismo se coordinó con el docente del aula, Erika Milagros Agurto de la Cruz, para la aplicación del instrumento denominado “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa Pitágoras san Juan de Lurigancho, el día 28 de marzo 2022.
- c.- Luego de ello se realizó el consentimiento informado con los padres de familias, sobre la recolección de datos que fueron relacionados con el tema de investigación que lleva de título: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa Pitágoras, san juan de Lurigancho, provincia y región lima- 2022.”
- d.- Posteriormente se hizo la aplicación del instrumento el día 28 de marzo confirmada con la maestra por 15 niños y niñas de 4 años, para ello se realizó junto con el apoyo del docente del aula, observando a cada niña según su evaluación se ha considerado los ítems.
- e.-Al finalizar la aplicación del instrumento los datos que se han obtenidos fueron procesados para obtención del resultado

3.8 Aspecto éticos

La presente investigación estuvo fundamentado por el código de ética correspondiente versión 5 a ULADECH (2022) donde se consideró los siguientes principios éticos establecidos de 22 de agosto del 2022.

Principios protección de la persona: Se brindó el respaldo respectivo a los datos personales obtenido de cada niños y niñas con la finalidad de conservar el anonimato durante la investigación. Así como la confidencialidad para la protección de sus derechos humanos fundamentales.

Principios de libre participación y derecho a estar informado: Se respetó este principio al momento de obtener el consentimiento firmado por los Padres de familias, a quienes se les explico el propósito de la investigación accediendo libremente.

Principios beneficencia no maleficencia: Durante el desarrollo de la investigación, se declara el cuidado en todo momento, para disminuir posibles efectos adversos y maximizar los beneficios de los participantes o involucrados en la investigación científica.

Principios Justicia: En el desarrollo de la investigación se brindó un trato justo e igualitario a cada niño participante, de la misma forma con cada padre de familia, brindándoles toda la información de los resultados obtenidos, en el momento que ellos lo pudieran requerir.

Principios Integridad científica. Con este principio, se buscó en todo momento la veracidad de los resultados obtenidos en la investigación, haciendo práctica los principios deontológicos de nuestra carrera profesional. Los resultados fueron verídicos, se respetó cada uno de los procesos y métodos del estudio, evitando el engaño ni alterando algún dato en la búsqueda de nuestro propio beneficio, sino que se mostró tal y cual fue el resultado, para que no pueda afectar de alguna manera a cualquiera de los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Finalmente se llega a presentar los resultados en tablas y en sus respectivas figuras de la siguiente manera haciendo uso del Excel y SPSS para dar respuesta al objetivo general.

4.1.1. Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test.

Tabla 7

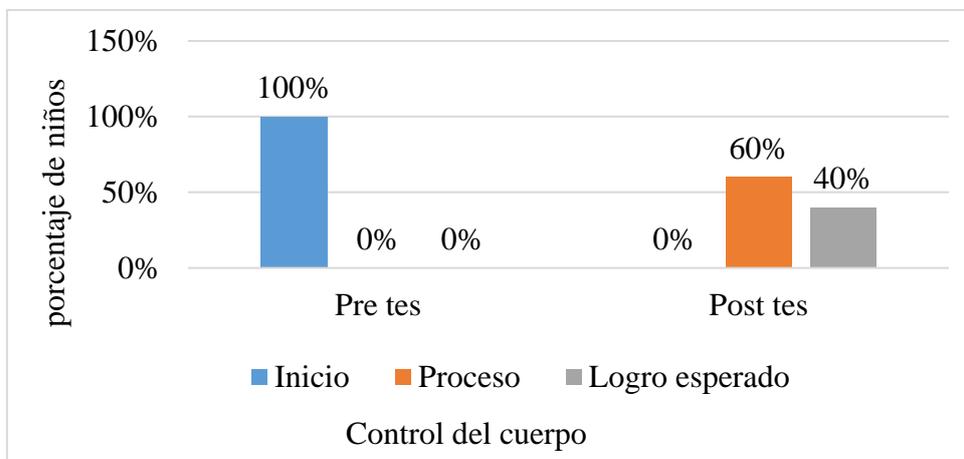
Control del cuerpo en pre test y post test.

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	6	40%
En Proceso	0	0%	9	60%
En Inicio	15	100%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Representa a la evaluación de una prueba antes y después de aplicar la estrategia, fi significa el número de estudiantes % representa el porcentaje de los estudiantes que fueron evaluados el 28 de marzo, 2020.

Figura 1

Control del cuerpo en niños de cuatro años en pre test y post test.



Nota. Representación de barras en porcentajes según el control del cuerpo

Según la tabla 7 y en la figura 1 se observa que los niños de cuatro años desarrollan el control de su cuerpo, según datos de pre test el 100% de niños se encuentran en el nivel inicio, mientras en el post test el 60% de niños alcanzaron el nivel Proceso. Concluyendo que en pre test el total de niños están en el nivel inicio y en el post test un mayor porcentaje alcanzó en nivel proceso, mejorando su condición inicial; además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

4.1.2. Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 en pre test y post test.

Tabla 8

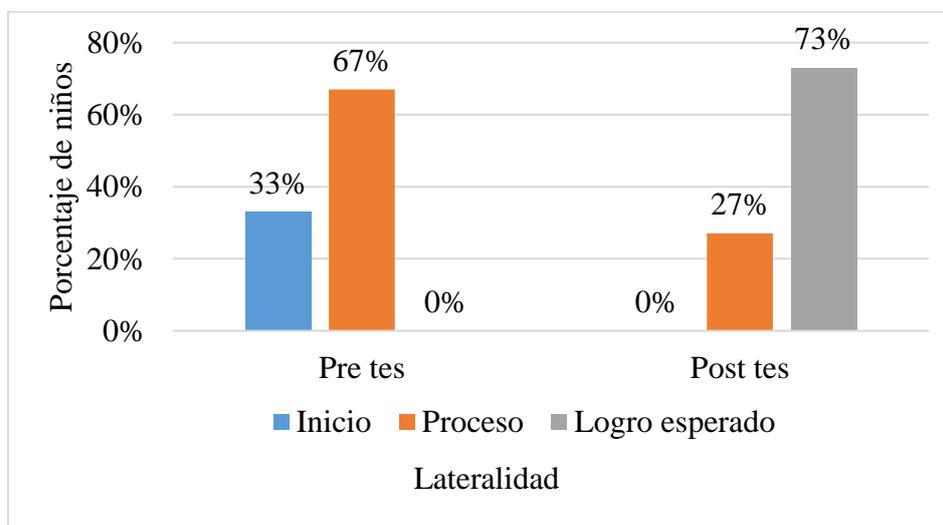
La lateralidad en niños de cuatro años en pre test y post test.

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	11	73%
En Proceso	10	67%	4	27%
En Inicio	5	33%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Representa a la evaluación de una prueba antes y después de aplicar la estrategia, fi significa el número de estudiantes % representa el porcentaje de los estudiantes que fueron evaluados el 28 de marzo, 2022.

Figura 2

La lateralidad en niños de cuatro años en pre test y post test.



Nota. Representación de barras en porcentajes según la lateralidad.

Según la tabla 8 y figura 2 los datos hallado sobre la lateralidad, indican que en el pre test el 67% de niños se encuentran en el nivel proceso y en el post test el 73% de niños alcanzaron el nivel logro esperado. Se concluye que en el pre test la mayoría se ubica en el nivel proceso y en el post test la mayoría de niños alcanzaron el nivel logro esperado; lo que muestra que los niños han logrado superar sus limitaciones iniciales y pueden identificar su lado derecho, izquierdo, hacer uso de las manos y los pies de manera adecuada. Además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

4.1.3. Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 en pre test y post test.

Tabla 9

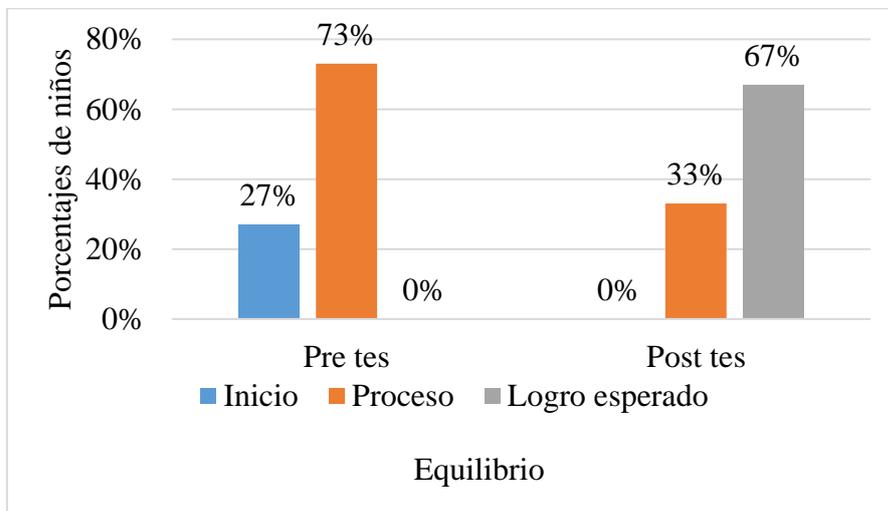
El equilibrio en niños de cuatro años en pre test y en post test.

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	10	67%
Proceso	11	73%	5	33%
Inicio	4	27%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Representa a la evaluación de una prueba antes y el después de aplicar la estrategia, fi significa el número de estudiantes, % representa el porcentaje de estudiantes que fueron evaluados, el 28 de marzo, 2022.

Figura 3

El equilibrio en niños de cuatro años en pre test y en post test.



Nota. Representación de barras en porcentajes según el equilibrio.

Según la tabla 9 y figura 3 se observa datos respecto al equilibrio, indica que en pre test el 73% de niños se encuentran en el nivel proceso; mientras que en el post test el 67% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Se concluye que los niños alcanzaron un logro favorable en su desarrollo de motricidad gruesa, por lo que evidencian haber superado sus limitaciones iniciales y pueden desplazarse sorteando obstáculos, pararse en solo pie, caminar sobre una línea trazada; además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,002 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

4.1.4. Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante pre test y post test.

