



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE
CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SAN FRANCISCO DE ASÍS CHICLAYO – LAMBAYEQUE
2022.**

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

AUTORA

ORBEGOSO QUISPE, DORIS EMITA

ORCID: 0000-0001-6858-7512

ASESORA

Lachira Prieto Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0078-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:55** horas del día **10** de **Enero** del **2024** 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS CHICLAYO - LAMBAYEQUE 2022.**

Presentada Por :
(2607182009) **ORBEGOSO QUISPE DORIS EMITA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **18**, 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
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 DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS CHICLAYO - LAMBAYEQUE 2022. Del (de la) estudiante ORBEGOSO QUISPE DORIS EMITA, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% 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, 30 de Enero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida, salud y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación pedagógica. A mis padres, por ser lo más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar las dificultades de la vida.

A mi abuelo, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como para mí.

A mi hermana Liliana, a quien quiero infinitamente, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Doris Emita Orbegoso Quispe

Agradecimiento

A Dios: por su permanente conocimiento, salud y fuerza que me brinda e iluminarme en cada paso que doy para desarrollar mi proyecto con fe, esperanza y éxito.

A la directora de la institución educativa “El Maestro San Francisco de Asís”, por su gran apoyo en la elaboración de la presente investigación.

A la universidad ULADECH, por brindarme la oportunidad de poder desarrollarme como profesional después de años de esfuerzo, dedicación y entrega durante el desarrollo de mi carrera universitaria.

Índice general

Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice de tablas	VIII
Índice de gráficos	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1 Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos tradicionales	9
2.2.1.1. Juego tradicional	9
2.3. Hipótesis.....	24
III. METODOLOGÍA	25
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	25
3.2. Población y muestra.....	26
3.3 Variables. Definición y operacionalización	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	30
3.5 Método de análisis de datos.....	30
3.6. Aspectos Éticos	32
IV. RESULTADOS	33
4.1 Resultados.....	33
4.2 Análisis de resultados.....	39
V. CONCLUSIONES.....	44
VI. RECOMENDACIONES	46

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
Anexos	52
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	52
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	53
Anexo 03 Validez del instrumento	55
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento alfa cronbach	68
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado Padres	69
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información	71
Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos) Pre y Post	73

Índice de tablas

Tabla 1 Población de educación inicial, niños de 5 años.....	26
Tabla 2 Muestra de estudio, niños de 5 años	26
Tabla 3 Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el pre test	33
Tabla 4 Aplicación de los Juegos tradicionales	34
Tabla 5 Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test.....	35
Tabla 6 Comparación de los niveles de la motricidad gruesa según pre y post...	36
Tabla 7 Determinar si, los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa.	37
Tabla 8. Prueba de normalidad de la hipótesis	38
Tabla 9 Resumen de la prueba de rangos de wilcoxon para muestras relacionadas	39

Índice de gráficos

Figura 1. Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el pre test	33
Figura 2 Aplicación de los Juegos tradicionales	34
Figura 3 Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test	35
Figura 4 Comparación de los niveles de la motricidad gruesa según pre y post test.....	36
Figura 5 Determinar si, los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa.....	37

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?, al observarse dificultades en la motricidad gruesa de los niños como la manipulación, dificultades al lanzar el balón de un extremo a otro, correr y saltar para coger el balón, entre otros, la investigación se propuso como objetivo determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pre-test y post-test en un solo grupo, el instrumento utilizado fue una guía de observación para medir su nivel de motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en los juegos tradicionales y orientadas a fortalecer la motricidad gruesa, en los resultados se verifico que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta experimental (73,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 93,0 de los niños desarrollo la motricidad gruesa). Asimismo, en la prueba de la hipótesis se contrasto que hay una diferencia de 3. 417 puntos a favor del post test con un sig. de 0,000($\alpha < 0,05$), lo que significa que las estrategias y las actividades didácticas centradas en el juego tradicional mejoran progresivamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: gruesa, juegos, motricidad, tradicionales

Abstract

This study started from the problem: How do traditional games develop gross motor skills in five-year-old children at the San Francisco de Asís Chiclayo educational institution - 2022?, when difficulties were observed in children's gross motor skills such as manipulation, difficulties when throwing the ball from one end to the other, running and jumping to catch the ball, among others, the research aimed to determine that the application of traditional games develops gross motor skills in the children of said institution. The study corresponds to a quantitative, experimental investigation, with a pre-experimental design with pretest and posttest in a single group, the instrument used was an observation guide to measure their level of gross motor skills, both at the beginning and at the end of the application of 10 learning sessions focused on traditional games and aimed at strengthening gross motor skills, the results showed that the majority of children showed a low level of gross motor skills before applying the experimental proposal (73.0%), a situation that was reversed after its application (93.0% of children developed gross motor skills). Likewise, in the hypothesis test it was found that there is a difference of 3,417 points in favor of the post test with a sig. of 0.000 ($\alpha < 0.05$), which means that the didactic strategies and activities focused on traditional play progressively improve the development of gross motor skills of the children who made up the experimental group.

Keywords: gross, games, motor skills, traditional.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente el desarrollo psicomotor es de gran importancia en el marco de la educación integral de calidad entendida como la madurez de aspectos habilidades psicológicas y motoras de una persona que conducen a un mejor desarrollo en su destreza motriz. (Haeussler y Marchant, 2011)

En ese sentido, la motricidad gruesa es considerada importante dentro del desarrollo infantil, en la edad preescolar siempre será de suma importancia para el desarrollo psicomotor humano.

En torno a evaluaciones realizadas a nivel internacional se realizaron estudios muy importantes en lo concerniente a la motricidad, gruesa investigadores afirman que la motricidad gruesa es la base principal, el progreso intelectual de los niños en la etapa preescolar. Sin embargo, algunos países no le están dando el debido interés a esta variable debido a la pandemia y en respuesta a ello aparece Muñoz K. (2022) indica que como consecuencia del confinamiento prolongado y del miedo, ha generalizado el riesgo de infección, las habilidades motoras tienen un precio que pagar, lo que sin duda ha contribuido a la sobreprotección de muchos niños y niñas que han dejado de moverse y aprender nuevas habilidades en de acuerdo con su edad cronológica.

Asimismo en una investigación realizado por Cerda E. (2022) manifiesta que evidencio una muestra en niños y niñas del nivel inicial de un centro de educación inicial de Chile quienes tienen baja motricidad, participan menos en todo tipo de expresiones en esta área, lo que tiende a perpetuar el problema con el paso del tiempo, ya que a esta edad se adquieren muchos hábitos, incluido el ejercicio físico, y por lo tanto tendrán factores de riesgo sobre todo para su salud, para ello las docentes están empleando estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de dichos niños.

Por otro lado, en nuestro país la motricidad gruesa sigue siendo una preocupación debido a la covid-19, se puede deducir que hay una ligera deficiencia con la motricidad de los infantes según un breve análisis de tep-si se mostraron unos niveles de peligro y hasta situaciones de aplazamiento ya que la mayoría de los niños y niñas no recibieron las clases de forma presencial, por falta de información o simplemente la despreocupación por los padres de familia. Es así que, en una investigación de colegios estatales, Según los resultados de una encuesta realizada entre padres, aproximadamente más de la mitad de los niños y niñas no han recibido atención temprana, lo que demuestra que los niños

tienen problemas de motricidad gruesa, déficits que deben superar para poder alcanzar a otros niños y niñas (MINEDU 2022)

Asimismo, también se evidencia dificultades en las instituciones educativas infantiles del Perú porque los juegos tradicionales no se aplican por muchas razones, entre ellas. Uno de ellos es que no existe un ambiente apropiado y propicio para desarrollarlos. Otra razón es que los profesores no son conscientes de esta ventaja, muy útil para niños que utilizan métodos tradicionales de desarrollo motor. Por lo tanto, debido a los muchos avances logrados en el Perú, también apunta a modernizarse con el nuevo plan de estudios. La escuela debe adaptarse a estos cambios actuales porque los juegos tradicionales son objetivos, proyectado y planificado en el que empodera al docente para representar la meta alcanzada en los estudiantes, es decir, lograr el desarrollo de la motricidad gruesa (Minedu, 2016).

De igual manera, a nivel local en la institución educativa “San Francisco de Asís” del departamento Lambayeque no es ajena a esta realidad, en el momento de realizar nuestra práctica profesional se observaron ciertas dificultades en los niño y niñas, en cuanto a su motricidad gruesa, al momento de realizar diferentes actividades relacionadas, con la coordinación de la motricidad gruesa en la locomoción, estabilidad y manipulación, mayormente tenían diferentes dificultades, al saltar en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad, Saltar siguiendo las líneas e indicadores (izquierda y derecha), correr con los dos pies juntos por encima de las dos vallas y marchar coordinando brazos y pies. Transmitiendo consigo-mismos emociones de enojo y frustración en varios niños y niñas de la etapa preescolar, conjuntamente predomina la descoordinación en brazos y piernas notándose que la mayoría de los niños muestran limitaciones. Asimismo, se observó en las maestras una seria de dificultades para incorporar los juegos tradicionales en la elaboración de su clase.

Por lo tanto, surgió el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco de años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022? Con la finalidad de poder dar solución a la problemática se plantea el siguiente objetivo general: Determinar que la aplicación del juego tradicional desarrolla la motricidad gruesa en los niños de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.

En ese sentido y con el propósito de poder cumplir con el objetivo propuesto, se plantearon los objetivos específicos: a) identificar mediante un Pre test prueba el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años, en la institución educativa

San Francisco de Asís, Chiclayo,2022. b) Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco en la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo,2022. c) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post prueba en los niños de cinco años de la institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022. d) Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022

La presente investigación se justificó a nivel teórico, metodológico y práctico. En el nivel teórico se justifica por el aporte teórico del conocimiento del juego tradicional como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa, por medio de fundamentos teóricos, conceptos, definiciones, teorías, estrategias y tipos de juegos recopilados de diversas fuentes. Dando a conocer el desarrollo motor, estos están muy relacionados mediante el juego tradicional permitirá a los infantes conocer sus extremidades gruesas realizando diferentes juegos corporales permitiendo un proceso motor que ayudará a descubrir cómo mantener y mejorar la motricidad gruesa ante alguna situación de destreza motora. Y a nivel práctico permitió conocer el desarrollo de motricidad gruesa que fueron evaluados a través de la guía de observación en el pre test y pos test, logrando la obtención de resultados que contienen alternativas de solución para desarrollar y mejorar la motricidad gruesa.

Por otro lado, en el aspecto metodológico de la investigación se justificó por la importancia del uso de métodos, técnicas, estrategias, procedimientos y elaboración del instrumento de evaluación validado y confiable el mismo que se podría emplear en investigaciones futuras. Para luego adquirir resultados confiables acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del nivel inicial.

Por ultimo en el aspecto practico se justifica, porque fui muy útil y necesario para las maestras conozcan diferentes estrategias educativas que permitan desarrollar estas habilidades en los niños, ya que lo estudiantes mediante los juegos tradicionales mejorar su motricidad gruesa y lograron diversos aprendizajes específicos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Caicedo y Narváez (2021), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad”, en la universidad central Ecuador, para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, su objetivo general analizar los juegos tradicionales que aportan en el desarrollo de la motricidad gruesa tales como: esquema corporal, percepción, tiempo, ritmo, estructura espacial y lateralidad. De esta manera se pretende establecer acciones que permitan reconocer la importancia que presentan los juegos tradicionales en la formación de los niños y niñas. El proyecto se enmarca en el paradigma socio crítico, y en el enfoque cualitativo, se utiliza el diseño bibliográfico-documental y las técnicas de ficha bibliográfica, resumen, cita y de imagen que nos ayudaron a realizar los análisis comparativos, realizar conclusiones y recomendaciones, puesto que utiliza fuentes secundarias. Por su alcance es una investigación descriptiva, pues analiza las variables, dimensiones e indicadores de la temática. Concluyo que: El juego logra estímulos en los niños y niñas direccionados a sus distintas áreas de desarrollo logrando todas las destrezas esenciales que involucran el área motora gruesa y permitirán al infante adquirir aprendizajes significativos de forma secuencial.

Vilema y Villafuerte (2020) en su tesis titulada “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019” en la universidad central de Ecuador para la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial. Su objetivo Analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, su investigación se enfocó en un paradigma cuantitativo y cualitativo, tipo de investigación de campo con un diseño cuasi experimental; se fundamentó en el análisis de la información teórica de los diferentes aspectos que conforman el trabajo, metodología basada en el juego y juegos tradicionales. Se sustentó en la aplicación de una entrevista a ocho (8) docentes de la Institución y cincuenta y cinco (55) niños y niñas del Nivel

Inicial y la elaboración de un instrumento denominado lista de cotejo. Los datos alcanzados se organizaron en cuadros para su posterior análisis e interpretación, los resultados obtenidos permitieron diseñar una propuesta innovadora “Mi súper libro de los juegos tradicionales ecuatorianos”, basada en la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos organizado por regiones de acuerdo a los indicadores manifiestan la presencia del desarrollo de la motricidad gruesa de niñas y niños de educación inicial. Concluyo que: Se pudo establecer que se rechaza a la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual se refiere que los juegos tradicionales ecuatorianos si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial.

