



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN GUAMÁN
POMA DE AYALA - AYACUCHO, 2024.**

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

APCHO MONTES, EDITH

ORCID: 0009-0007-6280-8776

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID:0000-0002-0474-3843

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0431-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:30** horas del día **26** de **Diciembre** 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:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación Guamán Poma de Ayala - Ayacucho, 2024.**

Presentada Por :
(3107142029) **APCHO MONTES EDITH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, 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:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
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 POPULARES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN GUAMÁN POMA DE AYALA - AYACUCHO, 2024. Del (de la) estudiante APCHO MONTES EDITH , asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS 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, 21 de Febrero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres Alejandro y Alejandra por su apoyo incondicional, por guiarme por el camino correcto para cumplir mis objetivos, a Dios por ser mi guía y fortaleza ente proceso de titulación.

A mi hermana Kattia por depositar toda su confianza en mis estudios y por guiarme por el camino correcto para cumplir mis objetivos, a Dios por ser mi guía y fortaleza ente proceso de titulación.

Agradecimiento

Al maestro Wellington por guiarme y explicarme la parte estadística y en el desarrollo de mi investigación.

Al doctor Aniceto por todo su tiempo, paciencia y apoyo en la elaboración del informe de tesis, depositando todo su conocimiento para lograr un aprendizaje en el desarrollo de mi investigación.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de tablas	VII
Lista de figuras	VIII
Resumen	IX
Abstract.....	X
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas.....	7
2.3. Hipótesis	15
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Población y muestra.....	18
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	20
3.5. Método de análisis de datos	22
3.6. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS.....	24
V. DISCUSIÓN.....	32
VI. CONCLUSIONES.....	34
VII. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	42
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	42
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	43
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	44
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	55
Anexo 05. Consentimiento informado.....	55
Anexo 06. Documento de aprobación de institución educativa para la recolección de información.....	55
Anexo 07. Evidencia de ejecución.....	55

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Distribución de la población de estudiantes de la institución educativa de aplicación de “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho</i>	18
Tabla 2. <i>Muestra de estudio de tres años de la institución educativa N°39099 El Maestro</i>	18
Tabla 3. <i>Operacionalización de variables</i>	20
Tabla 4. <i>Nivel del esquema corporal según el pre y post test</i>	24
Tabla 5. <i>Nivel de la estructura espacio temporal según el pre y post test</i>	25
Tabla 6. <i>Nivel de la coordinación y equilibrio según el pre y post test</i>	26
Tabla 7. <i>Nivel de la motricidad gruesa según el pre y post test</i>	27
Tabla 8. <i>Prueba de normalidad</i>	28
Tabla 9. <i>Contraste de Hipótesis General mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon</i>	28
Tabla 10. <i>Estadísticos de prueba</i>	28
Tabla 11. <i>Estadísticos de prueba para la dimensión esquema corporal</i>	28
Tabla 12. <i>Estadísticos de prueba para la dimensión la estructura espacio – temporal</i>	28
Tabla 13. <i>Estadísticos de prueba para la dimensión de coordinación y equilibrio</i>	28

Lista de figuras

Figura 1. <i>Barra estadístico del Nivel del esquema corporal según el pre y post test .</i>	24
Figura 2. <i>Barra estadístico del Nivel de la estructura espacio temporal según el pre y post test.....</i>	25
Figura 3. <i>Barra estadístico del Nivel de la coordinación y equilibrio según el pre y post test.....</i>	26
Figura 4. <i>Barra estadístico del Nivel de la motricidad gruesa según el pre y post test.....</i>	27

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024, cuya metodología fue de tipo básica con un nivel explicativo con un diseño pre experimental, con una muestra de 30 estudiantes a las que se aplicó el instrumento en un pre test y post test, obteniendo puntuaciones del primer objetivo pre test (50%) y post test (83.33); en el segundo objetivo pre test (56.67%) y post test (66.63); en el tercer objetivo pre test (53.33%) y post test (83.33) y en el objetivo general pre test (53.33%) y post test (76.67%); por ello, fue significativo aplicar como estrategias el juego popular para mejorar el nivel de la motricidad gruesa. Asimismo, obteniendo una confiabilidad de 0.931 y significancia de ($p < 0.01$) y una puntuación en Z de -4.449 aceptando la hipótesis de estudio. Se concluye que, los juegos populares ayudo de manera significativa a mejorar el nivel de la motricidad gruesa.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, motricidad

Abstract

The objective of the study was to determine if popular games improve gross motor skills in five-year-old children of the Educational Institution of Application “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024, whose methodology was basic with an explanatory level with a design pre-experimental, with a sample of 30 students to whom the instrument was applied in a pre-test and post-test, obtaining scores for the first objective pre-test (50%) and post-test (83.33); in the second objective, pre-test (56.67%) and post-test (66.63); in the third objective pre-test (53.33%) and post-test (83.33) and in the general objective pre-test (53.33%) and post-test (76.67%); Therefore, it was significant to apply popular games as strategies to improve the level of gross motor skills. Likewise, obtaining a reliability of 0.931 and significance of ($p < 0.01$) and a Z score of -4.449, accepting the study hypothesis. It is concluded that popular games significantly helped to improve the level of gross motor skills.

Keywords: hand-eye coordination, gestural motor skills, psychomotor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial se plantea la importancia del juego como una estrategia sumamente útil para favorecer el desarrollo de los niños desde los primeros años de vida; el mismo, se ha convertido en una acción insustituible para su aprendizaje y una vía expedita para un efectivo proceso de maduración de las diferentes dimensiones que comportan su ser (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2022). Pese a ello, son diversas las dificultades que se manifiestan a nivel mundial con relación al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial donde existe un estimado de 56% de los infantes que adolecen de debilidades en cuanto al desarrollo de esta capacidad, evidenciándose fallas en cuanto a la implementación de estrategias conformes al nivel evolutivo de los niños (Organización Mundial de la Salud, OMS, 2022).

Circunstancias similares, aparentan ocurrir a nivel de Latinoamérica donde los educadores confrontan conflictos para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en la atención de los niños de Educación Inicial lo que desfavorece la construcción de los aprendizajes ameritando la incorporación de alternativas distintas a las utilizadas tradicionalmente con la intención de estimular, motivar y propiciar tanto el aprendizaje efectivo de los niños como el desarrollo de sus habilidades motoras (Juro, et al. 2022). Es así como en Colombia, por ejemplo, un 60% de los niños y niñas de Educación Inicial demuestran problemas para el cumplimiento de acciones como saltar obstáculos, evadir objetos, ubicar posiciones, entre otros; lo que indica la existencia de una problemática notable. De igual modo, en Ecuador 7 de cada 10 pequeños muestra deficiencias en la realización de acciones comunes y cotidianas como correr, subir, brincar (García de Medina, 2022).

En el escenario nacional, el Ministerio de Educación de Perú (MINEDU) asumiendo la importancia del tema de la motricidad gruesa en los niños, la interpreta como la conexión entre lo corporal y emocional con la gestualidad, el movimiento y la lúdica a través del juego. Por consiguiente, se orienta a que los docentes aprendan a conocer y entender lo que los niños expresan a través de la motricidad y manifestaciones conductuales (MINEDU, 2021). Sin embargo, se observa en el país deficiencias intergeneracionales en el desarrollo de la motricidad en Educación Inicial debido al desconocimiento de su importancia y carencias en la aplicación de estrategias para lograrlo (Juro, et al. 2022).

Enmarcado en esos planteamientos, estudios realizados en el país indican la presencia de deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa en tres (3) de cada cinco (5) niños en edad preescolar (García de Medina, 2022). A cuyos efectos, se plantea como una imperiosidad la utilización de estrategias o alternativas pedagógicas que estén consustanciadas con los intereses y expectativas de los niños y niñas como el juego que provee las oportunidades para la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos, interactivos, socializadores y activos aportando las bases para la construcción de un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa.

En efecto, la implementación del juego como alternativa pedagógica puede representar una herramienta valiosa en función del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de Educación Inicial, especialmente en un contexto social, cultural y educativo con predominio de la tecnología que, a pesar de representar la base de la comunicación y el desarrollo global, ha traído consigo cambios de hábitos y costumbres incluyendo la práctica de juegos tradicionales o populares que forman parte del acervo cultural y que, ciertamente, deben ser rescatados desde las instituciones educativas.

A nivel local, en la región de Ayacucho, los juegos populares han sido utilizados por los educadores como recursos que permiten el desarrollo de las habilidades físicas de los niños aunado a la necesidad de recuperar las tradiciones autóctonas, tales como la danza y la artesanía. La puesta en práctica de estrategias de esta naturaleza condujo a que los niños y niñas desarrollaran su capacidad creadora e imaginación mediante la práctica de juegos populares que permitían la socialización con diversos entres de su entorno cercano, padres, madres, familiares, amigos, miembros de la comunidad (Arcos y Vásquez, 2020). Sin embargo, la generalidad de la realidad educativa de esta localidad para el nivel de Educación Inicial señala deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa que se pone de manifiesto en la inadecuada coordinación corporal de los niños, dificultades para mantener el equilibrio, falta de comprensión de la ubicación espacial y lateralidad. Todo ello, motivado a la ausencia de estrategias acordes al nivel evolutivo de los niños tales como los juegos populares que pueden propiciar ambientes dinámicos para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa (Quispe, 2021).

