



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

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA  
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001  
“SANTA RITA DE CASIA” TUMBES, 2023.**

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

**AUTORA  
MACEDA PEÑA JOHANA CAROLINA  
ORCID: 0000-0002-7285-6700**

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

**CHIMBOTE, PERÚ  
2023**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0023-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:00** horas del día **06** 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). PEREZ MORAN GRACIELA** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 "SANTA RITA DE CASIA" TUMBES, 2023.**

**Presentada Por :**  
(2107181042) **MACEDA PEÑA JOHANA CAROLINA**

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). PEREZ MORAN GRACIELA**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 "SANTA RITA DE CASIA" TUMBES, 2023. Del (de la) estudiante MACEDA PEÑA JOHANA CAROLINA, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 13 de Febrero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a mi familia por su gran apoyo. A mis hijos por la fortaleza, amor y paciencia en acompañarme en mis logros. A mi esposo por ayudarme emocionalmente y económicamente y así poder lograr mis objetivos aconsejándome, apoyándome a no desmayar.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios ya que él es que me brindo sabiduría y las ganas de alcanzar mis objetivos.

A la UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE porque me brindo los mejores docentes que me brindaron sus conocimientos para ser una buena persona y profesional en mi carrera.

A las instituciones y docentes que me dejaron practicar y aplicar mi trabajo de investigación para así culminar con éxito dicho trabajo.

A mis compañeras, ya que tuvimos muchos momentos buenos y malos, pero supimos superarlos y así salir adelante con mucha paciencia.

## Índice General

Caratula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas .....	IX
Lista de figuras .....	X
Resumen .....	XI
Abstracts .....	XII
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes:.....	4
2.1.1. Antecedente Internacionales: .....	4
2.1.2. Antecedente Nacionales: .....	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales: .....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El Juego .....	9
2.2.1.1 Aporte teórico del juego.....	9
2.2.2 Juegos Tradicionales .....	12
2.2.2.1. Definición.....	12
2.2.2.2 Importancia de los juegos tradicionales .....	13
2.2.2.3 Juego tradicional y la motricidad .....	13
2.2.2.4 Tipos de juegos tradicionales .....	15
2.2.2.5 Dimensiones de los juegos: .....	16
2.2.3 Motricidad.....	17

2.2.3.1 Definición.....	17
2.2.3.2 Aportes teóricos de la motricidad.....	18
2.2.3.3 Motricidad Gruesa .....	18
2.2.3.1 Definición.....	18
2.2.3.2 Importancia de la Motricidad Gruesa.....	19
2.2.3.3 El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años .....	20
2.2.3.4 Dimensiones de la Motricidad Gruesa .....	20
2.3 Hipótesis .....	22
III.    METODOLOGIA .....	23
3.1. El tipo, nivel y diseño de la investigación .....	23
3.2. Población y muestra.....	24
3.3. Variables. Definición y operacionalización de la variable y los indicadores .....	25
Variable independiente: juegos tradicionales.....	25
Variable dependiente: motricidad gruesa .....	25
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información .....	27
3.4.1 validez .....	27
3.4.2 confiabilidad:.....	27
3.5. Método de análisis de datos .....	28
3.6 Aspectos éticos.....	29
IV. RESULTADOS .....	30
4.1 Resultados .....	30
Discusión .....	37
V. CONCLUSIONES .....	42
VI. RECOMENDACIONES .....	43
REFERENCIAS .....	44

ANEXO .....	49
Anexo 01 Matriz de consistencia .....	49
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos .....	50
Anexo 03: Confiabilidad del instrumento.....	51
Anexo 4: consentimiento informado.....	64
Anexo 5: Declaración jurada .....	66
Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información .....	67
Anexo 07 Evidencias de ejecución .....	69

## Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> Población de educación inicial, niños de 4 años.....	24
<b>Tabla 2.</b> Muestra de estudio, niños de 4 años .....	25
<b>Tabla 3.</b> operalización de las variables .....	26
<b>Tabla 4.</b> Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pret test .....	30
<b>Tabla 5.</b> Aplicación de talleres de los juegos tradicionales como estrategia .....	32
<b>Tabla 6.</b> Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.....	33
<b>Tabla 7.</b> comparación del pret test con el post test .....	34
<b>Tabla 8.</b> Resumen de la prueba de rangos con signo de wilcoxon para nuestras relacionadas .....	36
<b>Tabla 9.</b> Prueba de normalidad de pretest y postest.....	36

## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> Representación gráfica del nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pret test.....	30
<b>Figura 2.</b> Representación gráfica de la aplicación de los talleres .....	32
<b>Figura 3.</b> Representación gráfica del nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.....	34
<b>Figura 4.</b> Representación gráfica de la comparación del pret test con el post test .....	35

## Resumen

El presente trabajo de investigación partió del problema ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes, 2023,?, donde se observan dificultades en el niño como reconocer su lateralidad, mantenerse en equilibrio en un solo pie o dificultad para hacer volteretas, entre otros. Por lo tanto, se propuso como objetivo Determinar cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de dicha Institución. Este estudio tiene una investigación Cuantitativa, nivel tipo explicativa, con un diseño pre experimental con pre test y post test, utilizando la técnica de observación y como instrumento se utilizó la guía de observación, aplicándose 10 talleres de psicomotricidad en una muestra de 17 niños. Donde los resultados se observaron que EL 59% de los niños se encontraron en un nivel de proceso en su motricidad gruesa antes de la aplicación de la estrategia, donde después de la aplicación cambio, ya que el 65% de los niños se encontraron en un nivel de logro. Por lo tanto, en la prueba de hipótesis se contrastó que la aplicación de la estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa con un nivel de significancia del 5% ( $\alpha=0.05$ ). concluyendo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general ya que la aplicación de la estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Palabras clave:** equilibrio, juegos tradicionales, lateralidad, motricidad gruesa

## Abstracts

The present research work was based on the How do traditional games as a strategy to develop gross motor skills develop gross motor skills in children of the Educational Institution N°001 "Santa Rita de Casia" - Tumbes, 2023? Santa Rita de Casia" - Tumbes, 2023, where difficulties are observed in the child, such as recognizing his laterality such as recognizing their laterality, balancing on one foot or difficulty in doing somersaults difficulty in doing somersaults, among others. Therefore, it was proposed as objective was to determine the influence of traditional games as a strategy in the development of gross motor skills. the development of gross motor skills in the children of this institution. This This study has a quantitative research, explanatory type level, with a pre-experimental design with pretest and posttest, using a with pre-test and post-test, using the observation technique and the observation guide as an observation guide was used as an instrument, applying 10 psychomotricity workshops in a sample of psychomotor skills workshops were applied in a sample of 17 children. The results showed 59% of the children were found in a process level in their gross motor skills before the application of the motor skills before the application of the strategy, where after the application changed, since 65% of the children were found in a level of achievement. Therefore, in the hypothesis test it was contrasted that the application of the strategy significantly improves the development of gross motor skills with a significance level of 5% ( $\alpha=0.05$ ), concluding that the null hypothesis is rejected and the general hypothesis is accepted since the application of the strategy significantly improves the development of gross motor skills.

**Key words:** balance, traditional games, laterality, gross motor skills.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En estos tiempos vemos como en países están preocupados por alcanzar una educación de calidad, pero la realidad es que muchos de los niños no la reciben, por falta de capacitaciones a las instituciones educativas generando las diferentes dificultades en su aprendizaje porque los niños no desarrollan su motricidad por falta de estrategias, y por no recibir una adecuada estimulación de parte de sus progenitores en su etapa inicial, es por ello que se ha observado que existen diferentes dificultades en el su desarrollo motor, siendo la motricidad gruesa una pieza importante para el desarrollo del ser humano, ya que el niño desarrolla su coordinación, equilibrio y las diferentes áreas motoras.

Siendo la motricidad gruesa de vital importancia para el desarrollo motor del ser humano, especialmente en los primeros años de vida ya que el niño desarrolla la habilidad de realizar movimientos grandes de su cuerpo empezando a gatear hasta llegar a caminar y mantener el equilibrio, tomando el control de su cuerpo y la coordinación de este.

Según los estudios internacionales de López (2018) en Ambato- Ecuador en su investigación pudo observar que la gran mayoría de niños tienen un problema en el desarrollo de la motricidad gruesa dado que la docente no aplica juegos en las actividades del aula por la falta de conocimiento y estrategias que pueden realizar y por ello se genera el problema en el desarrollo motor.

En el ámbito nacional en la ciudad de Huánuco Gonzales (2021) menciona que el problema se visualizó en que los niños tenían dificultades para realizar movimientos específicos con brazos y piernas. El desarrollo de la gran motricidad es fundamental hoy en día porque se ha ido perfeccionando en los primeros años, pero debido al sedentarismo, además del abuso de la tecnología (teléfonos móviles, portátiles, tablets, etc.), en este sentido, intenta solucionar este problema mediante la aplicación de juegos tradicionales, como lápidas, escondite, órdenes de rey, etc.

También Bedón (2019) en su investigación se refirió a que los niños siguen teniendo dificultades con la motricidad, la etapa más importante que es en los primeros años de vida de un bebé, donde debe ser estimulado constantemente, permitiendo que el cerebro evolucione, dando la conexión entre las competencias, destrezas y habilidades.

En el nivel inicial se deben tener diferentes estrategias que ayuden a realizar la motricidad gruesa de los niños, donde ellos desarrollan su esquema corporal, su lateralidad y su equilibrio, evitando posibles dificultades en su desarrollo motor.

También en la región de Tumbes se evidencia que una de las causas de esta problemática es debido a la pandemia que generó que las clases se den de manera virtual, siendo que la enseñanza la dieran los padres de familia guiados del docente, donde muchos de ellos no tienen las estrategias y las técnicas adecuadas para desarrollar la motricidad gruesa en casa esto causó un sedentarismo en los niños, es por ello que muchos de los niños no tienen una buena coordinación de su cuerpo debido a la falta de actividad, esto conllevó a que tengan diferentes dificultades en su desarrollo motor y de aprendizaje.

Por otro lado, en la institución educativa inicial N°001 “Santa Rita de Casia”, donde se observó que en el aula de 4 años sección rosada existe un problema en la motricidad gruesa de los niños, siendo así que no puedan realizar movimiento de coordinación, equilibrio o no reconozcan su lateralidad.

Ante el problema expuesto se plantea el enunciado ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes?

Dando así las primeras premisas en atención a la problemática se presenta los objetivos: Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes. De este objetivo se desglosan los objetivos específicos siendo Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes. Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

Este trabajo de investigación se justificó en el ámbito teórico, que la investigación brinda una gama de información en las diferentes teorías de la motricidad gruesa y de los juegos tradicionales siendo esta la estrategia que se aplicará en los niños para ayudar en su

desarrollo motor, donde obtendremos resultados que servirán como una fuente de información para otros investigadores.

En lo práctico, tendrá un efecto directo en los docentes ya que ellos trabajarán las estrategias; como los juegos tradicionales; aplicándolas en las diferentes actividades del aula, donde el docente ira mejorando las actividades, para que así los niños desarrollen sus habilidades motrices básicas en sus diferentes dimensiones. De tal manera se debe seguir con las estrategias para permitir que los niños no tengan dificultades en su aprendizaje y en su desarrollo motor con la finalidad de superar esta problemática que se presenta hoy en día.

Por otro lado, lo metodológico de la investigación es que se evaluó mediante la técnica de observación y como instrumentos una guía de observación para determinar si el juego tradicional como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños y así poder verificar si tiene un efecto positivo en los niños centrado en su desarrollo motor grueso

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes:

#### 2.1.1. Antecedente Internacionales:

En Ecuador (Vilema, 2020) en el presente proyecto titulado 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 periodo 2018-2019 ECUADOR. Teniendo como objetivo general Analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora” en el periodo 2018-2019. La metodología de este trabajo de 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. concluyendo que los juegos tradicionales ecuatorianos si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Nueva Aurora. Trabajo realizado para optar el título de magister.

En Ecuador para (Espinoza, 2022) en la presente investigación titulada los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Guayaquil-Ecuador, tiene como objetivo general analizar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa “24 de Julio”, como metodología se basa a una modalidad mixta cuantitativa y cualitativa, así como la utilización de la investigación de campo, explicativa y los métodos inductivo, descriptivo,

utilizando las técnicas de la observación ya que se fue al lugar de la problemática, una entrevista que fue dirigida hacia la máxima autoridad de la institución y encuestas dirigida a docentes a través de cuestionarios previamente elaborados, donde dieron como evidencia la ausencia en la utilización de los juegos tradicionales durante las jornadas de clase y así mismo la poca aplicación de actividades motrices en los niños, como solución a la problemática de propuso una guía didáctica para docentes sobre los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

En Ecuador (Minchala y Morales, 2022) en su estudio Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca – Ecuador. se establece como objetivo general fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades basadas en juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca-Ecuador. Después, se realizó un análisis sobre el desarrollo de las habilidades motrices gruesas del grupo de 4 a 5 años. Luego, se diseñaron actividades basadas en juegos tradicionales que permitan desenvolver diversas destrezas motrices gruesas. Se ejecutó la aplicación de las mismas y finalmente, se evaluó la implementación de la propuesta. La metodología que se usó fue la investigación acción y un paradigma socio crítico, se utilizó el enfoque cualitativo con los instrumentos de recolección de datos como diarios de campo, entrevista y lista de cotejo. Este trabajo con una muestra de 18 niños y la docente. Al aplicar los juegos se pudo apreciar que los juegos tradicionales si ayudaron a estimular la motricidad gruesa. Se concluyo que los niños mejoraron su equilibrio, coordinación dinámica global y viso motriz, fuerza y tono muscular y control postural gracias a las actividades que se implementaron.

### **2.1.2. Antecedente Nacionales:**

En Puno para (Apaza, 2020) en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales y desarrollo de la Motricidad Gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020” para optar el título profesional donde se planteó como objetivo determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. su metodología es de tipo de investigación es correlacional, con un nivel cuantitativo y con un diseño experimental. La población muestral estuvo conformada por 11 estudiantes de 3 a 5 años, realizándose toma de datos en dos sesiones que hacen 22 datos,

como instrumento se utilizó la observación, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de Spearman para establecer la correlación de las variables en todas sus dimensiones. Se obtuvo resultados significativos estadísticamente, con correlaciones positivas en todas las dimensiones del desarrollo motriz grueso. Concluyendo que los juegos tradicionales tienen, por tanto, una incidencia directa sobre el desarrollo motriz grueso, y permiten concluir que, los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

En Huancavelica (Quincho y Rojas, 2019) en su proyecto de investigación titulado: Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 107 – Huancavelica, 2019. El presente estudio tiene como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica, donde la población estuvo constituida por 120 estudiantes, y la muestra 25 niños y niñas de 5 años de la I.E. Nro 107. En cuanto a la metodología la investigación fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño, longitudinal, pre experimental, se empleó la técnica de entrevista y la observación, con respecto al instrumentos se utilizó la “Escala Motriz de Ozeretski” para recolectar datos, los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS – 24, los resultados nos permiten aseverar que los juegos tradicionales ayudaron al desarrollo de la motricidad gruesa donde el 76% (19), presenta un desarrollo normal superior, notamos que  $V_c > V_t$  ( $153.3 > 1.71$ ) con lo cual se puede aceptar la hipótesis de investigación que los juegos tradicionales, influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%. Concluyendo que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo motor gruesos de los niños y niñas de 5 años. Este proyecto se presentó para optar el título profesional.