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

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Salazar (2022), en su investigación titulada juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022, en la universidad Católica los Ángeles de Chimbote tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Cuyo objetivo general fue Determinar si los Juegos tradicionales desarrollan la motricidad

gruesa, en niños y niñas de 4 años. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 62 niños de 3,4 y 5 años y la muestra fue no probabilística por conveniencia de 20 niños, como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, que fue validado por 3 expertos y la confiabilidad por alfa de Cronbach 0,8400. Se tomó en cuenta los principios éticos y consentimiento informado. Finalmente, se procesaron los datos del pre test donde indica que el 65% están en el nivel “Inicio”, el 25% en nivel “Proceso” y el 10% en nivel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 90% están en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “Proceso”, así mismo concluyó que los juegos tradicionales si mejoran la motricidad gruesa en los niños.

López y Tuesta (2019), en su tesis para optar la licenciatura, denominada “Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334”, sustentada en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, en el cual su objetivo fue: Determinar la influencia de los juegos infantiles para fortalecer las habilidades motoras gruesas. La metodología aplicada fue de tipo cuasi-experimental con diseño pre test y pos test con un solo grupo; La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas instrumento utilizado fue el test Tepsi. Concluye que los resultados muestran en el pre test que, en la dimensión de coordinación, el 65% está en el nivel normal, en la dimensión motora y del lenguaje, alcanzan el 70 y el 60%, respectivamente en ese mismo nivel; en el pos test, se observa que el 95% alcanza el nivel normal, en las tres dimensiones estudiadas; queda demostrado la efectividad de los juegos infantiles para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas.

Cordova (2021), en su investigación titulada “juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe-Camporredondo, 2020”, en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe. es así que el objetivo del estudio fue identificar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa, es una investigación aplicada, pre experimental, con observación inicial y final a un solo grupo, la población y la muestra estuvo reflejada en 14 niños de 5 años, la técnica fue la observación y su instrumento la ficha de observación, de muestreo no probabilístico; de esta forma la coordinación estuvo en 71,4% en un nivel de

inicio, el ritmo estaba en un 78,6% en un nivel de inicio y el equilibrio en un 78,6% también en un nivel de inicio, aplicado las actividades de aprendizaje, se obtuvo para la coordinación un aumento de 35,7%, en el ritmo un 57,1% y en el equilibrio un 50%. Se concluyó que: Existe una mejoría en la motricidad gruesa aplicados los juegos tradicionales, pero estos resultados se pudo aumentar, sino que las restricciones de la pandemia COVID 19, hacía el trabajo dificultoso, así se puede indicar que los discentes se encuentran en progreso de lograr sus movimientos de coordinación, de ritmo, pero mantiene el equilibrio en sus movimientos, con los inconvenientes presentados y el trabajo arduo se obtuvo una prueba estadística de T Student de -23,56, y con $p = 0,000 < 0,05$, admitiendo la hipótesis alterna e indicando la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

Santisteban (2021), en su tesis titulada juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 aa.hh. Villa el Salvador San Martín 2021, sustentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. cuyo objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,76$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa. Concluyó según los

resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Mendoza (2021) en su tesis titulada Programa Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa aula de 5 años, I.E.I. Yonel Arroyo Sánchez – Sausal, sustentada en la, Universidad San Pedro, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Cuyo objetivo fue demostrar que el programa juegos tradicionales influyen en gran medida en desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Yonel Arroyo Sánchez” - Sausal año 2019. El tipo de investigación fue básica aplicada, con un diseño cuasi-experimental. Se desarrolló con una población 36 estudiantes y una muestra estudio conformada en dos grupos, 21 estudiantes que conformaron el grupo experimental y 15 al grupo control. Se logró que los niños del grupo experimental, el 100.0% de ellos obtuvieron un nivel de logrado en psicomotricidad gruesa en el post test. Así mismo en la dimensión equilibrio el 85.7% de ellos obtuvieron un nivel de logrado en post test; en la dimensión coordinación el 95.2% de ellos obtuvieron un nivel logrado en post test y en la dimensión esquema corporal el 95.2% de ellos obtuvieron un nivel de logrado en post test; determinando que existe una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el post test con los obtenidos en el pre test en el grupo experimental en niveles de psicomotricidad gruesa ($p < 0,05$); igual situación ocurrió en las dimensiones consideradas ($p < 0,05$) Por lo tanto. Concluyó según los resultados que los Juegos tradicionales influyó en gran medida en desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Juego tradicional

Según Vásquez (s.f): Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado que no se pierdan con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio, una nación. Sus reglas son similares e independientemente, de donde se desarrollen.

El material de los juegos específicos de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus participantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competencias más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convierten en deportes denominados tradicionales de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Como: la gallinita ciega, la balbu, el avión, la mancha, etc. (p.10)

Según Garvey (1985) indica que el juego refleja más claramente animaciones y vitalidad basada en movimientos. Las carreras los saltos, cabriolas, chidos y risas de los niños durante el recreo o la salida del colegio son alegres y libre, espontáneos y casi siempre contagiosos en cuanto a su expresión de bienestar. Aun cuando se trata aquí de un aspecto del juego que ha sido considerablemente estudiado, siguen sin contestar una serie de preguntas una de ellas es la relativa el desarrollo del juego de preventa cuántos aspectos solitarios y en sus más tumultuosas manifestaciones en grupos. (p. 45)

Esto indica que el juego se convierte en una de las actividades más importantes de la infancia; la vida de un niño o una niña se convierte en un juego; con toda libertad, gasta energía y disfruta.

2.2.1.2. Importancia el juego

Según Jiménez (2009) indica que los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docente podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas, entre ellas podemos destacar: Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”, se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región, fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo, su carácter motivador, favorecen la participación del alumnado en las actividades, favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales, ayudan a fomentar la autoestima, desarrollan la imaginación. (p.02)

2.2.1.3. Características de los juegos

Según Bautista (2006) manifiesta que en el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción desarrollando su personalidad y encontrando su lugar en la comunidad. Para profundizar en el estudio de los juegos vamos a definir cuáles son sus características más significativas:

- Placentero:** El juego de producir el placer a quién lo práctica y no suponer en ningún caso motivo de nuestra Sion.
- Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por siguiente niño la práctica de forma natural.
- Liberador:** En este sentido hay que entender el juego como una actividad libre nunca obligada y como un medio de evaluación de lo cotidiano.
- Incierto:** Al ser una actividad creativa, espontánea, original el resultado final del juego fluctúa constantemente lo que motiva la presencia que cautiva a los niños.
- Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- Mundo aparte:** La práctica del juego va desde la realidad, se sale del marco de la de lo cotidiano, introduciendo el niño adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- Creador:** la práctica del juego favorecer al desarrollo de la actividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- Expresivo:** el juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.

-Gratuito: Es una manifestación que tiene un fin en sí misma es desinteresada o intrascendente es muy importante en el juego infantil para no posibilitar ningún fracaso.

-Socializador: probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Sorprendí que favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

-Ficticio: Es un mundo aparente es como un cuento narrador de acciones alejado de la vida corrientes como una continuación de mensajes simbólicos

-Convencional: Todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los niños que juegan quiénes diseñan el juego y determinan su orden interno con limitaciones y con sus debidas reglas o normas. (p.22)

2.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales

Según Lavega y Olaso (2007):

- a) **El gato y el ratón:** Los jugadores se colocan en un círculo cogidos de las manos en su interior se coloca un participante que es el ratón quién tratará de huir del otro sujeto que intentará cogerlo el gato el resto de los participantes ofrecerá facilidades a la rata y tratará de oponerse al gato cuando el gato consiga coger a la rata le hace pagar su cansancio con un abrazo y además una prenda. (p. 314)
- b) **Gallinita ciega:** Este juego se juega en entre varias personas se hace un círculo y dentro de eso se encierra aun participante (gallinita ciega) cubierto con una tapa ojos y se le pregunta gallinita ciega ¿que se te ha perdido? la gallinita responde una aguja y un dedal ¿en dónde? en el total, ¿cuantas vueltas quieres? La gallinita responderá de cuerdo al número de vueltas que dese, después de haber dado las vueltas se le dicen échate a buscar y la gallinita ciega tiene que buscar alguna participante del grupo para que pueda ser el siguiente el que pueda continuar el juego (p.315).
- c) **Pase mi si Pase mi sa:** Dos jugadores se cogen de las manos y balancean los brazos de lado a lado mientras se canta una canción pase mí sí pase misa para la puerta de Alcalá, el de adelante corre mucho el de atrás se queda atrás. Al finalizar la canción, se queda en ese lugar y se le pregunta: naranja o limón. En función de la que elija se colocan atrás uno u otro de los que están unidos por las manos organizándose a la cintura de este. Una vez que todos los

participantes se han situado atrás detrás de los forman el puente del tiran tratando de desplazarse al otro equipo una distancia determinada gana el que desplazado al otro y se comienza el juego de nuevo. (p.308)

- d) **La cuchara con el huevo:** Este juego consiste en que los participantes estarán situados un al lado del otro, cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima, cada uno, tendrá adelante una línea pintada en el piso que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara. (p.308)
- e) **La rayuela:** La rayuela o el avión es un bonito juego, para este juego se necesita una tiza y una superficie liza los niños aprenderán su equilibrio y coordinación se juega saltando en un solo pie mientras se desplaza por los cuadrados de la rayuela. (p. 309)

2.2.1.5. El juego

Según Vásquez (s.f) el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y el arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional psicológico simulación. La primera referencia sobre los juegos que existen es del año 3000 antes de Cristo los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presente en todas las culturas.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito, familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que amplifica una difícil categorización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y lodus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enumerado innumerables diferencias sobre el juego, así, el diccionario de la Real Académica lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas

en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, las propias polisemias de este y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. (p.05)

Gilb (2003), señala que “los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales practicadas como diversión, de acuerdo con un reglamento” (p. 15), por lo tanto, se deduce que los juegos son toda competencias que requieren de una exigencia física y mental, así mismo puede ser jugado en equipos o individualmente, teniendo en cuenta el grado de dificultad del mismo.

“El juego es considerado una actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor intrínseco” (García, et al. 2000, p. 12).

2.2.1.6. Los juegos en las instituciones educativas

Borja y Martínez (2007) indican que el juego, tal y como lo concebimos y estimulamos, es una actividad fundamental en la educación de los niños, mediante ello estimulamos a realizar acciones que generan placeres, valores y aptitudes que los niños van adquiriendo durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Además, en el hombre el jugar es una necesidad que le ayuda a aprender y socializar con los demás.

Según Vásquez (s.f):

El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que este es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robarle protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

Facilitar las condiciones que permiten el juego.

Estar a disposición del niño.

No dirigieron imponer al juego. el juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciendo lo suyo el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. (p.08)

2.2.1.7. Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

Según Garaigordobil (2005):

El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño y de la importancia que tiene para el desarrollo de la personalidad de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo de los humanos. (p.18)

Desde el punto de vista intelectual: Jugando van aprende porque obtienen nuevas experiencias porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores de aplicar sus conocimientos de solucionar problemas. Va a estimular el desarrollo de las capacidades del pensamiento de la creatividad infantil crear zonas potenciales de aprendizaje.

Desde un punto de vista sociabilidad: El juego entra en contacto con sus iguales y ellos le ayudara a ir conociendo a las personas que lo rodean aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Desde un punto de vista del desarrollo afectivo-emocional: se puede afirmar que el juego es una actividad que le preocupa placer entrenamiento y alegría de vivir que les permite expresarse libremente encausar sus energías positivamente y descargar sus tensiones es un refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida le ayuda a relatar su experiencia acomodándola sus necesidades contribuyendo así a un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. (p. 18)

El juego va realizar en el niño innumerables actividades en las cuales le va permitir.

- Explorar y ampliar sus capacidades de movimiento.
- Estimular la atención y la memoria.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Estimular la comunicación y la cooperación con los iguales.
- Apoya la interacción social.
- Favores la relación intercultural.

2.2.1.8. Teorías del juego

Para Vygotsky (1998) “el juego infantil es una oportunidad constante para que el niño se maneje en la ZDP” (p. 19), es decir, en el juego, el niño recrea escenarios del que el supone como un desafío que tiene que afrontar, a la vez estos le permite explorar y desarrollar nuevas habilidades y destrezas que le serán útiles en su vida cotidiana.

Según Piaget (1896) indica que: El juego forma parte de la vida de todo ser humano, el cual representa la inteligencia y capacidad que tiene para relacionarse y solucionar conflictos que estas generan para su desarrollo. También considera que para desarrollar un juego el individuo necesita pensar, ya que los juegos son simples ejercicios que necesitan ser evaluadas para poder desarrollar de manera óptima.

c) **Spencer** (1855) señala que el juego es un exceso de energía aculada. El exceso de energía sobrantes. En particular, podemos entender el juego como resultado de un aumento de la energía almacenada, mediante el juego se gastan las energías extras mientras juegan.

2.2.1.9. El juego y la motricidad gruesa

Lanuza E. et al (1980) afirman que en los juegos tradicionales se fomenta.