Tabla 10

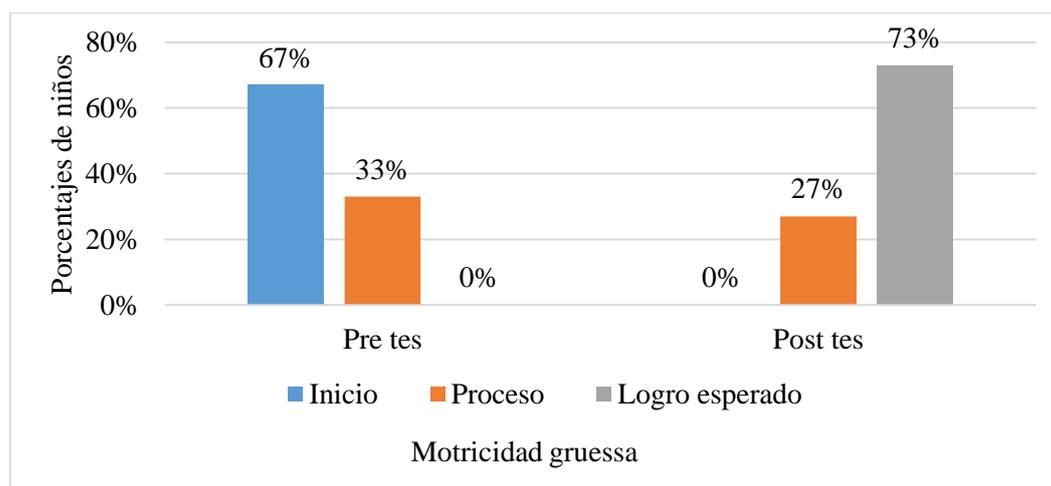
La motricidad gruesa en niños de cuatro años en pre test y en post test.

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	11	73%
Proceso	5	33%	4	27%
Inicio	10	67%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Representa a la evaluación de una prueba antes y el después de aplicar la estrategia fi significa el número de estudiantes, % representa porcentaje de estudiantes que fueron evaluados, el 28 de marzo, 2022.

Figura 4

La motricidad gruesa en niños de cuatro años en pre test y en post test.



Nota. Representación de barras en porcentajes según la motricidad gruesa.

Según la tabla 10 y figura 4 se observa datos respecto a la motricidad gruesa, indica que en pre test el 67% de niños se encuentran en el nivel inicio; mientras en el post test el 73% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Por lo tanto, se concluye que los niños de cuatro años tienen un logro favorable sobre su desarrollo de motricidad gruesa; mejorando sus limitaciones iniciales y sus habilidades del control del cuerpo, lateralidad y de equilibrio; además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna, indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años. De la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

4.1.5. Contraste inferencial

Prueba de normalidad

Alternativas para realizar la prueba de normalidad para hacer el uso de estadísticos.

H₀: Sí la significancia es > 0.05 los datos son normales y, son paramétricas.

H₁: Sí la significancia es < 0.05 los datos no son normales y, son no paramétricas.

Tabla 11

Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,419	15	,000	,603	15	,000
Post Test	,453	15	,000	,561	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Base de datos SPSS.

En conclusión, se tienen en cuenta los datos del Shapiro Wilk por la muestra que fue de 15 siendo menor de 50, entonces en este resultado se evidencia los datos de la

significancia es 0,000 y es $< 0,05$. Entonces se hace mención que los datos que se distribuyeron fueron no paramétricos por lo cual se hará el uso del estadístico de Wilcoxon para las hipótesis.

Resultados de hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

HO: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Tabla 12

Prueba de hipótesis general.

Estadísticos de prueba^a	
	Post test motricidad gruesa – Pre test motricidad gruesa
Z	-3,520 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Base de datos SPSS.

En conclusión, se observa en el contraste de cuadros sobre resultados en nivel de la razón es de -3,520^b y la significancia es de 0,000 dando el valor menor a 0,05. Con este dato se llega a aceptar que: **Hi:** Los juegos tradicionales mejoran significativamente la

motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Hipótesis específica 1:

H_{i1}: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

H₀₁: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Precisiones para tomar una decisión son, el valor de significancia debe ser menor a 0.05, entonces se llega a aceptar a la hipótesis **H_{i1}** y se opta por rechazar a la hipótesis nula **H₀₁**.

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica uno.

Estadísticos de prueba^a	
	Post test control de cuerpo – Pre test control de cuerpo.
Z	-3,520 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Base de datos SPSS.

En conclusión, se observa en el contraste de cuadros sobre resultados en nivel de la razón es de $-3,557^b$ y la significancia es de $0,000$ dando el valor menor a $0,05$. Con este dato se llega a aceptar que: **H₁₂**: Los juegos tradiciones mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Hipótesis específica 2:

H₁₂: Los juegos tradiciones mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

H₀₂: Los juegos tradiciones no mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Precisiones para tomar una decisión son, el valor de significancia debe ser menor a 0.05 , entonces se llega a aceptar a la hipótesis **H₁₂** y se opta por rechazar a la hipótesis nula **H₀₂**.

Tabla 14

Prueba de hipótesis específica dos.

Estadísticos de prueba^a	
	Post test lateralidad – Pre test lateralidad.
Z	$-3,557^b$
Sig. asintótica(bilateral)	$,000$

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Base de datos SPSS.

En conclusión, se observa en el contraste de cuadros sobre resultados en nivel de la razón es de $-3,557^b$ y la significancia es de 0,000 dando el valor menor a 0,05. Con este dato se llega a aceptar que: **H₁₂**: Los juegos tradiciones mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Hipótesis específica 3:

H₁₃: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

H₀₃: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

Nivel de significancia $\alpha = 0,05$

Precisiones para tomar una decisión son, el valor de significancia debe ser menor a 0.05, entonces se llega a aceptar a la hipótesis **H₁₃** y se opta por rechazar a la hipótesis nula **H₀₃**.

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica tres.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post test equilibrio – Pre test equilibrio.
Z	-3,071 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Base de datos SPSS.

En conclusión, se observa en el contraste de cuadros sobre resultados en nivel de la razón es de $-3,071^b$ y la significancia es de $0,002$ dando el valor menor a $0,05$. Con este dato se llega a aceptar que: **H₃**: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

DISCUSION

4.2. Análisis de Resultados

En relación al objetivo general de la investigación: **Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.** De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 10 y figura 4, se observa datos respecto a la motricidad gruesa, indica que en pre test el 67% de niños se encuentran en el nivel inicio; mientras en el post test el 73% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Por lo tanto, se concluye que los niños de cuatro años tienen un logro favorable sobre su desarrollo de motricidad gruesa, mejorando sus limitaciones iniciales y sus habilidades del control del cuerpo, lateralidad y equilibrio; además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de $0,000$ y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Los resultados similares concuerdan por Frías (2019) titulado “Juegos tradicionales de Exterior en el Desarrollo Motriz Grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad” es una investigación donde trabajó sobre desarrollo motriz grueso en las mismas edades. En su resultado encontró referente a pre test un 60% con riesgo del desarrollo motricidad gruesa y el 40% presentaban un retraso, lo cual tenían dificultades en la coordinación de equilibrio y estabilidad. Concluyendo la aplicación de juegos tradicionales en post test los niños, alcanzando un 100% su desarrollo motriz.

Esta realidad, nos conlleva a ratificar que el niño en los movimientos que realiza logra la madurez motora, siendo los juegos tradicionales una estrategia pertinente que ha contribuido para el logro de este objetivo, por tanto, es oportuno su uso en las aulas del nivel inicial. Sobre lo señalado es importante resaltar lo importante que resulta la motricidad gruesa en el desarrollo integral del niño.

Tal como define Esteves (2018) cuando el niño necesita para su mejor desarrollo sin ninguna dificultad domina las diferentes partes del cuerpo, extremidades superior e inferior, siendo estas necesarias ya que influyen en el dominio en el control del cuerpo, la lateralidad y el equilibrio de su cuerpo de una manera armónica y precisa.

Además, al **explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test.** De acuerdo los resultados obtenidos en la tabla 7 y figura 1 se observa que los niños de cuatro años desarrollan el control de su cuerpo, según datos de pre test 15 niños se encuentran en el nivel inicio, mientras en el post test el 60% de niños alcanzaron el nivel Proceso. Concluyendo que en pre test el total de niños están en el nivel inicio y en el post test un mayor porcentaje alcanzó en nivel proceso, mejorando su condición inicial. además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Los resultados revelados en esta presente investigación son muy similares con la investigación que realizó Ponce (2022) titulado “Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito ” donde realizó estudio sobre desarrollo de motricidad gruesa, es así en sus resultados señaló que un 80% de ellos estaban en escala nunca, además un 10% en a veces y un 10% en siempre, en la segunda prueba un 90% de niños siempre llegaron a controlar los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo y 10% en a veces.

Esto nos lleva a suponer que las actividades trabajadas con el grupo de niños del estudio en relación al control del cuerpo fueron las pertinentes ya que así lo demuestran los resultados al aceptarse la hipótesis del estudio. Esta realidad invita a las docentes a seguir brindando condiciones de manera conjunta tanto en el hogar como en la escuela con estrategias que contribuyan a mejorar los niveles del control del cuerpo en los niños del nivel inicial. Además, lo define Ruiz y Ruiz (2017) entendiendo que si bien la motricidad gruesa es un proceso que requiere tiempo para su desarrollo, el movimiento humano depende también del medio socio-cultural donde se desarrolle, como lo afirma Vygotsky (1934) cuando el niño aprende a agarrar los objetos, consiste en rodear un objeto total o parcialmente con la mano esto requiere un proceso en su desarrollo para el control del cuerpo.