En Chimbote (Alba, 2021) en su trabajo de investigación titulado el juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa los ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019 tuvieron como objetivo, determinar si el juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote distrito de Chimbote

en el año 2019. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño preexperimental y una población de 34 niños en el cual se trabajó con una muestra de 18 niños de 3 años de edad. Asimismo, la técnica fue la observación y el instrumento a evaluar el test tepsi. En cuanto al procesamiento de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel y el programa Wilcoxon para comprobar la hipótesis. Donde los resultados obtenidos a través del pre test se demostró que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Por lo tanto, con los resultados obtenidos se concluyó que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos tradicionales mejoraron significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo  $P < 0,05$ .

### **2.1.3. Antecedentes Locales o regionales:**

En Tumbes (Herrera, 2019) con su proyecto titulado Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 Años De La Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita De Belén”, Región Tumbes, 2018. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años. El tipo de estudio es cuantitativo, con un diseño de investigación pre- experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 21 niños y niñas de 05 años de edad de Educación Inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. El instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo de 17 ítem para medir el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas, posteriormente plasmada en un pre test, el cual demostró que el 52.38 % de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo psicomotriz, el 3.17 % obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en la que se aplicó principalmente los juegos tradicionales como estrategia didáctica, se empleó el post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el: 92.06 % una calificación A (logro previsto), con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación basada en los juegos tradicionales

como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotriz, así mismo se concluye de la tabla 8 que el valor de Z es  $-4,035b$  y de  $P = + 0,000$  por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo. Este proyecto se realizó para optar el título profesional.

En Tumbes (Torres, 2022) en su trabajo de investigación “Nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 206 Fe y Alegría de la Villa Uña de Gato, Distrito Papayal, Provincia Zarumilla, Departamento Tumbes-2020. Se planteó como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa N°206 Fe y Alegría- Tumbes. La muestra estuvo conformada por 10 niños (5 niños y 5 niñas), se empleó la técnica de observación, como instrumento de recolección de datos se aplicó la guía de observación, se utilizó el programa Excel para la tabulación y el programa Word para los cuadros y gráficos circulares de los resultados de la variable motricidad gruesa. El informe de investigación se desarrolló con una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y de diseño no experimental, el estudio estuvo conformado por tres dimensiones: Lateralidad, Equilibrio, Tiempo y Ritmo. Entre los resultados más importantes se observó que el 100% de niños se encuentran en el nivel de proceso del desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo que se concluye que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel de en proceso del desarrollo de la motricidad gruesa.

En Tumbes (Mariñas, 2023) en su investigación Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima distrito de La Cruz – Región Tumbes, 20201. Surge ante la evidente deficiencia que los niños presentaron a nivel del desarrollo de su motricidad gruesa, en ese sentido propuse como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos aplicados en niños y niñas mejoran su motricidad gruesa. La metodología fue de diseño pre experimental con un solo grupo con pre test y pos test, en un solo grupo se trabajó con una muestra de población conformada por 20 niños y niñas de 4 años. La técnica que se usó para recolección de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, así como la estadística se usó Excel 2016 y SPSS v 25.0. Dentro de los principios éticos se aplicó el de protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, validación del instrumento con la técnica juicio de expertos. Como principales resultados obtenidos tenemos el 85%, es decir (17) estudiantes se encuentran en logro. Conclusiones, convencida de los logros, señalo que los

juegos didácticos, influyen significativamente, como una estrategia eficaz para el desarrollo motor grueso.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El Juego**

El poeta alemán F. Schiller (citado por Lavega, 2021), uno de los primeros eruditos en estudiar los juegos afirmó: "Son juegos, y solo los juegos pueden formar completamente a los seres humanos. Porque, de una vez por todas, la gente puede jugar solo cuando comprende completamente la importancia de la palabra "humano". Y sólo cuando está jugando puede mostrarse verdaderamente como una persona completa".

Lavega (2021) nos menciona que otro prestigioso autor, el historiador y filósofo holandés Johan Huizinga (1903) expresaba en su obra *Homo ludens*: "Los juegos son más antiguos que la cultura; bueno, no importa cuánto reduzcamos su concepto, siempre presupone la sociedad humana, y los animales no esperan a que la gente les enseñe a jugar".

Los juegos son una forma de que los humanos y los animales exploren diversas experiencias para diferentes propósitos en diferentes situaciones. Un juego es una actividad realizada por uno o más jugadores, utilizando su imaginación o herramientas para crear una situación con un cierto número de reglas, en la que puede haber o no ganadores y perdedores, para brindar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones. Incluso como una herramienta educativa porque en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Moyles (citado por Lavega, 2021).

Los juegos son un fenómeno inherente al ser humano y, lo más importante es que los juegos son uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual comprende el mundo y juega. El entorno incluye personas, objetos, cómo trabajan y cómo las personas se tratan a sí mismas, no podemos excluir los juegos del ámbito de la educación formal. Por supuesto, tenemos que considerar algunos aspectos aquí, porque las escuelas son diferentes a los hogares o áreas de juego abiertas, como las comunidades donde los niños juegan en su tiempo libre. Ofele, (2003)

#### **2.2.1.1 Aporte teórico del juego:**

**Teoría de Vygotsky** confirma que el juego es la realización imaginaria e ilusoria de deseos insatisfechos; señala que la imaginación constituye una nueva forma que falta en la conciencia de la primera niñez, y representa una forma humana específica de actividad consciente; piensa que los niños crean una situación ficticia en el juego y una estructura de

sentimientos / cosas, en la que dominan los aspectos semánticos, el significado de las palabras y el significado de los objetos, que determinan su comportamiento; enfatizar que los niños no son símbolos en los juegos, sino que quieren, satisfacer deseos y hacen las categorías básicas de la realidad a través de la emoción, insistió en que una característica básica del juego es la regla, que se transforma en emoción. En su opinión, los juegos han creado una zona de desarrollo más cercano en los niños. Durante este período, el niño siempre es mayor que su edad real. Afirma falta en la conciencia de la primera niñez, y representa una forma humana que el juego es un proceso de sustitución; es la ejecución imaginaria, ilusoria, de anhelos irrealizables; muestra que la imaginación constituye dicha nueva formación que falta en la conciencia del infante en la primera niñez, y que representa una forma especialmente humana de la actividad de la conciencia; considera que en el juego el infante crea una situación ficticia y una composición sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el sentido del vocablo, el sentido del objeto es dominante, establece su conducta; remarca que el infante no simboliza en el juego, sino que quiere, sacia el quiero, hace pasar por medio del sentimiento las categorías primordiales de la verdad; y dice que un carácter importante del juego es la regla, transformada en afecto. En su crítica, el juego crea una región de desarrollo próximo en el infante. A lo largo de el mismo, el infante está continuamente por arriba de su edad real. El juego tiene en sí mismo una secuencia de conductas que representan distintas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente bastante fundamental de desarrollo. específica de actividad consciente. (citado por Gallardo y Gallardo, 2018)

### **Teoría de Jean Piaget:**

Para Piaget, Las diversas formas de juego en el desarrollo de los niños son el resultado directo de la transformación de su estructura intelectual. El juego incluye la ventaja de la asimilación en lugar de la acomodación. En teoría, cualquier adaptación al entorno requiere un equilibrio entre los dos polos. Si imitamos, es para incorporar comportamientos que nos obligan a modificar nuestra estructura intelectual. Piaget e Inhelder (2007) dividieron los juegos en 4 categorías: juegos deportivos, juegos de símbolos, juegos de reglas y juegos de construcción. (citado por Gallardo y Gallardo, 2018).

**Los juegos motores** recorren todo el período sensorial motor (0-2 años), correspondiendo a la necesidad de acciones automáticas; una vez que el niño supere la

dificultad de adaptarse al nuevo entorno, utilizará las capacidades adquiridas para obtener placer servible. Valdés y Flórez. (citado por Gallardo y Gallardo, 2018).

Durante este período, el juego incluye la repetición funcional de acciones sensorio motoras, que “perdieron” su propósito y se repiten por el único placer proporcionado al niño. Estas acciones suelen afectar al contenido sensorial y motor, son simples ejercicios o combinaciones de acciones, con o sin un fin evidente. (citado por Gallardo & Gallardo, 2018)

**Los juegos simbólicos** (es predominante entre los 2-3 y los 6-7 años) aparecen alrededor de los 2 años y se caracterizan por el uso "simbólico" de los objetos: los objetos que aparecen en la situación no son tomados por sí mismos, sino que "representan" otros objetos inexistentes. Este juego se da entre los 5 años y 6 años. Ya no domina alrededor de los 7 años, sustituido por juegos regulares, aunque el declive es paulatino, pues aún se pueden observar juegos intensos, dependiendo de los niños o del entorno propicio para ello. Abad y Ruiz de Velasco (citado por Gallardo, & Gallardo, 2018)

**Los juegos de reglas** aparecen entre los cuatro y los siete años y dependen en gran medida del entorno social del niño. Comienzan con un juego de reglas simples, que están directamente relacionadas con las acciones, y terminan alrededor de los 12 años, convirtiéndose en juegos de reglas complejas, más independientes de las acciones, en los que la lógica inductiva y deductiva, la formación de hipótesis y las estrategias de uso son comunes (Montañés, 2003). Estos juegos se caracterizan por estar organizados a través de un conjunto de reglas que todos los participantes deben seguir para establecer cooperación y competencia entre ellos (Delval, 1985); son fundamentales porque “ayudan a aprender social Los conceptos de habilidades, cooperación, competencia, amistad, control emocional y normas” (Montañés, 2003, p. 18). Además, facilitan la capacidad del lenguaje, la memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión. (Citado por Gallardo & Gallardo, 2018)

**El juego de construcción** no es una etapa más en la secuencia evolutiva. En cambio, marcan una posición intermedia, un puente entre diferentes tipos de juegos y comportamientos adaptativos (Montañés et al., 2000). Este tipo de juego aparece alrededor del primer año y existe en todas las etapas del desarrollo infantil. Estos juegos son esenciales para lograr el desarrollo integral de los niños en la etapa de la primera infancia, ya que pueden permitir que los niños desarrollen la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y habilidades analíticas e integrales; promover la imaginación y la creatividad; perfeccionar la

concentración y la concentración; estimular habilidades de trabajo manual, asociar ideas; ejercitar el desarrollo de razonamiento lógico; etc. (Citado por Gallardo & Gallardo, 2018)

## **2.2.2 Juegos Tradicionales**

### **2.2.2.1. Definición**

Son esos juegos que siempre conocemos, hasta los más mayores de este lugar los recuerdan de su niñez, son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y por tanto se han extendido entre distintas generaciones. De esta forma, los juegos tradicionales son aquellos juegos que han participado en el proceso de difusión y tienen continuidad en un período histórico determinado. Juegos de rayuela, churrova, bolos, juegos de pelota, tabas, escondite son algunos ejemplos de esta práctica tradicional. (Lavega, 2021).

Lavega (2021) menciona que a lo largo de los últimos años el juego se ha ido transmitiendo de padres a hijos, de abuelos a nietos, de hermanos grandes a hermanos pequeños.

Incluso se dice que los párrocos, alcaldes y maestros de jardín de infancia han venido a participar en el concurso más de una vez.

Los valores contenidos en los juegos tradicionales incluyen el conocimiento del estilo de vida, la adaptación social, la difusión cultural y la afirmación de características Expósito, (2006).

Andreu citado por Carbonero (2016) recogió las características de los juegos tradicionales y mencionó los siguientes puntos:

- Las niñas y los niños los organizan para su propia diversión. Ellos deciden dónde y cómo jugar.
- Las reglas son fáciles de recordar, modificables y negociables.
- Aprenda a jugar observando a los ancianos.
- Tienen estrategias de cooperación y competencia, aunque a menudo una es mejor que la otra.
- El material es fácil de hacer o encontrar.

La evolución de los juegos tradicionales no necesariamente culmina con el "deporte" como forma de asegurar su supervivencia, como sucedió, por ejemplo, en la pelota vasca o en la bolera leonesa. Martín citado por Carbonero, (2016).

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." Lavega (citado por Ofele, (2003).

Para Quincho y Rojas, (2019) Los juegos tradicionales son una forma de expresión del ser humano, un grupo de sujetos se relacionan entre sí e intervienen entre sí durante un tiempo para divertirse. Esto se aprende mediante la observación y la imitación, y así se transmite de generación en generación.

#### **2.2.2.2 Importancia de los juegos tradicionales**

La teoría de la integración cultural concede gran importancia a la relación e interacción entre el entorno de la vida y el desarrollo de los niños y los tipos de juegos a los que juegan los niños. A través de los juegos, se difunden los valores y normas básicas para vivir en una determinada cultura y sociedad. Por esta razón, al analizar el conocimiento que los niños están desarrollando sobre los demás, es importante considerar el trasfondo de la experiencia social, porque es difícil comprender el comportamiento humano y su desarrollo independientemente del trasfondo social y cultural. Garoz (Citado por Gallardo y Gallardo 2018).

Hoy, los juegos ocupan un espacio fundamental en el planeta infantil. Por medio de él, el infante aprende a entender el planeta que lo circunda, las características y las limitaciones típicas de la edad y cultura a la que pertenece; el funcionamiento de la estructura social, y las habilidades que necesita en la vida adulta. Los juegos propician el proceso de identidad, cultura y socialización personal, permiten que los niños aprendan reglas, normas, valores, actitudes y comportamientos sociales y promueve su integración en la escuela y la comunidad en la que viven.

#### **2.2.2.3 Juego tradicional y la motricidad**

Lanuza et al. (citado en Cabrera, 2010) afirman que, con los juegos tradicionales, se fomenta:

- Coordinación dinámica general en juegos que requieren correr, saltar y caminar rápido y lento.
- Control de la postura que implica movimientos que inhiben el equilibrio que requieren actividad física controlada.

- Cuando la acción de lanzar apunta a un cierto punto, como en un juego de corte, coordinación visual-manual. -Movimientos finos de los dedos en juegos de habilidad.
- La dirección espacial en el juego se refiere al concepto espacial de arriba y abajo, izquierda y derecha, frente, atrás, arriba y abajo.
- En todos los ritmos, el canto la recitación y la acción se adaptan a la secuencia rítmica.

Por un lado, el conocimiento del juego asume el dominio de su estructura, es decir, la secuencia de su desarrollo y, por otro lado, ajusta las actividades del niño a un tiempo y espacio específicos para jugar el juego.

La riqueza deportiva de los juegos infantiles tradicionales es una creencia ampliamente aceptada por la mayoría de los investigadores, y los estudios observacionales sobre esta actividad bajo el prisma de las actividades deportivas y la ciencia del deporte pueden verificar fácilmente la realidad. Por tanto, nuestra investigación tiene como objetivo iniciar los pasos de la investigación científica sobre las conductas deportivas implicadas en los juegos infantiles tradicionales y extrapolarlas a cualquier actividad deportiva recreativa. También confirma que el juego se puede utilizar para transferir programas, habilidades, formas de relación, valores, actitudes, formas de pensar, gestos, etc. Si bien esto es cierto, debemos reflexionar sobre esto, porque los valores se pueden difundir y cambiar según el trasfondo social y cultural. El juego apenas ha cambiado con el tiempo y tenemos investigaciones en el campo de los grandes motores. (Citado por Cabrera,2010).