- La coordinación dinámica general en aquellos juegos en los que es necesario correr, saltar, andar deprisa, despacio...
- El control postural en aquellos en los que participe el equilibrio
- La inhibición de movimientos en los que se exigen control y actividad del cuerpo
- La coordinación viso manual cuando existen movimientos de lanzamientos dirigidos hacia algún punto, como en los juegos de recortar
- Los movimientos finos de los dedos en los juegos de habilidad
- La conducta respiratoria en los juegos de soplar
- La orientación espacial en aquellos juegos que hacen referencia a las naciones espaciales arriba, abajo, derecha, izquierda, delante, detrás, encima, debajo
- El ritmo en todos aquellos en los que interviene el canto, la recitación, y la educación del movimiento a secuencias rítmicas
- El conocimiento de juego se supone, por una parte. El dominio de su estructura, es decir las secuencias en el que se desarrolla y, por otro lado, ajustar la actividad del niño a un tiempo y un espacio determinado para llevar a cabo el juego.

2.2.1.10. Dimensiones del juego

Según Delgado (2011):

Los juegos son las vías al desarrollo de muchas habilidades del niño son actividad básica para el desarrollo integral del ser humano. Practicar los juegos fomentar la adquisición de valores, actitudes y normas adecuadas aprendemos a vivir con nuestro entorno hogareño, Los investigadores informan que este juego de palabras proviene de dos palabras latinas: "inocua y ludusludere", ambas se refieren a broma, diversión, broma y se usan comúnmente. Se utiliza distintamente con el término "actividades recreativas" y al mismo tiempo presenta diversas dimensiones, dentro de ellas se encuentran las siguientes:

a). Dimensión social: En esta dimensión el juego puede ser una fuente importante de inclusión, adaptación, igualdad y convivencia entre los niños es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social además el juego es una vía de escape de la ansiedad ya que permite al niño resolver conflictos de modo lúdico. En este sentido el juego cumple además una función terapéutica. (pag.25)

b). Dimensión cultural: Esta dimensión hace referencia a la transmisión de tradiciones y valores el niño. Se pueden difundir los valores culturales y tradiciones de una región o país imitando elementos del entorno en el que se mueve en su modo de adaptarse y conocer el mundo de adulto. (pag.25)

c). Dimensión motora: Esta dimensión hace referencia al desarrollo de habilidades físicas y coordinación motriz a través del juego. Nadie se atreve a cuestionar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor ya que es la dimensión más evidente del juego. Desde bebés los niños desarrollan sus alimentos apropiándose del espacio al mismo tiempo que los estímulos que le rodean y facilitan la integración sensorial. Los movimientos serán cada vez más coordinados y complejos el niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio. (pag.25)

Esto indica que los juegos para ejecutarse tienen un proceso, En resumen, los juegos tradicionales atienden diferentes dimensiones del desarrollo infantil como la motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, emocional y cultural permitiendo a los infantes formar vínculos de socialización.

2.2.1. Variable dependiente: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Motricidad gruesa

Según Jiménez (2007): indica que la motricidad gruesa es la capacidad del cuerpo para ejercitar la acción de los músculos largos con objeto de realizar unos determinados movimientos cómo saltar, correr, arrastrarse, bailar, etc. (p.129)

Serrano y Luque (2018), indica que “el desarrollo motor grueso lo vemos en nuestra capacidad para realizar movimientos con todo el cuerpo” (p.16), por lo tanto, la motricidad gruesa esta relaciona en todas las acciones corporales en relación al conjunto de grupos musculares que abarca todas las acciones que involucran a los principales grupos de músculos de todo el cuerpo del infante. Asimismo, la motricidad gruesa incluye todos los movimientos de los músculos de los brazos, piernas, abdomen, espalda y cabeza, lo que permite de esta manera gatear, voltearse, andar, incorporarse, levantarse la cabeza y mantener el equilibrio.

La motricidad gruesa forma un papel muy importante en el perfeccionamiento del niño favoreciendo en el desarrollo de sus habilidades motrices, permitiendo resolver cada extremidad del corporal como son: brazos, pierna y cabeza.

Motta y Risueño (2007) indican que “La motricidad gruesa hace referencia aquellas actividades que requieren un movimiento de grupos de los músculos grandes y quién general implican desplazamientos, así como caminar correr patear la pelota” (p.47).

Según Regidor (2003): señala que

El crecimiento físico del bebé sigue una dirección precisa el niño se desarrolla desde la cabeza a los pies y desde el centro del cuerpo hacia el exterior es decir desde los ejes centrales del cuerpo hacia las extremidades. (p.118)

Cuando los bebés nacen no controlan ninguno de sus movimientos hasta que crecen y pueden controlar sus movimientos, entonces pueden reconocer su cuerpo y controlar sus movimientos, a esa edad ya pueden levantar la cabeza y sentarse. la fuerza para estar de pie.

2.2.2.2. Teoría de la motricidad

Según Piaget (1986) Son habilidades psicomotrices, el movimiento es parte del desarrollo cognitivo. De aquí en adelante, los conocimientos y las habilidades motoras son proporcionales entre sí. La teoría de Piaget se desarrolla

gradualmente. Cada etapa se caracteriza por la coherencia y la armonía. Todas las funciones cognitivas se relacionan con un nivel específico de desarrollo. Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- 1- **Etapa sensorio motor (0 a 2 años):** Aparecen habilidades motoras sensoriales. a través de los sentidos, la percepción y el lenguaje, la capacidad de manipular y mover. La característica principal de esta etapa es la capacidad. el niño debe imaginar y comprender el mundo y por tanto pensar. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de una actividad, exploración y manipulación continuas. Los niños aprenden gradualmente. sobre la durabilidad del objeto, es decir, sobre la continuidad la existencia de objetos que no pueden ver.
- 2- **Etapa operacional (2a 7 años):** Imagina, simula, Juego simbólico, lenguaje y desarrollo motor. medida del proceso cognitivo. En la segunda etapa, bebe. representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguajes y dibujos). genial) y basándose en estas ideas, actúa como si creyera en ellas. En esta etapa se forma la relación entre el cuerpo y el espacio.
- 3- **Etapa operaciones de concretos (7 a 11 años):** Aparece un argumento limitado y a menudo específico. El niño puede aceptar número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se proporcionan Materiales para manipulación y clasificación.
- 4- **Etapa de operaciones formales (12 años):** Se dice que las personas a partir de este momento pasamos a la fase de pensamiento de la acción formal. Cuando tienen la capacidad de razonar lógicamente, formular y juzgar hipótesis abstracta.

2.2.2.3. Importancia de la motricidad

Párraga et al (2017) indican que la importancia de la motricidad supone comprender que el movimiento no debe entenderse desde una posición exclusivamente mecánica, sino como forma de expresión, comunicación, proyección de emociones, relación, desarrollo de competencias, etc. Se trata de potenciar el desarrollo de las diferentes capacidades y de favorecer la

participación de los alumnos en su proceso educativo, su autonomía, su creatividad y sus emociones.

Favorece la salud: mediante la estimulación y la respiración se va ir generando un mejor desarrollo neuronal al estimular va ir favoreciendo una mejor circulación y eliminación de los desechos. Fortaleciendo también tanto huesos y músculos.

Promueve la salud mental: mediante el control y el desarrollo de habilidades motrices les permite a los niños/as sean capaces y generen la satisfacción al momento de liberar emociones tensiones fuertes. Asimismo, la confianza en sí mismo va contribuir el auto-concepto de la autoestima.

Beneficia una libertad en los infantes al momento de ejecutar sus oportunas acciones. Ayuda en la socialización experiencias necesarias en su desarrollar y compartir juegos con otros niños y niñas.

2.2.2.4. Etapas de la motricidad gruesa

Según Torres y Hernández (2015):

Durante el primer año de vida y a partir de los 6 meses aparece una evolución motriz recalcada, ya que se progresa de movimientos, reflejos, movimientos voluntarios, como por ejemplo el giro y el gateo se debe a la maduración, crecimiento y desarrollo de diferentes sistemas coordinados estimulación por el entorno y las necesidades del individuo. (p. 34)

Evolución del movimiento reflejos al movimiento voluntario se da durante el primer año de vida. “Céfalo caudal desde la cabeza hacia la cola el desarrollo avanza en esta dirección el cerebro de los ojos la boca. Etc. se desarrollan antes de las de las piernas y pies” (Berger ,2006, p.133).

Esto significa que el pilar del desarrollo motor estará en las habilidades motoras gruesas, y estas pueden convertirse más tarde en el desarrollo de las habilidades motoras finas.

Podemos establecer diferentes etapas en el desarrollo motor, y en gran medida las características biológicas y ambientales de cada persona difieren de diferentes etapas de desarrollo e individuales, tales como:

Según Luque y Hernández (2015):

1_2 meses la motricidad hay arcaica aparición de reflejos

3-4 meses madurez cerebral que posibilita el comienzo de movimientos. Se puede sentar sin control total de la cabeza flexiona y extiende extremidades comienza a desaparecer el reflejo de presión.

5-6 meses levanta cabeza y el tronco en posición ventral. ventral se mantiene sentado puede girar y manipular las manos.

7-8 meses tonicidad casi normal se mantiene sentado incluso de pie pasa objetos de una mano a otra comienza a tirar objetos.

9_12 meses comienzo de la marcha mantiene el equilibrio al agacharse dar una patada a un objeto.

1 a 2 años Fases de movimientos rudimentarios. Se caracteriza por acciones motoras globales cargadas de intencionalidad que provocan el inicio de ejecuciones con esencia de las futuras habilidades motrices básicas (HMB).

- Dominio de la marcha
- subir escaleras gateando
- Mayor precisión en la prensión manual
- Subir escaleras de pie
- Inicio a correr y saltar muy imprecisos
- Acciones de lanzamiento con mayor presencia

2 a 7 años Habilidades motrices básicas. Esta fase comprende de 5 años desde los 2 a los 7 años de edad del niño sin embargo esta fase posee tres estadios de desarrollo estadio inicial, estadio elemental y estadio maduro los teóricos de la educación la consideran la etapa crucial en la adquisición de procesos madurativos donde el desarrollo motriz al final de esta fase se debe caracterizar por el dominio de las habilidades motrices básicas tanto de locomoción, manipulación y estabilidad.

La etapa infantil corresponde con los estadios inicial de 2 a 3 años y elemental de 4 a 5 años en los citados estadios el niño experimenta un cambio brusco motrizmente hablando tanto en aspectos cualitativos como cuantitativos. (p.35)

-De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.

-De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.

-5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora.

2.2.2.5. Desarrollo motriz de los niños y niñas de 5 años

Según Gonzales (2002): manifiesta que los niños y niñas de 5 años tienen desarrollado su movilidad e independencia. A esta edad los niños pueden organizar y planificar sus propias actividades, así como evaluar los resultados de las actividades realizadas. A la hora de organizar actividades motrices, los niños eligen y dividen los materiales de juguete utilizados, exploran diferentes formas de manipularlos e incluso combinarlos, por ejemplo, golpeando o persiguiendo la pelota con palos, los niños actúan tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

Los niños a esta edad suelen pasar de una etapa de desarrollo a otra en una secuencia natural y predecible, pero cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo, algunos niños pueden estar adelantados en un área, como el lenguaje, pero retrasados en otra, como el desarrollo sensorial y motor.

Además, en el juego: en cuanto a personajes y acciones, son capaces de ordenar el campo de juego, colocar proactivamente el material que quieren realizar para satisfacer su interés en el juego elegido. Utilizan equipos y materiales para la construcción: caminos, puentes, pendientes u otras expresiones interesantes según la trama del juego. Los niños son responsables de asignar roles y acordar actividades en grupo, y pueden compartir sus juguetes.

A esta edad, los niños reconocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y distinguirlos en forma, color y tamaño, e incluso pueden indicar su ubicación en el espacio: ¿dónde están ubicados?, arriba, abajo o en otro lugar. cerca. muy lejos. y el interés por comprender las causas de algunos fenómenos naturales destacados en el desarrollo del pensamiento; “Por qué, por qué, cómo” son preguntas que suelen hacer los niños de esta edad.

En este sentido, el habla del niño se vuelve más rica y coherente. Los niños suelen entablar un diálogo tanto cuando juegan solos como cuando juegan con otros niños. Los niños también pueden contar cuentos o inventarlos ellos mismos,

demostrando aún más su gran imaginación. A esta edad les encanta correr, realizándolo con una fase de vuelo más aumentada, mejor ritmo y coordinación que en la franja de edad anterior. Pueden cubrir largas distancias. A los niños les gusta correr alrededor de los objetos, cambiar de dirección (adelante, atrás, derecha, izquierda) y combinarlos con otros movimientos como caminar y correr, correr y lanzar, correr y saltar...

Aprovechan el espacio y se mueven muy bien por él, realizando todo tipo de movimientos (caminar, correr, saltar, etc.) tanto dentro como fuera del suelo, en diferentes direcciones y superando obstáculos. Entre estos ejemplos destacan los siguientes saltos: abrir y conectar las piernas, de lado, lanzar la cuerda para saltar a pequeña altura del suelo y saltar desde un obstáculo a una altura de 24 cm. Caída alta con piernas medio dobladas.

2.2.2.6. El juego y su relación con la motricidad gruesa

Según Díaz y Moreno (2017): manifiestan que los juegos son inevitables en la edad preescolar, ya que ayudan al niño a identificar su cuerpo a realizar diversos movimientos, ejercicios corporales como deslizarse, caminar, trepar, trotar, saltar correr, etc. Por esta razón el juego favorece a los estudiantes en relacionarse en sí mismos y de este modo estimulan la motricidad gruesa en los niños y niñas.