Sobre la base de los planteamientos expuestos, la investigación que se plantea resulta pertinente en función de las debilidades detectadas en la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Ayacucho, con respecto al desarrollo de la

motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco (5) años de edad. A partir de visitas realizadas a esta institución educativa, se pudo observar que una cantidad importante de los niños y niñas presentan dificultades en la motricidad gruesa mostrando movimientos descoordinados, falta de estabilidad corporal y equilibrio, poca disposición para participar en actividades grupales como correr, saltar obstáculos, ente otros; poniendo de manifiesto el escaso interés de los docentes hacia este particular y la deficiente utilización de estrategias eficientes para tal fin. Todo ello, por la inexistente utilización de alternativas pedagógicas como los juegos populares que enfatizan en el desarrollo integral de los niños y niñas e impulsen el progreso de la motricidad gruesa.

Tales circunstancias derivadas de la realidad educativa nacional, regional y local, permite formular la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024?

El presente estudio de investigación se justifica desde el punto de vista teórico, al ofrecer elementos que constituirán aportes a la teoría y alternativas pedagógicas existentes con respecto a la motricidad gruesa, favoreciendo el surgimiento de nuevos conocimientos que introducirán mejoras en la realidad actual, teniendo como finalidad la trascendencia de la implementación de los juegos populares como alternativa pedagógica para el desarrollo de la motricidad gruesa contribuyendo de esa forma, al desarrollo integral de los niños y niñas.

Por su naturaleza de estudio, aunque tiene un grado de control bajo en cuanto a los grupos y unidades de análisis asignadas, ofrece una aproximación al estudio del fenómeno relacionado con las dificultades presentes en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial y los efectos que en ella se generan al administrar un tratamiento o estímulo consistente en la aplicación de los juegos populares durante su construcción pedagógica.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se justifica porque aporta un conjunto de elementos valiosos que pueden orientar el desempeño de futuros trabajos relacionados con el tema objeto de estudio, tomando como base la guía de observación elaborada mediante la cual se medirán las dimensiones de las variables. De igual manera, contempla la vía para efectuar el análisis de los resultados alcanzados estableciendo el baremo y la correspondiente forma de interpretación de las dimensiones. Aunado a ello, contempla las características de la población y la muestra, así como, el plan de análisis para el procesamiento e interpretación de los datos.

Por estas razones, el propósito de este estudio es Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024. Asimismo, se denotan los objetivos específicos como: Demostrar en qué medida los juegos populares mejoran el esquema corporal, estructura espacio – temporal y coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Avilés y Núñez Peñafiel y Estrada (2024), realizaron una tesis: El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Inicial 2 en la Unidad Educativa Cristiana Nazareno de la ciudad de Riobamba, con el objetivo general de determinar la incidencia de los juegos para desarrollar la motricidad gruesa, la metodología de enfoque mixto, no experimental, nivel bibliográfico, de campo, transversal, la población de 23 niños y 1 docente, utilizando la técnica de la encuesta y ficha de observación, los resultados demostraron que un porcentaje de niños incumplen las actividades motrices concluyendo la necesidad de fomentar los juegos para el desarrollo de áreas locomotrices, no locomotrices, percepción y proyección.

Bazán e Illescas (2022), realizaron una tesis: El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, con el objetivo general determinar la influencia del juego tradicional en la motricidad gruesa, utilizando una metodología de enfoque cualitativo, constructivista, método fenomenológico hermenéutico, los instrumentos la entrevista y ficha de observación, población de 11 niños y 1 docente, los resultados demostraron un deficiente desarrollo de la motricidad gruesa en acciones como correr, caminar, evadir obstáculos, subir escaleras y otros, concluyendo que el juego tradicional influye en el desarrollo de la motricidad gruesa haciendo necesaria su ejecución para mejorar las habilidades motrices.

En la misma línea de investigación, Rosales (2021), realizó una tesis: El juego y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020, con el objetivo general de analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa, con metodología de diseño no experimental, enfoque mixto, alcance descriptivo, una población de 14 niños y 1 docente, utilizando los métodos analítico, sintético, inductivo, deductivo y la técnica una entrevista de diagnóstico, cuyos resultados evidenciaron 57,14% de estudiantes con dificultades para caminar en línea recta, lanzar pelotas, rebotar, hacer caballito y otros, concluyendo la necesidad de implementar una propuesta basada en juegos con movimientos del cuerpo para mejorar la motricidad gruesa.

De igual manera, Campo (2021), realizó un estudio titulado: Juego como estrategia pedagógica de los docentes en la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020, con el objetivo general caracterizar el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa, la metodología de enfoque cualitativo, investigación acción, con una población de 9 docentes y la aplicación de un cuestionario cuyos resultados evidenciaron que la utilización de clases rutinarias generaban desmotivación y poco desarrollo de motricidad gruesa, concluyendo la necesidad de utilización de los juegos como estrategia pedagógica.

Antecedentes nacionales

López (2023), realizó un estudio titulado: El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa bilingüe N° 1748 del Distrito de Mazamaru – Junín, 2023, con el objetivo general determinar la influencia del juego en la motricidad gruesa, empleando una metodología de tipo aplicada, explicativa, preexperimental, una población de 52 estudiantes y muestra de 14 niños de 5 años, utilizando la lista de cotejo como instrumento, logrando como resultado en el pretest que el 71% de los niños empezaron en nivel proceso mejorando tras la implementación de los juegos, concluyendo que esta estrategia ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.

El estudio realizado por Cuba (2022), titulado: Motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. 32303 Augusto Cardich Loarte de Aparicio Pomares, Yarowilca, Huánuco 2022; con el objetivo general conocer el nivel de motricidad gruesa, utilizando una metodología de enfoque cuantitativo, descriptiva, no experimental y una muestra de 12 niños, aplicando una lista de cotejo. Los resultados arrojaron 57,14% de los niños en nivel proceso evidenciando dificultades en equilibrio y coordinación. Concluyendo que la mayoría de los niños se encuentra en nivel de proceso lo que conlleva dificultades en acciones como equilibrio y coordinación.

De igual manera, el estudio realizado por García (2022), denominado: estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino – 2022, cuyo objetivo general fue comparar los niveles de motricidad gruesa, con una metodología de tipo básica, no experimental, cuantitativa, descriptiva comparativa y una población de 50 estudiantes, utilizando un test de motricidad cuyos resultados torpezas en los niños al ejercitar la motricidad gruesa; lo que permitió concluir que los docentes ameritan capacitación para la implementación de juegos educativos para la motricidad gruesa.

De igual manera, Medina (2022), realizó una tesis: El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022, con el objetivo general de determinar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa, con metodología de enfoque cuantitativo, preexperimental, explicativo, una población de 15 niños, el instrumento una guía de observación, los resultados evidenciaron variación significativa que pasó de 73,3% en el pretest de niños ubicados en el nivel inferior de motricidad gruesa a 60% posicionados en el nivel superior tras la aplicación de los juegos, concluyendo que los juegos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Antecedentes locales

Quispe (2021), en el estudio denominado: Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho, 2021 que tuvo como objetivo general determinar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, con la utilización de una metodología de tipo experimental, cuantitativa, diseño preexperimental, población de 12 niños, utilizando test de preguntas, obteniendo como resultado en el pre test 58% en nivel de inicio y en el post test 60% en nivel de logro destacado y concluye, que los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa.

Asimismo, Apcho (2020), en su estudio titulado: Los juegos tradicionales y su influencia en la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°353 “Señor de Arequipa” –Ayacucho, 2020, con el objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa, con metodología de diseño aplicada en una muestra de 27 niños a través de una lista de cotejo, cuyos resultados evidenciaron dificultades en los niños para ubicarse en distintas posiciones, saltar con pies juntos, correr, saltar, entre otros, logrando cambios positivos tras la aplicación de los juegos, concluyendo que los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa.

2.2. Bases teóricas

Juegos populares

El juego está estrechamente relacionado a la naturaleza del ser humano, por lo tanto, debe formar parte de la cotidianidad y evolución de los niños y niñas porque sus efectos perdurarán a lo largo de su existir. En tal sentido, el deseo de jugar forma parte natural de los deseos de los niños como una forma de sentir placer y diversión; corresponde entonces

a los adultos significativos lograr que esa actividad más allá de recreación, se convierta en una forma valiosa de aprendizaje (Medina, 2022).