Desde la perspectiva del desarrollo deportivo, las actividades recreativas brindan un desarrollo más armonioso, no solo porque favorecen el desarrollo de la motricidad grande y la motricidad fina, la coordinación de movimientos precisos, el equilibrio, el ritmo, etc., sino también porque ayudan a los niños integrarse en el grupo ("Correr con otros", seguir instrucciones, seguir reglas, etc.). También confirmó que los juegos de los niños de manipular diversos objetos en el marco del tiempo y el espacio promovieron significativamente el desarrollo de los sentidos y la percepción; de esta manera, descubrió colores, formas, fragilidad y resistencia, ejercitó el espíritu de exploración y desarrolló el concepto de espacio y tiempo (muchos juegos se basan en el ritmo, la alternancia, la espera), etc. La mayoría de

las adquisiciones sensoriales y los conceptos relacionados con la sensibilidad que tienen los niños al final de la infancia se obtienen de los juegos. (Citado por Cabrera, 2010).

#### **2.2.2.4 Tipos de juegos tradicionales**

##### **San miguel**

Para Herrera (2019) “este juego se realiza con un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y solo uno tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", nombre que aún no se sabe su procedencia”.

##### **Liga o salta sogas**

Herrera (2019) “menciona que este juego consistía en varios niveles, mientras más avanzado más complicado se ponía el hecho de ganar. Era una tira elástica o soguilla amarrada por los extremos. Esta sogas se la colocaban dos niñas ubicadas a distancia y frente a frente, en los tobillos hasta que quedaba estirada y tensada”.

##### **Kiwi**

Herrera (2019) “Se trataba de formar dos grupos de 06 y lanzar la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar. Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota. Era uno de los juegos donde se necesitaba bastante energía, pero se ganaba mucha diversión”.

##### **Escondidas**

Herrera (2019) “Es muy probable que aún se juegue a las escondidas porque ese juego es el más sencillo de nuestra infancia su propio nombre lo indica en esconderse y que no te encuentren. Lo hacían todos menos el que tiene que buscar por todas partes para dar con el resto, pero se podía ganar cuando te acercabas al punto de encuentro y decías la frase "por mí primero y todos mis compañeros”.

##### **Canicas o pepos**

Herrera (2019) “dice que se trataba de unas pequeñas bolas de vidrio, cristal o cualquier otro material consiguieron entretener a muchos niños en su infancia. En esencia primaba la puntería en este juego, cuyo objetivo solía ser atacar a un adversario y después introducir la bola en un agujero para ganar”.

## **Mundo**

Herrera (2019) “En otros países se recuerda con otros nombres, pero por lo general en Latinoamérica, se llamaba así al juego que se dibujaba en el suelo con una tiza, cuadrados que tenían números al centro del 01 al 10. La columna terminaba en una celda principal que era la “meta” o el “cielo” (el número 10). El juego comenzaba cuando el niño tiraba la piedrita en el primer casillero (el número 01), debía saltarlo sin pisar la línea y continuar saltando de número en número, en orden ascendente, hasta llegar a la meta; luego, regresar de la misma manera, pero, esta vez recogiendo la piedrita, hasta llegar a la partida”.

## **Rey manda**

Para Cortijo (2018) en este juego “Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás obedecerán al rey. El rey pide en voz alta, por ejemplo, un zapato de color café... El niño que le entregue más rápido hará de rey en el siguiente turno”.

### **2.2.2.5 Dimensiones de los juegos:**

Espinoza (2018) nos menciona que el juego es una actividad que desarrolla 3 dimensiones:

#### **Dimensión motora:**

Esta dimensión permite que los músculos gruesos y delgados desarrollen destrezas físicas como: (correr, trepar, etc.) movimientos espaciales y movimientos estáticos (girar, agacharse, etc.). de este modo el juego permite conseguir que el niño tenga dominio de su esquema corporal obteniendo el manejo de su cuerpo equilibrándolo y así realizar los diferentes movimientos en el entorno que lo rodea y relacionarse con los demás. Pizarro (2020)

El juego de movimiento consiste en moverse y experimentar con su propio cuerpo y los sentimientos que crea en su hijo. Lanzar una pelota. saltar sobre un pie, tirar de una cuerda, balancearse, correr, empujar, etc. Todos son juegos de deportes que benefician tu motricidad gruesa y fina. Los niños pequeños disfrutan mucho del juego basado en el movimiento porque se encuentran en la etapa de buscar movimiento y control sobre sus cuerpos. También tienen mucha energía, que intentan utilizar realizando diversas acciones. Es recomendable que los niños practiquen juegos motorizados en una zona al aire libre donde haya espacio suficiente para realizar todos los movimientos que necesitan. Pizarro (2020)

#### **Dimensión intelectual:**

A través de esta dimensión se desarrolla la memoria, la concentración, la exploración, la curiosidad, la imaginación, las habilidades de expresión, se desarrolla la adquisición de conocimientos y la capacidad de resolver de problemas, lo cual corresponde a la dimensión de la inteligencia, por lo que se define como un juego manipulativo. bueno porque el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico facilita la empatía, es decir, la capacidad del niño de ponerse en el lugar de los demás, de modo que el juego promueve procesos de pensamiento abstracto, es decir, la recreación de representaciones mentales. Espinoza (2018)

Por supuesto, podemos decir que el juego es la acción principal de todos los movimientos humanos, desarrollando así sus habilidades, ya sean cognitivas, sensoriales, sociales, emocionales, motoras y comunicativas, todo lo aprenden a través del juego y lo absorben muy rápidamente.

#### **Dimensión social:**

Espinoza (2018) en esta dimensión menciona que los niños se acercan a socializar, dejando de lado el egocentrismo, entender el entorno social que les rodea, seguir las reglas de convivencia y conducta, esto también permite el trabajo en equipo, la autonomía y la moral, que está relacionada con la dimensión social. Cuando los niños comienzan a formar sus primeras relaciones con sus compañeros, el juego es el principal recurso que tienen. En el proceso de interactuar con los demás, los niños aprenden a compartir y esperar, y también aprenden a no tener malos hábitos como no pegar a los demás.

El juego social se caracteriza por la interacción con otra persona como objeto de juego infantil, y también se da en diferentes edades de la vida del niño: cuando el bebé juega con los dedos de la madre, al escondite, jugando con reglas, pero también con los brazos. Por eso el juego los conecta de una manera especial. En esta dimensión se refiere a la integración, cooperación, adaptación y convivencia igualitaria con la sociedad en combinación con el grupo al que pertenece, para que los seres humanos puedan ejercer activamente sus capacidades y servir a la humanidad durante toda su vida. Pizarro (2020)

### **2.2.3 Motricidad**

#### **2.2.3.1 Definición**

Para Mendoza (2017) Las habilidades motoras son áreas donde los humanos pueden ejercitar sus cuerpos. Es indispensable porque todos los sistemas de nuestro cuerpo están involucrados. Va más allá de la reproducción de acciones y gestos simples, implica

espontaneidad, creatividad, intuición, etc. Se relaciona con la expresión de intención y personalidad.

Las habilidades motoras también encarnan todos los deportes humanos. Estas acciones determinan las conductas motoras de los niños de 0 a 6 años, las cuales se expresan a través de las habilidades motoras básicas, y luego expresan el movimiento natural de las personas. González (citado por Mendoza 2017).

### **2.2.3.2 Aportes teóricos de la motricidad**

Ahora bien, Wallon (citado por Guevara 2021) expresa que es una disciplina basada en la interacción entre la emoción, el movimiento y el conocimiento que establecen los niños durante su desarrollo general; esta es una forma de que los niños busquen conectarse y expresarse en contexto. En general, su campo de investigación se basa en el cuerpo. Una de las principales etapas del desarrollo infantil es la práctica de la psicomotricidad, ya que el niño seguirá desarrollando y coordinando deportes en el futuro, estas actividades psicomotoras ayudan a mejorar el estado general del niño desde el gateo, la marcha o la marcha.

### **2.2.3.3 Motricidad Gruesa**

#### **2.2.3.1 Definición**

Según Fernández “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

(citado por López,2018).

La motricidad gruesa es el desarrollo de las capacidades gruesas del infante que con sus movimientos combinarán numerosas ocupaciones, aun cuando los resultados no se lograrán en forma rápida, se obtendrán en el tamaño que el infante y niña se adapte a las novedosas situaciones motrices y adquiera la vivencia motriz elemental para regular sus movimientos. Ruiz y Ruiz (2017)

Para Estela (2018) Son movimientos en general que hace el cuerpo humano y poseen la función de reconocer su lateralidad y conservar la igualdad y la coordinación. Tiene relación con la armonía y sincronización existente al hacer ejercicios que requieren grandes músculos, huesos y nervios para coordinarse y funcionar correctamente. Este tipo de coordinación y paz existe en actividades que involucran coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa incluye en todo lo coordinado con el crecimiento cronológico del infante, especialmente el desarrollo físico y las habilidades psicomotoras relacionadas con el juego, las actividades al aire libre y las habilidades motoras de los brazos, manos, piernas y pies. El conocimiento de la planificación corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa. Estela (2018).

El área de motricidad gruesa está relacionada con los cambios en la posición del cuerpo y la capacidad para mantener el equilibrio. Se relaciona con todos los movimientos que involucran grandes grupos de músculos y, en general, se refiere al movimiento de la mayor parte o de todo el cuerpo de un niño. Por lo tanto, las habilidades motoras gruesas incluyen los movimientos de los músculos de las piernas, los brazos, la cabeza, el abdomen y la espalda. Por tanto, está permitido: levantar la cabeza, gatear, sentarse, darse la vuelta, caminar, mantener el equilibrio, etc. A su vez, también se denomina habilidades motoras gruesas. Se divide en dos partes: el dominio corporal dinámico, que incluye coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visual, y el dominio corporal estático, que incluye tensión, autocontrol, respiración. y relajación. (Citado por Quincho y Rojas, 2019)

### **2.2.3.2 Importancia de la Motricidad Gruesa:**

La motricidad gruesa es importante porque incluye el desarrollo del tiempo del niño, especialmente el desarrollo físico, Psicomotricidad y motricidad para juegos al aire libre Manos, brazos, piernas y pies. Martí (citado por Martínez, Guzmán y Asprilla 2016).

Para Atuncar y Gonzales (2017) La destreza deportiva preescolar es fundamental. Con el tiempo, se ha atribuido a la educación física, lo que ha llevado a la formación de un módulo de "educación integral" más complejo, que hoy constituye campos diferentes en cuanto a metas, métodos y orientaciones, que es la educación deportiva.

La motricidad gruesa es muy importante para que los niños puedan realizar las funciones diarias (como caminar, correr, saltar), así como las habilidades de juego y las habilidades motoras. También son importantes para las habilidades de cuidado personal diario, como vestirse. Atuncar y Gonzales (2017).

Los humanos necesitamos desarrollarnos en nuestro medio ambiente e interactuar con él, por esta razón desde la primera infancia se debe realizar estímulos óptimos para garantizar un desarrollo adecuado como individuo; un ámbito importante desde el nacimiento es el estímulo del movimiento y la coordinación gruesa, para que así, se pueda

dar inicio a su formación como ser integral, buscando debilidades y limitaciones físicas que causen dificultades y se conviertan en un problema, o limitante de actividades. De la Cruz (citado por Díaz y Sisley 2018)

### **2.2.3.3 El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años**

Según Guadalupe y Sandoval (citado por Campos, 2019) nos dice que, a una edad muy temprana, los niños desarrollan gradualmente la motricidad gruesa, teniendo en cuenta factores que se convertirán en partes básicas, como las condiciones genéticas, la madurez del sistema nervioso, el estado de salud, los hábitos alimentarios familiares, y proporcionar una estimulación relevante y adecuada desde una temprana edad. Y todo el entorno de crecimiento en sí mismo es un factor de todos.

El desarrollo motor de los niños depende fundamentalmente de la madurez del sistema nervioso en los primeros meses de vida, porque también ocurre secuencialmente, porque cuando se adquiere una habilidad, permitirá que aparezca otra habilidad, iniciar movimientos simples, y luego lograr complejidad. en la relación con su avance es principalmente intervenir en todas las partes del sistema nervioso de manera coordinada para promover su desarrollo, primero controlando su cabeza, luego controlando su tronco, logrando el equilibrio y una serie de comportamientos. Campos, (2019).

Los niños de 4 a 5 años muestran ciertos comportamientos motores en sus habilidades motoras gruesas, como: saltar, correr, girar en diferentes direcciones y velocidades, caminar en una barra de equilibrio, organizar el espacio de acuerdo con la estructura de su cuerpo y definir su lateralidad para rebasar a la izquierda. y control del lado derecho y dominio de la capacidad de coordinación del movimiento, pararse sobre un pie con los ojos cerrados, inclinarse sobre el suelo sin dificultad, subir escaleras de forma autónoma y darse cuenta de la capacidad de dominar el movimiento y la habilidad independientes y autónomos en el futuro. Campos, (2019).

### **2.2.3.4 Dimensiones de la Motricidad Gruesa**

#### **El Esquema Corporal:**

Es una técnica utilizada en el dibujo de individuos u organismos vivos. El esquema del cuerpo es una grafía corporal, una iniciativa que se poseemos sobre nuestro cuerpo humano y sus distintas piezas que lo componen y sobre los movimientos que tenemos la posibilidad de hacer o no con él; es una imagen de la mente que poseemos de nuestro cuerpo humano con interacción al medio, estando en situación estática. Se usa para sugerir la

reacción en la que se mostrará el cuerpo humano representado va formándose espaciosamente en los niños/as a partir del origen hasta alrededor de los once o doce años, en funcionalidad de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del ámbito que lo circunda, de la dependencia con otras personas y la afectividad de esta correspondencia, así como de la representación que se hace el infante de uno mismo. Egoavil (Citado por Moreno 2018).

### **Equilibrio:**

Para Moreno (2018) dice que el equilibrio es la armonía entre cosas distintas, la mesura, la ecuanimidad, la sensatez en los juicios y los actos de sabiduría. La persona que actúa con equilibrio consigue recorrer por distintos senderos sin llegar a caerse, o sea, sin perder el control o salir perjudicada. La mediación del equilibrio a la psicomotricidad es la manifestación de la capacidad motriz y la suma de la información externa. Hay 2 tipos de equilibrio:

- a) Equilibrio dinámico, tiene relación con la regulación postural a lo largo de la ejecución de diferentes movimientos.
- b) Equilibrio es estático, tiene relación con la mantención de la postura una vez que no se está en desplazamiento estable.

**Lateralidad:** Es la preferencia, manejo de un lado de cuerpo humano, predeterminado por la preponderancia de un hemisferio cerebral, Los investigadores creen que está vinculado a que el hemisferio cerebral izquierdo, que se ocupa de ejercer control sobre el lado contrario, es el predominante.

La lateralidad es la tendencia de fortalecer un lado corporal del otro. La gran mayoría de los seres vivos tienen un lado más dominante, que es el lado derecho lo cual es controlada por el hemisferio izquierdo. El lado corporal que tiene mayor utilidad en las diferentes labores se determina lado dominante. La población que es diestra, ejemplificando, dibuja y redacta más veloz y con más exactitud al usar su mano derecha. No obstante, estas personas no tienen la posibilidad de patear una bola recta. y utilizando su pie izquierdo. Aun cuando la mayor parte de los individuos presentan dominancia lateral para un lado u otro, hay varias personas que muestran dominio en el lado derecho para varias cosas y ser dominantes en el lado izquierdo para otros. (Citado por Garcia & Rojas, 2018).