Los juegos y la motricidad gruesa proveen el avance eficientemente en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en los infantes con el fin de obtener una adecuada igualdad integral, equilibrio, manipulación, locomoción, lateralidad y dominio corporal.

2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad

Según Castañer y Camerino, (2001): indican que estas habilidades motrices son fruto de la especialización progresiva de los estadios del acto motor, suelen utilizar de forma espontánea en sus juegos y actividades individuales de grupo que se debe acompañar en la realización de dichas tareas lanzar a tocar salvar balones, hacer puntería, para luego utilizarlos en nuestra formulación didáctica de actividades. (p. 127)

Estabilidad: Esta habilidad conserva la simetría relacionada con la gravedad, teniendo en cuenta que toda fuerza que se aplica de forma

natural logra cambiar la posición del cuerpo de una forma inesperada; es todo movimiento básico del ser humano y es importante para una actividad eficaz. Este género encontrara las acciones que no tienen nada que ver con la parte locomotora, donde abarca las diferentes actividades como la de hablar, y algunas actividades asociadas con el equilibrio, muestra tres acciones.

-Acciones motrices axiales:

-Acciones motrices de detén y de suspensión:

-Acciones motrices de soporte y apoyo. (p 132)

Según Castañer y Camerino, (2001):

Locomoción: En este argumento estamos hablando de cambios de localización por los cuales el cuerpo se mueve hacia un punto fijo colocado en el suelo. Suma las barras que puede tener el cuerpo con el exterior cambiando su posición en varios planos verticales y horizontales; Esto ayudará a los niños a percibir todo lo que les rodea, es decir, cualquier actividad física se clasifica como movimiento. Para mitigar esto, los niños deben controlar su estabilidad.

-Acciones de impulsión y parada

-Acciones de reequilibrio secuenciado

-Acciones de coordinación simultánea. (p.133)

Según Castañer y Camerino, (2001):

Manipulación: Implica toda esta fuerza que se produce a través de los objetos en los que se utilizan las manos y los pies, que es necesaria para el contacto del cuerpo del infante con los diversos elementos y alrededores, así como el estudio de las relaciones con los objetos, el movimiento y el espacio.

-Acciones de impacto. -Acciones de conducción. (p.134)

2.3. Hipótesis

Hipótesis General

La aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa, en niños de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, 2022.

Hipótesis estadística

Hi: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños de 5 años, en la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, 2022.

Ho: Los juegos tradicionales si desarrollan significativamente la motricidad gruesa, en niños y niñas de 5 años, en la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa, se caracterizó por el interés de resolver problemas de naturaleza práctica aplicando los resultados obtenidos en la investigación teórica. Muñoz (2015) afirma que una investigación es cuantitativa cuando se privilegia la información o los datos numéricos, por lo general datos estadísticos que son interpretados para dar noticia fundamental del objeto, hecho o fenómeno investigado.

El estudio responde a un nivel explicativo en el que se busca una explicación y determinación del fenómeno. Según Hernández, et al (2010), los estudios explicativos están dirigidos a responder eventos físicos o sociales, se centra a explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. (p.98).

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, se trabajó con un solo grupo de estudio, al cual se le aplicó el pre y post test en un solo grupo “estos diseños por su naturaleza son estudios exploratorios, trabajan con un solo grupo de estudio, cuyo grado de control es mínimo; sus resultados deben observarse con moderación, es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” Hernández, et al (2010).

Se representó del modo siguiente $G \quad O_1 \quad X \quad O_2$

Dónde:

G: Muestra de estudio, representada por 15 niños y niñas de 5 años.

O₁: PreTest para medir el nivel de la motricidad gruesa, antes de la aplicación de la estrategia.

O₂: Post test para medir el nivel de la motricidad gruesa, después de la aplicación de la estrategia.

X: Pre experimento aplicación de los Juegos tradicionales como estrategia.

3.2. Población y muestra

El universo constituye el objeto de la investigación, es el centro de estudio, de ella es de donde se recogió la información requerida para el estudio de investigación.

Para esta investigación la población de estudio estuvo conformada por 20 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” del distrito de José Leonardo Ortiz provincia de Chiclayo, 2022.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 5 años

Edad	Sección	Hombres	Mujeres	Total
5	única	11	9	20
Total				20

Fuente: Nómina de matrícula 2022

3.2.1 Muestra

La muestra estuvo constituida por 15 niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” del distrito de José Leonardo Ortiz provincia de Chiclayo departamento Lambayeque. La cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 5 años

Institución Educativa	Ugel	Nivel/ edad	Aula	Nº de niños/as
San Francisco De Asís	Chiclayo	Inicial	5Años única	15
Total				15

Fuente: Nómina de matrícula 2022

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los

elementos de la muestra que desea participen en su estudio se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (Hernández et al, 2014, P. 176).

Se consideraron criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial de la I.E. “San Francisco de Asís”
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Y criterios de exclusión, como

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

3.3 Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: juegos tradicionales

Chacón (2005) Los juegos tradicionales son actividades de entretenimiento que se transmiten de generación en generación y forman parte de la cultura de una región o un país. Estos juegos pueden involucrar una variedad de habilidades motoras y cognitivas y abordar diferentes aspectos del desarrollo de un niño, como el motor, el sensorial, el creativo, el cognitivo, el social, las emociones y la cultura. Los juegos tradicionales pueden ser una valiosa herramienta pedagógica para el desarrollo integral del niño porque fortalecen habilidades sociales, cognitivas y motoras además de transmitir valores y tradiciones culturales. También pueden brindar a los niños una alternativa saludable y divertida para pasar su tiempo libre en lugar de un estilo de vida sedentario como el uso de dispositivos electrónicos. (p.86)

Variable dependiente: motricidad gruesa

Fernández (2010) Las habilidades motoras gruesas se refieren a la capacidad de realizar movimientos a largas distancias, utilizando muchos músculos diferentes del cuerpo, e incluyen la destreza, la fuerza y la velocidad con la que se realiza cada movimiento. Esta habilidad es fundamental para que los niños puedan moverse, explorar y con ello descubrir su entorno. (p.96)

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICION	CATEGORIAS O VALORACION				
Variable independiente: El juego tradicional es una actividad física que va ayudar al niño en su desarrollo físico, neuronal y motor se desarrollara mediante 10 sesiones de aprendizaje	Juegos tradicionales	Social	-Juego la silla	-Integración, adaptación, igualdad, convivencia.						
			- El juego el pañuelo	-Inicio de relaciones con iguales						
			-El juego el lobo feroz	_Asimilación de conductas deseables y no deseables						
		Cultural	_el juego del trompo	-Transmisión de tradiciones y valores culturales						
			_El juego de la Rayuela	-Conocimiento y valoración de la identidad cultural.						
			-El juego de la rana	-fortalecimiento de la identidad cultural						
		Motora	-El juego gallina ciego	-Desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora mediante el juego.						
			-El juego escondite	-Ejecución de movimientos específicos como saltar, correr, lanzar entre otros.						
			-El juego la cuerda	-realización de movimientos externos e internos.						
		Variable dependiente: Se refiere al control de los movimientos de los músculos generales del cuerpo que llevan a una displasia total de las extremidades del cuerpo evaluadas mediante la estabilidad, locomoción y manipulación.	motricidad gruesa	Estabilidad			-Equilibrio estático y dinámico	-Salta en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad	Ordinal	
							-Inclinarse	-Camina con un solo pie delante del otro, manteniendo la estabilidad sobre la cuerda		
							-Estirarse	-Camina y gira en el circuito manteniendo su estabilidad		
-Girar y empujar	-Mantiene estabilidad sobre las puntas de los pies									
Locomoción	-Saltar en un pie			-Trabaja el dominio de la locomoción del cuerpo empleando un objeto						
	-Camina en líneas recta			-Salta siguiendo las líneas e indicadores (izquierda y derecha)						
	-Desplazamiento de un lugar a otro			-Salta con los dos pies en puntas (izquierda y derecha)						
	-Correr			-Corre con los dos pies juntos por encima de las vallas						
Manipulación	-Lanzamientos			-Marcha coordinando brazos y pies						
	-Recepciones			-Corre y señala el círculo de colores indicando y regresa a su lugar						
	-golpear y patear			-Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre las escaleras						
				-Realiza coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco						
					Alto -2					
					Medio - 1					
					Bajo -0					

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación ayudo a darle una mayor relevancia a la hora de obtener los puntajes y calificar al alumno a través del instrumento, según Hernández et al (2014) “La observación es un método de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías” (p.252).

El instrumento que se utilizo fue la guía de observación. Tamayo (2004) define a la guía de observación como un formato que puede recopilar datos de forma sistemática, Puede registrarse de manera uniforme y su propósito es proporcionar los hechos de manera clara y objetiva y agrupa los datos según sea necesario

Para esta investigación el proceso de validación se realizó por juicio de expertos, para ello los instrumentos de investigación fueron sometidos a evaluación de tres especialistas: 02 expertos con grado de doctor y maestría y un experto en educación inicial con grado de maestría. Estos expertos evaluarán el instrumento denominado guía de observación para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo, 2022 elaborado para medir la variable motricidad gruesa utilizando criterios específicos, como relevancia, pertinencia y claridad.

3.5 Método de análisis de datos

El recojo de la información se inició solicitando autorización a la Directora de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento guía de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo para evaluar la motricidad gruesa.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención los juegos tradicionales, también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre la motricidad gruesa.

En esta investigación, se utilizaron métodos y técnicas estadísticas, programas de Excel 2016 y el software SPSS para el procesamiento, análisis e interpretación de datos de forma manual y electrónica. Se describe a continuación las técnicas a usar:

-Estadística descriptiva: Esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se podrá presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

-Estadística inferencial: La prueba Wilcoxon, que fue utilizada para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis.

3.6. Aspectos Éticos:

El presente trabajo de investigación se realizó bajo los principios éticos que estipula el reglamento de integridad científica (ULADECH,2023).

1. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: A partir del momento que se inició la investigación se protegió la identidad de los niños y niñas como también la de las maestras de la I.E., y del mismo modo se respetó la diversidad, la privacidad y los derechos de estos; todas las personas sujetas a la investigación participaron de manera voluntaria conociendo previamente todo el proceso de la investigación.

2. Libre participación por propia voluntad: Los participantes en general estarán bien informados, conocerán todo el proceso de la investigación participarán de manera voluntaria con una aceptación anticipada firmando el consentimiento informado.

3. Beneficencia, no maleficencia: Se buscó proteger la seguridad de las personas participantes de la investigación por tal razón se debió cumplir ciertas reglas de manera general no causar daño ni disminuir los posibles efectos adversos y aprovechar al máximo los beneficios.

4. Integridad y honestidad: La investigación se realizó de manera objetiva e imparcial en su difusión durante toda la investigación.

5. Justicia: Se realizó juicios razonables y ponderables se tomaron las precauciones necesarias, se aseguró los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una investigación justa.

6. Integridad científica: Este principio atestigua la autenticidad de todo el proceso de la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

Objetivo específico 1. Identificar mediante un Pre test prueba el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.

Tabla 3.

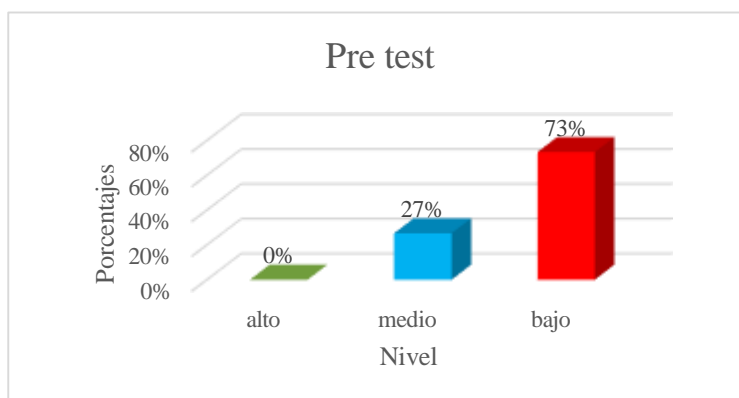
Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el pre test.

Niveles de logro	Motricidad gruesa antes de la estrategia	
	f	%
Alto	0	0%
Medio	4	27%
Bajo	11	73%
Total	15	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años de la I.E San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Figura 1.

Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el pre test.



Nota: Tabla 3.

Interpretación.

Según la tabla 4, figura 1, se presenta los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños, los cuales se observó que el 73% se encuentran en el nivel bajo y el 27% en el nivel medio. Por ello se concluye que los niños tienen dificultados en el desarrollo de la motricidad gruesa en la locomoción, estabilidad y manipulación.