Por otro lado, Explicar **si los juegos tradiciones mejoran la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test.** Según la tabla 8 y figura 2 los datos hallado sobre la lateralidad, indican que en el pre test el 67% de niños se encuentran en el nivel proceso y en el post test el 73% de niños alcanzaron el nivel logro esperado. Se concluye que en el pre test la mayoría se ubica en el nivel proceso y en el post test la mayoría de niños alcanzaron el nivel logro esperado; lo que muestra que los niños han logrado superar sus limitaciones iniciales y pueden identificar su lado derecho, izquierdo, hacer uso de las manos y los pies de manera adecuada. además, se constató a través de la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Así mismo los resultados concuerdan con Asto (2021) titulada “Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas -2020” que realizó su trabajo de juegos tradicionales con la motricidad gruesa. En sus resultados sobre el pre test encontró que el 50.0% de los niños estaban en nivel inicio y después en el post test el 53.8% de los niños estaban en nivel logro destacado.

Podemos decir específicamente los juegos tradicionales cumplen un papel fundamental en el desarrollo integral de cada estudiante, entonces en las instituciones educativas hacer uso de ellas ya que es una manera de preservarlos en el tiempo garantizando su existencia como juegos representativos en una zona determinada, esto se ha visto favorecida en los movimientos regulados, controlados y coordinados, manteniendo estabilidad en los juegos que realiza. Además, lo define López (2018) quienes coincidentemente afirman que los juegos tradicionales es un recurso didáctico privilegiado que muy pocas veces se toman en cuenta para contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa, los juegos son un instrumento fundamental para estimular el desarrollo motriz grueso en los niños del nivel inicial.

En el siguiente resultado se **explica si los juegos tradicionales mejoran la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante el pre test y post test.** De acuerdo la tabla 9 y figura 3 se observa datos respecto al equilibrio, indica que en pre test el 73% de niños se encuentran en el nivel proceso; mientras que en el post test el 67% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Se concluye que los niños alcanzo un logro favorable en su desarrollo de motricidad gruesa., por lo que evidencian haber superado sus limitaciones iniciales y pueden desplazarse sorteando obstáculos, pararse en solo pie, caminar sobre una línea trazada; además, se constató con la prueba de hipótesis una sig. de 0,002 y es $< 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna indica que, los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Así también los resultados concuerdan con Lozano (2021) titulado “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa *inicial de Jaén*” quien realizo el trabajo sobre la mejora de la motricidad gruesa en niños de la misma edad. Lo cual mencionó en su resultado sobre la motricidad gruesa, se encontró con bajo en 49,5%, en medio con 76,2% y en alto con 14,3%. Luego tuvo la siguiente encuesta donde estuvieron en alto con 80%, en medio con 10,2% y en bajo con 10% de resultado.

Por ello resulta importante que desde las aulas del nivel inicial se propicien estrategias para favorecer el desarrollo integral de los niños, por ello la plana docente debe aprovechar del trabajo colegiado para hacer uso del juego en su variedad de estrategias y ponerlas en práctica con los estudiantes. Esta realidad nos lleva a considerar lo mencionado. Así mismo como lo afirma Lavega (2011) que, en la educación infantil, la aplicación de los juegos tradicionales tiene la ventaja de promover el desarrollo integral del niño. Por lo cual se convierte en un medio educativo aportando no solo al desarrollo motor sino también al desarrollo cognitivo, social y emocional del niño.

V. CONCLUSIONES

- En este estudio, se determinó que los juegos tradicionales mejoraron la motricidad gruesa en niños de cuatro años, por cuanto, según el post test la mayoría de niños alcanzó un nivel logro esperado, demostrando el conocimiento de las partes de su cuerpo, así como la coordinación al moverse, bailar y saltar.
- Los juegos tradicionales mejoraron la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años, siendo lo más relevante en el post test cuando los niños alcanzaron un nivel proceso, mejorando su condición inicial mostrando así ciertas características como el caminar evadiendo obstáculos, caminar con precisión sobre las líneas marcadas en el piso y correr hacia delante y hacia atrás.
- Los juegos tradicionales mejoraron la dimensión de lateralidad en niños de cuatro años, alcanzando según el post test que la mayoría de niños se ubicó en el nivel logro esperado, mostrando así ciertas características como identificar el lado de su cuerpo, hacer uso de mano derecha e izquierda, utilizan ambos pies de manera individual o alternando; lanza la pelota lo más lejos y cerca de su cuerpo.

- Los juegos tradicionales mejoraron la dimensión de equilibrio en niños de cuatro años, por cuanto, alcanzaron el nivel logro esperado, demostrando que los niños mantienen el equilibrio de su cuerpo cuando caminan, puede pararse en un solo pie, pueden saltar con los ojos vendados, saltar en un espacio utilizando un solo pie o alternando, demostrando que los juegos tradicionales mejoraron la motricidad gruesa.

VI. RECOMENDACIONES

Continuar investigando de preferencia utilizar investigaciones cuasi experimentales por ser investigaciones más completas con grupo experimental y control, cuyos resultados pueden generalizarse a otros contextos educativos, así como los resultados son más precisas.

A los docentes de la institución educativas Pitágoras, distrito San Juan de Lurigancho se les recomienda aplicar estrategias motivadoras, que den prioridad a la Motricidad gruesa y desarrollen estrategias innovadoras mejorando las dimensiones control del cuerpo lateralidad y equilibrio.

A los docentes de la universidad frente a esta problemática que prioricen la formación de los futuros educadores para así mejorar su destreza a la motricidad gruesa en el niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, M. (2019). La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo *de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa “Rumiñahui”* en la ciudad de Sangolqui. In Espe. [Tesis para optar el grado académico educación inicial. Universidad de fuerzas Armadas ESPE]: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>
- Apaza, N. (2019). La Revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de La Psicomotricidad en niños de educación inicial en la Unidad Educativa *“Santísima Trinidad” Fe y Alegría de la ciudad de el Alto*. [Tesis para optar el grado académico educación inicial. Universidad Mayor de San Andrés]: [Shttps://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/19298](https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/19298)
- Arranza A. M. (2013). Evaluación de una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales infantiles en el ámbito rural. [Tesis para optar el grado académico de educación inicial. Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3202/TFMB.35..pdf?sequence=1>
- Asto, Y. (2021). Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-129/Mx-P DE AICAS -2020. 112.[Tesis optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles uladech] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25951/coordinacion_equilibrio_asto_huaman_yuliza.pdf?sequence=1&isAllowed.
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Castañer, M. (2013). Manifestaciones básica de la motriciad. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/54540>
- Castellanos, L. (2017). Técnica de Observación. <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de->

observacion/

- Constante, M., Y., Lorena, C., Culqui, P., & Juan, C. (2017). La Psicomotricidad Gruesa En Un Cibv Del Cantón. *Boletin Virtual*, 3(2266), 176–184. file:///C:/Users/user/Downloads/234-Texto del artículo-469-1-10-20170930.pdf
- Espinoza, E. (2016). Población, Muestra y Muestreo. <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.MUESTRA.Y.MUESTREO.pdf>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., Y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA Research Journal*, 3(8), 155–167. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777533.pdf>.
- Fernandez, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. 13(January), 38–56. file:///C:/Users/user/Downloads/47A03 (1).pdf
- Frías, K. (2019). Juegos de exteriores en el desarrollo moriz grueso delos niños y niñas de 2 a 3 años.[Tesis optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad de Tarapaca] [https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29751/2/Tesis-Katherine-Frias ..pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29751/2/Tesis-Katherine-Frias..pdf)
- Gomez, R. (2013). Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades eduactivas. *International Migration Review*, 47(2), 330-373. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/imre.12028/abstract>
- Hernández, S, Y. Roberto. (2017). Investigación explicativa: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. del P. (2014). Metodologia dela investigacion. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

- Herrera, R. (2019). Aplicación De Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para Mejorar El Desarrollo Psicomotriz, Con Los Niños Y Niñas De 05 Años De La Institución Educativa Inicial. [Tesis optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Educación, Ciencia y Tecnología] http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos populares.pdf
- Hurtado, B. (2008). Guía de observación. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>
- Lavega, P. Y. Olaso, S. (2003). Juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Ed. Paidotribo. Barcelona. <https://core.ac.uk/download/pdf/289982996.pdf>
- Lavilla, L. (2011). La evaluación. 303–310. file:///C:/Users/Maria/Downloads/Dialnet-LaEvaluacion-3629230.pdf
- Lozano, D. (2021). Juegos tradicionales para mejorarla motricidad gruesa en niños de una institucion educativainiial de Jaen. [Tesis para optar la maestría en psicología educativa. Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101139/Lozano_A DN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, A. (2017). La Motricidad. Revista Electrónica Sinergias Educativas VOL-2 No. 2 2017 Julio-Diciembre. 02(2). file:///E:/asextosemestre/jhony/libro/desarrollo_de_la_motricidad_fina_y_gruesa_e n_etapa.pdf
- Méndez, R. (2010). La lateralidad influye en los problemas de aprendizaje. Revista Digital Para Profesionales de La Esnseñanza, 1, 1–7.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de Educación Del Perú, 256. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- MINEDU. (2020). Resolución Viceministerial N°00094-2020-MINEDU. Minedu, 75.
http://www.grade.org.pe/creer/archivos/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
- Monge, M., Memdez, M., Hernandez, M., Quintana, C., & Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, ISSN 1131-6128, Vol. 43, N°. 1, 2019, Págs. 31-35, 43(1), 31–35. <file:///C:/Users/Maria/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelJuegoEnLosNinos-7186932.pdf>
- Montesori. (2016). Jugar y aprender con Monatesori. Paidós, 23.
https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Peralta, J. (2021). Juegos trdicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institucion Educativa 14739, Paita-2018. [Tesis para optar el grado de cotorada en eduaccion. Universidad San Pedro]
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17040/Tesis_69812.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ponce. I. (2022). Los Juegos Tradicionales en el juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022. [Tesis optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad de cesar vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99022/Ponce_CIJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Piaget, Y. V, (1956). *El juego forma parte de la “inteligencia del niño”*.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/.../teorías-de-los-juegos-de-piaget-vigosky>
- Pintado, M. (2022). Juegos tradicionales y el desarrollo de l motricidad gruesa en niños de 5 institucion educativa Nr 15251- palo blanco distrito de Harmaca, Piura 2022. [Tesis optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad de Uladech].