Un juego popular es una manifestación lúdica que surge de las costumbres y tradiciones de un pueblo, reflejando su identidad cultural. Estos juegos, generalmente practicados al aire libre, tienen reglas simples que facilitan su comprensión y disfrute por personas de todas las edades. Su transmisión se realiza de forma oral o espontánea, pasando de una generación a otra sin necesidad de un registro formal. Esta forma de aprendizaje permite que los juegos se adapten y evolucionen a lo largo del tiempo, manteniendo su esencia en las diferentes comunidades.

Definición juegos populares

Los juegos populares, entre cuyas principales características se encuentra la representación de una conciencia colectiva, por lo general anónimos y con capacidad para convocar a todos los integrantes de los pueblos y comunidades. Asimismo, los juegos populares constituyen una parte del acervo cultural de los pueblos, del sentir de los mismos, su identidad autóctona y cultural, por lo que son conocidos y apreciados por todos (Sáenz, 2018).

Los juegos populares son actividad recreativa colectiva que promueve la interacción y el sentido de comunidad entre los participantes. Se caracteriza por su simplicidad, ya que no requiere materiales complicados ni el uso de tecnología avanzada, lo que la hace accesible y adaptable a los recursos disponibles en cualquier entorno. Los juegos populares, se basan en el ingenio y la creatividad de los participantes, y pueden desarrollarse con elementos tan sencillos como piedras, cuerdas o simplemente el espacio disponible. Esta característica les permite ser inclusivos, permitiendo que personas de diferentes edades y condiciones puedan disfrutar de ellos sin barreras económicas o tecnológicas.

Los juegos populares aportan una importante ventaja a los niños y niñas basado en el hecho que no requieren el uso de equipos o dispositivos tecnológicos evitando el sedentarismo o la pérdida de amor por lo propio y, por el contrario, promueven la utilización de objetos, recursos y materiales como carbón, piedras, ramas de árboles, materiales domésticos como botones, cuerdas, tablas, entre otros. Sin embargo, el recurso que mayor utilización tiene es el propio cuerpo a través del cual, se pueden alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo del juego, por ejemplo, trasladarse de un lugar a otro, saltar,

correr, reptar o simplemente cumplir el rol de estatuas haciendo uso del equilibrio (Sáenz, 2018).

Los juegos populares no solo son una fuente de entretenimiento, sino que también cumplen una función fundamental en la transmisión de la cultura. A través de ellos, las personas, especialmente las generaciones más jóvenes, aprenden normas, costumbres y valores que han sido esenciales para las comunidades a lo largo del tiempo. Estos juegos, que pueden incluir desde deportes tradicionales hasta juegos de mesa o juegos al aire libre, promueven la interacción social, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. De este modo, los juegos populares no solo nos ofrecen momentos de diversión, sino que también son una forma de preservar y difundir el legado cultural de una comunidad, creando conexiones profundas entre individuos y entre generaciones.

Los juegos populares se basan en los valores de la cultura popular, estos juegos se caracterizan por ser transmitidos de una generación a otra preservando la identidad cultural de los pueblos, lo que indica la necesidad que a través de las instituciones educativas se pongan en práctica este tipo de acciones como una forma valiosa de promoverlos y rescatarlos cumpliendo así con la transmisión intergeneracional de los valores culturales que definen la identidad de los pueblos. Aunado a lo cual, se debe contemplar su elevada significación como alternativa pedagógica capaz de contribuir al fomento del aprendizaje de los niños y niñas y en este caso en específico, al desarrollo de la motricidad gruesa (Sáenz, 2018).

Un juego popular es mucho más que una simple actividad lúdica; es una manifestación de la cultura de un grupo social. A través de estos juegos, se reflejan las tradiciones, creencias, y formas de vida de una comunidad. Al ser practicados por personas de diferentes edades, los juegos populares sirven como un puente intergeneracional, permitiendo que los más jóvenes aprendan de los más mayores, y viceversa. Estos juegos no solo son un medio de diversión, sino también una manera de mantener vivos los recuerdos y las costumbres que definen a cada grupo. Al practicarlos, las comunidades refuerzan su sentido de pertenencia y continuidad a lo largo del tiempo.

Teorías sobre juegos populares

Desde la perspectiva de Spencer, el juego está relacionado con la energía que poseen los individuos aduciendo que el mismo surge como consecuencia de un excedente de energía acumulada que es necesario gastar para lograr equilibrio; por ello, es importante que los niños puedan tener la oportunidad de practicar los distintos juegos que impliquen actividad

física y corporal para que se establezca el equilibrio energético que garantice estabilidad a los niños y niñas (Meneses y Alvarado, 2001).

Los juegos populares, estos a menudo incluyen reglas que los niños deben aprender y adaptar. Este tipo de juego ayuda en el desarrollo de la capacidad de seguir normas y entender las estructuras sociales que existen en la comunidad. Los juegos populares, al incorporar estas reglas, son un espacio natural para que los niños se enfrenten a la necesidad de respetar las normas colectivas.

Gross les atribuye a los juegos un valor funcional relacionado con el proceso de adaptación aduciendo que esta práctica implica la realización de ejercicios indispensables para el buen desarrollo de las funciones básicas fundamentales y necesarias para la supervivencia tanto individual como de la especie en general. De donde se desprende, la concepción del juego como un elemento trascendental para la vida y su preservación natural en virtud que permite garantizar la sobrevivencia de las especies al implicar la realización de ejercicios que le permiten dar cumplimiento a sus funciones vitales (Meneses y Alvarado, 2001).

El juego es una manera en la que los niños canalizan emociones y deseos reprimidos. En el contexto del juego popular, aunque no se refiere directamente, se podría decir que estos juegos actúan como una forma simbólica de expresión para los niños, que procesan y liberan emociones dentro de un contexto social. Además, los juegos populares suelen tener un componente de imitación de roles y actividades cotidianas, lo que podría estar relacionado con la representación simbólica que Freud consideraba importante en el desarrollo emocional y psicológico.

Lev Vygotsky la esencia del juego emerge como una forma en que el ser puede dar cumplimiento a su esencia como ser social porque a través de él tiene la oportunidad de mantener el contacto con las personas de su entorno; es decir, en perspectiva de este Autor, el juego tiene connotación social a través del cual, se establecen relaciones de cooperación entre los participantes, generando situaciones cónsonas para el desempeño de roles, el compartir y la puesta en práctica de valores (Hurtado, 2015).

El juego popular, habló sobre el concepto de arquetipos y el uso de símbolos en el desarrollo humano. En los juegos populares, especialmente aquellos que incluyen personajes o representaciones simbólicas (como en las leyendas o mitologías locales), los participantes pueden experimentar un vínculo con el inconsciente colectivo de la comunidad, lo que refuerza la identidad cultural y la conexión entre generaciones.

Dimensiones de juegos populares

Juegos típicos. Estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad se desarrolle, así como mejorando sus capacidades para realizar movimientos corporales que le permita la movilidad y coordinación de las extremidades, el movimiento y la locomoción (Mora et al., 2019).

El juego típico se considera importante porque incide de manera positiva en los estudiantes y sobre todo en la educación infantil, donde favorece la convivencia social, así mismo beneficia la actividad fisiológica, se viven experiencias inolvidables, se lleva a efecto la imaginación, se pone en práctica la empatía, se divierte, fomentando seguridad y autoconfianza, así como también pasajeros.

Juegos populares con objetos. Son aquellos que implican la manipulación de objetos, ya sean convencionales o alternativos, donde estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad se desarrolle, así como mejorando sus capacidades para realizar movimientos corporales que le permita la movilidad y coordinación de las extremidades, el movimiento y la locomoción (Meneses y Alvarado, 2001).

Los juegos populares con objetos son juegos que típico se considera importante porque incide de manera positiva en los estudiantes y sobre todo en la educación infantil, donde favorece la convivencia social, así mismo beneficia la actividad fisiológica, se viven experiencias inolvidables, se lleva a efecto la imaginación, se pone en práctica la empatía, se divierte, fomentando seguridad y autoconfianza, así como también, se ha señalado materiales que no son costosos o materiales propios de los recursos que nos permiten la naturaleza palitos, piedritas, ramitas.

Juegos populares colectivos. Son aquellos deportes en los que existe la cooperación entre 2 o más compañeros, realizando una participación simultánea, a la hora de enfrentarse contra una oposición representada por un conjunto de personas en las mismas condiciones (Liliana, 2021).

Los juegos colectivos son aquellos en los que los jugadores no compiten entre sí. En cambio, tienen un objetivo común para que ganen o pierdan juntos. La diversión proviene de la camaradería y el desafío del juego, no de ser el único jugador (o equipo) que quede en pie cuando todos los demás son eliminados.

Motricidad gruesa

Se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos de los músculos grandes del cuerpo, como los brazos, las piernas y el torso. Estas acciones incluyen caminar, correr, saltar o levantar objetos pesados. La motricidad gruesa es fundamental para la movilidad, el equilibrio y la fuerza física, y se desarrolla desde los primeros años de vida a través del juego y la exploración del entorno.