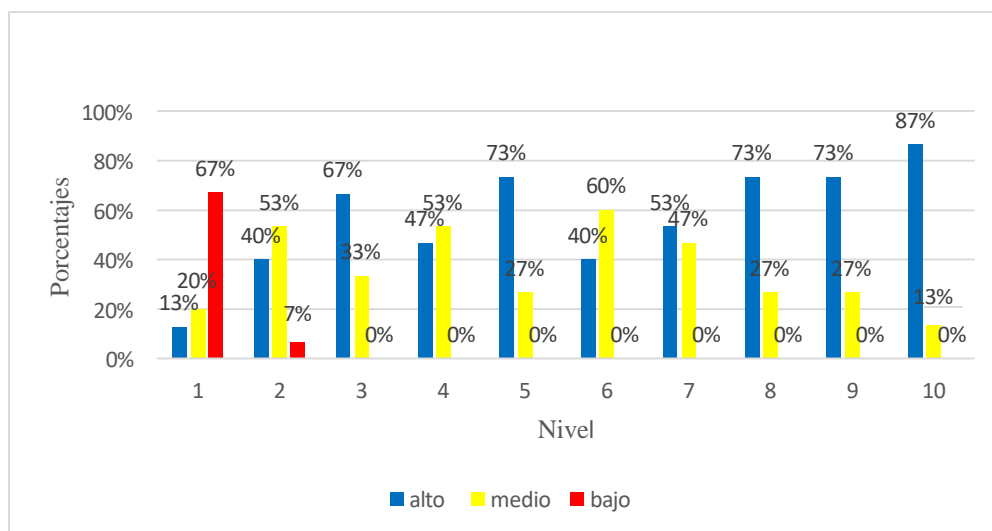
4.1.2. Objetivo específico 2. Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.

Tabla 4.
Aplicación de los Juegos tradicionales

Niveles de logro	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	2	13%	6	40%	10	67%	7	47%	11	73%	6	40%	8	53%	11	73%	11	73%	13	87%
Medio	3	20%	8	53%	5	33%	8	53%	4	27%	9	60%	7	47%	4	27%	4	27%	2	13%
Bajo	10	67%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años de la I.E San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Figura 2.
Aplicación de los Juegos tradicionales



Nota: Tabla 4

Según la tabla 5 y figura 2, se observa los resultados de la aplicación de las sesiones aplicadas donde se observó que en las dos últimas aplicadas el 73% y el 87% de los niños se encontraron en el nivel alto. Por lo que se concluye que los estudiantes fueron capaces de realizar equilibrio estático y dinámico como saltar en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad, desplazamientos de un lugar a otro, en cuanto a su motricidad gruesa.

4.1.3. Objetivo específico 3. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de un post prueba en los niños de cinco años de la institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.

Tabla 5.

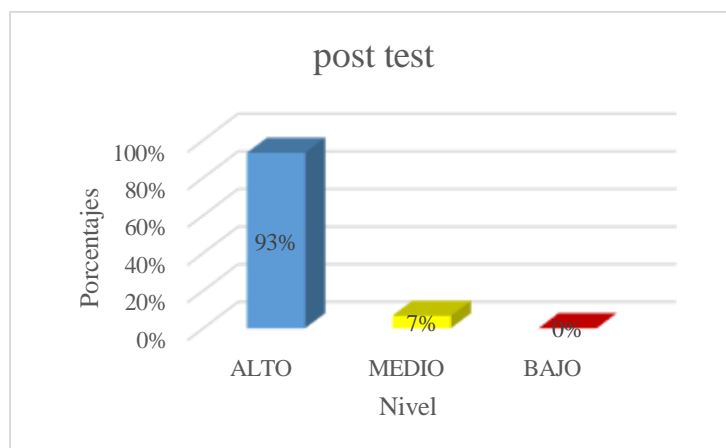
Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test.

Niveles de logro	Motricidad después de la estrategia	
	f	%
Bajo	14	93%
Medio	1	7%
Alto	0	0%
Total	15	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años de la I.E San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Figura 3.

Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test.



Nota: Tabla 5.

Según la tabla 6 y figura 3, se observa los resultados de la aplicación del pos test el 93% de los niños se encontraron en un nivel alto y el 7% se ubicó en un nivel medio, así mismo ninguno de los niños se ubicó en el nivel bajo. por lo que se concluye que la mayoría de los niños durante el desarrollo del post test, alcanzaron el nivel alto, se comprobó que los niños mejoraron sus movimientos

motores logrando mantener estabilidad al saltar en un pie, realizaron desplazamientos y movimientos coordinados sin dificultad, además lograron identificar su lado izquierdo y derecho se ubicaron con destreza.

5.1.4. Objetivo específico 4. Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022

Tabla 6.

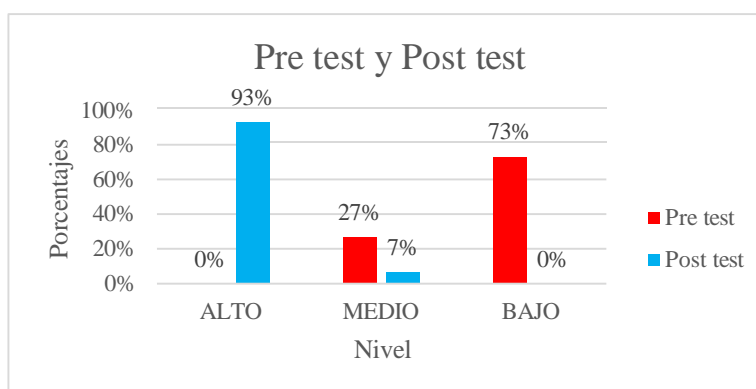
Comparación de los niveles de la motricidad gruesa según pre y post

Nivel	Pre test		Post test		
	fi	%	Nivel	fi	%
Alto	0	0%	Alto	10	67%
Medio	4	27%	Medio	5	33%
Bajo	11	73%	Bajo	0	0%
TOTAL	15	100%	TOTAL	15	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años de la I.E San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Figura 4.

Comparación de los niveles de la motricidad gruesa según pre y post test



Nota: Tabla 6.

Según la tabla 7 y figura 4, se observa los resultados comparativos de la motricidad gruesa de los estudiantes, en el nivel alto el 93% en el post test y ninguno en el pre test, también se tiene que en el post test el 7% están en un nivel medio y el 27% en el pre test, finalmente en el nivel bajo encontramos que el 27% se encuentra en el pre test y ninguno en el post test. De acuerdo a ello se concluye

que, se encontró una diferencia significativa, esto indica que los juegos tradicionales aplicados como estrategias, tuvo resultados positivos en los niños y niñas de 5 años.

5.1.5. Objetivo general. Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrollara la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.

Contraste de hipótesis

Tabla 7

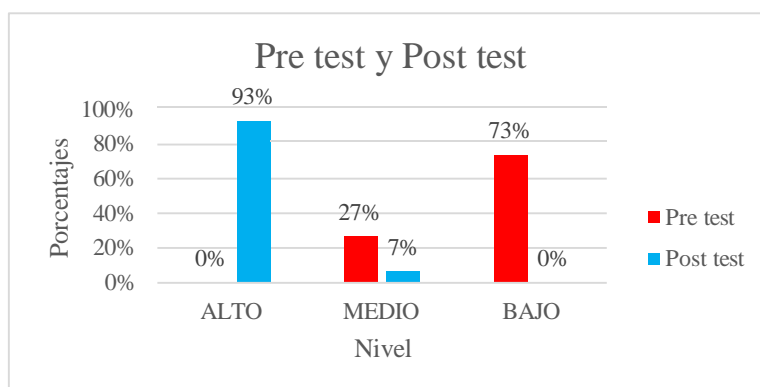
Determinar si, los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa

Nivel	Pre test		Nivel	Post test	
	fi	%		fi	%
Alto	0	0%	Alto	10	67%
Medio	4	27%	Medio	5	33%
Bajo	11	73%	Bajo	0	0%
TOTAL	15	100%	TOTAL	15	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los niños de 5 años de la I.E San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Figura 5

Determinar si, los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa



Nota: Tabla 7

Interpretación:

En la tabla 7, figura 5, se observan los resultados comparativos obtenidos en la aplicación del pre-test y el post-test de los cuales se muestran en el pre test que el 73% de los niños se encontraron en el nivel bajo y en el post- test se observó que el 93% de los

niños se ubicaron en el nivel alto. Por lo que se concluye que las estrategias aplicadas mejoraron significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa San Francisco de Asís.

Prueba de normalidad de la hipótesis

Se realizó el cumplimiento de la prueba de normalidad en la distribución de los porcentajes del pre test y post test, para lo cual se utilizó la prueba de normalidad de shapiro wilk

Tabla 8.

Prueba de normalidad de la hipótesis

Shapiro-wilk		
Estadístico	g.l	sig
0,965	15	0.780

Nota: guía de observación

A través de la tabla 8, los resultados de la prueba de normalidad, demuestran que las distribuciones no cumplen con el supuesto de la normalidad sig. Asin. (bilateral) ($p < 0.05$) a través del test de shapiro-wilk, al nivel de confianza del 96% y con un nivel de significancia al 5%. Razón por la que se consideró datos no paramétricos y se utilizó la prueba de wilcoxon para la prueba de hipótesis.

Tabla 9

Resumen de la prueba de rangos de wilcoxon para muestras relacionadas

Estadísticos de prueba ^a	Pre test- Post test
Z	-3.417 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	<.001
a. Prueba de rangos con signos de wilcoxon	
b. Se basa en rango negativos.	

Nota: guía de observación

Asimismo, se probó la hipótesis de la investigación, se contrasto los datos obtenidos en el pre-test y el post-test, utilizando la prueba de estadística no paramétrica de wilcoxon con un nivel de significancia 0.05.

En la tabla 9 podemos observar que el valor de p (sig. asintótica) $P=0,001$ es menor que el nivel de significancia de 0,05 entonces dado($p<0,05$). Se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Se concluye que los juegos tradicionales como estrategia si mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa san francisco de asís.

4.2 Análisis de resultados

Objetivo general. Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrollara la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, se determinó con un nivel de significancia del 5% que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

Estos resultados guardan relación con el trabajo realizado por Santisteban (2021), en su tesis titulada juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 aa.hh. Villa el Salvador San Martín 2021. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r =0 ,687$, $r =0 ,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa. Concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Cómo se puede observar en los resultados obtenidos ambos estudios indican relación positiva alta, por lo que cabe mencionar que los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, lo que permite explorar las partes de su desarrollo motor grueso del infante y así puedan ser tomadas como referencia por los docentes del aula en su trabajo pedagógico con los niños y niñas.

Respecto al primer objetivo específico, Identificar mediante un Pre test prueba el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, se identificó que después de aplicar la prueba de inicio mediante un pre test el porcentaje, más relevante, es el 73% de los niños y niñas se encontraban en un

nivel inicio en la motricidad gruesa es decir que los infantes presentaban dificultades al momento de realizar actividades como el juego del mundo, carrera de sacos, saltos de manera combinada, inconvenientes al jugar, lanzamiento y recepciones, correr superando los impedimentos, entre otros.

Estos resultados guardan relación con el trabajo realizado por Cordova (2021) en su investigación titulada “juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020 se obtuvo un 71,4% en un nivel de inicio, el ritmo estaba en un 78,6% en un nivel de inicio y el equilibrio en un 78,6% también en un nivel de inicio en el pre test.

Este antecedente es parecido a lo que evidencio en la siguiente investigación ya que se deduce que la motricidad gruesa se encontraba en el nivel inicio debido a que no se habrían aplicado estrategias, por ende, es importante reconocer dicha necesidad para revertir los resultados en el presente estudio.

De lo mencionado urge atender las necesidades de la motricidad gruesa en los estudiantes tal como lo señala Serrano y Luque (2018), “el desarrollo motor grueso lo vemos en nuestra capacidad para realizar movimientos con todo el cuerpo” (p.16), por lo tanto, la motricidad gruesa esta relaciona en todas las acciones corporales en relación al conjunto de grupos musculares que abarca todas las acciones que involucran a los principales grupos de músculos de todo el cuerpo del infante.

En lo que se refiere al segundo objetivo específico. Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, se ejecutó secuencialmente 10 sesiones donde se observó la diferencia entre la primera y última sesión aplicada, los resultados obtenidos indicaron en la Tabla 6 y el Figura 2, en la primera sesión muestran 67% están en nivel bajo, a medida que se desarrollaron las actividades se reflejó mejoras, obteniendo en la décima sesión el 87% en nivel alto.

Estos resultados guardan relación con el estudio de Salazar (2022), en su investigación titulada juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022 en sus resultados

indica que el 90% están en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “Proceso. así mismo concluyó que los juegos tradicionales si mejoran la motricidad gruesa en los niños.

Esto nos permite concluir que el uso de sesiones como estrategia pueden mejorar significativamente las habilidades motoras gruesas en los infantes, como mostró nuestra investigación en la primera y última sesión existe una diferencia significativa. Los resultados de Salazar fueron igualmente confirmados se observa una mejora significativa después de la primera prueba los estudiantes han demostrado interés y estabilidad en el desarrollo de habilidades motoras gruesas usando aplicaciones de juegos tradicionales.

Todo esto se sustenta con Vygotsky (1998) “el juego infantil es una oportunidad constante para que el niño se maneje en la ZDP” (p. 19), es decir, en el juego, el niño recrea escenarios del que el supone como un desafío que tiene que afrontar, a la vez estos le permite explorar y desarrollar nuevas habilidades y destrezas que le serán útiles en su vida cotidiana.

Respecto al tercer objetivo específico. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post prueba en los niños de cinco años de la institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, después de haber aplicado la prueba de salida mediante el post test, se observó que el 93% de los niños y niñas se encontraron en un nivel alto en su motricidad gruesa, demostrando que posteriormente la aplicación de sesiones mediante la estrategia de los juegos tradicionales lograron una mejora significativa en el desarrollo de su motricidad gruesa y en relación a todas sus dimensiones evaluadas locomoción, estabilidad y manipulación.