### **2.3 Hipótesis**

**Hipótesis alterna:** La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

**Hipótesis nula:** La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia no mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

### III. METODOLOGIA

#### 3.1. El tipo, nivel y diseño de la investigación

En este estudio se utilizó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque la investigación se basa en técnicas mucho más estructuradas, ya que busca la medición de las variables previamente establecidas, por esta razón en este apartado se hará referencia a el cuestionario estructurado. Argibay (2009).

El nivel de esta investigación es de nivel explicativo, ya que se que se buscó una explicación y determinación del fenómeno, “Está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta”.Hernández et al.,(2014),p. 98.

Esta investigación fue de diseño preexperimental, que se conoce como Diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo. Es la estrategia o plan utilizado para responder al problema de investigación., así mismo se le considera como la base del desarrollo y prueba de hipótesis de una investigación específica. Marroquín, (2012).

A un grupo se le aplico una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

**G      01      x      02**

**G:** Muestra de estudio de los niños de 4 años de la I.E.I N°001 “Santa Rita de Casia”  
**01:** evaluación a los niños de 4 años antes de la aplicación de la estrategia (pre test)  
**02:** evaluación a los niños de 4 años después de la aplicación de la estrategia (post test)

**X:** Juegos tradicionales

### 3.2. Población y muestra:

#### Población:

Es el conjunto de elementos, finito o infinito, definido por una o más características que comparten todos los elementos que lo compone. es la totalidad del universo que interés considerar y es necesario que este bien definido para que se sepa en todo momento cuales elementos lo integran. Gómez, Gonzales y Rosales (2015)

Para esta investigación, se trabajó con una población de 525 niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de ambos turnos, distribuidas en 9 aulas por colores, donde la población de esta investigación es de 159 niños de las diferentes aulas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”, del Distrito, Tumbes, Provincia o Región Tumbes.

**Tabla 1.**

*Población de educación inicial, niños de 4 años*

<b>NIVEL</b>	<b>GRADO/SECCIÓN</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Inicial</b>	Aula Verde-T/ Mañana			30
	Aula Verde- T/Tarde			32
	Aula rosada-T/Mañana			25
	Aula rosada-T/Tarde			17
	Aula celeste T/Mañana			25
	Aula celeste T/Tarde			30
<b>TOTAL</b>				159

**Nota:** *Nómina de matrícula 2023*

#### Muestra

Es una parte o fragmento representativo de la población. Se caracteriza por ser objetiva y reflejo fiel del universo (población), de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. Marroquín (2012).

Este trabajo de investigación utilizó una muestra de 17 niños de 4 años del aula rosada turno mañana de la I.E.I N°001 santa Rita de casia, Tumbes.

**Tabla 2.**

*Muestra de estudio, niños de 4 años*

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
“Santa Rita de Casia”	Tumbes	Inicial 4 años	Rosada	17
<b>Total</b>				17

**Nota:** *Nómina de matrícula, 2023*

El tipo de muestreo que se utilizó en esta investigación 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” (s.a.).

“Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador”. Otzen y Manterola (2017).

#### **Criterios de inclusión y exclusión**

Para esta investigación no se utilizó criterios de exclusión

##### **a) Criterio de inclusión**

- Los alumnos de 4 años de ambos sexos.
- Los alumnos matriculados en el periodo lectivo de la ejecución de la investigación.
- Los alumnos que asisten regularmente o permanente a clases.
- Los alumnos cuyos padres o apoderados firmaron el consentimiento informado

### **3.3. Variables. Definición y operacionalización de la variable y los indicadores**

#### **Variable independiente: juegos tradicionales**

Para Quincho y Rojas (2019) Los juegos tradicionales son una forma de expresión del ser humano, un grupo de sujetos se relacionan entre sí e intervienen entre sí durante un tiempo para divertirse. Esto se aprende mediante la observación y la imitación, y así se transmite de generación en generación.

#### **Variable dependiente: motricidad gruesa**

Para Estela (2018) Son movimientos en general que hace el cuerpo humano y poseen la función de reconocer su lateralidad y conservar la igualdad y la coordinación. Tiene relación con la armonía y sincronización existente al hacer ejercicios que requieren grandes

músculos, huesos y nervios para coordinarse y funcionar correctamente. Este tipo de coordinación y paz existe en actividades que involucran coordinación y equilibrio.

### Operalización de las variables

**Tabla 3.**

*operalización de las variables*

<b>Variable</b>	<b>Definición operativa</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Categoría o valoración</b>
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales se evaluaron mediante la dimensión motora, intelectual y social en las que se establecieron indicadores e ítems para cada una de las dimensiones.	Motora	Realiza movimientos coordinados	Ordinal	Logro destacado Logro esperado Proceso Inicio
		Social	Realiza movimientos a través de su lateralidad		
		Intelectual	Realiza movimientos mostrando su equilibrio		
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa se evaluó mediante las dimensiones del esquema corporal, lateralidad y equilibrio.	Esquema corporal	Coordina sus movimientos al desplazarse en	Ordinal	Logro destacado Logro esperado Proceso Inicio
		Lateralidad	Demuestra su lateralidad		
		Equilibrio	Realiza actividades demostrando su equilibrio		

Nota: creación propia (Maceda Peña Johana Carolina)

### **3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información**

En este trabajo de investigación la técnica que se utilizó es la técnica de la observación como lo menciona Gómez, Gonzales, & Rosales (2015) donde dicen que una de las técnicas más importantes utilizadas en cualquier método de investigación científica es la observación, que puede definirse como el estudio cuidadoso de diferentes aspectos de un fenómeno con el fin de estudiar sus características internas, características y comportamiento. El entorno en el que se produce el fenómeno en sí. (p.218)

#### **Instrumento**

El instrumento que se utilizó fue una guía de observación que, Para Gómez, Gonzales, & Rosales (2015) “mencionan que es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar”.

Esta guía de observación con él, propósito de medir la motricidad gruesa, esta guía estuvo conformado por 10 ítems, la variable dependiente se dividió por tres dimensiones donde la dimensión esquema corporal tiene 3 ítems, la dimensión lateralidad tiene 4 ítems y la dimensión equilibrio con 3 ítems y la variable independiente se divide en tres dimensiones con 3 ítems la dimensión mata gente, 4 ítems la dimensión kiwi y 3 ítems la dimensión rey manda. El instrumento tuvo una escala de inicio, proceso y logro, donde se utilizó esta escala para determinar el nivel de la motricidad gruesa en los niños.

#### **3.4.1 validez**

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue enviado a 3 expertos de educación y especialistas en el tema de investigación, siendo dos de ellos docentes universitarios como la Mg. Lachira Prieto Liliana docente de la universidad católica los ángeles de Chimbote, la Mg. Valdiviezo palacios Jessica sara docente de la universidad nacional de Tumbes y por la docente en educación inicial Lic. Yajayra Margarita Bances Damián que en su evaluación al instrumento manifestaron que este es aplicable para la investigación.

#### **3.4.2 confiabilidad:**

Según Hernández, et al. (2014) nos menciona que la confiabilidad del instrumento de medición se determina mediante diferentes técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produciendo iguales resultados.

La confiabilidad de los instrumentos se realizó por medio del programa estadístico Alfa de Cronbach, donde se colocaron los resultados en el programa informático Excel versión 2016, dichos resultados se obtuvieron luego de realizar una prueba piloto a 10 niños.

Conforme a los rangos obtenido se puede mencionar que la confiabilidad de los instrumentos es confiable ya que el rango del instrumento de la variable independiente **0.79239103** y el rango del instrumento de la variable dependiente **0.782380013**, siendo así que la magnitud es buena y alta de acorde al alfa de Cronbach.

### **3.5. Método de análisis de datos**

Para el recojo de información se solicitó el permiso a la directora de la institución educativa, para la realización de la investigación, donde se aceptó la solicitud y se procedió a informarles a los padres de familia sobre la investigación donde sus menores niños serán parte de la muestra y se les brindó el consentimiento informado para obtener su permiso a través de la firma.

El recojo de la información se dio en dos momentos: primero (pre test) que se dio mediante la aplicación de la guía de observación para medir como se encontraban los niños antes de aplicar la estrategia programada. Seguimos con la realización de 10 talleres de motricidad en la que se aplicó la estrategia para medir el nivel de motricidad.

El segundo momento del recojo de información es después (pos test) de desarrollar la estrategia donde se utilizó los juegos tradicionales, luego se aplicó la guía de observación para evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños.

Para el análisis estadístico de los datos se emplearon el programa informático Excel versión 2016. Donde primero se aplicó el pre test y el post test, con los datos recogidos de cada niño se logró ingresar a una hoja de cálculo de dicho programa, donde los resultados se mostraron a través de tablas, gráficos y figuras. Además, los resultados del pre test y post test se pudo realizar la prueba de hipótesis de tal manera que se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Will siendo la muestra pequeña donde se colocó en el programa estadístico SPSS versión 27 donde se constató que el puntaje del post test no cumplió con el supuesto de normalidad es por ello que se aplicó la prueba de Wilcoxon para la aceptación o negación de la hipótesis. Donde se acepta la hipótesis que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejorarán significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

### 3.6 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación se utilizó los principios éticos establecidos en el Reglamento de Integridad científica aprobado con Resolución N°1212-2023-ULADECH Católica, de fecha 12 de agosto, de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - Uladech (2023), siendo esta los siguientes:

1- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** se respetará la dignidad y la privacidad de los estudiantes, por ello el instrumento y las evidencias no consignarán sus nombres, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

2- **Libre Participación por propia voluntad:** Las personas involucradas en esta investigación estarán el derecho de estar informadas sobre el propósito de la investigación en la que participan libremente.

3- **Beneficencia y no maleficencia:** En este principio se asegura el bienestar de los participantes, para ello el investigador no causar daño, reducir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios de los participantes de esta investigación.

4- **Integridad y honestidad:** el investigador tiene que ser objetivo, imparcial y transparente en la difusión de resultados de la investigación.

5- **Justicia:** Los investigadores deben hacer juicios razonables e importantes y tomar las precauciones necesarias para garantizar la investigación Los investigadores también deben tratar a las personas involucradas en el proceso, los procedimientos y los servicios de investigación de manera justa.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados

#### 4.1.1 Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

**Tabla 4.**

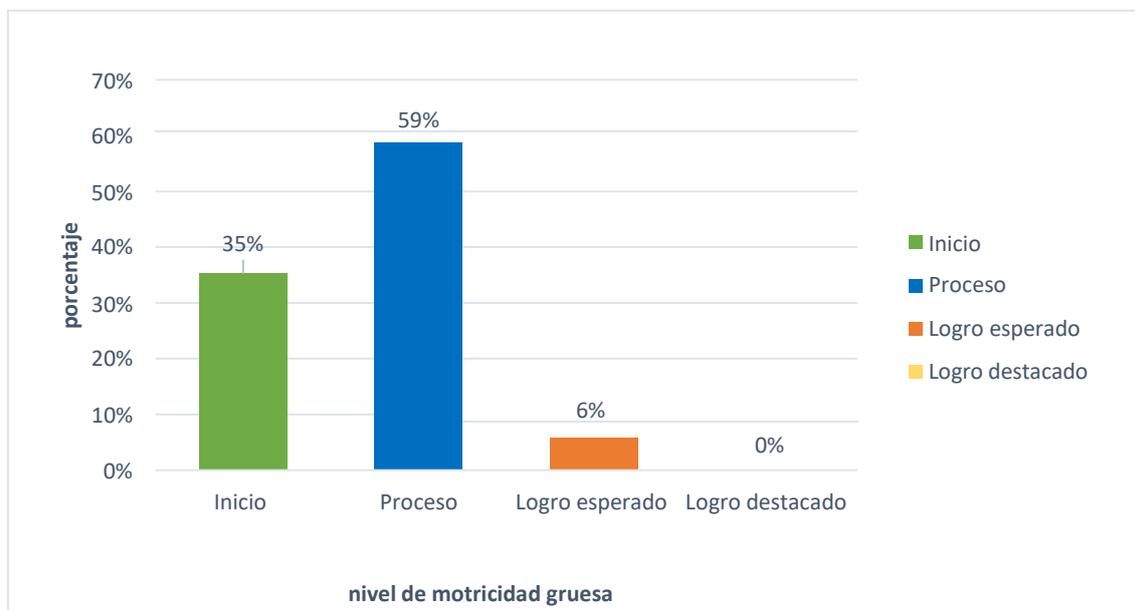
*Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pret test*

Nivel de logro	N°	%
Inicio	6	35%
Proceso	10	59%
Logro esperado	1	6%
Logro destacado	0	0%
Total	17	100%

**Nota:** escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019).

**Figura 1.**

Representación gráfica del nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pret test



**Nota:** tabla 4

En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se observan los diferentes niveles de los cuales el 35% se encontró en el nivel de inicio, así mismo el 59% se encontró en proceso, el 6% estuvo en nivel de logro esperado y el 0% en logro destacado en relación al nivel de su motricidad gruesa, esto nos muestra que la gran parte los niños tienen dificultades para realizar movimientos de coordinación como mantener su equilibrio o realizar volteretas .

#### 4.1.2 Aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

**Tabla 5.**

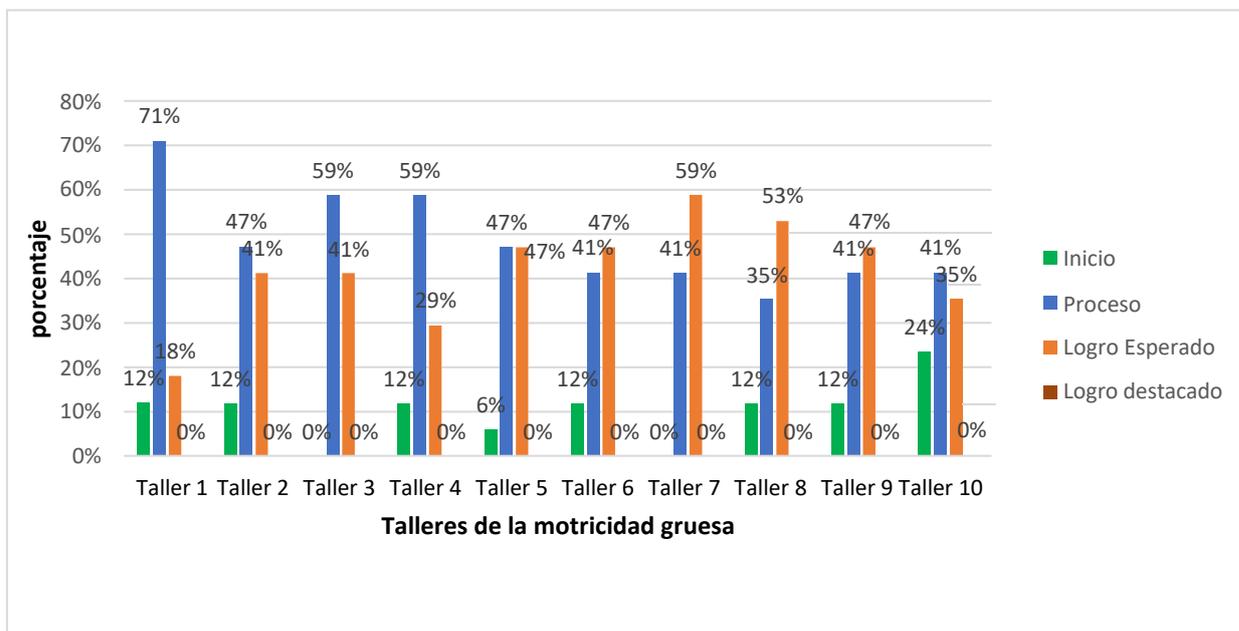
Aplicación de talleres de los juegos tradicionales como estrategia

Nivel de logro	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8		Taller 9		Taller 10	
	%	n°	%	N°																
Inicio	12%	2	12%	2	0%	0	12%	2	6%	1	12%	2	0%	0	12%	2	12%	2	24%	4
Proceso	71%	12	47%	8	59%	10	59%	10	47%	8	41%	7	41%	7	35%	6	41%	7	41%	7
Logro esperado	18%	3	41%	7	41%	7	29%	5	47%	8	47%	8	59%	10	53%	9	47%	8	35%	6
Logro destacado	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0
Total	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100%	17	100%	17	100	17	100%	17	100%	17

**Nota:** escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

**Figura 2.**

Representación gráfica de la aplicación de los talleres



**Nota:** tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se observan que en los primeros talleres los niños alcanzaron un nivel de proceso en su motricidad, siendo los últimos talleres los que alcanzaron un nivel de logro esperado, donde se puede mencionar que los niños lograron realizar movimientos coordinados como correr, saltar o dar volteretas, desarrollando su motricidad gruesa.