La motricidad gruesa requiere la integración de diferentes partes del cuerpo para realizar movimientos coordinados y fluidos. Por ejemplo, correr implica el movimiento sincronizado de piernas y brazos, mientras que actividades como nadar o bailar exigen el control de todo el cuerpo en armonía.

Definición de motricidad gruesa

Barrantes (2020) la motricidad gruesa es una fuente para la adquisición de nuevos aprendizajes siempre y cuando las actividades que se planteen para su desarrollo se realicen con propósitos claros y definidos atendiendo las necesidades motoras de los niños acordes con su edad y nivel de maduración. Por tal razón, la puesta en práctica de actividades orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa no puede realizarse al azar, con improvisación sino atendiendo a una planificación acertadamente elaborada que responda tanto a las necesidades y expectativas de los niños como a la etapa en la que se encuentre su proceso evolutivo.

Las habilidades motoras gruesas como caminar, correr o saltar se desarrollan de manera secuencial y están determinadas por la maduración del sistema nervioso, donde el conocimiento del esquema corporal es importante porque a partir de allí es posible darle un buen uso con la finalidad de propiciar seguridad emocional en el niño, así como habilidades para efectuar una efectiva coordinación de movimientos de cada una de las partes del cuerpo

La motricidad gruesa ha recibido la atención de diferentes teóricos quienes lo han planteado desde diversas perspectivas y puntos de vista. El conocimiento del esquema corporal es importante porque a partir de allí es posible darle un buen uso con la finalidad de propiciar seguridad emocional en el niño, así como habilidades para efectuar una efectiva coordinación de movimientos de cada una de las partes del cuerpo (Cuadros, 1999). De allí, se interpreta que el adecuado conocimiento y dominio de la motricidad gruesa permite al niño dar un buen uso a los movimientos de su cuerpo tomando decisiones acertadas acerca de lo que debe hacer y lo que no le está permitido.

El sistema nervioso dependerá la respuesta motora del niño, en cuyo caso, es necesario tomar en cuenta la estimulación temprana y la calidad del ambiente en la cual el niño se desarrolla. De igual manera, cabe considerar que la estimulación de la motricidad gruesa sigue un proceso riguroso que se cumple paso a paso y por etapas de acuerdo con la maduración de los niños (Armijos, 2012). En ese sentido, los docentes, padres y madres requieren de la orientación pertinente acerca de cuál es la ruta a seguir, cuáles son los pasos que se deben cumplir atendiendo la edad de los pequeños.

Teorías sobre motricidad gruesa

Jean Piaget, conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, enfatizó que el movimiento es crucial durante la etapa sensorio-motora, que abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad. En este período, los niños aprenden a través de la interacción física con su entorno. La motricidad gruesa, que incluye habilidades como gatear, caminar y correr, permite al niño explorar el mundo y desarrollar esquemas cognitivos fundamentales. Piaget señaló que estas acciones no solo son físicas, sino que también implican procesos mentales como la coordinación entre percepción y acción, lo que sienta las bases para el aprendizaje posterior (Comellas y Perpinyá, 2003).

Para lograr movimientos del cuerpo o de alguna parte de éste (cabeza, brazos, piernas, etc.). Se necesita ejercitar la coordinación y además asegurar que funcionan bien los músculos del cuerpo. También precisan que existen dos tipos de movimientos relacionados con el desplazamiento y la postural corporal. Por consiguiente, enfocan su visión hacia un dominio autónomo y consciente de los movimientos corporales atendiendo a las funciones que cada una de las partes del cuerpo debe cumplir.

Lev Vygotsky destacó que el desarrollo infantil está profundamente influido por el entorno social y la interacción con otras personas. Para Vygotsky, la motricidad gruesa no se desarrolla en aislamiento, sino en actividades guiadas que suelen involucrar a adultos o compañeros más experimentados. El concepto de "andamiaje" que propone Vygotsky es clave aquí, ya que los cuidadores pueden apoyar al niño en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como aprender a correr, saltar o participar en juegos físicos. Estas interacciones no solo mejoran las capacidades físicas, sino que también fomentan el aprendizaje social y cultural (Comellas y Perpinyá, 2003).

Las habilidades motoras gruesas les otorgan un sentido de independencia y control sobre su entorno. Según Erikson, el desarrollo exitoso de estas capacidades

motrices refuerza la confianza en sí mismos, mientras que las restricciones o críticas excesivas pueden generar inseguridad y dudas sobre sus propias habilidades.

Dimensiones de la psicomotricidad fina

Esquema corporal. Se refiere a la toma de conciencia general acerca del cuerpo la cual se adquiere a través del uso de las partes del mismo. Esta habilidad se va obteniendo en la medida en que el niño alcanza mayores niveles de maduración y desarrolla empezando a formarse una representación mental de su propio cuerpo. Para lograr esto, se deben propiciar actividades movilizadoras contentivas de ejercicios repetitivos propiciando el despertar de los sentidos y siendo consciente de las sensaciones que expresa su cuerpo (Palacios, 2010). De esa manera, los niños aprenderán a percibir y ser conscientes de las respuestas que emite su propio cuerpo a partir de los estímulos que recibe.

Es la representación mental que una persona tiene de su propio cuerpo, incluyendo su forma, tamaño, posición y los movimientos que puede realizar. Este esquema se desarrolla a través de la experiencia y es esencial para la percepción del yo y la interacción con el entorno. Un buen esquema corporal permite realizar movimientos conscientes y precisos, como caminar sin tropezar o alcanzar un objeto correctamente.

Estructuración espacio – temporal. Esta dimensión la adquiere y desarrolla el niño al entrar en interacción con objetos de su entorno; mediante el movimiento corporal es capaz de percatarse de las dimensiones espacio – tiempo, comenzando con la identificación de los diferentes espacios, continuando con el establecimiento de la distancia entre ellos y su propio cuerpo (Piaget, 1956). Según lo cual, la estructuración espacio – temporal se establece en la interacción entre el objeto y el sujeto.

Posteriormente, el niño aprende que hay secuencia en ciertos sucesos, y la percepción del tiempo se hace más notoria. La conciencia espacial se desarrolla desde que nacen empieza por el espacio bucal, luego sigue el espacio que le permite conocer su cuerpo cuando repta o se sienta; luego se conecta el espacio a través del proceso de manipulación, para finalmente ampliarse al espacio que recorre durante la marcha, es decir, cuando el niño comienza a caminar (Sinisterra, 2016).

La estructuración espacio-temporal es la capacidad del ser humano para organizar y relacionar los elementos del espacio y del tiempo en su entorno, lo que le permite orientarse, coordinar movimientos y realizar actividades de manera eficiente. Esta habilidad combina la percepción espacial (dónde están los objetos o personas) con la

percepción temporal (el orden y la duración de los eventos), siendo fundamental para el desarrollo motor, cognitivo y social.

Coordinación y equilibrio

La coordinación permite enlazar el movimiento con los sentidos en una duración de tiempo similar. El niño realiza el movimiento de la mano para escribir o dibujar en coordinación con la vista que le permite dar precisión y eficacia al movimiento de la mano, por ejemplo. Es una habilidad muscular y cognitiva que está relacionado con la velocidad, fuerza y precisión con la que se debe realizar la tarea muscular (Diaz y Sisley, 2018). Con actividades cotidianas y programas el niño aprende que necesita coordinar movimientos para realizar algunas tareas personales o de aprendizaje como coger, trazar, dibujar, escribir.

Con respecto al equilibrio, es una habilidad motora base para cualquier movimiento corporal. Si no se tiene equilibrio o este es deficiente se gasta energías y distrae el objetivo de la tarea motriz. La falta de equilibrio refleja conductas motrices torpes e imprecisiones en el movimiento motor. También puede generar ansiedad y estrés en el niño. Existen dos tipos de equilibrio: el dinámico y el estático. El dinámico es el equilibrio que se observa con el cuerpo en movimiento. Y el estático que se relaciona con la postura corporal (Diaz y Sisley, 2018).

Es la capacidad de organizar y controlar los movimientos del cuerpo mientras se mantiene una posición estable. La coordinación permite que diferentes partes del cuerpo trabajen juntas de manera eficiente, mientras que el equilibrio asegura que el cuerpo se mantenga en una postura adecuada, ya sea estática o en movimiento. Ambas habilidades son esenciales para actividades como caminar, correr, montar en bicicleta o practicar deportes.