Estos resultados son similares a los hallazgos de Mendoza (2021) en su tesis titulada Programa Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa aula de 5 años, I.E.I. Yonel Arroyo Sánchez – Sausal. Concluyó según los resultados que los Juegos tradicionales influyó en gran medida en desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años.

Este estudio es similar lo que se encontró en la presente investigación, ya que en ambos se puede evidenciar la efectividad de las técnicas y estrategias basadas en los juegos tradicionales garantizando una mejora en la motricidad gruesa.

Dichos resultados nos hacen pensar en la afirmación de Díaz y Moreno (2017) quienes respaldan que los juegos y la motricidad gruesa proveen el avance eficientemente en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en los infantes con el fin de obtener una adecuada igualdad integral, equilibrio, manipulación, locomoción, lateralidad y dominio corporal.

Todo esto se sustenta según Castañer y Camerino, (2001) estas habilidades motrices son fruto de la especialización progresiva de los estadios del acto motor, suelen utilizar de forma espontánea en sus juegos y actividades individuales de grupo que se debe acompañar en la realización de dichas tareas lanzar a tocar salvar balones, hacer puntería, para luego utilizarlos en nuestra formulación didáctica de actividades. (p. 127)

Respecto al cuarto objetivo, Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación del juego tradicional en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022, al aplicar el instrumento de evaluación guía de observación para el pre test se pudo observar que la mayoría de los niños de cinco años estuvieron en un nivel bajo 73% , en cambio en el post test los resultados fueron distintos demostrando que el 93% de los niños tienen un nivel alto de aprendizaje.

Estos resultados son contrastados con López y Tuesta (2019), en su tesis, denominada “*Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334*”, Concluyo que los resultados muestran en el pre-test que, en la dimensión de coordinación, el 65% está en el nivel normal, en la dimensión motora y del lenguaje, alcanzan el 70 y el 60%, respectivamente en ese mismo nivel; en el post-test, se observa que el 95% alcanza el nivel normal, en las tres dimensiones estudiadas; queda demostrado la efectividad de los juegos infantiles para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas.

En este estudio ambas investigaciones guardan relación por las estrategias utilizadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Estos resultados guarda relación con el estudio de Jiménez (2009) indica que los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docente podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas, entre ellas podemos destacar: Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”, se puede utilizar para el

conocimiento de la cultura local y de su región, fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo, su carácter motivador, favorecen la participación del alumnado en las actividades, favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales, ayudan a fomentar la autoestima, desarrollan la imaginación. (p.02)

V. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje efectivamente han desarrollado la motricidad de los estudiantes de 5 años de la institución educativa San Francisco de Asís, lo más relevante fue el uso de actividades que se utilizó, estrategias de juegos tradicionales mejorando significativamente las habilidades motoras gruesas de niños y niñas. Esto se confirmó mediante la prueba de hipótesis de Wilcoxon, que mostró un valor de p inferior a 0,001 en comparación con un valor de significancia de 0,05. donde, en el 93%, los niños mejoraron su estabilidad, locomoción y manipulación motora, así como fuerza, agilidad y velocidad en las habilidades de la motricidad gruesa.

En este estudio se identificó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños mediante un pre test realizado con métodos de juegos tradicionales. Lo más relevante fue el mayor porcentaje de los resultados obtenidos, más de la mitad de los estudiantes, el 73%, tenían un nivel bajo de motricidad gruesa aún no habían desarrollado las habilidades motoras gruesas, lo que significa que la mayoría de los niños tienen dificultades para desarrollar habilidades como saltar, correr, lanzar el balón entre otros.

En este estudio se ejecutó actividades educativas utilizando juegos tradicionales como estrategia para optimizar la motricidad gruesa de los niños. Se realizaron 10 clases, en las que se utilizaron diferentes juegos tradicionales como: tumba lata, rayuela, saltar las vallas y otros juegos relacionados con la motricidad gruesa. Lo más relevante fue que se optimizó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, en la primera sesión se evidenció un 67%, y en la última sesión un 87%, en un nivel alto, esto demuestra la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el proceso de aprendizaje el niño logró el desarrollo de su, estabilidad, locomoción y manipulación.

En este estudio, se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes mediante un post-test. Lo más relevante es que, más de la mitad de los estudiantes lograron mejorar sus habilidades motoras gruesas, demostrando dominio al momento de marchar, lanzar el balón, saltar las vallas, el 93%, de los

estudiantes no tuvieron problemas para realizar la motricidad gruesa según la estrategia utilizada.

En esta tesis se comparó el nivel de la motricidad gruesa mediante un, pre test y post test. Lo más relevante es que al analizar los datos comparando los resultados del pre-test y post-test, se encontró que hubo diferencias significativas en la motricidad gruesa de los niños, los resultados del pre-test, mostraron un 73%, en nivel bajo mientras que en el post-test fueron superiores el 93%, en un nivel alto. Los resultados indican que las estrategias implementadas a través de los juegos tradicionales son positivas y apropiadas para el desarrollo motor grueso de los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a las docentes de la institución educativa deben promover nuevas estrategias de los juegos tradicionales a través de talleres en donde los niños desarrollen la motricidad gruesa con el objetivo de fortalecer el desarrollo general del niño,

A los expertos en educación de la primera infancia en conjunto con los programas de la UGEL deberían realizar charlas en el manejo juegos didácticos que permitan favorecer su motricidad gruesa.

Se recomienda a los estudiantes de las universidades seguir realizando investigaciones el tema tratado y con el pasar del tiempo se logre desarrollar nuevos métodos de enseñanza para los estudiantes ya que es de mucha importancia para el desarrollo motriz.

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 Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/20511/T-ESPE-038841.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Berruezo A. (2008). El contenido de la Psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22 (2), 19-34. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=27414780003>
- Bautista, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros* Editor Wanceulen S.L <https://shre.ink/URwI>
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid, España: Editorial Médica Panamericana S.A. <https://cutt.ly/8CTIZqb>
- Borja, M. y Martínez, M. (2007). *Intervención educativa a partir del juego, La Participación y resolución de conflictos*. Universidad de Barcelona. España. <https://shre.ink/URw8>
- Caicedo, J. y Narváez, J. (2021) *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de licenciatura en ciencias de educación inicial]. Universidad central del Ecuador Quito <https://goo.su/22jcvU>
- Castañer, M. y Camerino, O. (2001). La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta currículo para la reforma. Editor INDE <https://books.google.com.pe/books?id=qfKvHKCQzPQC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Cerda E. (2022) "Advierten un retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia"

<https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolares-debido-a-la-pandemia/>

Cordova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe – Camporredondo*. [tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe]. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/2481>

Chacón, M. (2005) *Educación Física Para Niños Con Necesidades Educativas Especiales* Editor EUNED <https://books.google.com.pe/books?id=qqsJX3lyN5IC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false> Delgado, I. (2011).

Delgado I. (2011) *El juego infantil y su metodología*. España: Ediciones Paraninfo, S.A. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa/sjidLgWM9_8C?hl=es&gbpv=0

Díaz, A., & Moreno, R. (2017). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa.

El juego infantil y su metodología Ediciones Paraninfo, S.A. https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Fernández, M. (2010). *El libro de la estimulación / The book of stimulation* Editor Editorial Albatros <https://acortar.link/ity7Ec>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Vol. 7). Ediciones Morata. <https://acortar.link/tYNw1B>

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia* Editor Ministerio de Educación. <https://acortar.link/aqNsPn>

Gilb, S. (2003). *Juegos para escolares*. Editorial Pax México. <https://goo.su/VCJh>

Gonzales, R. C. (2002). La actividad motriz de 4 a 5 años *Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 47* <https://www.efdeportes.com/efd47/am45.htm>

- Haeussler P. de A., & Marchant O., T. (2011). *Tepsi : test de desarrollo psicomotor 2-5 años* (14a. ed.). Ediciones Universidad Católica de Chile. [https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?docid=alma991000512929703936&context=L&vid=56UDC_INST:56UDC_INST&lang=es&search_scope=Library_Cat_Avail&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=LibraryCatalog&query=sub.exact,Test%20de%20desarrollo%20psicomotor%20\(2-5%20an%CC%83os\),AND&mode=advanced&offset=0](https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?docid=alma991000512929703936&context=L&vid=56UDC_INST:56UDC_INST&lang=es&search_scope=Library_Cat_Avail&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=LibraryCatalog&query=sub.exact,Test%20de%20desarrollo%20psicomotor%20(2-5%20an%CC%83os),AND&mode=advanced&offset=0)
- Hernández, F., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. En Metodología de la investigación. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jiménez (2009) “los juegos tradicionales como recurso didáctico en la escuela” https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf
- Lanuza, E. de; Pérez, C.; Ferrando, V. (1980): El juego popular aplicado a la Educación. Madrid. Cincel <https://goo.su/nlDG0>
- Lavega, P. y Olaso, S. (2007) *Mil juegos y deportes populares y tradicionales* Editor Editorial Paidotribo <https://books.google.com.pe/books?id=jlDtDvA5BCcC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- López, M., y Tuesta, S. (2019). *Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. n° 334, Rodríguez de Mendoza, Amazonas, 2019* [tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe] Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <https://1library.co/document/zlmp3e2y-juegos-infantiles-fortalecer-motricidad-gruesa-rodriguez-mendoza-amazonas.html>
- Mendoza, Y. (2021) *Programa Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa aula de 5 años, I.E.I. Yonel Arroyo Sánchez – Sausal*, [tesis para optar el

- título profesional de licenciada en educación inicial].
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16889>
- MINEDU (2016). “MINEDU promueve mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5 años de edad”. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982>
- MINEDU (2022). “MINEDU promueve mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5 años de edad”. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982>
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Editorial Progreso.
https://books.google.com.pe/books?id=DflcDwAAQBAJ&printsec=fro ntcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f =false
- Muñoz K. (2015) “Advierten un retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia” <https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolares-debido-a-la-pandemia/>
- Párraga, J. Latorre, P. Moreno, R. y García, F. (2017) *Motricidad y salud en Educación Infantil* Editor Ediciones Pirámide <https://goo.su/qntwxV>
- Piaget, (1997). *Psicología del niño Tres tipos de juegos este es el único que se prolonga hasta la edad adulta*. Ediciones Morata, <https://onx.la/592b7>
- Piaget, (1896). *El juego forma parte de la “inteligencia del niño”*. Edición ilustrada <https://onx.la/0a203>
- Regidor, R. (2003). *Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años* Editor Palabra
<https://books.google.com.pe/books?id=eDAetJ06s4sC&lpg=PP1&hl=es &pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Santisteban, E. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el Salvador San Martín 2021*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25409/>
- Salazar, L. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022*. [tesis para optar

el título profesional de licenciada en educación inicial]. Universidad Católica los
Ángeles de Chimbote.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29824>

Spencer (1855) La energía sobrante del juego Wanceulen Editorial S.L.

<https://acortar.link/zGg081>

Torres G. & Hernández R. (2019). *Etapa Infantil y Motricidad: Estrategias para su desarrollo en Educación Física*. Editor Wanceulen Editorial S.L

<https://books.google.com.pe/books?id=dJ2hDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Uladech. (2021). Código de Ética para la Investigación- Versión 004.

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Vázquez, R. (s.f) *El Juego en la Educación Escolar* Editor Lulu.com

https://books.google.com.pe/books?id=5jl_AgAAQBAJ&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Viñas, N. (2021). *Juegos tradicionales. Juegos que jugamos aquí*. Editorial Alvi Books, Ltd. <https://goo.su/ujQOF>

Vilema, S. y Villafuerte, F. (2020) *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019*. [Trabajo de Titulación modalidad Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial]. Universidad Central Del Ecuador <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>

Vygotsky, L. (1998). *Pensamiento y lenguaje teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Editorial Pueblo y Educación, <https://goo.su/4544zK>

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años en la institución educativa san francisco de asís Chiclayo – Lambayeque 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>-Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p>	<p>Ha Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Los juegos tradicionales</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACION:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL:</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO:</p> <p>pre experimental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>guía de observación</p> <p>POBLACIÓN: Todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa San Francisco de Asís.</p> <p>MUESTRA: 15 niños y niñas</p> <p>PRUEBA: Wilcoxon</p>
<p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?</p> <p>¿Cómo la aplicación de los juegos tradicionales permite mejorar en la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos tradicionales a través de un post test en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>-Identificar mediante un Pre test prueba el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p> <p>-Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p> <p>-Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post prueba en los niños de cinco años de la institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p> <p>-Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p>	<p>Ho: no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – 2022.</p>	<p>Variable 2</p> <p>la motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <p>-Estabilidad</p> <p>-Locomoción</p> <p>-Manipulación</p>	

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre: Guía de observación para evaluar La Motricidad Gruesa en niños de 5 años de Educación Inicial.

I. Datos informativos:

Área:

I.E.I: San Francisco de Asís

Lugar: Chiclayo Edad: 5 años Sexo: Idioma:.....

Instrucción: Observar y valorar al niño y niña según los indicadores o ítems de esta guía de observación y luego ubicar en una de las escalas o niveles de logro indicadas en la escala de valoración.