- https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/juegos_tradicionales_Pintado_Castillo_Maria.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Linares, A. (2008). *Master en Paidopsiquiatría Módulo I Desarrollo Cognitivo : Las Teorías*. Master En Paidopsiquiatría. Bienio 07-08, I, 29.
- Puerta G. (2021). Niveles de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de dos instituciones de Lima y Callao, 20219. [Tesis para obtener el grado académico de: doctora en educación. Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68165/Puerta_VGM-SD.pdf?sequenc
- Rojas, F. (2002). Guía de observación. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>
- Rodrigo, M. (2022). Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022. [Tesis para obtener programa académico maestría en psicología educativa.Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98836/Rodrigo_CM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, A., y Ruiz, I. (2017). Madurez pscomotriz ene el desenvolvimiento dela motricidad fina. [http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro Isaac - Alicia.pdf](http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro_Isaac_Alicia.pdf)
- Sanchez, A. (2018). Juegos tradicionales dede Brueghel hasta ahora. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación. Colección Recursos Didacticos, 200. http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos populares.pdf
- Tapia, J. L., Azaña, E., & Tito, L. A. (2015). Teoría básica de la educación psicomotriz. Horizonte de La Ciencia,. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2014.7.111>
- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. www.unicef.org/publications
- Uladech, R. N. (2022). Código de ética para la investigación. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Vazquez, Y. C. (2013). El rescate de los juegos tradicionales. Cuba. <https://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Wallon, H (1954). Desarrollo infantil la Teoría de Wallon. Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. https://skat.ihmc.us/rid=1KFM6D7PT-1XZRL-1YXN/Motivaci%C3%B3_Henry_Wallon.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del problema	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Metodología
<p>Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa Pitágoras, san juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima-2022.</p>	<p>General: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022?</p> <p>Específicos: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradiciones mejoran la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022?</p>	<p>General: -Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante pre test y post test.</p> <p>Específicos: Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante pre test y post test.</p> <p>Explicar si los juegos tradiciones mejoran la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante pre test y post test.</p> <p>Explicar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022 mediante pre test y post test.</p>	<p>Hi: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>HO: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas Hi1: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>HO1: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión control del cuerpo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>Hi2: Los juegos tradiciones mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>HO2: Los juegos tradiciones no mejoran significativamente la dimensión lateralidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>Hi3: Los juegos tradicionales mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p> <p>HO3: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la dimensión equilibrio en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Población: 29 niños de 4 años de las secciones ositos y estrellitas</p> <p>Muestra: 15 niños de 4 años de la sección ositos</p> <p>Muestreo: no probabilístico por conveniencia.</p> <p>Variable independiente: Juegos tradicionales.</p> <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación Pre test y Post test.</p> <p>Análisis de información: Excel y SPSS.</p> <p>Principio ético: consentimiento informado y libre de participación.</p>

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN POSTEST

OBJETIVO: Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima – 2022.

INSTRUCCIONES: Marcar el valor de acuerdo al desenvolvimiento del niño

VALORES: En Inicio = 1 En proceso =2 Logro esperado =3

CÓDIGO DEL ESTUDIANTE:

Nº	DIMENSION 1: CONTROL DEL CUERPO	1	2	3
1.	Camina evadiendo obstáculos.			
2.	Salta 20 cm con los dos pies juntos.			
3.	Corre hacia adelante y hacia atrás.			
4.	Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos, con una mano.			
5.	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.			
6.	El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.			
7.	Camina coordinadamente al subir escaleras			
8.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso			
9.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
10.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta			
	DIMENSIÓN 2: EQUILIBRIO	1	2	3
11.	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.			
12.	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.			
13.	Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidades.			
14.	Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio.			
15.	Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.			
16.	Caminar sobre una línea trazada en el piso sin salirse de ella poniendo un pie delante del otro.			
17.	Caminar por la línea con los ojos cerrados.			
18.	Pararse poniendo un pie delante de otro.			
19.	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo.			
20.	Saltando sobre el lugar, pie derecho			

DIMENSION 4: LATERALIDAD		1	2	3
21.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha			
22.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda			
23.	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero			
24.	Camina con pasos largos y cortos			
25.	Corre lento y rápido			
26.	Lanza la pelota lejos y cerca			
27.	Camina hacia a delante llevando una pelota			
28.	Utiliza mano y pie del lado derecho para realizar actividades			
29.	Utiliza mano y pie del lado izquierdo para realizar actividades			
30.	Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro			

Anexo 3: Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **Guía de Observación Pretest y Postest**. Que corresponde ahora al Pre informe de investigación titulado: **Los Juegos Tradicionales para mejorar la Motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima- 2022**. Este instrumento consta de 30 ítems fue adaptado por el investigador: Damiano Ruiz María Esther.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Damiano Ruiz María Esther

DNI: 04327321

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

PRETEST Y POSTEST

N°	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad 3		Sugere ncias
		1		2				
	DIMENSIÓN 1: CONTROL DEL CUERPO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Camina evadiendo obstáculos.	X		X		X		
2.	Salta 20 cm con los dos pies juntos.	X		X		X		
3.	Corre hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
4.	Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos, con una mano.	X		X		X		
5.	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	X		X		X		
6.	El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.	X		X		X		
7.	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
8.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
9.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X		X		X		
10.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		

N.	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 2: EQUILIBRIO							
11.	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
12.	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
13.	Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidades.	X		X		X		
14.	Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio.	X		X		X		
15.	Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.	X		X		X		
16.	Caminar sobre una línea trazada en el piso sin salirse de ella poniendo un pie delante del otro.	X		X		X		
17.	Caminar por la línea con los ojos cerrados.	X		X		X		
18.	Pararse poniendo un pie delante de otro.	X		X		X		
19.	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo.	X		X		X		
20.	Saltando sobre el lugar, pie derecho	X		X		X		

N.	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 3: LATERALIDAD							
21.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha	X		X		X		

22.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda	X		X		X		
23.	Reconoce el lado derecho-izquierdo de su compañero	X		X		X		
24.	Camina con pasos largos y cortos	X		X		X		
25.	Corre lento y rápido	X		X		X		
26.	Lanza la pelota lejos y cerca	X		X		X		
27.	Camina hacia adelante llevando una pelota	X		X		X		
28.	Utiliza mano y pie del lado derecho para realizar actividades	X		X		X		
29.	Utiliza mano y pie del lado izquierdo para realizar actividades	X		X		X		
30.	Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes. El instrumento llena los requisitos indispensables, los ítems están de acuerdo con los indicadores, dimensiones y variables, responde lo que se quiere saber.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (**X**)

Aplicable después de corregir... ()

No aplicable.....()

Nombre y apellido del juez evaluador: Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

DNI: 087223499

Especialidad: Investigación y docencia universitaria

Correo electrónico: vickymcd1@hotmail.com

Fecha: 25 de octubre 2021

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: Los ítems son apropiados para representar la dimensión específica del constructo

Claridad 3: Se entiende sin dificultad el enunciado de los ítems, es claro, preciso y directo Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

2182 / Exp. 001261 SUNEDU

DNI N° 08722349

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Luisa Milagros Ascue Mendoza

Presente:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **Guía de Observación Pretest y Postest**. Que corresponde ahora al Pre informe de investigación titulado: **Los Juegos Tradicionales para mejorar la Motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima- 2022**. Este instrumento consta de 30 ítems fue adaptado por el investigador: Damiano Ruiz María Esther.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Damiano Ruiz María Esther

DNI: 04327321

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

N°	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad 3		Sugere ncias
		1		2				
	DIMENSIÓN 1: CONTROL DEL CUERPO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Camina evadiendo obstáculos.	X		X		X		
2.	Salta 20 cm con los dos pies juntos.	X		X		X		
3.	Corre hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
4.	Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos, con una mano.	X		X		X		
5.	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	X		X		X		
6.	El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.	X		X		X		
7.	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
8.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
9.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X		X		X		
10	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		

N.	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 2: EQUILIBRIO							
11	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
12	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
13	Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidades.	X		X		X		
14	Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio.	X		X		X		
15	Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.	X		X		X		
16	Caminar sobre una línea trazada en el piso sin salirse de ella poniendo un pie delante del otro.	X		X		X		
17	Caminar por la línea con los ojos cerrados.	X		X		X		
18	Pararse poniendo un pie delante de otro.	X		X		X		
19	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo.	X		X		X		
20	Saltando sobre el lugar, pie derecho	X		X		X		

N.	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 3: LATERALIDAD							

21.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha	X		X		X		
22.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda	X		X		X		
23.	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	X		X		X		
24.	Camina con pasos largos y cortos	X		X		X		
25.	Corre lento y rápido	X		X		X		
26.	Lanza la pelota lejos y cerca	X		X		X		
27.	Camina hacia adelante llevando una pelota	X		X		X		
28.	Utiliza mano y pie del lado derecho para realizar actividades	X		X		X		
29.	Utiliza mano y pie del lado izquierdo para realizar actividades	X		X		X		
30.	Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

El instrumento llena los requisitos indispensables, los ítems están de acuerdo con los indicadores, dimensiones y variables, responde lo que se quiere saber.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir... ()

No aplicable..... ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Luisa Milagros Ascue Mendoza

DNI: 09662810

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: luisa.ascue.mendoza@gmail.com

Fecha: 23/10/2021



Luisa Milagros Ascue Mendoza
DNI N°09662810

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad el enunciado de los ítems, es conciso preciso y directo Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Dr.: Timoteo Amado Padilla Montes

Huaraz:

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **Guía de Observación Pretest y Postest**. Que corresponde ahora al Pre informe de investigación titulado: **Los Juegos Tradicionales para mejorar la Motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima- 2022**. Este instrumento consta de 30 ítems fue adaptado por el investigador: Damiano Ruiz María Esther.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Definición conceptual de las variables
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Damiano Ruiz María Esther