Hipótesis

Hipótesis general

- H₁: Los juegos populares mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.
- H₀: Los juegos populares mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Hipótesis específicas

- H₁: Los juegos populares mejoran significativamente el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.
- H₁: Los juegos populares mejoran significativamente la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.
- H₁: Los juegos populares mejoran significativamente la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

III. METODOLOGÍA.

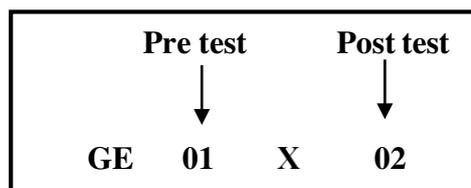
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Nivel de investigación. Este estudio fue de nivel explicativo, dirigido a demostrar que los cambios en la variable dependiente fueron causados por la variable independiente; es decir, se trató de establecer con precisión una relación causa-efecto (Palella y Martins, 2010). Con base en ello, a través de esta investigación se buscó demostrar la relación que existía entre los juegos populares y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tipo de investigación. La investigación planteada fue de tipo básica, porque a través de ella se buscó generar un conjunto de conocimientos sustentados sobre diferentes teorías que abordan la comprensión de las variables desde el punto de vista científico. Aunado a lo expuesto, fue preciso acotar que con la realización de este estudio no se pretendió lograr una transformación inmediata en la realidad existente con respecto al comportamiento de las variables en la realidad objeto de estudio, sino aportar los conocimientos que pudieran favorecer acciones futuras de los actores involucrados (Arias, 2020); con enfoque cuantitativo porque se fundamentó en recolectar información atendiendo a las variables objeto de estudio, las cuales fueron representadas a través de mediciones numéricas que, posteriormente, fueron sometidas a análisis y correspondientes mediciones estadísticas (Hernández, et al., 2014).

Diseño de investigación. El estudio fue de diseño pre experimental, debido a que el investigador manipuló alguna(s) variable(s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existió intervención por parte de la investigadora para alterar alguna variable de estudio. Además, los sujetos no fueron asignados al azar a los grupos ni se emparejaron, sino que dichos grupos ya estuvieron conformados antes del experimento: fueron grupos intactos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). De igual manera, tuvo un diseño longitudinal, porque se recolectaron datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diagrama del diseño pre experimental se muestra en el siguiente esquema:



Dónde:

GE: Grupo Experimental que recibirá el estímulo (motricidad gruesa)

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de los juegos populares

X: Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (juegos populares).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de los juegos populares

3.2. Población y muestra

Población

La población de estudio se consideró a todos los niños y niñas de la institución educativa de aplicación de “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de la institución educativa de aplicación de “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho

Nivel	F	M	Total
Inicial 3 años	18	7	25
Inicial 4 años	10	15	25
Inicial 5 años	15	15	30
Total	43	37	80

Nota. Nómina de matrícula, 2024.

Muestra

La muestra estuvo constituida por 30 niños de 5 años de la institución educativa de aplicación de “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho

Tabla 2

Muestra de estudio de tres años de la institución educativa N°39099 El Maestro

Nivel	F	M	Total
Inicial 5 años	15	15	30

Nota. Nómina de matrícula, 2024.

Muestreo

El muestreo que se utilizó fue por conveniencia, es un muestreo que ayudó al investigador a elegir su muestra de estudio, y a través de ello, le permitió observar las características más adecuada del investigado teniendo en cuenta la fiabilidad de los objetivos que se ha propuesto (Arias et al, 2022).

Criterios de selección de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Se incluyó en la muestra de estudio a aquellos estudiantes que cumplieron con los siguientes criterios: asistieron regularmente a clases sin registrar inasistencias injustificadas, lo cual garantizó su participación activa en las actividades programadas. Además, fue requisito indispensable que los padres de los estudiantes firmen el consentimiento informado, asegurando el conocimiento y la aceptación de su participación en el estudio. Finalmente, fueron seleccionados los estudiantes que se encontraron matriculados en la Institución Educativa de aplicación de “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho.

Criterios de exclusión

Se excluyeron del estudio aquellos estudiantes que presentaron inasistencias recurrentes a las clases, ya que su participación inconsistente pudo afectar los resultados. También no participaron de la muestra los estudiantes cuyos padres no firmados el consentimiento informado, este documento es esencial para garantizar los derechos y la ética en la investigación. Asimismo, no se consideró a los estudiantes con habilidades diferentes que puedan requerir enfoques o metodologías distintas, asegurando que la investigación sea homogénea en sus condiciones. Por último, se excluyeron a aquellos estudiantes que no estuvieron matriculados en la institución, ya que no forman parte del grupo objetivo de estudio.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabla 3

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO Y NIVELES
VI Juegos populares	Son aquellos que van pasando de padres a hijos y que son parte de la cultura de los pueblos, en donde se suelen reflejar las necesidades y experiencias e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones, generalmente, son juegos espontáneos, creativos y motivadores. (Saco, 2001)	Conjunto de actividades lúdicas que se heredan de la comunidad, utilizan materiales, recursos, reglas de juego que permiten desarrollar movimientos de la motricidad gruesa.	Instrucciones de juego	- De Organización De participación	Instrumento: Guía de observación Niveles: Inicio Proceso Logro previsto
			Procedimiento de los juegos	- Motivación - Ejecución Evaluación	
			Uso de medios y materiales	-Cantidad de materiales -Tamaño de material	
VD. Motricidad gruesa	Comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies. (Conde, 2007)	Movimientos espontáneos, del esquema corporal, que permiten desplazarnos, movilizarnos en el tiempo y espacio, logrando equilibrio y coordinación	Esquema corporal	-Percepción	
			Estructura espacio – temporal	Gesto corporal	
			Coordinación y equilibrio	Lateralidad	

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica del estudio fue la observación sistemática, a los efectos de la realización de esta investigación, se planificó la aplicación de la técnica de la observación sistemática, que le permitió al observador, en su trabajo de campo, la descripción de escenarios, situaciones y fenómenos usando los cinco sentidos y en una

perspectiva activa (Pulido, 2018). Con base en estas apreciaciones, esta técnica fue utilizada para realizar la descripción de la realidad existente en torno a los niños objeto de estudio con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, poniendo en práctica la óptica y percepción de la investigadora.

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, es un instrumento para la recolección de datos relacionados con las variables juegos populares y motricidad gruesa fue la guía de observación, que permitió registrar los datos con un orden cronológico y concreto para derivar de ello el análisis de una situación o problema determinado (Ortiz, 2004). En tal sentido, este instrumento permitió la recolección de información con respecto a las variables objeto de estudio, apreciando su evolución cronológica y facilitando el análisis correspondiente. Este instrumento se conformó de un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis formuladas correctamente, de tal manera que orientaran la investigación (Rojas, 2002). En tal sentido, la guía de observación para el presente estudio constó de diez preguntas que midieron las variables de la investigación y fue aplicada a la muestra seleccionada.

Validez: El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, lo cual paso por un juicio de expertos, que fue validado por tres especialistas con grado de maestría. Hernández et al. (2014) menciona que la validación es una etapa crucial para garantizar la calidad del instrumento, donde la validación del instrumento contribuye asegurar que los datos obtenidos sean válidos y confiables, lo que permite obtener resultados adecuados para el estudio.

Finalmente, el instrumento fue sometido a la confiabilidad y la pertinencia del instrumento. La validez se refiere al grado en que un instrumento mide efectivamente la variable que se propone medir. Por otro lado, la confiabilidad se relacionó con la consistencia de la medición, es decir, si al aplicarse repetidamente al mismo objeto o sujeto, produce resultados similares. Las pruebas estadísticas que se utilizó fue el Alfa de Cronbach obteniendo una confiabilidad en el instrumento de 0.951, ubicándose en el nivel muy alto de confiabilidad.

3.5. Método de análisis de datos

La codificación y procesamiento de los datos se realizó mediante el Microsoft Excel, donde se elaboró la base de datos y se pasó al software estadístico SPSS 26 para realizar la validez y confiabilidad del instrumento. Asimismo, el estudio estuvo determinado por el análisis cuantitativo, porque la data se realizó mediante la computadora (Hernández et al., 2014) y dichos resultados pasaron por el procesamiento según la escala y el baremo considerado en el estudio, donde se cuantifico de acuerdo a la respuesta que se ha obtenido de la muestra de estudio en diferentes tiempos.

Análisis descriptivo. En este tipo de análisis se aplicó la estadística descriptiva, donde se consideró la normalidad, rangos negativos y positivos y la prueba de wilconxon.

Análisis inferencial. En este tipo de análisis se realizó la prueba de hipótesis de la investigación, que es de carácter cuantitativo, ya que los datos se llevaron al procesamiento de la computadora (Hernández et al., 2018) y los resultados fueron procesados de acuerdo a la escala establecida y los baremos que se ha propuesto, teniendo en cuenta las respuestas de la muestra de estudio; para ello, se utilizó diferentes programas o software estadístico, como la prueba de estadística inferencial, la cual se realizó de acuerdo a la prueba de shapíro wilk que se realizó en consecuencia de la muestra y se utilizó el programa estadístico de SPSS; para poder obtener los gráficos de barra de acuerdo a los resultados de la aplicación del instrumento y se utilizó el programa estadístico para medir la normalidad. Asimismo, se utilizó el estadístico de SPSS versión 26 para obtener la confiabilidad que se realizó en la base de datos, y de esa manera se puedo realizar las tablas y figuras, para que se concluya con la discusión y el análisis de datos.