Escala de observación o valoración: Alto = 2, Medio = 1, Bajo = 0

N°	LA MOTRICIDAD GRUESA	NIVELES O CATEGORIAS		
		Alto	Medio	Bajo
	DIMENSIÓN 1: ESTABILIDAD			
	ITEMS	2	1	0
1	Salta en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad			
2	Camina con un solo pie delante del otro, manteniendo la estabilidad sobre la cuerda			
3	Camina y gira en el circuito manteniendo su estabilidad			
4	Mantiene estabilidad sobre las puntas de los pies			
	DIMENSIÓN 2: LOCOMOCIÓN			
	ITMS	2	1	0
5	Trabaja el dominio de la locomoción del cuerpo empleando un objeto			
6	Salta siguiendo las líneas e indicadores (izquierda y derecha)			
7	Salta con los dos pies en puntas (izquierda y derecha)			
8	Realiza coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco			
	DIMENSIÓN 3: MANIPULACIÓN			
	ITMS	2	1	0
9	Marcha coordinando brazos y pies			
10	Corre y señala el círculo de colores indicando y regresa a su lugar			
11	Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre las escaleras			
12	Corre con los dos pies juntos por encima de las vallas			

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre: Guía de observación para evaluar Juegos Tradicionales en niños de 5 años de Educación Inicial.

I. Datos informativos:

Área:

I.E.I: San Francisco de Asís

Lugar: Chiclayo Edad: 5 años Sexo: Idioma:.....

Instrucción: Observar y valorar al niño y niña según los indicadores o ítems de esta guía de observación y luego ubicar en una de las escalas o niveles de logro indicadas en la escala de valoración.

Escala de observación o valoración: Alto = 2, Medio = 1, Bajo = 0

N°	JUEGOS TRADICIONALES	NIVELES O CATEGORIAS		
		Alto	Medio	Bajo
	DIMENSIÓN 1: Social			
	ITEMS	2	1	0
1	Integración, adaptación, igualdad, convivencia.			
2	Inicio de relaciones con iguales			
3	Asimilación de conductas deseables y no deseables			
	DIMENSIÓN 2: Cultural			
	ITMS	2	1	0
4	Transmisión de tradiciones y valores culturales			
5	Conocimiento y valoración de la identidad cultural.			
6	Fortalecimiento de la identidad cultural			
	DIMENSIÓN 3: Motora			
	ITMS	2	1	0
7	Desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora mediante el juego.			
8	Ejecución de movimientos específicos como saltar, correr, lanzar entre otros.			
9	Realización de movimientos externos e internos.			

Anexo 03 Validez del instrumento

3.6.3. Validación

Según Hernández Sampieri, et al. (2014), la validez de un instrumento hace referencia al “grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.200).

Para esta investigación el proceso de validación se realizará por juicio de expertos, para ello los instrumentos de investigación serán sometidos a evaluación de tres especialistas: 02 expertos con grado de doctor y maestría y un experto en educación inicial con grado de maestría. Estos expertos evaluarán el instrumento denominado guía de observación para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Francisco de Asís Chiclayo, 2022 elaborado para medir la variable motricidad gruesa utilizando criterios específicos, como relevancia, pertinencia y claridad.

3.6.4. Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al “grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández Sampieri, et al. 2014, p. 200).

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicará a un grupo de estudiantes y se calculará el coeficiente de confiabilidad a través de la prueba de Alfa de Cronbach.

3.7 Método de análisis y procesamiento de información

En este estudio realizado se utilizará diferentes programas que permitan procesar y analizar los datos recolectados, como por ejemplo el Microsoft Excel y el SPSS versión 27. Se describen a continuación algunas técnicas a usar:

- Estadística descriptiva: Esta estadística permitirá realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se podrá presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.
- Estadística inferencial: Esta estadística permitirá comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existe diferencias entre ellas, cuando los datos procedan de una distribución normal o su equivalente no paramétrica denominada: Wilcoxon.

-

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Roncales Armas Favio Manuel

DNI: 40238451 Edad:

Teléfono / celular: Email: froncalesa@uladech.edu.pe

Título profesional: Licenciado en Educación

Grado académico: Maestría X Doctorado: _____

Especialidad: Lengua y Literatura

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.

Autor(es): Doris Emita Orbegoso Quispe

Programa académico:



Ms. Favio M. Roncales Armas
DOCENTE LENGUA Y LITERATURA
C. P. Pe 0540238451

Frma

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Roncales Armas Favio Manuel

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Orbegoso Quispe Doris Emita, estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de Estudiante

DNI: 46642885
de estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DEVALIDACIÓN*								
TÍTULO: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.								
	Variable 1: Los juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Social							
1	Integración, adaptación, igualdad, convivencia.	X		X		X		
2	Inicio de relaciones con iguales	X		X		X		
3	Asimilación de conductas deseables y no deseables	X		X		X		
	Dimensión 2: Cultural							
1	Transmisión de tradiciones y valores culturales	X		X		X		
2	Conocimiento y valoración de la identidad cultural.	X		X		X		
3	Fortalecimiento de la identidad cultural	X		X		X		
	Dimensión 3: Motora							
1	Desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora mediante el juego.	X		X		X		
2	Ejecución de movimientos específicos como saltar, correr, lanzar entre otros.	X		X		X		
3	Realización de movimientos externos e internos.	X		X		X		
	Variable 2: Motricidad gruesa							
	Dimensión 1: Estabilidad							
1	Salta en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad	X		X		X		
2	Camina con un solo pie delante del otro, manteniendo la estabilidad sobre la cuerda	X		X		X		
3	Camina y gira en el circuito manteniendo su estabilidad	X		X		X		
4	Mantiene estabilidad sobre las puntas de los pies	X		X		X		
5	Trabaja el dominio de la locomoción del cuerpo empleando un objeto	X		X		X		
	Dimensión 2: Locomoción							
1	Salta siguiendo las líneas e indicadores (izquierda	X		X		X		

	y derecha)						
2	Salta con los dos pies en puntas (izquierda y derecha)	X		X		X	
3	Corre con los dos pies juntos por encima de las vallas	X		X		X	
Dimensión 3: Manipulación							
1	Marcha coordinando brazos y pies	X		X		X	
2	Corre y señala el círculo de colores indicando y regresa a su lugar	X		X		X	
3	Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre las escaleras	X		X		X	
4	Realiza coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X	

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: **Aplicable (X)** Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg Favio Manuel Roncales Armas DNI: 40238451



_____ Firma



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Cruzado Silva Sandra Georgina

DNI N°: 16730524 Edad:

Teléfono / celular: 968018216. Email: scruzados@uladech.edu.pe

Título profesional: Licenciada en Educación Secundaria

Grado académico: Maestría X Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.

Autor(es): Doris Emita Orbegoso Quispe

Programa académico:



Firma

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Cruzado Silva Sandra Georgina

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Orbegoso Quispe Doris Emita, estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de Estudiante

DNI: 46642885
de estudiante

FICHA DEVALIDACIÓN*								
TÍTULO: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.								
	Variable 1: Los juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Social							
1	Integración, adaptación, igualdad, convivencia.	X		X		X		
2	Inicio de relaciones con iguales	X		X		X		
3	Asimilación de conductas deseables y no deseables	X		X		X		
	Dimensión 2: Cultural							
1	Transmisión de tradiciones y valores culturales	X		X		X		
2	Conocimiento y valoración de la identidad cultural.	X		X		X		
3	Fortalecimiento de la identidad cultural	X		X		X		
	Dimensión 3: Motora							
1	Desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora mediante el juego.	X		X		X		
2	Ejecución de movimientos específicos como saltar, correr, lanzar entre otros.	X		X		X		
3	Realización de movimientos externos e internos.	X		X		X		
	Variable 2: Motricidad gruesa							
	Dimensión 1: Estabilidad							
1	Salta en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad	X		X		X		
2	Camina con un solo pie delante del otro, manteniendo la estabilidad sobre la cuerda	X		X		X		
3	Camina y gira en el circuito manteniendo su estabilidad	X		X		X		
4	Mantiene estabilidad sobre las puntas de los pies	X		X		X		
5	Trabaja el dominio de la locomoción del cuerpo empleando un objeto	X		X		X		
	Dimensión 2: Locomoción							
1	Salta siguiendo las líneas e indicadores (izquierda y derecha)	X		X		X		

2	Salta con los dos pies en puntas (izquierda y derecha)	X		X		X		
3	Corre con los dos pies juntos por encima de las vallas	X		X		X		
Dimensión 3: Manipulación								
1	Marcha coordinando brazos y pies	X		X		X		
2	Corre y señala el círculo de colores indicando y regresa a su lugar	X		X		X		
3	Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre las escaleras	X		X		X		
4	Realiza coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: **Aplicable (X)** Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Sandra Georgina Cruzado Silva DNI: 16730524



Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Jeaneth Magali Palomino Infante

DNI: 28298670 Edad:

Teléfono / celular: 999212200 Email: jpalominoi@uladech.edu.pe

Título profesional: Licenciada En Educación Inicial

Grado académico: Maestría ----- Doctorado: x

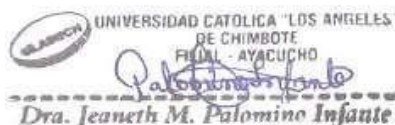
Especialidad: Doctora en Educación

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.

Autor(es): Doris Emita Orbegoso Quispe

Programa académico:



UNIVERSIDAD CATÓLICA "LOS ANGELES"
DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Dra. Jeaneth M. Palomino Infante

Firma

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Jeaneth Magali Palomino Infante

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Orbegoso Quispe Doris Emita, estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 46642885

Firma de Estudiante de estudiante

FICHA DEVALIDACIÓN*

TÍTULO: Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa particular el maestro san francisco de asís Chiclayo - Lambayeque 2022.

	Variable 1: Los juegos tradicionales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Social							
1	Integración, adaptación, igualdad, convivencia.	X		X		X		
2	Inicio de relaciones con iguales	X		X		X		
3	Asimilación de conductas deseables y no deseables	X		X		X		
	Dimensión 2: Cultural							
1	Transmisión de tradiciones y valores culturales	X		X		X		
2	Conocimiento y valoración de la identidad cultural.	X		X		X		
3	Fortalecimiento de la identidad cultural	X		X		X		
	Dimensión 3: Motora							
1	Desarrollo de habilidades físicas y coordinación motora mediante el juego.	X		X		X		
2	Ejecución de movimientos específicos como saltar, correr, lanzar entre otros.	X		X		X		
3	Realización de movimientos externos e internos.	X		X		X		
	Variable 2: Motricidad gruesa							
	Dimensión 1: Estabilidad							
1	Salta en un pie intercalando y manteniendo la estabilidad	X		X		X		
2	Camina con un solo pie delante del otro, manteniendo la estabilidad sobre la cuerda	X		X		X		
3	Camina y gira en el circuito manteniendo su estabilidad	X		X		X		
4	Mantiene estabilidad sobre las puntas de los pies	X		X		X		

5	Trabaja el dominio de la locomoción del cuerpo empleando un objeto	X		X		X		
Dimensión 2: Locomoción								
1	Salta siguiendo las líneas e indicadores (izquierda y derecha)	X		X		X		
2	Salta con los dos pies en puntas (izquierda y derecha)	X		X		X		
3	Corre con los dos pies juntos por encima de las vallas	X		X		X		
Dimensión 3: Manipulación								
1	Marcha coordinando brazos y pies	X		X		X		
2	Corre y señala el círculo de colores indicando y regresa a su lugar	X		X		X		
3	Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre las escaleras	X		X		X		
4	Realiza coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

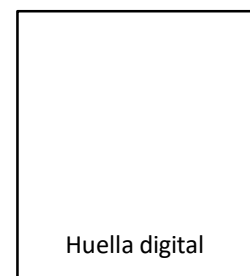
Recomendaciones: En general el instrumento es aceptable Opinión de experto: **Aplicable (X)** Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Jeaneth Magali Palomino Infante DNI: 28298670



UNIVERSIDAD CATÓLICA "LOS ANGELES"
DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Dra. Jeaneth M. Palomino Infante

Firma



Anexo 04 Confiabilidad del instrumento alfa cronbach

LA MOTRICIDAD GRUESA

SOCIODEMOGRAFICAS					CUESTIONARIO DE EVALUACION DE LA MOTRICIDAD GRUESA												
					D1: ESTABILIDAD				D2: LOCOMOCIÓN				D3: MANIPULACIÓN				
N°	Nombre y Apellidos	Fecha	Ciclo	Edad	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	SUMA
1	niño 1	6/02/2022	II	5	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	27
2	niño 2	6/02/2022	II	5	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	17
3	niño 3	6/02/2022	II	5	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	21
4	niño 4	6/02/2022	II	5	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	19
5	niño 5	6/02/2022	II	5	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	22
6	niño 6	6/02/2022	II	5	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	18
7	niño 7	6/02/2022	II	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	23
8	niño 8	6/02/2022	II	5	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	15
9	niño 9	6/02/2022	II	5	2	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	25
10	niño 10	6/02/2022	II	5	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	17
VARIANZA					0.25	0.24	0.29	0.41	0.21	0.24	0.36	0.25	0.36	0.21	0.44	0.36	
SUMATORIA DE VARIANZAS					3.62												
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITMS					13.44												

a:	coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0.79707792
k:	numero de imts del instrumento	12
	sumatoria de la varianza de los intems	3.62
	varianza total de instrumento	13.44

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado Padres



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

Título del estudio: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, Lambayeque, 2022”

Investigador (a): Doris Erita Orbegoso Quispe

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís, Chiclayo, Lambayeque, 2022” este es un estudio desarrollado por la investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El presente proyecto busca demostrar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad en los niños de cinco años de la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo, 2022.