#### 4.1.3 Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.

**Tabla 6.**

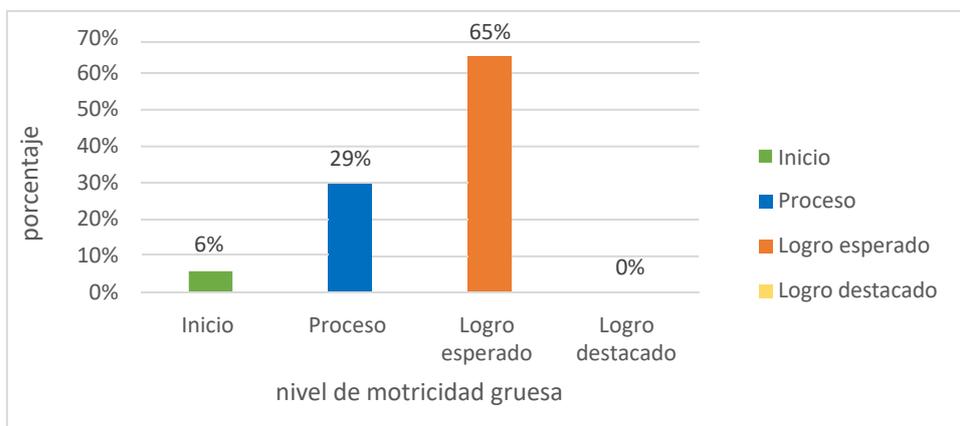
Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test

Nivel de logro	N°	%
Inicio	1	6%
Proceso	5	29%
Logro esperado	11	65%
Logro destacado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019).

**Figura 3.**

Representación gráfica del nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test



**Nota:** tabla 6

En la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados de los cuales se observó que el 6% estuvo en un nivel de inicio, el 29% se encontró en proceso, el 65% se encontró en nivel de logro esperado y el 0 % en logro destacado siendo así que los niños lograron realizar los diferentes movimientos, reconocer su lateralidad o mantenerse en equilibrio.

**4.1.4 Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.**

**Tabla 7.**

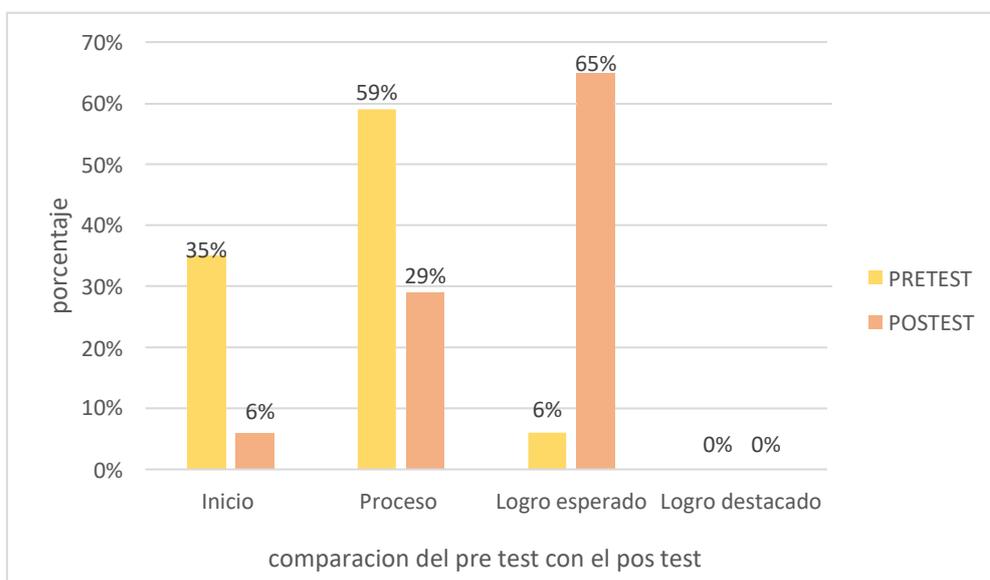
*comparación del pret test con el post test*

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	%	N°	%	N°
Inicio	35%	6	6%	1
Proceso	59%	10	29%	5
Logro esperado	6%	1	65%	11
Logro destacado	0%	0	0%	0
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>	<b>17</b>

Nota: escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

**Figura 4.**

Representación gráfica de la comparación del pre test con el post test



**Nota:** tabla 7

En la tabla 7, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test con el post test, en la cual se observó que en el pre test el 59% de niños se encontraron en el nivel de proceso, mientras que en el post test el 65% de niños se encontraron en un nivel de logro esperado. Por lo que se concluyó que la estrategia empleada, los juegos tradicionales ayudo en cuanto a la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

#### **Contrastación de hipótesis de investigación**

Después de verificar que se no se cumple el supuesto de la normalidad en el pos test se procedió a aplicar la prueba de Wilcoxon con un nivel de significancia del 5%, cuyos resultados de muestran en la siguiente tabla.

**Tabla 8.**

Resumen de la prueba de rangos con signo de wilcoxon para nuestras relacionadas

Rangos	n	Estadístico de prueba	
		Z	Sig asintótica (bilateral) p
Puntaje de postest GC – Rangos negativos	0 <sup>a</sup>		
Puntaje de pretest GC Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	-3.521 <sup>b</sup>	0.000*
Empates	1 <sup>c</sup>		
Total	17		

a. Puntaje de postest &lt; Puntaje de pretest

**b. Puntaje de postest > Puntaje de pretest**

c. Puntaje de postest = Puntaje de pretest

\* $p < 0.05$ **Prueba de normalidad del pretest y postest****Contrastación de hipótesis general**

Se realizó previamente verificación del cumplimiento del supuesto de normalidad tanto en la distribución de los puntajes del pretest y post test. Se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk teniendo en consideración que el tamaño de muestra es pequeño ( $n = 17$ ), los resultados se muestran en la siguiente tabla.

**Tabla 9.**

Prueba de normalidad de pretest y postest

Puntaje	Shapiro - Will		
	Estadístico	g.l.	p
Pretest	0.910	17	0.099
Postest	0.830	17	0.005

**Nota.** En las puntuaciones de pretest solamente se cumple el supuesto de normalidad ( $p > 0.05$ ).

Los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas trabajada con un nivel de significancia del 5% nos muestran que hay una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el postest en comparación con el pretest, siendo mayor en el puntaje obtenido en el postest en 16 niños y 1 empate entre las puntuaciones del pretest y postest; estos resultados permiten corroborar la hipótesis de que la aplicación de los juegos tradicionales influye de manera positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia” - Tumbes 2023.

## **Discusión**

### **Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.**

A partir de los resultados obtenidos del primer objetivo específico donde se observó el resultado más resáltate donde el 59% de niños se encuentran en un nivel de proceso, por lo que se concluye que los niños muestran dificultades para realizar movimientos coordinados para correr, saltar, reconocer su lateralidad, saltar en un pie y mantenerse en un pie esto en cuenta a su motricidad gruesa.

Dichos resultados guardan relación con los de Herrera (2019) con, quien menciona que en su pre test, los estudiantes se encontraron en él 52.38 % en un nivel logro B (proceso) en el desarrollo motriz, donde no pudieron desarrollar las diferentes dimensiones como es la coordinación de su cuerpo, en la afectiva demostrar sus emociones y motriz que es desplazarse caminando, corriendo y saltando.

Lo cual tiene como sustento teórico como lo menciona Estela (2018) donde menciona que la motricidad gruesa son movimientos en general que hace el cuerpo humano y poseen la función de reconocer su lateralidad y conservar la igualdad y la coordinación. Tiene relación con la armonía y sincronización existente al hacer ejercicios que requieren grandes músculos, huesos y nervios para coordinarse y funcionar correctamente. Este tipo de coordinación y paz existe en actividades que involucran coordinación y equilibrio.

Atuncar y Gonzales (2017) afirma que las habilidades motoras gruesas son muy importantes para que los niños puedan realizar las funciones diarias (como caminar, correr, saltar), así como las habilidades de juego y las habilidades motoras. También son importantes

para las habilidades de cuidado personal diario, como vestirse. Por otra parte, se menciona que los niños de 4 años del aula lila ya deberían de mantener el equilibrio en un pie, correr, saltar y saber su lateralidad, de acuerdo al desarrollo de su motricidad gruesa según su edad, Campos (2019) menciona que los niños de 4 a 5 años muestran ciertos comportamientos motores en sus habilidades motoras gruesas, como: saltar, correr, girar en diferentes direcciones y velocidades, caminar en una barra de equilibrio, organizar el espacio de acuerdo con la estructura de su cuerpo y definir su lateralidad para rebasar a la izquierda. y control del lado derecho y dominio de la capacidad de coordinación del movimiento, pararse sobre un pie con los ojos cerrados, inclinarse sobre el suelo sin dificultad, subir escaleras de forma autónoma y darse cuenta de la capacidad de dominar el movimiento y la habilidad independientes y autónomos en el futuro.

Con los resultados de este objetivo se logró diagnosticar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños antes de la aplicación de la estrategia donde podemos afirmar que los estudiantes no lograron desarrollarla por completo, por lo tanto, es de gran importancia la aplicación de estrategias en las instituciones educativas para desarrollar la motricidad gruesa.

#### **Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.**

En este segundo objetivo específico se observó que en los últimos talleres de motricidad se encontraron en un 59% en un nivel de logro esperado en la aplicación de la estrategia, es por ello que se puede concluir que los infantes han sido capaces de realizar movimientos como dar saltos largos, esquivar la pelota y reconocer su lateralidad, en cuanto a su motricidad gruesa.

Estos resultados tienen relación con los de Herrera (2019) que a partir de estos resultados se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en la que se aplicó la estrategia didáctica que fueron los juegos tradicionales obteniendo un 92,06% de niños y niñas en un nivel de logro previsto (A), donde desarrollaron sus dimensiones como la cognitiva que es la coordinación de su cuerpo, en la afectiva demostrar sus emociones y motriz que es desplazarse caminando, corriendo y saltando en cuanto a su motricidad gruesa.

Lo cual tiene como sustento teórico con Lanuza E. et al. (citado en Cabrera, 2010) afirma que, con los juegos tradicionales, se fomenta: la coordinación dinámica general en

juegos que requieren correr, saltar, caminar rápido o lento, el control de la postura que implica movimientos que inhiben el equilibrio que requieren actividad física controlada, Cuando la acción de lanzar apunta a un cierto punto, como en un juego de corte, coordinación visual-manual. -Movimientos finos de los dedos en juegos de habilidad, la dirección espacial en el juego se refiere el control espacial de arriba y abajo, izquierda y derecha, frente, atrás.

Con los resultados de este objetivo se logró aplicar los juegos tradicionales como estrategia donde en los últimos talleres los niños alcanzaron un nivel de logro donde podemos afirmar que los juegos tradicionales si desarrollan la motricidad gruesa en los niños.

### **Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes**

Los resultados obtenidos en este objetivo donde se observó que el 65% estuvo en un nivel de logro. Lo cual se puede concluir que los niños han sido capaces de realizar su motricidad gruesa realizando movimientos para correr, para lanzar la pelota o armar una torre.

Los resultados obtenidos tienen relación con los de Alba (2021) Donde los resultados obtenidos a través del post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal (A). Por lo tanto, se concluyó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños logrando fortalecer su motricidad gruesa.

Lo cual tiene como sustento teórico desde la perspectiva del desarrollo deportivo, las actividades recreativas brindan un desarrollo más armonioso, no solo porque favorecen el desarrollo de la motricidad grande y la motricidad fina, la coordinación de movimientos precisos, el equilibrio, el ritmo, etc., sino también porque ayudan a los niños integrarse en el grupo ("Correr con otros", seguir instrucciones, seguir reglas, etc.). También confirmó que los juegos de los niños de manipular diversos objetos en el marco del tiempo y el espacio promovieron significativamente el desarrollo de los sentidos y la percepción; de esta manera, descubrió colores, formas, fragilidad y resistencia, ejercitó el espíritu de exploración y desarrolló el concepto de espacio y tiempo (muchos juegos se basan en el ritmo, la alternancia, la espera), etc. La mayoría de las adquisiciones sensoriales y los conceptos

relacionados con la sensibilidad que tienen los niños al final de la infancia se obtienen de los juegos. (Citado por Cabrera ,2010).

Con los resultados de este objetivo se logró evaluar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 4 años del aula lila, después de la aplicación de la estrategia donde se pudo afirmar que la gran mayoría de estudiantes logro desarrollarla, por lo tanto, los juegos tradicionales es una de las diferentes estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

**Determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.**

Los resultados obtenidos del objetivo general donde se observó que el 59% de niños se encontraron en el nivel de proceso en el pre test, mientras que en el post test el 65% de niños se encontraron en un nivel de logro esperado, por lo que la estrategia aplicada logro desarrollar su motricidad gruesa. Con estos resultados se concluye que se acepta la hipótesis general ya que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoraron significativamente la motricidad gruesa, con un nivel del 5% ( $\alpha=0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Estos resultados guardan relación con los de Quincho y Rojas (2019) este autor en su prueba de “t” con un nivel de significancia de 5% por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna. Este autor también menciona que en el pretest se halló el 80% de niños en un nivel de inicio y luego de la aplicación de la estrategia el 76% se encontró en un nivel de logro (A) donde sostiene que la aplicación de los juegos tradicionales permite que los infantes desarrollen su motricidad gruesa, esto tiene relación con los resultados encontrados en esta investigación.

Como lo menciona Quincho y Rojas, (2019) que los juegos tradicionales son una forma de expresión del ser humano, un grupo de sujetos se relacionan entre sí e intervienen entre sí durante un tiempo para divertirse. Esto se aprende mediante la observación y la imitación, y así se transmite de generación en generación.

Donde la motricidad gruesa es importante porque incluye el desarrollo del tiempo del niño, especialmente el desarrollo físico, psicomotricidad y motricidad para juegos al aire libre manos, brazos, piernas y pies. Martí (citado por Martínez, Guzmán, y Asprilla, 2016).

Con los resultados de este objetivo general podemos afirmar que es de gran importancia que los profesores busquen y apliquen diferentes estrategias didácticas en el aula como los juegos tradicionales para obtener aprendizajes significativos en los niños, ya que en esta investigación se observó que los estudiantes lograron desarrollar las dimensiones como lateralidad, equilibrio y coordinación desarrollando así su motricidad gruesa, siendo esta de gran importancia para el desarrollo motor del niño.