3.6. Aspectos éticos

El estudio se alinea de acuerdo a los principios éticos de la ULADECH (2024), asegurando la integridad y el respeto hacia los participantes y el entorno.

Cuidado del medio ambiente: La investigación se realizó garantizando el respeto pleno a los derechos de los niños participantes, donde los padres fueron informados sobre los objetivos, beneficios y posibles riesgos, y se les solicitó su consentimiento

informado. Se aseguró la confidencialidad de la información personal de los niños y se protegió su integridad en todas las fases del estudio

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: El desarrollo de las actividades de investigación se realizó considerando el respeto y cuidado por el medio ambiente. Las actividades de motricidad se llevaron a cabo en espacios apropiados y sin provocar deterioro al entorno escolar, promoviendo entre los niños una actitud de respeto hacia la naturaleza y el uso responsable de los recursos disponibles, alineado con principios éticos de sostenibilidad

Beneficencia y no maleficencia: La investigación fue diseñada con el propósito de beneficiar el desarrollo motor de los niños sin causarles daño. Las actividades propuestas fueron seguras, adecuadas para su edad, y buscaron promover su bienestar físico y emocional. Se minimizaron los riesgos para asegurar que las intervenciones resultaran favorables y no implicaran ningún tipo de perjuicio para los niños

Libre participación por propia voluntad: Se respetó el principio de voluntariedad, garantizando que tanto los padres como los niños pudieran aceptar o rechazar su participación sin presiones. Los tutores pudieron retirar a los niños en cualquier momento sin sufrir represalias ni consecuencias negativas. Esto aseguró el derecho a la libre participación, respetando la autonomía de los participantes y sus familias en el proceso de investigación.

Justicia: El principio de justicia aseguró que todos los niños tuvieran igual acceso a los beneficios de esta investigación, sin distinciones de género, capacidades o condiciones socioeconómicas. Además, se garantizó que los resultados obtenidos contribuyeran a la comunidad educativa en general, proporcionando recursos que favorecieran el desarrollo motriz de los niños de manera equitativa.

Integridad y honestidad: Los datos recolectados se manejaron con rigor y transparencia, evitando la manipulación de resultados o la omisión de información relevante. El equipo de investigación se comprometió a actuar con ética e integridad, reflejando de forma veraz los hallazgos y respetando la confianza depositada por la institución y las familias en el proceso de investigación.

IV. RESULTADOS

Es importante destacar los datos que se han obtenido mediante la aplicación del instrumento por lo cual se aplica la estadística descriptiva.

En relación al primer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos populares mejora el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 4

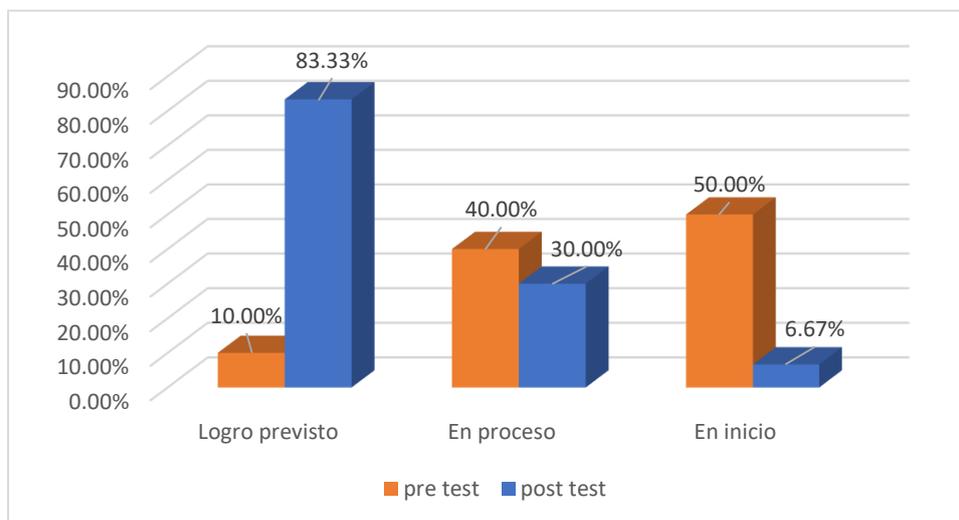
Nivel del esquema corporal según pre test y post test

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto	3	10.00%	25	83.33%
En proceso	12	40.00%	3	30.00%
En inicio	15	50.00%	2	6.67%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Extraído de los datos de la guía de observación.

Figura 1

Gráfico comparativo del pre test y post test del esquema corporal



Nota: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1, a través de la comparación del pre test y post test, se observa mejoras en el esquema corporal, dado que hubo una reducción del 50% al 6.67% en el nivel en inicio y, se incrementó del 10% al 83.33% en el nivel en logro previsto y del 30% al 40% en proceso. Los resultados obtenidos se justifican por el cumplimiento de los ítems, donde el incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan en el esquema corporal. Esto evidencia que la aplicación de los juegos populares ayudo a potenciar el esquema corporal.

Referente al segundo objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos populares mejora la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 5

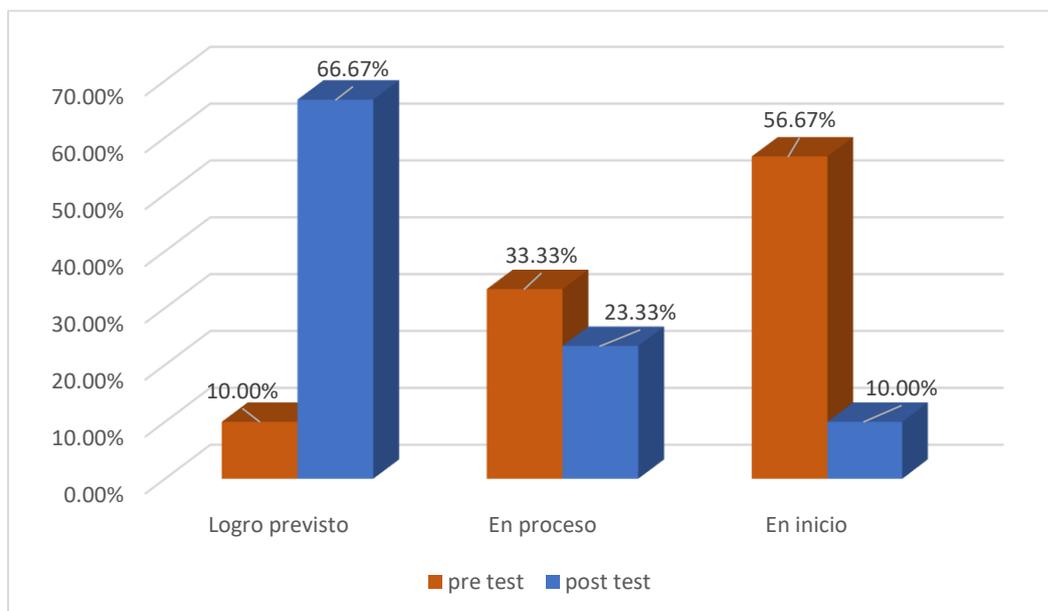
Nivel de la estructura espacio - temporal según pre test y post test

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto	3	10.00%	20	66.67%
En proceso	10	33.33%	7	23.33%
En inicio	17	56.67%	3	10.00%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Extraído de los datos de la guía de observación.

Figura 2

Gráfico comparativo del pre test y post test de la estructura espacio - temporal



Nota: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, a través de la comparación del pre test y post test, se observa mejoras en la estructura espacio - temporal, dado que hubo una reducción del 56.67% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 10% al 66.67% en el nivel en logro previsto y del 10% al 56.67% en proceso. Los resultados obtenidos se justifican por el cumplimiento de los ítems, donde el incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan en la estructura espacio - temporal.

Referente al tercer objetivo específico, se logró demostrar en qué medida los juegos populares mejora la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 6

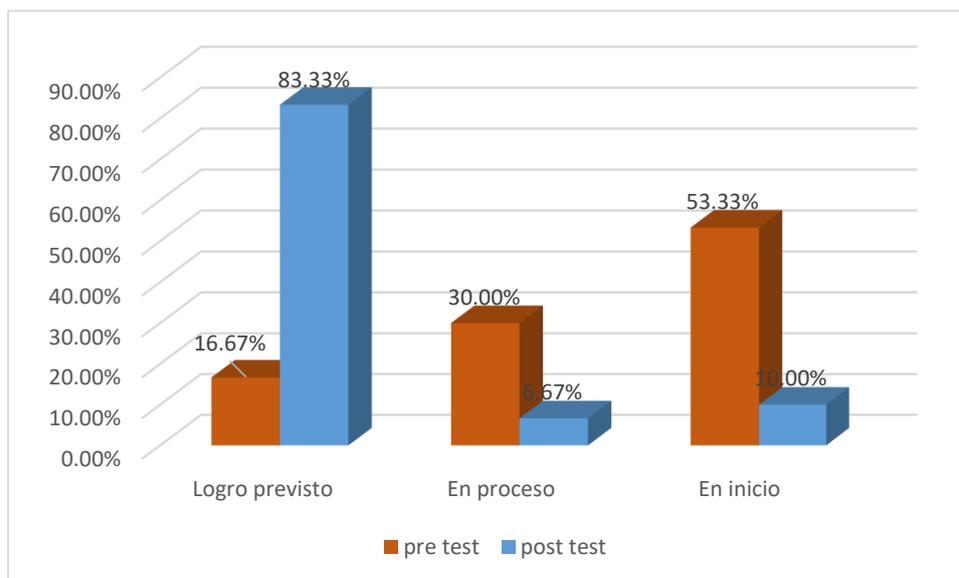
Nivel de coordinación y equilibrio según pre test y post test

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto	5	16.67%	25	83.33%
En proceso	9	30.00%	2	6.67%
En inicio	16	53.33%	3	10.00%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Extraído de los datos de la guía de observación.