DNI: 04327321

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

PRETEST Y POSTEST

N °	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
	DIMENSIÓN 1: CONTROL DEL CUERPO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Camina evadiendo obstáculos.	X		X		X		
2.	Salta 20 cm con los dos pies juntos.	X		X		X		
3.	Corre hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
4.	Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos, con una mano.	X		X		X		
5.	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	X		X		X		
6.	El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.	X		X		X		
7.	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
8.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
9.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X		X		X		
10.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		

N.	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 2: EQUILIBRIO							
11.	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
12.	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
13.	Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidades.	X		X		X		
14.	Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio.	X		X		X		
15.	Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.	X		X		X		
16.	Caminar sobre una línea trazada en el piso sin salirse de ella poniendo un pie delante del otro.	X		X		X		
17.	Caminar por la línea con los ojos cerrados.	X		X		X		
18.	Pararse poniendo un pie delante de otro.	X		X		X		
19.	Saltando sobre el lugar, pie izquierdo.	X		X		X		
20.	Saltando sobre el lugar, pie derecho	X		X		X		

N	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 3:LATERALIDAD							
21.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha	X		X		X		

2 2.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda	X		X		X		
2 3.	Reconoce el lado derecho-izquierdo de su compañero	X		X		X		
2 4.	Camina con pasos largos y cortos	X		X		X		
2 5.	Corre lento y rápido	X		X		X		
2 6.	Lanza la pelota lejos y cerca	X		X		X		
2 7.	Camina hacia adelante llevando una pelota	X		X		X		
2 8.	Utiliza mano y pie del lado derecho para realizar actividades	X		X		X		
2 9.	Utiliza mano y pie del lado izquierdo para realizar actividades	X		X		X		
3 0.	Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes.

El instrumento llena los requisitos indispensables, los ítems están de acuerdo con los indicadores, dimensiones y variables, responde lo que se quiere saber.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir. ()

No aplicable.....()

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: Los ítems son apropiados para representar la dimensión específica del constructo

Claridad 3: Se entiende sin dificultad el enunciado de los ítems, es claro, preciso y directo
Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Nombre y apellido del juez evaluador: Timoteo Amado Padilla Montes

DNI: 32607931

Especialidad: Docente de investigación

Correo electrónico: apm_isp@hotmail.com

Fecha: 25-11-20



Dr. Timoteo Amado Padilla Montes
DOCENTE

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

PSICOMETRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS -PRUEBA DE PILOTO																														
N	CONTROL DEL CUERPO										EQUILIBRIO										LATERALIDAD									TOTAL
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	I26	I27	I28	I29	
1	1	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	73
2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	66
3	2	1	3	1	2	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	57
4	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	71
5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	3	2	49
6	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	3	58
7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	81
8	2	2	3	1	2	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	3	2	59
9	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	65
10	2	1	3	1	2	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	56
VAR	0.3	0.544	0.27	0.62	0.46	0.54	0.28	0.62	0.71	0.54	0.54	0.32	0.71	0.49	0.27	0.46	0.27	0.46	0.49	0.49	0.32	0.46	0.1	0.49	0.49	0.32	0.46	0.27	0.27	0.28

n°item
suma varianza
suma valor total

k	30
Ev	12.79
Vt	91.17
Secc	1.034
Secc	0.86
Abs	0.86
Alph	0.889

DECISIÓN:
El instrumento es Bueno y confiable

Rangos de α	Magnitud
> 0,90	Excelente
0,80 - 0,89	Bueno
0,70 - 0,79	Aceptable
0,60 - 0,69	Cuestionable
0,50 - 0,59	Pobre
< 0,50	Inaceptable

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

Anexo 5: Formato de consentimiento informado



PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

Investigador (a): Damiano Ruiz, Maria Esther

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

En este estudio a realizar se podrá comprobar los efectos que produce lo juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de a 4 años del a institución educativa “Pitágoras” cuya aplicación se realizará mediante los juegos tradicionales.

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. Participación en la prueba de entrada
2. Participación en la sesión experimentales de los juegos tradiciones
- 3.-Prueba de salida para verificar el cambio modificación de la motricidad gruesa

Riesgos: (Si aplica)

No existe ningún riesgo

Beneficios:

Que el niño va poder identificar las partes que conforman su cuerpo, las funciones que cumplen y las limitaciones que deben ser mejoradas.

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:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

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. 940117555
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. www.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.


José L.

Nombres y Apellidos
Participante

18-03-2021 9:10 am

Fecha y Hora


D. Depa

Nombres y Apellidos
Investigador

18-03 -2022

Fecha y Hora

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

Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

Investigador (a): Damiano Ruiz, Maria Esther

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

En este estudio a realizar se podrá comprobar los efectos que produce lo juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de a 4 años del a institución educativa “Pitágoras” cuya aplicación se realizará mediante los juegos tradicionales.

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. Participación en la prueba de entrada
2. Participación en la sesión experimentales de los juegos tradiciones
- 3.-Prueba de salida para verificar el cambio modificación de la motricidad gruesa

Riesgos: (Si aplica)

No existe ningún riesgo

Beneficios:

Que el niño va poder identificar las partes que conforman su cuerpo, las funciones que cumplen y las limitaciones que deben ser mejoradas.

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:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

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. 940117555

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. www.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**

18-03-22 - 8:30

Fecha y Hora



**Nombres y Apellidos
Investigador**

18-03 -2022

Fecha y Hora

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

Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

Investigador (a): Damiano Ruiz, Maria Esther

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Título del estudio: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa “Pitágoras” San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima- 2022.*

En este estudio a realizar se podrá comprobar los efectos que produce lo juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de a 4 años del a institución educativa “Pitágoras” cuya aplicación se realizará mediante los juegos tradicionales.

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. Participación en la prueba de entrada
2. Participación en la sesión experimentales de los juegos tradiciones
- 3.-Prueba de salida para verificar el cambio modificación de la motricidad gruesa

Riesgos: (Si aplica)

No existe ningún riesgo

Beneficios:

Que el niño va poder identificar las partes que conforman su cuerpo, las funciones que cumplen y las limitaciones que deben ser mejoradas.

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:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

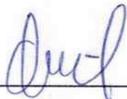
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico. 940117555

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. www.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**

21-03-22 8:30 am
Fecha y Hora



**Nombres y Apellidos
Investigador**

18-03 -2022
Fecha y Hora

Anexo 6: Documento de aprobación para la recolección de la información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Chimbote, 11 de marzo del 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN N° 010

Señor(a).

MGTR. ING. HELMER PAREDES PÉREZ
DIRECTOR(A) DE LA I.E. PITAGORAS.

Presente. –

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, agradecerle por la oportunidad que nos brinda en la institución que usted dirige, para presentar al estudiante DAMIANO RUIZ MARÍA ESTHER con código de matrícula N° 6607151006, de la Escuela Profesional de Educación, Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, quién solicita su autorización para ejecutar su proyecto de investigación, durante los meses de marzo, abril, mayo y junio, del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa .

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

Atentamente,


Dr. Nito Alonso Velásquez Castillo
DIRECTOR





INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PRIVADO

“PITAGORAS EL MATEMATICO”

Jr. Las Areniscas Mz X Lote 11- Coop. la Huayrona S J L

“ Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional “

CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa Inicial N 064, del distrito de Marías, provincia de Dos de Mayo, departamento de Huánuco, que al final suscribe:

HACE CONSTAR:

Que, la señorita Maria Esther Damiano Ruiz con código de alumno No. 6607151006 de la universidad católica los Ángeles de Chimbote (ULADECH), ha aplicado su TESIS Titulado “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, provincia y región Lima-2022. desde el 23 de marzo hasta el 4 de mayo año 2022.

Así mismo durante su permanencia en la Institución ha demostrado eficiencia, puntualidad y vocación de servicio

Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.]

La Huayrona, 06 de mayo del 2022

Atentamente



Anexo 07: Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)

DECLARACIÓN JURADA

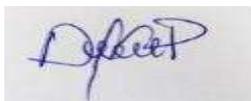
Yo, **Maria Esther Damiano Ruiz estudiante** del décimo ciclo, de la carrera de educación inicial en la asignatura de tesis IV, desarrollando el proyecto de tesis denominada: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PITÁGORAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, PROVINCIA Y REGIÓN LIMA- 2022”**.

Con domicilio legal en Agrup.. Familiar palmeras II MZ J Lt 7 de la ciudad de San Juan de Lurigancho, provincia de Lima, departamento de Lima .

DECLARO BAJO JURAMENTO

- Que, he tomado durante el desarrollo de la tesis todas las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación.
- No tener conflictos de interés que pudieran afectar el curso del estudio o la comunicación de los resultados de la tesis.
- Que, he declarado los daños, riesgos y beneficios potenciales que pueden afectar a los animales, las plantas, medio ambiente o a la biodiversidad involucrados en la investigación que estoy ejecutando.

Me afirmo y me ratifico en lo expresado, asumiendo la responsabilidad académica, civil y/o penal de cualquier acción de verificación posterior que comprende la falsedad de la presente declaración jurada, en señal de lo cual firmo el siguiente documento.



Lima, 09 de enero del 2023.

.....