## V. CONCLUSIONES

Luego de observar los objetivos, los resultados y la comparación de análisis de esta investigación obtuvimos las siguientes conclusiones.

Esta investigación se logró diagnosticar mediante un pret test entorno al nivel motricidad gruesa, donde la gran mayoría de los niños se hallaron en un nivel de proceso. Concluyendo que los niños de 4 años de la I.E N001 Santa Rita de Casia, no tienen bien desarrollada su motricidad gruesa por lo que no han sido capaces de realizar movimientos coordinados, mantener el equilibrio y no reconocen su lateralidad. Esto nos permite observar las necesidades que tiene cada niño y así poder intervenir pedagógicamente a través de los juegos tradicionales.

En este estudio se aplicaron talleres de los juegos tradicionales como estrategia, donde se demostró que luego de la aplicación de 10 talleres, en las cuales se realizaron distintos juegos como el rey manda , kiwi y mata gente, los infantes alcanzaron un nivel de logro esperado, donde se demostró que los niños de 4 años de la institución antes mencionada, si fueron capaces de realizar los movimientos de coordinación , de mantener el equilibrio, de reconocer su lateralidad, armar una torre y correr en diferentes velocidades siendo así que mejoró su motricidad gruesa.

En esta investigación se evaluó por medio de un post test el desarrollo de la motricidad gruesa partiendo de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E N001 Santa Rita de Casia, donde se evidencio que la estrategia es favorable en el desarrollo motor del niño, por lo que llegaron a un nivel de logro esperado, reconociendo su lateralidad, mantenerse en equilibrio y realizando los diferentes movimientos coordinados.

En la contratación de hipótesis se determinó que, si existe una diferencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test con los resultados del post test, donde los niños mostraron que mejoraron su nivel de proceso a un nivel de logro esperado, luego de la aplicación de los juegos tradicionales. Donde se concluyó que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula por lo que la aplicación de la estrategia si mejoró el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N001 Santa Rita de Casia, con un nivel de significancia del 5%( $\alpha=0.05$ ).

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. A la directora de la institución educativa inicial N°001, se le recomienda organizar capacitaciones a las docentes y así puedan planificar nuevas estrategias que ayuden en el desarrollo de la motricidad gruesa.
2. A la docente del aula de 4 años de la I.E.I N°001 “santa Rita de Casia”, también se le recomienda aplicar estrategias en las diferentes actividades realizadas con los niños, como, correr, saltar, realizar actividades con obstáculos y así desarrollara sus diferentes dimensiones y así logren un buen desarrollo en su motricidad gruesa.
3. A los padres de familia de la I.E.I N° 001, se les recomienda que ayuden en la estimulación de su motricidad gruesa en casa a través del juego, para que así los niños se sientan en confianza y seguridad en poder realizar sus movimientos y desplazamientos dándole seguridad al infante.

## REFERENCIAS

- Alba Leon, S. B. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019.*<https://hdl.handle.net/20.500.13032/24081>
- Apaza, M. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial colquerani, palca-puno, 2020* (Universidad catolica los Angeles de Chimbote).  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/19826/DESARROLLO\\_DIMENSION\\_APAZA\\_QUIspe\\_MELANIA\\_ANGELA.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/19826/DESARROLLO_DIMENSION_APAZA_QUIspe_MELANIA_ANGELA.pdf?sequence=1)
- Argibay, J. (2009). *Muestra de la investigación cuantitativa. Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 13(1), 13–29. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30811997003>
- Atuncar, D & Gonzales, C. (2017). *El Juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “VIRGEN DE CHAPI”* (Universidad nacional de Huancavelica). [https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS\\_ATUNCARSARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS_ATUNCARSARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bedón, M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019.* [trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]. Perú. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA\\_I\\_NES\\_BEDON\\_OCANA\\_MOTRICIDAD\\_GRUESA.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA_I_NES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1)
- Cabrera, A. (2010). *¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles.* Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33772>
- Campos, M. (2019). *Aplicacion de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educacion inicial de la institucion educativa “Jean Piaget B&M” Nuevo Chimbote.* universidad catolica los angeles de chimbote.
- Carbonero, C (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales.* Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63432>

- Cortijo, D. (2018). *los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la i.e. inicial “la alegría del saber” n°1661, las brisas - nuevo chimbote* (universidad nacional del santa Chimbote-Perú).  
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3691/51214.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, J & Sisley, T. (2018). *Motricidad Gruesa* (Universidad Científica Del Perú).  
[http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/910/SISLEY\\_DIAZ\\_EDU\\_TRABINV\\_BACH\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/910/SISLEY_DIAZ_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Espinoza Benavides, T. C. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes Guayaquil- Ecuador. Tesis.*  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60916>
- Espinoza, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015.*[Tesis para el título de licenciada en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/7852/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_JUEGO\\_ESPINOZA\\_CORONADO\\_JESUS%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/7852/ACTIVIDADES_LUDICAS_JUEGO_ESPINOZA_CORONADO_JESUS%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Estela, J. (2018). *motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - bambamarca bajo – bambamarca* (Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo).  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL\\_EstelaRojasJudith.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf)
- Gallardo, J & Gallardo, P. (2018, junio). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos* (24), 41–51.  
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- García, M & Rojas, S. (2018). *Motivación Docente y Psicomotricidad Gruesa de los Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 Huancavelica* (Universidad de Huancavelica). <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2196>
- Gómez, W; Gonzales, E & Rosales, R. (2015). *Metodología de la investigación* (universidad Maria Auxiliadora, Ed.). [http://repositorio.uma.edu.pe/bitstream/handle/UMA/96/LIBRO METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION - REPOSITORIO DIGITAL UMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uma.edu.pe/bitstream/handle/UMA/96/LIBRO_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_-_REPOSITORIO_DIGITAL_UMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I 011 amarilis 2018* (Universidad de Huánuco; Vol. 1) [http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/238/uzuriaga\\_cespedes\\_ever\\_tesis\\_maestria\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/238/uzuriaga_cespedes_ever_tesis_maestria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guevara, L. (2021). *programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años* (UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO). [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3664/1/TL\\_GuevaraHuamanLilyMariane\\_ladelMilagro.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3664/1/TL_GuevaraHuamanLilyMariane_ladelMilagro.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S. A. de C.V. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Herrera, R. (2019). *aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotor, con los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial n°073 "estrellita de Belén", región tumbes, 2018*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177867?page=32>.
- López, E. (2018). *los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* (UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD). [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis\\_final.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis_final.pdf)

- Mariñas Ruiz, Y. J. (2023) Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito de La Cruz–región Tumbes, 2021.<https://hdl.handle.net/20.500.13032/32795>
- Martínez, A; Guzmán, C & Asprilla, C. (2016). *La importancia de la motricidad gruesa en la primera infancia.* 1–58.  
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4713/1/TLPI\\_MartinezHerreraAstriana\\_2016.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4713/1/TLPI_MartinezHerreraAstriana_2016.pdf)
- Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la Motricidad Fina y Gruesa en Etapa Infantil.* 02(2).  
[///E:/ASEXTOSEMESTRE/jhony/libro/DESARROLLO\\_DE\\_LA\\_MOTRICIDAD\\_FINA\\_Y\\_GRUESA\\_EN\\_ETAPA.pdf](///E:/ASEXTOSEMESTRE/jhony/libro/DESARROLLO_DE_LA_MOTRICIDAD_FINA_Y_GRUESA_EN_ETAPA.pdf)
- Minchala Castillo, L. E., & Morales Santacruz, B. N. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca–Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2744>
- Moreno, N. (2018). *aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la i.e.i. n° 016 “sagrado corazón de Jesús” del distrito la Cruz, de la región tumbes 2018* (Universidad católica los ángeles de chimbote). /PROYECTO DE INVESTIGACION  
V/ESTRATEGIAS\_DIDACTICAS\_ENFOQUE\_COLABORATIVO\_MORENO\_PENA\_NELLY\_ARMIDAD.pdf
- Ofele, M. (2003). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.* 1–14.  
[https://76fc31ad-a-62cb3a1a.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/eljuego/LOS\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES.pdf?attachauth=ANoY7co1xtvBK\\_RDbAq4KYZGVnmdN0nKlZG56rxOP7jNsDwo0i\\_UiI3YVvKkAu9Yn1wOu4US1gAtkdw4rr\\_DBbkEIneDnnUMUUGuTI\\_](https://76fc31ad-a-62cb3a1a.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/eljuego/LOS_JUEGOS_TRADICIONALES.pdf?attachauth=ANoY7co1xtvBK_RDbAq4KYZGVnmdN0nKlZG56rxOP7jNsDwo0i_UiI3YVvKkAu9Yn1wOu4US1gAtkdw4rr_DBbkEIneDnnUMUUGuTI_)
- Otzen, T & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.* *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.  
<https://doi.org/10.4067/S071795022017000100037>

- Pizarro Uscumayta, N. L. (2020). "La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 088 –HUANTÁN". LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION. Huancavelica, Perú. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/155d855d-ee77-4290-a0c9-2d51ed791ef2/content>
- Quincho, R & Rojas, D. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°107-HUANCAVELICA* (Universidad Nacional De Huancavelica). <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>
- Ruiz, A & Ruiz, I. (2017). *Madurez Psicomotriz en el Desnvolvimiento de la Motricidad Fina* (Diagramaci). Recuperado de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro Isaac - Alicia.pdf>
- Torres M, J. (2022). Nivel de motricidad gruesa en los niños niñas de 5 años de la institución educativa No 206" Fe y Alegría" de la Villa Uña de Gato distrito Papayal, provincia Zarumilla departamento Tumbes, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30808>
- Vilema, B (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* (UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEI-VILEMA.pdf>

## ANEXO

### Anexo 01 Matriz de consistencia

**Título:** Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial N°001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.</p> <p>Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.</p>	<p><b>Ha.</b> La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejorará significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes.</p> <p><b>Ho</b> La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia no mejorará significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N°001 “Santa Rita de Casia”- Tumbes</p>	<p><b>Variable 1</b> Juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motora</li> <li>• Intelectual</li> <li>• Social</li> </ul> <p><b>Variable 2</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema corporal</li> <li>• Lateralidad</li> <li>• Equilibrio</li> </ul>	<p><b>Tipo de Inv.:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel de inv.:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de inv.:</b> Preexperimental con pre test y pos test.</p> <p><b>Población y muestra:</b> 159 niños de 4 años y 17 niños de 4 años</p> <p><b>Técnica</b> observación</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación</p>

**Anexo 2:** Instrumento de recolección de datos

**GUÍA DE OBSERVACIÓN**

<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>				
<b>Ítems ESQUEMA CORPORAL</b>		<b>INICIO 0</b>	<b>PROCESO 1</b>	<b>LOGRO 2</b>
<b>1</b>	Realiza movimientos coordinados para evitar que lo maten en el juego mata gente			
<b>2</b>	Corre en diferentes velocidades			
<b>3</b>	Corre y evita caerse			
<b>LATERALIDAD</b>				
<b>1</b>	Lanza la pelota hacia delante			
<b>2</b>	Lanza la pelota hacia atrás			
<b>3</b>	Se ubica delante de las latas			
<b>4</b>	Corre y coge las latas			
<b>EQUILIBRIO</b>				
<b>1</b>	Mantiene el equilibrio al girar			
<b>2</b>	Se mantiene en equilibrio al pararse en un pie y levantar la mano derecha			
<b>3</b>	Mantiene el equilibrio al dar pasos largos para lanzar la pelota			

**Escala de valoración:**

<b>Nivel de logro</b>	<b>Estimación</b>
Logro	14 a 20
Proceso	7 a 13
Inicio	0 a 6

### Anexo 03: Confiabilidad del instrumento



#### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

1. guía de observación motricidad gruesa
2. N.º de preguntas: 10
3. N.º sujetos de la muestra piloto: 15

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

Donde:

$\alpha$  (Alfa de Cronbach) = 0.78

K (Numero de ítems) = 10

$\Sigma V_i$  (Varianza de cada ítem) = 3.11

Vt (Varianza total) = 10.52

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es  $> 0.9$  es confiable

#### **Cálculo de la confiabilidad:**

$$\alpha = \left( \frac{10}{10-1} \right) * \left( 1 - \frac{3.11}{10.52} \right)$$

$$\alpha = 0,78$$



**Formato para validación de instrumentos de recolección de información**

**Ficha de Identificación del Experto N° 1,2 y 3**

<b>Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación</b>	
<b>Nombres y Apellidos:</b> Liliana Isabel Lachira Prieto	
<b>N° DNI / CE:</b> 02848218	<b>Edad:</b>
<b>Teléfono / celular:</b> 975568101	<b>Email:</b> <a href="mailto:llachirap@uladech.edu.pe">llachirap@uladech.edu.pe</a>
<b>Título profesional:</b> Licenciada en Educación	
<b>Grado académico:</b> Maestría _____ <b>Doctorado:</b> <u> X </u> <b>Especialidad:</b> Ciencias de la educación	
<b>Institución que labora:</b> Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:</b> Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023.	
<b>Autor(es):</b> Maceda Peña Johana Carolina	
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial	
 _____ Firma	 Huella digital



## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

#### Docentes:

- Liliana Isabel Lachira Prieto

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: Maceda Peña Johana Carolina 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: “Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023. 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:** 45883190

**Firma de estudiante**



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

FICHA DE VALIDACIÓN								
	<b>Motricidad gruesa</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertenencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
<b>N° ITEMS</b>	<b>Dimensión 1 Esquema corporal</b>	cumple	No cumple	cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>1</b>	Realiza movimientos coordinados para evitar que lo maten en el juego mata gente	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>2</b>	Corre en diferentes velocidades	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>3</b>	Corre y evita caerse	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 2 Lateralidad</b>							
<b>1</b>	Lanza la pelota hacia delante	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>2</b>	Lanza la pelota hacia atrás	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>3</b>	Se ubica delante de las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>4</b>	Corre y coge las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 3 Equilibrio</b>							
<b>1</b>	Mantiene el equilibrio al girar	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>2</b>	Se mantiene en equilibrio al pararse en un pie y levantar la mano derecha	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>3</b>	Mantiene el equilibrio al dar pasos largos para lanzar la pelota	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

**Recomendaciones:**

.....  
.....

**Opinión de experto:** Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

**Nombres y Apellidos de experto 1:** Dra. Liliana Isabel Lachira Prieto **DNI:** 02848218



Firma Experto



## Ficha de Identificación del Experto N° 2

<b>Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación</b>	
<b>Nombres y Apellidos:</b> Jessica Sara Valdiviezo Palacios	
<b>N° DNI / CE:</b> 00251133	<b>Edad:</b>
<b>Teléfono / celular:</b>	<b>Email:</b> <a href="mailto:jessicasaraval12@hotmail.com">jessicasaraval12@hotmail.com</a>
<b>Título profesional:</b> Licenciada en Educación	
<b>Grado académico:</b> Maestría <input checked="" type="checkbox"/> <b>Doctorado:</b> _____ <b>Especialidad:</b> Ciencias de la educación	
<b>Institución que labora:</b> Universidad Nacional de Tumbes	
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:</b>	
Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023.	
<b>Autor(es):</b> Maceda Peña Johana Carolina	
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial	
	
Firma	Huella digital



## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

#### Docentes:

- Jessica Sara Valdiviezo Palacios

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: Maceda Peña Johana Carolina 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: “Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023. 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:** 45883190

**Firma de estudiante**



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

FICHA DE VALIDACIÓN								
N° ITEMS	Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	<b>Dimensión 1 Esquema corporal</b>	cumple	No cumple	cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Realiza movimientos coordinados para evitar que lo maten en el juego mata gente	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Corre en diferentes velocidades	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Corre y evita caerse	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 2 Lateralidad</b>							
1	Lanza la pelota hacia delante	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Lanza la pelota hacia atrás	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Se ubica delante de las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
4	Corre y coge las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 3 Equilibrio</b>							
1	Mantiene el equilibrio al girar	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Se mantiene en equilibrio al pararse en un pie y levantar la mano derecha	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Mantiene el equilibrio al dar pasos largos para lanzar la pelota	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

**Recomendaciones:**

.....  
.....