Figura 3

Gráfico comparativo del pre test y post test de coordinación y equilibrio



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, a través de la comparación del pre test y post test, se observa mejoras en la coordinación, dado que hubo una reducción del 53.33% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 16.67% al 83.33% en el nivel en logro previsto y del 30% al 6.67% en proceso. Los resultados obtenidos se justifican por el cumplimiento de los ítems, donde el incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan en la coordinación y equilibrio.

Referente al objetivo general, se logró determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024

Tabla 7

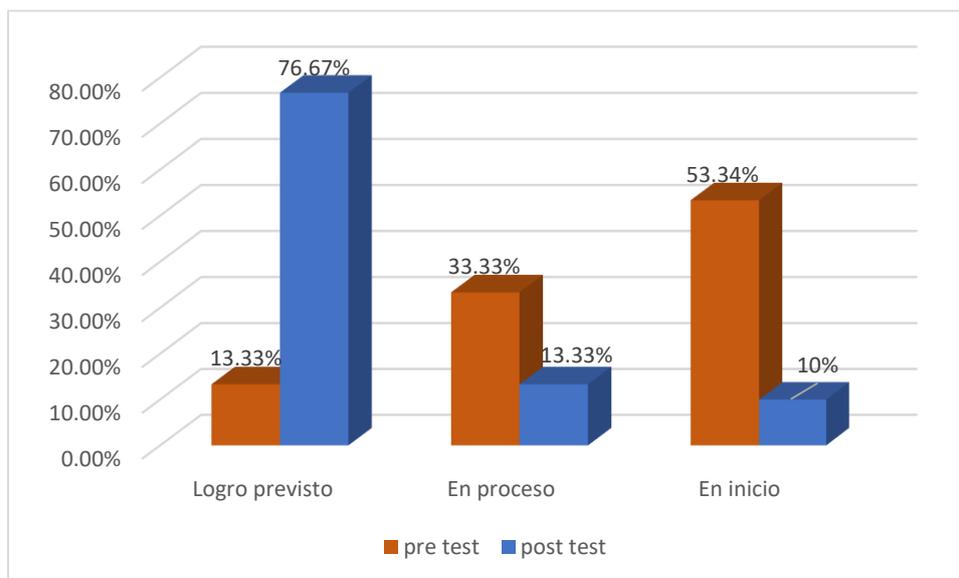
Nivel de motricidad gruesa según pre test y post test

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto	4	13.33%	23	76.67%
En proceso	10	33.33%	4	13.33%
En inicio	16	53.34%	3	10%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Extraído de los datos de la guía de observación.

Figura 4

Gráfico comparativo del pre test y post test de motricidad gruesa



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4, a través de la comparación del pre test y post test, se observa mejoras en la motricidad gruesa, dado que hubo una reducción del 53.34% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 13.33% al 76.67% en el nivel en logro previsto y del 33.33% al 13.33% en proceso. Los resultados obtenidos se justifican por el cumplimiento de los ítems, donde el incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan en la motricidad gruesa.

Análisis inferencial

Procedimiento de la prueba de normalidad

Para la elección de la prueba estadística para contrastar la aceptación o rechazo de la hipótesis nula general y específicas, se realizó una prueba de normalidad, tomando en consideración el estadístico Shapiro Wilk, dado que la muestra es menor que 50 (14 estudiantes).

Planteamiento de la hipótesis

H₀: Los datos siguen una distribución normal.

H₁: Los datos no siguen una distribución normal.

Distribución de la normalidad

Tabla 7

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa – pretest	,679	30	,001
Motricidad gruesa – posttest	,293	30	,001

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Según a la información brindada por la tabla 6, la significancia arroja un p-valor = 0,001 para el pretest y un p-valor = 0,679 para el posttest, dejando en claro que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que los datos siguen una distribución no paramétrica, tomando en considerando el uso del estadístico de Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Contraste de la hipótesis

H₁: El uso de los juegos populares mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

H₀: El uso de los juegos populares no mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Para estimar la incidencia se ha usado la prueba de Wilcoxon, procesada en el programa SPSS. Tabla 8 Contraste de Hipótesis General mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 8

Contraste de Hipótesis General mediante Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
RESULTADOS POST TEST - RESULTADOS PRE TEST	Rangos negativos	1 ^a	1.50	1.50
	Rangos positivos	25 ^b	13.98	349.50
	Empates	4 ^c		
	Total	30		

a. RESULTADOS POST TEST < RESULTADOS PRE TEST

b. RESULTADOS POST TEST > RESULTADOS PRE TEST

c. RESULTADOS POST TEST = RESULTADOS PRE TEST

Tabla 9

Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba^a	
RESULTADOS POST TEST - RESULTADOS PRE TEST	
Z	
Z	-4.449 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Se observa que $p = ,001$, entonces, $p < ,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por último, El uso de los juegos populares mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Hipótesis específica 1

H₁: Los juegos populares mejoran significativamente el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

H₀: Los juegos populares no mejoran significativamente el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 10

Estadísticos de prueba para la dimensión esquema corporal

	Postest - pretest
Z	-4.465
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Se observa en la tabla 10, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir que mediante $Z=-4.465$ y un valor de $p = ,001$, entonces, $p < ,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por último, los juegos populares mejoran significativamente el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Hipótesis específica 2

H₁: Los juegos populares mejoran significativamente la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

H₀: Los juegos populares no mejoran significativamente la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 11

Estadísticos de prueba para la dimensión la estructura espacio - temporal

	Postest - pretest
Z	-4.457
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Se observa en la tabla 11, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir que mediante $Z=-4.457$ y un valor de $p = ,001$, entonces, $p < ,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por último, los juegos populares mejoran significativamente la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Hipótesis específica 3

H₁: Los juegos populares mejoran significativamente la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

H₀: Los juegos populares no mejoran significativamente la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

Tabla 12

Estadísticos de prueba para la dimensión de coordinación y equilibrio

	Postest - pretest
Z	-4.464
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Nota: IBM SPSS Statistics 26.

Se observa en la tabla 12, al aplicar el estadístico de prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se puede inferir que mediante $Z=-4.464$ y un valor de $p = ,001$, entonces, $p < ,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por último, los juegos populares mejoran significativamente la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo específico 1: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024. El estudio muestra una reducción del 50% al 6.67% en el nivel en inicio y, se incrementó del 10% al 83.33% en el nivel en logro previsto y del 30% al 40% en proceso. Los resultados obtenidos se justifican por el cumplimiento de los ítems, donde el incremento en el nivel alto y la eliminación del nivel bajo reflejan en el esquema corporal, esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Cuba (2022) donde el 57,14% de los niños se encuentran en nivel proceso evidenciando dificultades en equilibrio y coordinación, asimismo, el valor $Z = -4,395$ y un $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$ demuestra la aceptación de la hipótesis planteada. Sin embargo, desde la parte teórica Barrantes (2020) la motricidad gruesa es una fuente para la adquisición de nuevos aprendizajes siempre y cuando las actividades que se planteen para su desarrollo se realicen con propósitos claros y definidos atendiendo las necesidades motoras de los niños acordes con su edad y nivel de maduración Desde mi perspectiva como educadora, el nivel de la motricidad está bajo, donde se observa que los estudiantes tienen dificultades en su esquema corporal, estructura espacio temporal y coordinación y equilibrio, dificultando a grandes rasgo su motricidad gruesa.