Procedimientos:

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

1. Ser evaluado a través de un Pre test con un instrumento que contiene 12 ítems que permite conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años como muestra de estudio en la investigación.
2. Participar en el programa dirigido a la motricidad gruesa a través de 10 sesiones realizadas en el aula, aplicando las estrategias juegos tradicionales.
3. Evaluar a través de un post test para conocer el progreso adquirido al aplicar la estrategia juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, las cuáles serán llevadas a un proceso de análisis.

Riesgos:

En esta investigación no aplica ningún riesgo para el participante, pero si decide participar en la investigación y el participante no desea participar durante las actividades o la evaluación que se le pide, la investigadora no se hace responsable.

Beneficios:

- El niño contará con el monitoreo constante y apoyo de la investigadora durante el proceso de aprendizaje según las estrategias planteadas.
- El niño será parte de una estrategia diferente en su aprendizaje del área de psicomotriz permitiendo que esta estrategia cumpla las necesidades que tienen, respetando su diversidad en el aprendizaje

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



a través de la interacción constante, donde se cumple con todo el proceso didáctico dentro del desarrollo de la sesión, para ser que este conocimiento sea significativo y pueda poner en práctica en su entorno social, resolviendo situaciones motoras que se le presente a diario.

- El niño podrá interactuar de manera libre utilizando su autonomía y trabajo colaborativo en el proceso de la construcción de su propio aprendizaje.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 992174044

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 cioi@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	Fecha y Hora
Participante	
_____	_____
Investigadora	Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Chiclayo, 01 de Noviembre de 2021

OFICIO N° 001-2021-MAC-ULADECH-CHIMBOTE.

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASIS

Presente:

ASUNTO: SOLICITO APOYO Y AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

*Que con el propósito de buscar fortalecer los aspectos metodológicos, técnicas de enseñanza y aprendizaje que involucre el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, además observando de que muchos estudiantes tienen bajo desempeño, razones por la cual la estudiante Doris Emita Orbegoso Quispe, ha elaborado el proyecto de investigación cuyo título es **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCION EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASIS CHICLAYO-2022**. Que será en beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa Inicial, por todo lo anteriormente expuesto, **SOLICITO** a usted señora directora de la institución educativa San Francisco de Asís de la provincia de Chiclayo, el apoyo y la autorización para ejecutar dicho proyecto de investigación en el presente año.*

Aprovecho la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente


DIRECTORA



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chimbote, 23 de marzo del 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN N° 100

Señor(a).

DR. GUEVARA PAICO ULISES

DIRECTOR(A) DE LA I.E. IEP el Maestro San Francisco de Asís - Chiclayo.


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 ORBEGSOSO QUISPE DORIS EMITA con código de matrícula N° 2607182009, 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,

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Dr. Niño ALBERTO VELÁZQUEZ CASTILLO
DIRECTOR

 
DIRECTORA



Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos) Pre y Post

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Doris Emita Orbegoso Quispe, identificado (a) con DNI, 46642885 con domicilio real en (Mz E Lta 22 residencial sol de Chepen), Distrito Chepen, Provincia Chepen, Departamento Libertad.

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de estudiante con código de estudiante 2607182009 de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de asis Chiclayo – Lambayeque 2022.

Son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad



Firma del estudiante/bachiller

DNI: 46642885

Chiclayo, 24 de marzo del 2023



Huella Digital

LA MOTRICIDAD GRUESA																			
PRE TEST																			
DATOS GENERALES				D1: ESTABILIDAD				D2: LOCOMOCIÓN				D3: MANIPULACIÓN				SUMA TOTAL			
DATOS DE	NIÑO	EDAD	SIEMPRE	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	SUMA	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	SUMA	ITEMS 9	ITEMS10		ITEMS 11	ITEMS 12	SUMA
	NIÑO 1	5	1	1	2	2	1	6	2	1	2	2	7	1	2	2	1	6	19
	NIÑO 2	5	2	2	2	1	2	7	1	2	2	1	6	2	1	1	2	6	19
	NIÑO 3	5	2	1	1	2	1	5	1	2	1	2	6	1	2	2	1	6	17
	NIÑO 4	5	1	1	1	2	2	6	2	1	2	1	6	2	1	1	2	6	18
	NIÑO 5	5	2	2	1	2	1	6	2	2	1	2	7	2	2	1	2	7	20
	NIÑO 6	5	1	1	2	1	2	6	1	2	1	1	5	2	1	2	1	6	17
	NIÑO 7	5	1	2	1	2	1	6	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	20
	NIÑO 8	5	1	2	1	2	1	6	2	2	1	1	6	2	2	1	2	7	19
	NIÑO 9	5	1	1	1	1	2	5	2	1	2	2	7	1	1	2	2	6	18
	NIÑO 10	5	2	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	3	2	1	1	7	20
	NIÑO 11	5	2	1	2	1	2	6	2	1	2	2	7	2	1	2	1	6	19
	NIÑO 12	5	2	1	2	1	2	6	1	2	1	2	6	1	2	1	1	5	17
	NIÑO 13	5	1	2	1	2	1	6	1	1	2	1	5	2	1	2	2	7	18
	NIÑO 14	5	2	1	2	2	1	6	2	1	2	1	6	2	2	2	1	7	19
	NIÑO 15	5	1	2	2	1	2	7	2	1	2	1	6	3	2	1	1	7	20

ESCALA DE CALIFICACION	
Nunca	1
A veces	2
Siempre	3

SIEMPRE	0	0%
A VECES	4	27%
NUNCA	11	73%
TOTAL	15	100%

LA MOTRICIDAD GRUESA																			
POST TEST																			
DATOS GENERALES			D1: ESTABILIDAD				D2: LOCOMOCIÓN				D3: MANIPULACIÓN				D1	D2	D3	VARIABLE	
DATOS DEL NIÑO	Edad	SEXO	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS10	ITEMS 11	ITEMS 12					
NIÑO 1	5	1	0	2	1	0	1	1	2	2	2	2	1	1	3	6	6	27	
NIÑO 2	5	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	6	7	6	31	
NIÑO 3	5	2	0	1	2	0	1	2	2	2	1	1	1	0	3	7	3	25	
NIÑO 4	5	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	8	6	5	31	
NIÑO 5	5	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	0	4	6	3	24	
NIÑO 6	5	1	0	2	2	0	1	1	2	1	1	1	2	2	4	5	6	27	
NIÑO 7	5	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	0	5	6	5	28	
NIÑO 8	5	1	0	2	1	0	1	2	2	1	1	1	2	1	3	6	5	27	
NIÑO 9	5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	0	5	6	6	29	
NIÑO 10	5	2	0	1	2	0	2	1	1	2	1	2	1	1	3	6	5	26	
NIÑO 11	5	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	0	4	7	5	28	
NIÑO 12	5	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	7	6	10	31	
NIÑO 13	5	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	4	7	8	29	
NIÑO 14	5	1	0	0	1	0	1	1	1	2	0	2	1	0	1	5	3	22	
NIÑO 15	5	1	1	2	1	1	2	2	2	2	0	2	1	1	5	8	4	29	

CATEGORIA	NUMERO	PORCENTAJE
ALTO	14	93%
MEDIO	1	7%
BAJO	0	0%
TOTAL	15	100%

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

“Juego del Mundo”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años “Aula Celeste”
- **Tempo:** 45”


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Pegar con cinta máskit en el piso los papeles bond de colores para formar el mundo de forma ordenada desde el N° 01 hasta el N°10.	<ul style="list-style-type: none">♥ Pape bond de colores♥ Impresora♥ Cinta maskit

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. • 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 cierto control de su equilibrio.	Observa a la docente realizando el juego. Luego el niño realiza el juego.	Guia de Observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que luego los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y las niñas escuchan y observan las indicaciones del juego realizado por la docente, el juego del MUNDO, para desarrollar la motricidad gruesa <div data-bbox="429 779 986 1010" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran completar el mencionado juego.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ♥ ¿Qué jugamos hoy? ♥ ¿Cuál es el nombre del juego? ♥ ¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ♥ ¿Qué les pareció el juego?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“Juego de la Liga”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”

II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Lazo de cinta , liga o adecuarlo con alguna cuerda de tamaño regular.	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Lazo de cinta ♥ Cuerda tamaño regular

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Comprende su cuerpo. ♥ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Observa a la docente realizando el juego. ♥ Luego el niño realiza el juego. 	Guía de Observación

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan el juego realizado por la docente, realizando el juego “La salta sogá”, para desarrollar la motricidad gruesa. <div data-bbox="756 1048 1099 1258" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran completar el mencionado juego.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIAJE N° 03

“Juego brincando con un pie”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años

II. TIEMPO: 45”


III. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Latas grande de leche en polvo	♥ Latas grande de leche en polvo.

IV. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <p>♥ Comprende su cuerpo.</p> <p>♥ Se expresa corporalmente.</p>	<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.</p>	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guia de Observación</p>

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan las indicaciones del juego realizado por la docente, realizando el juego “brincando con un pie”. <div data-bbox="550 896 922 1079" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran completar el mencionado juego.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

“Juego de Tumba Latas”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”

II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota, seis latas de leche o vasitos de plástico.	<ul style="list-style-type: none"> - latas de leche o vasitos de plástico - pelotas pequeñas

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Comprende su cuerpo. ♥ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 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. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guía de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan las instrucciones del juego realizado por la docente, realizando el juego “Tumba Latas”. <div data-bbox="662 779 1070 1160" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran completar el mencionado juego.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego? ¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

“Juego de Mata Gente”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”

II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota, formar grupos de niños.	<ul style="list-style-type: none"> ♥ pelota ♥ un grupo de personas

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Comprende su cuerpo. ♥ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 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. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guia de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan con atención la explicación del juego realizado por la docente, “mata gente”. <div data-bbox="352 824 975 1151" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran desarrollar el mencionado juego.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

“Juego A la Balbu”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:**


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	♥ Pelota grande.

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <p>♥ Comprende su cuerpo.</p> <p>♥ Se expresa corporalmente.</p>	<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.</p>	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guia de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan y escuchan con atención la explicación realizada por la docente, realizando el juego “A la Balbu”. <div data-bbox="676 719 979 880" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego cada niño y niña procederá a realizar dicho juego para ver si logran desarrollar el mencionado juego.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

“Juego de los 7 pecados”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	- pelota

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <p>♥ Comprende su cuerpo.</p> <p>♥ Se expresa corporalmente.</p>	<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.</p>	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guía de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan con atención a la explicación realizada por la docente, realizando el juego “los 7 pecados”. <div data-bbox="756 831 1038 969" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego empiezan a realizar el juego los niños y niñas de acuerdo a la explicación de la maestra.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

“La Salta Soga”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Cuerda gruesa o delgada para saltar Canción de la vaca lechera	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Cuerda gruesa o delgada ♥ USB con la canción

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<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.</p>	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guia de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan con atención a la explicación de actividad realizada por la docente, realizando el juego “La salta sogá”. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ El niño con ayuda de dos personas ira saltando y cantando la Canción de: <p style="text-align: center;">LA VACA LECHERA</p> <p style="text-align: center;">La vaca lechera le dijo al lechero Págame la renta del mes de enero, Febrero, marzo, abril, mayo, Junio, Julio, agosto, septiembre, Octubre, noviembre, diciembre.</p> ♥ Luego empiezan a realizar el juego los niños y niñas de acuerdo a la explicación de la maestra.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego? ¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

“Saltando las vallas”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Colocar dos sillas con la tabla de madera juntas y en medio poner las latas	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Tablas de madera ♥ Sillas ♥ Latas

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Comprende su cuerpo. ♥ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guía de Observación</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad.♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad.♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">♥ Los niños y niñas observan con atención a la explicación para desarrollar el juego realizado por la docente, realizando el juego “Saltando las vallas”.  <ul style="list-style-type: none">♥ Luego empiezan a realizar el juego los niños y niñas de acuerdo a la explicación de la maestra.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

“Jugamos al puentecito”

I. DATOS GENERALES:

- **Docente:**
- **Edad de los niños:** 5 años
- **Tiempo:** 45”


II. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Colocar tablitas delgadas o cinta makins, objetos pequeños como latas de leche o pelotitas.	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Tablas delgadas de madera o cinta makins ♥ Latas de leche y pelotitas

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Comprende su cuerpo. ♥ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Guia de Observación</p>

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ La docente saluda cordialmente a los niños y niñas les agradece por estar presente y por su participación en la actividad. ♥ La docente explica a los niños y a las niñas en que consiste la actividad. ♥ Luego les da indicaciones del juego, realizando una muestra para que los niños y niñas puedan realizarlos ellos solos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Los niños y niñas observan con atención a explicación realizada por la docente, realizando el juego del “Puentecito”. <div data-bbox="507 734 917 1093" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Luego empiezan a realizar el juego los niños y niñas de acuerdo a la explicación de la maestra
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy?</p> <p>¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos?</p> <p>¿Quienes participaron?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p>