Firma

Apellidos y nombres

DNI N° 04327321

Base de datos de pre test Motricidad gruesa

Resultado de pretestalos niños de 4 años de la institucion educativa de 4 años pitagras 2022

Pre test- Motricidad Gruesa																												u m a	v e l									
Dimensio	Control del cuerpo										Lateralidad										Equibrio																	
Estudiam	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	Total	Nive	ítem	Tot	Nivel	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	Total	Nivel													
1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	16	E1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	18	EP	2	2	3	2	1	1	1	2	3	2	19	EP	53	PROCESO
2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	13	E1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	18	EP	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1	17	EP	48	INICIO
3	1	1	2	3	1	1	1	2	1	2	15	E1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	16	EI	2	2	3	2	1	1	1	2	1	2	17	EP	48	INICIO
4	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	15	E1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	17	EP	2	3	3	2	1	1	1	2	3	2	20	EP	52	PROCESO
5	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	14	E1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	18	EP	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	19	EP	51	PROCESO
6	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	12	E1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	15	EI	2	1	3	2	2	1	1	2	2	2	18	EP	45	INICIO
7	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	14	E1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	19	EP	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	15	EI	48	INICIO
8	2	1	2	1	1	1	3	1	1	3	16	E1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	15	EI	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	15	EI	46	INICIO
9	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	14	E1	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	20	EP	2	3	2	3	1	1	1	2	2	2	19	EP	53	PROCESO
10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	13	E1	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	18	EP	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	16	EI	47	INICIO
11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	E1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	15	EI	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	16	EI	42	INICIO
12	1	1	1	3	2	1	2	2	1	1	15	E1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15	EI	3	1	3	1	1	2	1	2	2	1	17	EP	47	INICIO
13	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	14	E1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	17	EP	2	2	3	1	2	2	1	1	3	1	18	EP	49	INICIO
14	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	14	E1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	18	EP	3	2	2	3	1	1	1	1	3	2	19	EP	51	PROCESO
15	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12	E1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	1	17	EP	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18	EP	47	INICIO

Base de datos de post test Motricidad gruesa

Resultado de Postets

Post test- Motricidad Gruesa																														S u m a	I v e l								
Dimensior	Control del cuerpo										Lateralidad										Equibrio																		
Estudiant	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	Total	Nivel	ítem	ítem	Total	Nivel	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	Total	Nivel													
1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	24	L	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	24	L	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	25	L	73	LOGRADO
2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	21	EP	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	21	EP	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	25	L	67	PROCESO
3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	25	L	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	23	EP	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	23	EP	71	PROCESO
4	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	22	EP	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	L	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	L	79	LOGRADO
5	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	24	L	3	3	2	2	3	1	3	2	3	2	24	L	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	23	EP	71	LOGRADO	
6	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	21	EP	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	25	L	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	25	L	71	LOGRADO	
7	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	26	L	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	26	L	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	25	L	77	LOGRADO	
8	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	22	EP	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	21	EP	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	23	EP	66	PROCESO	
9	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	24	L	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	25	L	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23	EP	72	LOGRADO	
10	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	20	EP	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28	L	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	25	L	73	LOGRADO	
11	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	23	EP	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	27	L	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	26	L	76	LOGRADO	
12	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	25	L	3	3	2	3	3	1	2	2	1	3	23	EP	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	25	L	73	LOGRADO	
13	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	23	EP	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	24	L	2	3	3	2	2	2	1	2	3	1	21	EP	68	PROCESO	
14	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	23	EP	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	25	L	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	24	L	72	LOGRADO	
15	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	EP	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	24	L	3	2	2	3	1	3	2	3	2	3	24	L	67	PROCESO	

Anexo 8: Sesiones de aprendizajes

SESIÓN N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Pitagoras

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarillo

1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz

1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos jugando la carrera de cuchara y el limón”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none">• Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.• tener un espacio adecuado	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuchara• Limón• Pelotas• Conos

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los 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. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos</p>	-Camina evadiendo obstáculos	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”

<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>



Saberes previos

La docente realiza las siguientes preguntas:

¿Les gusta canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo nos movimos?

Propósito

La docente comunica que el día de hoy jugaremos “**El juego de la cuchara y limón**”

Acuerdos de convivencia

La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.

Escuchar atentamente las indicaciones.

- ✓ Participar con orden y respeto.
- ✓ Cuidar los materiales.
- ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada
- ✓ Guardamos los materiales.

- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.

DESARROLLO

La docente menciona que hoy realizaremos el juego de la cuchara y limones has escuchado este juego degustaría jugarlo entonces saldremos al patio para aprenderlo jugarlo.

Juego “la cuchara y limón”

La docente usa materiales como tarros que colocara en el piso donde los niños y niñas los evadirán en sus obstáculos en forma de zig zag sin chocarse hasta la llegar a la meta. Esto se realizará formando tres filas de cinco niños donde saldrán de la salida hasta la meta.

El niño tendrá la cuchara en boca y la docente le pondrá el limón encima de la cuchara y después tendrá que llevar con mucho cuidado evitando el limón que caiga al suelo y lo pondrá en la cajita sin tocarla el limón, así sucesivamente jugaran los demás niños

Gana la fila quien termine primero y estén todos en la línea de metas

-Les recomendamos respetar el turno de cada compañero y esperar que está a una distancia para que el siguiente participante empiece su turno.

Los niños empiezan el juego con las indicaciones dadas por la docente en participación activas

Después de realizar dicha actividad la docente con todos los niños dialoga: ¿Qué te pareció el juego? ¿qué jugamos? ¿Qué movimiento hicieron? ¿Por qué caminaron en zig zag? Y ¿Qué hicieron para vencer los obstáculos?

Al terminar la docente les felicita y pide se aplaudan

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

¿Me gustó este juego?



Practicante



Docente del aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios		
		Camina evadiendo obstáculos		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 1			
02	Estudiante 2			
03	Estudiante 3			
04	Estudiante 4			
05	Estudiante 5			
06	Estudiante 6			
07	Estudiante 7			
08	Estudiante 8			
09	Estudiante 9			
10	Estudiante 10			
11	Estudiante 11			
12	Estudiante 12			
13	Estudiante 13			
14	Estudiante 14			
15	Estudiante 15			

SESIÓN N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a la carrera de sacos”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sacos de costal

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los</p>	<p>-Salta 20 cm. con los dos pies juntos</p> <p>-Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidad</p>	<p>Guía de observación</p>

		objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “El saludo” https://www.youtube.com/watch?v=JyIge1MnZTA&t=19s</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué saludos dicen que debíamos hacer? ¿para qué nos saludamos? ¿has jugado a la carrera de sacos? ¿Te gustaría hacerlo?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Jugaremos a la carrera de sacos”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden. A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentará que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisará para reunirse.</p>

DESARROLLO
<p>La docente les pide a los estudiantes caminar libremente y al oír la palmada se sientan. La docente les distribuye un saco y les dice que van a jugar a la carrera de sacos</p> <p style="text-align: center;">Carrera de sacos</p> <p>La docente les dice que se juega así:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para participar en el juego de la carrera de sacos, todos los niños deben coger una bolsa o saco grande de yute y meterse dentro. Se dibuja una línea de salida, donde se situarán todos los participantes en la carrera. Y señala la meta. 2. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga (equilibrio) siempre por encima de las rodillas. 3. Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas. 4. Les recomendamos evitar ir muy rápido sino nos podemos caer, los niños empiezan el juego con las indicaciones dadas por la docente <p>Después de realizar dicha actividad la docente con todos los niños dialoga: ¿qué jugamos? ¿Qué hicimos con el saco? ¿Qué movimiento hicieron? ¿Por qué se caían? ¿Qué hicieron para no caerse?</p> <p>Al terminar la docente les felicita y pide se aplaudan Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros</p>
CIERRE
<p>Responden:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo lo hice?</p> <p>¿Cómo me sentí?</p> <p>¿Tuve dificultades?</p> <p>¿Cómo las superé?</p>

Practicante

Docente

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		-Salta 20cm. con los dos pies.			-Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidad		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : Pitágoras

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Amarillo

1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de a Cruz

1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Juguemos en el bosque”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none">Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.tener un espacio adecuado	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none">Lugar amplio (patio)

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	Corre hacia adelante y hacia atrás	Guía de observación

		superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos		
--	--	---	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Propósito La docente comunica a los niños que el día de hoy: “Nos divertimos jugando en el bosque”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer??. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p>
DESARROLLO

La docente les pide a los niños y niñas correr despacio alrededor del patio y forman un círculo menciona que hoy realizaremos el juego juguemos en el bosque

Juguemos en el bosque

la docente indica, todos estemos formado de círculo agarrado de las manitos, menciona que un niño será de lobo y los demás niños cantamos la canción y preguntaremos lobo que está haciendo, el juego empieza.

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

Lobo que estás haciendo

lobo contesta:

¡Me estoy poniendo los zapatos!!!

Los otros jugadores siguen cantando:

Al final pronuncia el lobo

¡Ya salgo a comérselo!!!!!!!!!!

El lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. Todos los participantes empezaran a correr, saltar. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo

- Después de realizar dicha actividad con todos los niños dialogamos de lo realizado en el patio se les interroga ¿Cómo se han sentido durante el juego? ¿Qué les ha parecido jugar junto a sus compañeros? ¿Tuvieron alguna dificultad?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros.

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios		
		Corre hacia adelante y hacia atrás mejorando su control de su cuerpo		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01			
02	Estudiante 02			
03	Estudiante 03			
04	Estudiante 04			
05	Estudiante 05			
06	Estudiante 06			
07	Estudiante 07			
08	Estudiante 08			
09	Estudiante 09			
10	Estudiante 10			
11	Estudiante 11			
12	Estudiante 12			
13	Estudiante 13			
14	Estudiante 14			
15	Estudiante 15			

SESIÓN N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto dela Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos con el juego Matagente”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.tener un espacio adecuado	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">Pelotas de trapo

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa	-Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos, con una mano. Lanza y atrapa la pelota con	Guía de observación

	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	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.	ambas manos	
--	---	--	-------------	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusta la canción? ¿Qué observamos en el video?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Nos divertimos con el juego Matagente”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer? Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p>

DESARROLLO

La docente invita a los niños y niñas mediante una dinámica la “papa se quema” y se organizan en dos grupos, se les reparte una pelota de trapo a cada grupo. Y se les da a conocer el juego “matagente”

Matagente

En que consiste:

1. en que dos niños situados en los extremos en un espacio determinado lanzan la pelota, puede ser hacia arriba, hacia delante, con las dos manos, una mano y todo el grupo que está en medio escapa de las pelotas esquivándolas.
2. Si uno de los niños recibe el pelotazo al siguiente juego será uno de los que tiene que lanzar “Matagentes”

Los niños realizan el juego del matagente. Se observa quienes lanzan y cumplen con las reglas.