**Opinión de experto:** Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

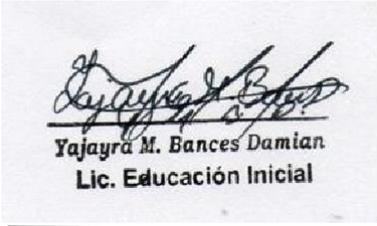
**Nombres y apellidos de experto 2:** Mg. Jessica Sara Valdiviezo Palacios **DNI:** 00251133



Firma



### Ficha de Identificación del Experto N° 3

<b>Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación</b>	
<b>Nombres y Apellidos:</b> Yajayra Margarita Bances Damian	
<b>N° DNI / CE:</b> 73140741	<b>Edad:</b>
<b>Teléfono / celular:</b>	<b>Email:</b> <a href="mailto:yaja_06.bd@hotmail.com">yaja_06.bd@hotmail.com</a>
<b>Título profesional:</b> Licenciada en Educación	
<b>Grado académico:</b> Lic <u>  X  </u> <b>Doctorado:</b> _____	<b>Especialidad:</b> Ciencias de la educación
<b>Institución que labora:</b> I.E.I N° santa Rita de casia -Tumbes	
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:</b>	
Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” Tumbes, 2023.	
<b>Autor(es):</b> Maceda Peña Johana Carolina	
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial	
 Yajayra M. Bances Damian Lic. Educación Inicial	
Firma	Huella digital



## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

#### Docentes:

- Yajayra Margarita Bances Damián

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: Maceda Peña Johana Carolina 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: “Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023. 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:** 45883190

**Firma de estudiante**



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

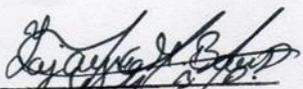
FICHA DE VALIDACIÓN								
N° ITEMS	Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	<b>Dimensión 1 Esquema corporal</b>	cumple	No cumple	cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Realiza movimientos coordinados para evitar que lo maten en el juego mata gente	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Corre en diferentes velocidades	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Corre y evita caerse	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 2 Lateralidad</b>							
1	Lanza la pelota hacia delante	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Lanza la pelota hacia atrás	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Se ubica delante de las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
4	Corre y coge las latas	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
	<b>Dimensión 3 Equilibrio</b>							
1	Mantiene el equilibrio al girar	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
2	Se mantiene en equilibrio al pararse en un pie y levantar la mano derecha	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
3	Mantiene el equilibrio al dar pasos largos para lanzar la pelota	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

**Recomendaciones:**

.....  
.....

**Opinión de experto:** Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

**Nombres y apellidos de experto 3:** Lic. Yajayra Margarita Bances Damián **DNI:**73140741



Yajayra M. Bances Damian  
Lic. Educación Inicial

---

Firma Experto 3



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

**Título del estudio:** Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023.

**Investigador (a):** Maceda Peña Johana Carolina

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 001 “santa Rita de casia” tumbes, 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

Esta investigación tiene como propósito determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia desarrollan la motricidad gruesa de los niños de la institución educativa inicial donde se ha observado un bajo desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, donde en un futuro se recomendarán la aplicación de estrategias para mejorar la motricidad gruesa.

**Procedimientos:**

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

- Solicitar el permiso a la directora de la institución educativa.
- Se realizarán los talleres en la hora de psicomotricidad
- Se aplicará la guía de observación donde se medirá la motricidad en los niños de 4 años

**Riesgos:** (Si aplica)

No existe ningún riesgo

**Beneficios:**

Los beneficios de esta investigación van a permitir ver si los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años, y teniendo en cuenta si se desarrolla la motricidad se recomendará propuestas de mejora para que la docente aplique con los niños y así desarrollen una mejor su motricidad.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**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 955688164 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 [escueca.educacion@uladech.edu.pe](mailto:escueca.educacion@uladech.edu.pe) Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

---

**Nombres y Apellidos  
Participante**

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos  
Investigador**

---

**Fecha y Hora**

**Anexo 5:** Declaración jurada



**DECLARACIÓN JURADA**

Yo, **Johana Carolina Maceda Peña**, identificado (a) con DNI: **45883190** con domicilio real en AA. HH los ficus M.z B lote 06, Distrito Tumbes, Provincia Tumbes, Departamento Tumbes.

**DECLARO BAJO JURAMENTO,**

En mi condición de bachiller con código de estudiante **2107101842** de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial N° 001 “santa Rita de casia” Tumbes, 2023”.

Son reales y se considera las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación Firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Tumbes, 23 de octubre del 2023

Firma del estudiante/bachiller

Huella Digital

DNI: **45883190**

**Anexo 06:** Documento de aprobación para la recolección de la información



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES CHIMBOTE**

**FILIAL TUMBES**

**Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”**

Tumbes, 15 de marzo 2022.

**CARTA N°009 – 2022/COORD. GENERAL-ULADECH CATOLICA-FT.**

**PROF.(A) ELY SOLEDAD BENITES VARGAS**

**DIRECTORA DE LA I.E.I N°001 “SANTA RITA DE CASIA”**

**Presente. –**

De mi consideración:

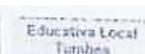
Es un gusto dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo. a la vez presentar a la estudiante **MACEDA PEÑA JOHANA CAROLINA**, con código de estudiante N°2107181042 del VIII ciclo, de la Carrera profesional de Educación, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Quien solicita la autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 001 “SANTA RITA DE CASIA” TUMBES, 2021**, durante los meses de febrero, marzo, abril y mayo del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brinde las facilidades a la estudiante de Educación **MACEDA PEÑA JOHANA CAROLINA**, a fin de que ejecute satisfactoriamente su investigación en beneficio de su Institución, el docente tutor (a) de la universidad responsable del seguimiento es **MGTR. LILIANA ISABEL LA CHIRA PRIETO** En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,





INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 0001  
SANTA RITA DE CASIA – TUMBES  
RD N° 00631 – 23/06/1952  
CM: 0348193 – CL 0489929  
Av. Mariscal Castilla N° 654



**“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”**

**TUMBES, 18 DE MARZO DEL 2022**

**OFICIO N° 7/2022-GR TUMBES-DRET-UGELT-DIEI N° 001 “SRC”-TUMBES.**

**SEÑOR : KARLA PATRICIA VIVANCO PORRAS**  
Coordinadora filial – Tumbes

**ASUNTO : AUTORIZACIÓN**

**REF. : CARTA N°009-2022/COORD.GENERAL-ULADECH CATÓLICA-FT**

De mi mayor consideración,

Tengo a bien dirigirme a usted a fin de expresarle mi cordial saludo, a la vez hacer de su conocimiento que la suscrita es directora de la I.E.I N° 001 “SANTA RITA DE CASIA” – TUMBES, y en atención al documento de la referencia manifiesto la cual autorizó que la estudiante ejecute su proyecto de investigación que tiene bajo su cargo, la misma que han sido designada según el siguiente detalle:

➤ JOHANA CAROLINA MACEDA PEÑA– Aula de 04 años

Por lo manifestado solicito a usted se realicen las acciones y alcance la documentación respectiva para que se inicien las prácticas.

Sin otro particular, y segura de contar con la atención al presente: hago propicia la oportunidad para reiterarle mi saludo y muestras de estima.

Atentamente,

**PROF. ELY SOLEDAD BENITES VARGAS**  
**DIRECTORA**



**Anexo 07 Evidencias de ejecución**

<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>											
<b>PRE TEST</b>											
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>			<b>LATERALIDAD</b>				<b>EQUILIBRIO</b>			<b>TOTAL</b>	
<b>Item 1</b>	<b>Item 2</b>	<b>Item 3</b>	<b>Item 4</b>	<b>Item 5</b>	<b>Item 6</b>	<b>Item 7</b>	<b>Item 8</b>	<b>Item 9</b>	<b>Item10</b>	<b>PUNTAJE</b>	<b>CALIFICACION</b>
2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	15	Logro
2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	14	Proceso
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Proceso
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Proceso
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Proceso
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	Inicio
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	Inicio
1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	Inicio
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Proceso
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Proceso
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	Inicio
1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	Inicio
1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	Inicio
1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	Proceso
1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	Proceso
1	1	2	1	1	1	2	0	2	1	12	Proceso
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11	Proceso



MOTRICIDAD GRUESA											
POS TEST											
ESQUEMA CORPORAL			LATERALIDAD				EQUILIBRIO			TOTAL	
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	PUNTAJE	CALIFICACION
2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	17	Logro
2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	16	Logro
1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	16	Logro
2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	17	Logro
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	proceso
2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	15	Logro
2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	16	Logro
1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	inicio
2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	16	Logro
2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	18	Logro
1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	13	proceso
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	proceso
1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	13	proceso
2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	17	Logro
1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	16	Logro
1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	proceso
2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	17	logro

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 1**

**DATOS GENERALES:**

- 1.1. Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.2. Sección:** Lila
- 1.3. Grado/Edad:** 4 años turno tarde
- 1.4. Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 01/04/2022
- 1.5. Practicante:** Maceda peña Johana carolina
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller:** “Bailamos y realizamos movimientos coordinados”

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos coordinados para correr y evitar que lo maten en el juego mata gente

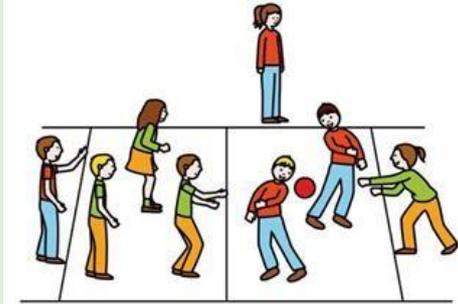
**PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
prepara el material Conocer el espacio	pelota

**PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa 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.	El niño realice movimientos coordinados para correr y evitar que lo maten en el juego mata gente
		Se expresa corporalmente		

## SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	<p>pelota grabadora</p>	5
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con el baile la batalla del movimiento <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6SD8e-RKptU">https://www.youtube.com/watch?v=6SD8e-RKptU</a></p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “jugamos al matagente” y en que consiste la actividad, para ello les explica que uno de ellos cojera la pelota, correrá y la lanzara para matar a sus compañeros donde ellos deberán <b>correr para evitar que los maten en el juego mata gente.</b></p> <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: si la pelota les logra caer en el cuerpo estarán eliminados del juego y pasarán a sentarse.</p>	<p>pelota grabadora</p>	25
	 <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>		
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.</p>		5



Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.

<p><b>Expresión Gráfico plástica</b></p>	<p>En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.</p>		<p>5</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?</p>		<p>5</p>

## GUIA DE OBSERVACION N°1

### DATOS GENERALES:

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

SIEMPRE CUMPLE (2)	A VECES CUMPLE (1)	NO CUMPLE (0)
<b>El estudiante tiene nivel alto al realizar movimientos coordinados para correr y evita que lo maten en el juego mata gente</b>	El estudiante tiene nivel medio al realizar movimientos coordinados para correr y evita que lo maten en el juego mata gente	El estudiante bajo al no realizar movimientos coordinados para evitar que lo maten en el juego mata gente

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR: El niño realiza movimientos coordinados para correr y evitar que lo maten en el juego mata gente		
		realiza movimientos coordinados para correr		
		2	1	0
<b>01</b>				
<b>02</b>				
<b>03</b>				
<b>04</b>				
<b>05</b>				
<b>06</b>				
<b>07</b>				
<b>08</b>				
<b>09</b>				
<b>10</b>				
<b>11</b>				
<b>12</b>				
<b>13</b>				
<b>14</b>				
<b>15</b>				
<b>16</b>				
<b>17</b>				

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 2

### DATOS GENERALES:

**1.1. Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

**1.2. Sección:** Lila

**1.3. Grado/Edad:** 4 años turno tarde

**1.4. Temporalización:** 45 min. Fecha: 04/03/2022

**1.5. Practicante:** Maceda peña Johana carolina

**1.6. Nombre de la Sesión de Taller:** “Somos Veloces”

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños logren correr y dar saltos largos en diferentes velocidades.

### **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
prepara el material Conocer el espacio	pelota

### **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADOR</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	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.	El niño logra <b>correr y dar saltos largos en diferentes velocidades.</b>

## SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los niños para que se coloquen en círculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que van a <b>correr y dar saltos largos en diferentes velocidades.</b></p>	grabadora	5
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Previo calentamiento con una pandereta entonamos la canción para que los niños realicen movimientos rápidos y lentos</p> <p>Luego del calentamiento la docente les menciona el tema del taller “<b>somos veloces</b>” y en que consiste la actividad, para ello les explica que competirán de 3 en 3, donde deberán <b>correr en diferentes velocidades</b> según la docente indique con la pandereta lo realizarán de un punto a otro y de regreso ellos darán <b>saltos largos</b> hasta el punto que iniciaron. Siendo así que la docente les explica que la regla del juego: es ser veloces y quien llega primero será el ganador.</p>  <p>Finalizando el juego la docente les pregunta ¿Les gusto esto el juego?</p>	pandereta grabadora	25
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>La docente les invita a que se ubiquen en círculo para realizar pequeños ejercicios de relajación donde se acuestan, levantan una pierna luego la otra y por último inhalan y exhalan.</p>  <p>Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.</p>		5
	En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalcando que dibujen		

<b>Expresión Gráfico plástica</b>	como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.		5
<b>CIERRE</b>	Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?		5

## GUIA DE OBSERVACION N°2

### DATOS GENERALES:

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

SIEMPRE CUMPLE (2)	A VECES CUMPLE (1)	NO CUMPLE (0)
<b>El estudiante tiene nivel alto para correr y dar saltos largos en diferentes velocidades</b>	El estudiante tiene nivel medio al correr y dar saltos largos en diferentes velocidades	El estudiante tiene nivel bajo al correr y dar saltos largos en diferentes velocidades para lanzar la pelota

INDICADOR: Que los niños logren correr y dar saltos largos en diferentes velocidades.							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Corre en diferentes velocidades			Da saltos largos		
		(2)	(1)	(0)	(2)	(1)	(0)
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No. 3

### **DATOS GENERALES:**

**1.1. Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

**1.2. Sección:** Lila

**1.3. Grado/Edad:** 4 años turno mañana

**1.4. Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 06 /04/2022

**1.5. Practicante:** Maceda peña Johana carolina

**1.6. Nombre de la Sesión de Taller:** “Nos divertimos jugando con la pelota”

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños realicen movimientos coordinados para correr y evitar caerse

### **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? prepara el material Conocer el espacio	pelota

### **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	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.	El niño realice movimientos coordinados para correr y evitar caerse

### **SECUENCIA DIDACTICA**

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	pelota	5
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Previo calentamiento con los niños se les menciona que estiren su cuerpo, piernas y brazos.</p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Nos divertimos jugando con la pelota</b>” y en que consiste la actividad, para ello les explica que se agruparan con cierta cantidad de niños y colocados en filas salen <b>corriendo y evitando carece</b> llevan la pelota de un punto dando la vuelta y regresaran para entregar la pelota a su compañero hasta que todos lo hayan hecho el grupo que termina primero serán el ganador.</p> <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: si la pelota cae al suelo pierden y vuelven a salir del comienzo y el grupo que termina primero gana</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	pelota	25
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Luego nos ubicamos en un círculo relajamos nuestro cuerpo respirando y exhalando repetimos la acción varias veces.</p> <p>nos costamos en el piso y descansamos.</p> <p>Luego nos dirigimos al aula en forma organizada</p>		5
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	<p>En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.</p>		5
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado.</p> <p>Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 4

### DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.2. **Sección:** Lila
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde
- 1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 08/04/2022
- 1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina
- 1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos con la mano izquierda”

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos coordinados con la mano al lanzar la pelota con la mano izquierda.