La docente invita a los niños realizar un círculo y se les pregunta ¿Qué tal les pareció el juego del matagente? ¿de qué maneras lanzaron la pelota de trapo? ¿a quienes mataron con la pelota? ¿alguien se salió del lugar donde debían estar?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan
Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros.

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Lanza una pelota de trapo: hacia arriba, hacia adelante con las dos manos, con una mano.			Lanza y atrapa la pelota con ambas manos		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amarillo
 1.5. Docente : Erika Mlagros Agurto de la Cruz
 1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos al salta soga”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. • tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soga • Cuerda

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su</p>	<p>El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm.</p> <p>Saltando sobre el lugar, pie izquierdo</p> <p>Saltando sobre el lugar, pie derecho teniendo en</p>	<p>Guía de observación</p>

		cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	cuenta su equilibrio	
--	--	--	----------------------	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción? ¿Qué observamos? ¿Qué parte del cuerpo nos movimos? ¿Qué clase hicimos en el día de ayer? ¿te gusta saltar? ¿Cómo lo haces? ¿Ha saltado con un salta sogas?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Jugamos al salta sogas”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p>

- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden.
- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentaré que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisaré para reunirse

DESARROLLO

La docente les pide a los estudiantes que se cojan la mano y den dos vueltas al patio. Les pide que cojan su material que van a utilizar es su salta soga individual y un pañuelo para vendarles los ojos.

Para realizar el juego del Salta soga van a realizar lo siguiente:

Salta soga

Juego del salta soga consiste en saltar por encima de una cuerda que se pasa por debajo de los pies y sobre la cabeza del que salta” Pueden saltar con los pies juntos o con un solo pie.

La docente les pide a los estudiantes colocar separadamente y que salten usando la soga con los dos pies, después con el pie derecho y después con el izquierdo, se observa si lo hacen correctamente

Después de realizar los movimientos se les pide responder: ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué tal te fue cuando te paraste en un pie? ¿tuviste dificultad saltar con los dos pies y tener los ojos cerrados?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros.

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios								
		El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm			Saltando sobre el lugar, pie izquierdo.			Saltando sobre el lugar, pie derecho, teniendo en cuenta su equilibrio.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logrado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01									
02	Estudiante 02									
03	Estudiante 03									
04	Estudiante 04									
05	Estudiante 05									
06	Estudiante 06									
07	Estudiante 07									
08	Estudiante 08									
09	Estudiante 09									
10	Estudiante 10									
11	Estudiante 11									
12	Estudiante 12									
13	Estudiante 13									
14	Estudiante 14									
15	Estudiante 15									

SESIÓN N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitagoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarilla
1.5. Docente : Erika Milagro Agurto de la Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos con el juego el rey manda”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.tener un espacio adecuado	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">PelotaColchoneta

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los 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	Lanza la pelota lejos y cerca Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	Guía de observación

		cierto control de su equilibrio.		
--	--	----------------------------------	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO			
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Saco una manito”</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> Saco una manito-Cantando con Adriana </div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> Saco una manito Cantando con Adriana Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> ¿Jugamos un poquito más? ¡Date! Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> Más rápido ¿Quieren más? Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar. </td> </tr> </table> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué movimientos hicimos? ¿Les gusta jugar? ¿Qué juegos conocen?</p> <p>Propósito</p> <p>La docente comunica que el día de hoy: “Nos divertimos con el juego el rey manda”</p> <p>Acuerdos de convivencia</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden.</p> <p>- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentará que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisará para reunirse</p>	Saco una manito Cantando con Adriana Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar	¿Jugamos un poquito más? ¡Date! Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar	Más rápido ¿Quieren más? Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar.
Saco una manito Cantando con Adriana Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar	¿Jugamos un poquito más? ¡Date! Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar	Más rápido ¿Quieren más? Saco una manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito La hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco las dos manitos Las hago bailar Las cierro, las abro Y las vuelvo a guardar.	
DESARROLLO			
<p>La docente les pide a los estudiantes correr alrededor del patio y se colocan en 2 filas</p> <p>Ensayan la canción el rey manda</p> <p>La docente explica que con la canción</p>			

El Rey manda

Pasos a seguir:

1. Uno de los participantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltad a pata coja; El rey dice... sentaos en el suelo; El rey dice... haced una voltereta...
2. Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.
3. Si el rey dice: Corred, saltad... sin decir antes El rey dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados.
4. Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.

Realizamos el juego de
“El Rey manda lanzar la pelota”.
“El Rey manda atrapar la pelota”

Y lo realizarán todos los estudiantes observando cumplan todas las indicaciones.

Después de realizar el ejercicio nos sentamos y evaluamos lo que hicimos: ¿Qué nos pedía el Rey que realicemos? ¿si cumplimos con todas las ordenes? ¿fue divertido?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan
Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Lanza la pelota lejos y cerca			Coordina los brazos al rodar en la colchoneta		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amarillo
 1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
 1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos con el juego del cangrejo”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Latas Botellas Cajas Plantillas de huellas de pies

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los 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</p>	<p>-Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos</p>	<p>Guía de observación</p>

		control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos		
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar? ¿Qué juegos conocen?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Nos divertimos jugando al juego del cangrejo”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar atentamente las indicaciones. ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden. - A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentarán que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisará para reunirse</p>

DESARROLLO

La docente menciona que hoy jugarán con latas, botellas plantillas de huellas, cajas y que realizarán el circuito del juego del cangrejo

Juego “El Cangrejo”

_ En el piso se pinta con la tiza un recuadro de inicio y al otro extremo en la meta se encuentra el dibujo del cangrejo.

-Con los materiales mencionados se realiza el circuito

-Se les indica que deberán de caminar, saltar y mantener el equilibrio al evadir los obstáculos del circuito del cangrejo.

-Luego formaran una fila e ira realizando el juego uno por uno.

-Gana quien llegue primero a la línea de meta,

-Les recomendamos respetar el turno de cada compañero y esperar que está a una distancia para que el siguiente participante empiece su turno.

Los niños empiezan el juego con las indicaciones dadas por la docente

Después de realizar dicha actividad la docente con todos los niños dialoga: ¿qué jugamos? ¿Qué hicimos con el circuito del cangrejo? ¿Qué movimiento hicieron? ¿Por qué caminaron? Y ¿Por qué saltaron? ¿Qué hicieron para vencer los obstáculos?

Al terminar la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Camina evadiendo obstáculos			Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Aamrillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a Simón dice.”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelota Ligar amplio (patio)

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad</p>	<p>-Camina Coordinadamente al subir las escaleras.</p> <p>-Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza</p>	Guía de observación

		<p>y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos</p>		
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar? ¿Qué juegos conocen?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Jugamos a Simón dice...”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden. - A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentará que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisará para reunirse</p>
DESARROLLO
<p>La docente les pide a los estudiantes correr alrededor del patio y se colocan en 2 filas Ensayan la canción Simón dice.</p> <p>La docente explica que con la canción</p>

Simón dice...

Pasos a seguir:

1.- Uno de los participantes será Simón y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: Simón dice... corre hacia adelante y hacia atrás; Simón dice...camines coordinadamente al subir las escaleras...

2.- Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que Simón les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

3.-Si Simón dice: Corred, saltad... sin decir antes Simón dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir Simón dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados.

5. Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.

Realizamos el juego de

“Simón dice que camines coordinadamente al subir las escaleras”.

“Simón dice que mantengas el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza”.

“Simón dice que camines por la línea con los ojos cerrados

Y lo realizarán todos los estudiantes observando cumplan todas las indicaciones.

Después de realizar el ejercicio nos sentamos y evaluamos lo que hicimos: ¿Qué nos pedía el Rey que realicemos? ¿si cumplimos con todas las ordenes? ¿fue divertido?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

¿Me gustó este juego?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Camina Coordinadamente al subir las escaleras.			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

SESIÓN N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitagoras
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amarillo
 1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
 1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos que pase el rey”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. • tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soga

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los</p>	<p>Camina con precisión sobre una línea formando una fila.</p> <p>Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro para jalar a compañero</p>	Guía de observación

		objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar? ¿Qué juegos conocen?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Jugamos que pase el rey”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentaré que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisaré para reunirse</p>
DESARROLLO
<p>La maestra les pide a los niños caminar alrededor del patio y después formar dos filas.</p> <p style="text-align: center;">Juego que pase el rey</p> <p>Cómo se juega:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dos niños son elegidos para iniciar el juego, cada uno debe seleccionar el nombre de una fruta o un personaje que más le guste, también puede ser ciudad, color, animales, entre otros personajes

2. Se toman de las manos y deja un espacio para que la fila de los niños o niñas participantes vayan pasando entre ellos, mientras los niños Van pasado, Van cantando mientras levantan los brazos para que, entre uno de la fila, que pase el rey que ha de pasar...el hijo del conde se ha de quedar.
3. Al terminar de recitar, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos le preguntan si desea 'MANZANA O MANGO, dependiendo de su respuesta pasa a la parte de atrás del chico que ha tomado este nombre,
4. Van pasando todos y se van ubicando detrás del niño que escogieron. Al final, cuando todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para jalar fuerte hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una marca, ya sea imaginaria o marcada con un objeto.

La docente les pide colocar el material a su sitio y regresar a aula y les pregunta ¿Qué juego hicimos hoy? ¿Qué preguntaban cuando estabas dentro de los brazos de tus compañeros? ¿cumpliste con las indicaciones? ¿Qué grupo ganó cuando jalaron?

Después de escuchar sus respuestas la docente les felicita por el trabajo realizado. Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

¿Me gustó este juego?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Camina con. precisión sobre una línea formando una fila			Utiliza ambas manos y pies, es ambidiestro para jalar a su compañero		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos con el juego del espejo”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. tener un espacio adecuado 	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Conos de papel higiénico Libros Botellas Pelotas Palos

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la	Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio. cerrados. Pararse poniendo un pie delante de otro	Guía de observación

		superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
--	--	---	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando. La docente muestra el espejo que está en el rincón de aseo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿para que servirá el espejo? ¿si te peinas o haces una mueca que refleja en el espejo? Después de escuchar sus respuestas decimos el propósito del día.</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Nos divertimos con el juego del espejo”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar con orden y respeto. ✓ Cuidar los materiales. ✓ Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada ✓ Guardamos los materiales. <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p>

- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden.
- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentará que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisará para reunirse

DESARROLLO

La docente les pide a los estudiantes caminar alrededor del patio y después sentarse alrededor.

La docente explica a los niños y niñas

1. Se organizan en parejas, las parejas están de pie, mirándose de frente a frente. Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo.
2. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como cortando, saltando, comiendo, vestirse, pararse en un pie, cepillarse los dientes, poner un pie delante del otro, etc. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

La docente les pide colocarse en dos filas una frente al otro y van a imitar lo que realice su compañero como pararse en un pie, mover la cabeza, brazos, pies, realizar poses con su cuerpo, etc. se observa si cumplen con las indicaciones, terminada las acciones, se cambian los roles.

Al terminar el juego la docente les pregunta lo siguiente: ¿te gusto del juego del espejo? ¿realizaste las acciones de tu compañero? ¿lo hiciste igual a tu compañero o compañera? ¿Qué partes del cuerpo moviste?

Al finalizar la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Cómo lo hice?
- ¿Cómo me sentí?
- ¿Tuve dificultades?
- ¿Cómo las superé?
- ¿Me gustó este juego?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios					
		Se para en un pie sin apoyo para demostrar su equilibrio.			Pararse poniendo un pie delante de otro		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01						
02	Estudiante 02						
03	Estudiante 03						
04	Estudiante 04						
05	Estudiante 05						
06	Estudiante 06						
07	Estudiante 07						
08	Estudiante 08						
09	Estudiante 09						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						

SESIÓN N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de la Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a las estatuas”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">• Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.• tener un espacio adecuado	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">• Cinta de tela• Equipo de música

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha. Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda. Reconoce el lado derecho-	Guía de observación

		objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos	izquierdo de su compañero	
--	--	--	---------------------------	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos en la clase anterior? ¿has jugado al juego de las estatuas?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: “Jugamos a las estatuas”</p> <p>Acuerdos de convivencia -La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia. _Escuchar atentamente las indicaciones. – Participar con orden y respeto. – Cuidar los materiales. – Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada – Guardamos los materiales.</p> <p>- Después de estas pautas, la docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que no vale hacer?”. Escucha las respuestas de los estudiantes, para asegurar que las normas hayan quedado claras.</p> <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden. - A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentaré que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisaré para reunirse</p>
DESARROLLO

La docente les pide a los estudiantes que van a dar una vuelta en el patio y forman un círculo

Se explica que se colocarán una cinta de tela o papel o colet en la mano derecha, van a realizar movimientos siguiendo la canción “

Cómo se juega a **El juego de las estatuas**

1. Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.
2. El encargado de la música detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos.
3. El organizador pasará por el lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, esto implica también el pestañeo. Si alguien se mueve será separado del grupo.
4. Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será felicitado por sus compañeros.

Empieza la música y los niños bailan y mueven todo su cuerpo, apaga la música y se observa que deben quedar como estatuas sin moverse.

Después de realizar los movimientos la docente les pide responder: ¿te convertiste en estatua cuando se apagaba la música? ¿en qué posición te quedaste? ¿fue de tu lado derecho o izquierdo? ¿de qué lado se quedó tu compañero? ¿te divertiste?

Finalmente, la docente les felicita por el trabajo realizado. Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios								
		Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando su mano derecha.			Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando su mano izquierda.			Reconoce el lado derecho-izquierdo de su compañero		
		En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado	En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01									
02	Estudiante 02									
03	Estudiante 03									
04	Estudiante 04									
05	Estudiante 05									
06	Estudiante 06									
07	Estudiante 07									
08	Estudiante 08									
09	Estudiante 09									
10	Estudiante 10									
11	Estudiante 11									
12	Estudiante 12									
13	Estudiante 13									
14	Estudiante 14									
15	Estudiante 15									

SESIÓN N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amarillo
 1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de a Cruz
 1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Disfrutamos el juego de la rayuela”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad. tener un espacio adecuado 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelota Ligar amplio (patio)

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los 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. Ejemplo: Un niño,</p>	<p>--Salta 20 cm. con los dos pies.</p>	<p>Guía de observación</p>

		al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos		
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”</p> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Propósito</p> <p>La docente comunica que el día de hoy: “Disfrutamos el juego de la rayuela”</p> <p>Acuerdos de convivencia</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>_Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Participar con orden y respeto. – Cuidar los materiales. – Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada – Guardamos los materiales. <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden.</p> <p>- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>
DESARROLLO
<p>La docente les pide a los estudiantes correr despacio alrededor del patio y forman un círculo</p> <p style="text-align: center;">La rayuela</p> <p>Cómo se juega</p> <p>Lo primero se dibuja el esquema de La Rayuela en el suelo, con una tiza y dibuja el diagrama, agregando los números y delimitando el espacio de “la tierra” y el “cielo” con un semicírculo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. los jugadores según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará la piedra plana u otro material y la apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela.

2. El cuadro en el que se ha lanzado la piedra se denomina “casa” y no puede ser pisado por el jugador.
3. Empezará a saltar con un pie (derecho y/o izquierdo) cuando haya una sola casilla o dos pies si se trata de una casilla doble.
4. El objetivo es pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra. El jugador debe llegar hasta el “cielo” y cuando va de regreso a la “tierra” debe recoger la piedra u el objeto utilizado de la casilla sin perder el equilibrio. Y continua su turno el siguiente jugador.
5. Si alguno de los jugadores pisa alguna de las líneas, perderá el turno y seguirá el próximo participante. Cada jugador tiene tres turnos para lograr acertar a cada uno de los cuadros que irán de manera numeral ascendente.
6. Al volver al próximo turno, cada jugador debe reanudar el juego desde la última casilla en la que había fallado. El único espacio donde se puede descansar es una vez llegado al “cielo”. La primera persona en completar todo el recorrido será quien gane el juego.

Los niños empiezan a jugar la rayuela recordando las indicaciones. La docente observa los turnos y saltos realizados con el pie derecho o izquierda y con los dos pies.

Después de realizar dicha actividad con todos los niños dialogamos de lo realizado en el patio se les interroga ¿Qué hicieron? ¿fue fácil jugar a la rayuela? ¿saltaste en el pie derecho? ¿saltaste con el pie izquierdo? y ¿cuándo saltaste con los dos pies? ¿respetaste tu turno?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan
Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

¿Me gustó este juego?

Practicante

Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios		
		-Salta 20cm. con los dos pies.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01			
02	Estudiante 02			
03	Estudiante 03			
04	Estudiante 04			
05	Estudiante 05			
06	Estudiante 06			
07	Estudiante 07			
08	Estudiante 08			
09	Estudiante 09			
10	Estudiante 10			
11	Estudiante 11			
12	Estudiante 12			
13	Estudiante 13			
14	Estudiante 14			
15	Estudiante 15			

SESIÓN N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Pitágoras
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amarillo
1.5. Docente : Erika Milagros Agurto de a Cruz
1.6. Tiempo : 45 min.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos con el juego de mar y tierra”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">• Elegir y Preparar los materiales para realizar la actividad.• tener un espacio adecuado	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none">• Cintas,tizas• Ligar amplio (patio)

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterios	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio,	Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.	Guía de observación

		<p>la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos</p>		
--	--	---	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la siguiente canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”</p> <p>Después la docente les menciona a los niños que el día de hoy van a divertirse jugando.</p> <p>Saberes previos</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Propósito</p> <p>La docente comunica que el día de hoy: “disfrutamos con el juego mar y tierra”</p> <p>Acuerdos de convivencia</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>_Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar con orden y respeto. - Cuidar los materiales. - Ayudar a mantener la clase limpia y ordenada - Guardamos los materiales. <p>- La docente pregunta a los estudiantes si están listos para jugar y los niños responden.</p> <p>- A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia de la sesión, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas. Comentaré que tendrán un tiempo para jugar y que, después, les avisaré para reunirse</p>
<p>La docente les pide a los estudiantes correr despacio alrededor del patio y forman un círculo</p>
<p>Mar y tierra</p>

Cómo se juega

Lo primero nos ubicamos el espacio, luego marcaremos una línea con tiza o Cintas adhesivas de cualquier color para que el niño pueda distinguir los saltos y se les indica que mar saltaran identificando su lado derecha y tierra identificaran su lado izquierdo”

los jugadores formaran filas de dos grupos de 5 niños cada quien espere su turno Todos están situados en el espacio el juego es saltar con ojos cerrado “mar y tierra”.

Los niños empiezan a jugar cuando se les dice mar saltan por encima de la línea con los ojos cerrado identificando su derecho cuando dice tierra saltan hacia su lado izquierda, el niño que se equivoca pierde el juego y así sucesivamente se empieza con otro grupo de niños.

Después de realizar dicha actividad con todos los niños dialogamos de lo realizado en el patio se les interroga ¿Qué hicieron? ¿fue fácil jugar mar y tierra? ¿qué lado de nuestro cuerpo conocimos?

Al terminar el juego la docente les felicita y pide se aplaudan

Luego con sus colores y/o plumones dibujan en forma libre, lo que han hecho en el taller y lo exponen luego lo pegan en el pizarrón para que puedan ser apreciados por sus compañeros

CIERRE

Responden:

¿Qué aprendí?

¿Cómo lo hice?

¿Cómo me sentí?

¿Tuve dificultades?

¿Cómo las superé?

¿Me gustó este juego?



Practicante



Docente de aula

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Criterios		
		Salta con los pies juntos con los ojos cerrados.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
01	Estudiante 01			
02	Estudiante 02			
03	Estudiante 03			
04	Estudiante 04			
05	Estudiante 05			
06	Estudiante 06			
07	Estudiante 07			
08	Estudiante 08			
09	Estudiante 09			
10	Estudiante 10			
11	Estudiante 11			
12	Estudiante 12			
13	Estudiante 13			
14	Estudiante 14			
15	Estudiante 15			