### **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? prepara el material Conocer el espacio	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? pelota

### **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	El niño realice movimientos coordinados con la mano al lanzar la pelota con la mano izquierda

## SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos al <b>lanzar la pelota con la mano izquierda</b>.</p>	pelota grabadora	5
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen el movimiento de sus manos con la canción saco un manito.</p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Jugamos con la mano izquierda</b>” y en que consiste la actividad, para ello les explica que en fila de 3 los niños trasladaran la pelota de un lado a otro asiendo rebotes con la mano izquierda y al llegar <b>lanzan la pelota con la mano izquierda</b> a su compañero.</p> <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: no debe coger la pelota con la mano derecha</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	pelota	25
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.</p> <p>Terminada la relajación en fila y organizados nos dirigimos al aula.</p>		5
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	<p>En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalcando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.</p>		5
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado.</p> <p>Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 5

### DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”  
 1.2. **Sección:** Lila  
 1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde  
 1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 11/04/2022  
 1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina  
 1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos con la mano derecha”

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos coordinados con la mano al lanzar la pelota con la mano derecha

### **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
prepara el material Conocer el espacio	pelota

### **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	El niño realice movimientos coordinados con la mano al lanzar la pelota con la mano derecha

### **SECUENCIA DIDACTICA**

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
	La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.		

<b>INICIO</b>	<p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros. La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados al <b>lanzar la pelota con la mano derecha.</b></p>	<p>grabadora 5</p>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen el movimiento de sus manos con la canción saco un manito.</p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Jugamos con la mano derecha</b>” y en que consiste la actividad, para ello les explica que en fila de 3 los niños trasladaran la pelota de un lado a otro asiendo rebotes con la mano derecha y al llegar <b>lanzan la pelota con la mano derecha</b> a su compañero.</p> <div data-bbox="571 795 1007 1014" data-label="Image"> </div> <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: no debe coger la pelota con la mano izquierda. Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	<p>grabadora 25</p>
<b>RELAJACIÓN</b>	<p>Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.</p> <p>Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.</p>	<p>5</p>
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	<p>En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalcando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.</p>	<p>5</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?</p>	<p>5</p>

## GUIA DE OBSERVACION N°5

I. **DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

II. INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

SIEMPRE CUMPLE (2)	A VECES CUMPLE (1)	NO CUMPLE (0)
<b>El estudiante tiene nivel alto para correr y dar saltos largos en diferentes velocidades</b>	El estudiante tiene nivel medio al correr y dar saltos largos en diferentes velocidades	El estudiante tiene nivel bajo al correr y dar saltos largos en diferentes velocidades para lanzar la pelota

INDICADOR: Que los niños logren correr y dar saltos largos en diferentes velocidades.							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Corre en diferentes velocidades			Da saltos largos		
		(2)	(1)	(0)	(2)	(1)	(0)
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 6

### **I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

**1.2. Sección:** Lila

**1.3. Grado/Edad:** 4 años turno tarde

**1.4. Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 13/04/2022

**1.5. Practicante:** Maceda peña Johana carolina

**1.6. Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos a armar una torre con las latas”

**II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos de ubicación para lanzar la pelota

### **III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ prepara el material</li><li>➤ Conocer el espacio</li></ul>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Pelota</li><li>➤ Latas</li><li>➤ Grabadora</li></ul>

### **IV. PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	El niño realice movimientos coordinados para correr y armar una torre utilizando solo la mano derecha

## V. SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
INICIO	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en círculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	<p>pelota grabadora latas</p>	5
Expresividad motriz	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con la canción Este es el baile del movimiento <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FzSbcGSaiIU">https://www.youtube.com/watch?v=FzSbcGSaiIU</a></p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Jugamos a armar una torre con las latas</b>” y en que consiste la actividad, para ello les explica que en un punto están las latas y tendrán que <b>correr al otro punto para armar la torre solo con su mano derecha</b> de no poder hacerlo pierde y se sienta</p>  <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: no se puede tocar las latas con la mano izquierda.</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	<p>pelota grabadora latas</p>	25
RELAJACIÓN	<p>Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.</p>		5



Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.

<p><b>Expresión Gráfico plástica</b></p>	<p>En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.</p>		<p>5</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?</p>		<p>5</p>

**GUIA DE OBSERVACION N°6**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

**II. INSTRUCCIONES:** Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

<b>LOGRO (2)</b>	<b>PROCESO (1)</b>	<b>INICIO (0)</b>
<b>El estudiante tiene nivel alto para correr y armar la torre con la mano derecha</b>	El estudiante tiene nivel medio al correr y armar la torre con la mano derecha	El estudiante tiene nivel bajo al correr y armar la torre con la mano derecha

		<b>INDICADOR: El niño realice movimientos coordinados para correr y armar una torre utilizando solo la mano derecha</b>					
<b>N°</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>Corre y coge las latas</b>			<b>Arma la torre con la mano derecha</b>		
		<b>(2)</b>	<b>(1)</b>	<b>(0)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>	<b>(0)</b>
<b>01</b>							
<b>02</b>							
<b>03</b>							
<b>04</b>							
<b>05</b>							
<b>06</b>							
<b>07</b>							
<b>08</b>							
<b>09</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 7

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

1.2. **Sección:** Lila

1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde

1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 18/04/2022

1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos al kiwi”

II. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos coordinados para ubicarse delante de la torre y lanzar la pelota

### III. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? ➤ prepara el material ➤ Conocer el espacio	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? ➤ Pelota ➤ Latas ➤ Grabadora

### IV. **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	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.	El niño realice movimientos coordinados para ubicarse delante de la torre y lanzar la pelota

## V. SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
INICIO	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	<p>pelota grabadora latas</p>	5
Expresividad motriz	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con el baile yo me muevo hacia delante <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RmQiHD2KkqU">https://www.youtube.com/watch?v=RmQiHD2KkqU</a></p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>jugamos al kiwi</b>” y en que consiste la actividad, que se arman dos grupos de niños y uno de los grupos se <b>ubicaran delante de la torra y lanzaran la pelota</b> para tirar todas las latas y el otro grupo será quienes se encarguen de no dejar armar las latas para que así pierdan.</p>  <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: si la pelota les logra caer en el cuerpo estarán eliminados del juego y pasarán a sentarse.</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	<p>pelota grabadora latas</p>	25

<b>RELAJACIÓN</b>	Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.  Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.		5
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.		5
<b>CIERRE</b>	Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?		5

**GUIA DE OBSERVACION N°7**

**III. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

**IV. INSTRUCCIONES:** Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

LOGRO (2)	PROCESO (1)	INICIO (0)
<b>El estudiante tiene nivel alto para ubicarse delante y lanza la pelota con las dos manos para tumbar las latas</b>	El estudiante tiene nivel medio para ubicarse delante y lanza la pelota con las dos manos para tumbar las latas	El estudiante tiene nivel bajo para ubicarse delante y lanza la pelota con las dos manos para tumbar las latas

INDICADOR: El niño realice movimientos coordinados para ubicarse delante de la torre y lanzar la pelota							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Se ubica delante de latas			Lanza la pelota con las dos manos para tumbar las latas		
		(2)	(1)	(0)	(2)	(1)	(0)
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 8

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”  
 1.2. **Sección:** Lila  
 1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde  
 1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 20/04/2022  
 1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina  
 1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Nos movemos al ritmo de la música”

II. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños realicen movimientos coordinados para girar y se mantiene en un pie

### III. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ prepara el material</li> <li>➤ Conocer el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grabadora</li> </ul>

### IV. **PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	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.	El niño realice movimientos coordinados para girar y se mantiene en un pie

## V. SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
INICIO	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	grabadora	5
	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con el baile brinca y para ya</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE">https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE</a></p>	grabadora	
Expresividad motriz	<p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Nos movemos al ritmo de la música</b>” y en que consiste la actividad, escuchando la canción antes mencionada los niños saltarán, giraran y moverán las diferentes partes de su cuerpo y cuando se les indique mantendrán el <b>equilibrio en un pie, giraran o moverán solo la parte que se les indique.</b></p>  <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: quien no se mantenga en equilibrio estarán eliminados del juego y pasarán a sentarse.</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>		25
RELAJACIÓN	Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.		5

	Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.		
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.		5
<b>CIERRE</b>	Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?		5

**GUIA DE OBSERVACION N°8**

**V. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

**VI. INSTRUCCIONES:** Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

<b>LOGRO (2)</b>	<b>PROCESO (1)</b>	<b>INICIO (0)</b>
<b>El estudiante tiene nivel alto para mantener el equilibrio al girar y se mantiene en un pie cuando se le indica</b>	El estudiante tiene nivel medio para mantener el equilibrio al girar y se mantiene en un pie cuando se le indica	El estudiante tiene nivel bajo para mantener el equilibrio al girar y se mantiene en un pie cuando se le indica

		<b>INDICADOR: El niño realice movimientos coordinados para girar y se mantiene en un pie</b>					
<b>N°</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>Mantiene el equilibrio al girar</b>			<b>Se mantiene en un pie cuando se le indica</b>		
		<b>(2)</b>	<b>(1)</b>	<b>(0)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>	<b>(0)</b>
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 9

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

1.2. **Sección:** Lila

1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde

1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 22/04/2022

1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos y bailamos equilibrio congelado”

II. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños realicen movimientos coordinados para poder mantener el equilibrio en las diferentes poses

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ prepara el material</li><li>➤ Conocer el espacio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Grabadora</li></ul>

### IV. PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PSICOMOTRICIDAD	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.	El niño realice movimientos coordinados para poder mantener el equilibrio en las diferentes poses

### V. SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
INICIO	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	pelota grabadora	5
	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con el baile <b>JUEGO "EQUILIBRIO CONGELAO"</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=s0PzAIrnVo">https://www.youtube.com/watch?v=s0PzAIrnVo</a></p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller <b>“Jugamos y bailamos equilibrio congelado”</b> y en que consiste la actividad, los niños bailen la canción antes mencionada y luego la maestra les muestra las imágenes donde ellos observaran y se colocaran en la posición que tenga la imagen como <a href="#">pararse en un pie y levantar la mano derecha o saltar en un solo pie</a></p> <div data-bbox="667 1167 892 1498" data-label="Image"> </div> <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: quien no mantenga el equilibrio estará eliminado del juego y pasarán a sentarse.</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>	Imágenes grabadora	25
RELAJACIÓN	<p>Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.</p>		5

	Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.		
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.		5
<b>CIERRE</b>	Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?		5

## GUIA DE OBSERVACION N°9

### **VII. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

**VIII. INSTRUCCIONES:** Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

LOGRO (2)	PROCESO (1)	INICIO (0)
<b>El estudiante tiene nivel alto para pararse en un pie y levantar la mano derecha o saltar en un solo pie</b>	El estudiante tiene nivel medio para pararse en un pie y levantar la mano derecha o saltar en un solo pie	El estudiante tiene nivel bajo para pararse en un pie y levantar la mano derecha o saltar en un solo pie

INDICADOR: El niño realice movimientos coordinados para poder mantener el equilibrio en las diferentes poses							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Mantener el equilibrio en un pie y levantar la mano derecha			Saltar en un solo pie		
		(2)	(1)	(0)	(2)	(1)	(0)
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD No 10

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa:** Inicial N°001 “Santa Rita de casia”

1.2. **Sección:** Lila

1.3. **Grado/Edad:** 4 años turno tarde

1.4. **Temporalización:** 45 min. **Fecha:** 25/04/2022

1.5. **Practicante:** Maceda peña Johana carolina

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Caminamos y saltamos”

II. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños Realicen movimientos coordinados para caminar en zigzag y da pasos largos manteniendo su equilibrio

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ prepara el material</li><li>➤ Conocer el espacio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Grabadora</li></ul>

### IV. PROPÓSITO DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
PSICOMOTRICIDAD	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.	El niño realice movimientos coordinados para caminar en zigzag y da pasos largos manteniendo su equilibrio

### V. SECUENCIA DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recurso y materiales	Tiempo
INICIO	<p>La docente invita a los estudiantes para que se coloquen en semicírculo y se muestra el material con el que se va a trabajar para luego menciona las normas que deben respetar.</p> <p>Respetar a los compañeros Esperar nuestro turno No empujarse entre compañeros.</p> <p>La docente comunica a los niños que vamos a realizar movimientos coordinados para correr y evitar caernos.</p>	pelota grabadora	5
	<p>Previo calentamiento se les coloca la canción para que los niños realicen movimientos con el baile Caminando, Caminando</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s">https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s</a></p> <p>Luego de esto la docente les menciona el tema del taller “<b>Caminamos y saltamos</b>” y en que consiste la actividad, para ello caminaremos por el patio al ritmo de la canción antes mencionada luego la docente les indica que <b>caminaran en zigzag y luego da pasos largos por el patio para luego dar un salto</b></p>	pelota grabadora	25
Expresividad motriz	 <p>Siendo así que la docente les explica las reglas del juego: si la pelota les logra caer en el cuerpo estarán eliminados del juego y pasarán a sentarse.</p> <p>Terminado el juego se les pregunta a los niños ¿Les gusto esto el juego?</p>		
RELAJACIÓN	Luego nos ubicamos en un círculo nos sentamos para realizar ejercicios de relajación cerramos los ojos e inhalamos y exhalamos.		5

	Terminada la relajación nos en un trencito y nos dirigimos al aula.		
<b>Expresión Gráfico plástica</b>	En aula la docente les explica que dibujaran lo que han realizado en el patio recalando que dibujen como ellos puedan hacerlo, luego se les entrega una hoja, lápiz y crayolas para que plasmen lo realizado y lo peguen en la pizarra.		5
<b>CIERRE</b>	Los niños exponen sus trabajos y comentan sobre lo realizado. Dialogan lo que hicieron ¿Qué aprendimos hoy?		5

**GUIA DE OBSERVACION N°10**

**IX. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Nombre de la practicante: Maceda peña Johana carolina
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°001 “Santa Rita de casia”
- 1.3. Docente de aula: MG. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
- 1.4. Edad: 4 años turno tarde

**X.** INSTRUCCIONES: Marca con una X en los casilleros la respuesta que creas conveniente.

LOGRO (2)	PROCESO (1)	INICIO (0)
El estudiante tiene nivel alto para caminar en zigzag y luego da pasos largos por el patio para luego dar un salto	El estudiante tiene nivel medio para caminar en zigzag y luego da pasos largos por el patio para luego dar un salto	El estudiante tiene nivel bajo para caminar en zigzag y luego da pasos largos por el patio para luego dar un salto

INDICADOR: El niño realice movimientos coordinados para caminar en zigzag y da pasos largos manteniendo su equilibrio							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Camina en zigzag			da pasos largos manteniendo su equilibrio		
		(2)	(1)	(0)	(2)	(1)	(0)
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							