Respecto al objetivo específico 2: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024. Los resultados obtenidos muestran una reducción del 56.67% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 10% al 66.67% en el nivel en logro previsto y del 10% al 56.67% en proceso; esta data obtenida se relaciona con la investigación de Medina (2022) los resultados evidenciaron variación significativa que pasó de 73,3% en el pre test de niños ubicados en el nivel inferior de motricidad gruesa a 60% posicionados en el nivel superior tras la aplicación de los juegos. Asimismo, desde la parte teórica Sáenz (2018) en los juegos populares se encuentra la representación de una conciencia colectiva, por lo general anónimos y con capacidad para convocar a todos los integrantes de los pueblos y comunidades, Asimismo, los juegos populares constituyen una parte del acervo cultural de los pueblos, del sentir de los mismos, su identidad autóctona y cultural, por lo que son conocidos y apreciados por todos. Desde mi perspectiva como

educadora es importante los juegos tradiciones como estrategias, porque va ayudar al estudiante a desarrollar su esquema corporal, espacio temporal y su coordinación y equilibrio en relación a su motricidad gruesa

Respecto al objetivo específico 3: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024. El estudio muestra una reducción del 53.33% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 16.67% al 83.33% en el nivel en logro previsto y del 30% al 6.67% en proceso; esta data obtenida tiene una relación con la investigación de Quispe (2021) en su resultado muestra que en el post test el 60% de los estudiantes se encuentran en nivel de logro destacado. Asimismo, desde la parte teórica Sáenz (2018) los juegos populares aportan una importante ventaja a los niños y niñas basado en el hecho que no requieren el uso de equipos o dispositivos tecnológicos evitando el sedentarismo o la pérdida de amor por lo propio y, por el contrario, promueven la utilización de objetos, recursos y materiales como carbón, piedras, ramas de árboles, materiales domésticos como botones, cuerdas, tablas, entre otros. Desde mi perspectiva como educadora, es importante realizar las actividades mediante juegos tradicionales, porque va permitir que el niño se divierta, explorar y realiza diferentes actividades que le ayude a lograr su motricidad gruesa.

Respecto al objetivo general: Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024. El estudio muestra una reducción del 53.34% al 10% en el nivel en inicio y, se incrementó del 13.33% al 76.67% en el nivel en logro previsto y del 33.33% al 13.33% en proceso. El estudio se relaciona con la investigación de Quispe (2021) en su resultado muestra que en el post test el 60% de los estudiantes se encuentran en nivel de logro destacado. Asimismo, desde la parte teórica se basa en Meneses y Alvarado, (2001) los juegos populares, estos a menudo incluyen reglas que los niños deben aprender y adaptar. Este tipo de juego ayuda en el desarrollo de la capacidad de seguir normas y entender las estructuras sociales que existen en la comunidad. Los juegos populares, al incorporar estas reglas, son un espacio natural para que los niños se enfrenten a la necesidad de respetar las normas colectivas. Sin embargo, Armijos (2012). en la motricidad gruesa sigue un proceso riguroso que se cumple paso a paso y por etapas de acuerdo con la maduración de los niños.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados del primer objetivo, se observa que tiene una puntuación del 50% ubicándose en el nivel de inicio correspondiente al pre test y el 83.33% se ubican en el nivel de logro previsto correspondiente al post test, donde se evidencia que los estudiantes han logrado obtener un incremento favorable en el post test evidenciando que el juego popular ayudo a mejorar el nivel del esquema corporal.
2. Los resultados del segundo objetivo, se observa que tiene una puntuación del 56.67% ubicándose en el nivel de inicio correspondiente al pre test y el 66.63% se ubican en el nivel de logro previsto correspondiente al post test, donde se evidencia que los estudiantes han logrado obtener un incremento favorable en el post test evidenciando que el juego popular ayudo a mejorar el nivel de la estructura espacio – temporal.
3. Los resultados del tercer objetivo, se observa que tiene una puntuación del 53.33% ubicándose en el nivel de inicio correspondiente al pre test y el 83.33% se ubican en el nivel de logro previsto correspondiente al post test, donde se evidencia que los estudiantes han logrado obtener un incremento favorable en el post test evidenciando que el juego popular ayudo a mejorar el nivel de la coordinación y equilibrio.
4. Los resultados del objetivo general, se observa que tiene una puntuación del 53.33% ubicándose en el nivel de inicio correspondiente al pre test y el 76.66% se ubican en el nivel de logro previsto correspondiente al post test, donde se evidencia que los estudiantes han logrado obtener un incremento favorable en el post test evidenciando que el juego popular ayudo a mejorar el nivel de la motricidad gruesa.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** A la directora y maestras del nivel inicial se recomienda aplicar juegos populares como estrategias para mejorar el nivel de la motricidad gruesa, donde se debe seleccionar que juegos son significativo para lograr la motricidad gruesa mediante actividades que ayude a fortalecer la coordinación, equilibrio, esquema corporal y el espacio temporal que es fundamental para el desarrollo del niño del nivel inicial, teniendo en cuenta el Currículo Nacional.
- 2.** A las maestras del nivel inicial realizar actividades de juego popular en sus sesiones de aprendizaje como metodología activa en el desarrollo de la motricidad gruesa, donde cada docente debe tener en cuenta el estilo de aprendizaje de sus estudiantes, para que se pueda aplicar de manera adecuada los juegos populares que ayude a fortalecer su coordinación, equilibrio y su ubicación espacial.
- 3.** Al docente encargado de la psicomotricidad actualizar e incorporar los juegos populares como estrategias de aprendizaje que ayude a fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes, con el objetivos que los estudiantes puedan realizar de manera adecuada su coordinación, equilibrio y la ubicación de su espacio temporal, que es importante en el desarrollo de su aspecto corporal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andía Gutiérrez, K. S. (2023). *Actividades grafo plásticas en la pre-escritura en infantes de 5 años en una institución educativa. Paucarpata Arequipa-Perú 2023*. [Tesis de Maestría: Universidad Cesar Vallejos]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejos. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122502>
- Aranda Obregon, M. V. (2022). *Grafo-plástica como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la IEI N° 199 de Cañarí-Pomabamba, 2019*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29721>
- Arias Huánuco, J. M., Mendivel Gerónimo, R. K., & Uriol Alva, A. D. P. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 43-50. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500043&script=sci_arttext
- Avilez Guanoluisa, M. C., & Núñez García, M. A. (2023). *Aplicación de técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Verbo Divino” del cantón Guaranda en el período 2023*. [Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio Universidad Estatal de Bolívar. <https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/9f51fe86-a96c-4fe5-983a-d1bae0143547/content>
- Bazán Ramos, K. (2021). *Técnica grafo-plástica y desarrollo de la psicomotricidad fina en niños/as de 3 a 5 años de la IEI N° 1027 Ccasanccapampa, Anco-Huallo, Chincheros-Apurímac, 2020*. [Tesis de Maestría: Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio de la Universidad José Carlos Mariátegui. <http://3.17.44.64/handle/20.500.12819/1397>.
- Briones-Macías, M. A., & Jalil-Vélez, N. J. (2022). Actividades grafo-plásticas para desarrollar motricidad fina en niños de cuatro a cinco años. Estudio de caso. *MQRInvestigar*, 6(3), 165-179. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/12>.

- Chihuailaf, L., Johnson, F. N. M., & López, R. F. C. (2022). Psicomotricidad, corporalidad, género y filosofía positivista en Chile: análisis crítico de documentos ministeriales. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 12-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8233864>
- Chilig Caiza, D. M., & Hinojosa Salazar, M. B. (2024). *Actividades grafoplásticas para fortalecer el esquema corporal en los niños de Educación Inicial*. [Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11699>
- Conde, G. R., Cárdenas, G. S. V., & Cárdenas, T. L. V. (2021). El Enfoque Histórico Cultural de Vigotsky y la formación profesional en Ciencias de la Salud: Vygotsky's Historical-Cultural Approach and professional training in Health Sciences. *La U Investiga*, 8(2), 28-44. <http://201.159.222.149/index.php/lauinvestiga/article/view/595>
- Culqui Zumbana, O. E. (2022). *La técnica grafo plástica y el desarrollo motriz en la escritura de los niños de segundo año paralelo "B" unidad educativa José María Román Freile. Periodo 2021-2022*. [Tesis Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9631/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-037-2022.pdf>
- Cusiche Mendoza, F. (2019). *Técnicas grafo-plásticas y la psicomotricidad fina en los niños y niñas del programa no escolarizado inicial a jugar, Ayacucho 2019*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13215>
- García, A. S., & Grasst, Y. S. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(1), 121-138. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1838>
- Guanoluisa, K. N. G., Unda, K. M. U., & Lema, L. E. C. (2024). Desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de Educación Inicial. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 7(19), 343-357. <https://www.repsi.org/index.php/repsi/article/view/196>

- Imbernón, S., Martínez, A., & Díaz, A. (2021). Psychomotricity and infant education: proposal for evaluation and intervention for children of 3, 4, and 5 years old. In *Physical Education Initiatives for Early Childhood Learners* (pp. 280-305). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/psychomotricity-and-infant-education/273441>
- Larenas Rojas, V. M. (2024). *Psicomotricidad fina y pre escritura en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa pública en el Callao, 2023*. [Tesis de Maestría: Universidad Cesar Vallejos]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejos. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/142374>
- Lázaro, A. L. (2022). *Nuevas experiencias en educación psicomotriz*. Miño y Dávila.
- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000700033&script=sci_arttext
- Lliguisaca, Y. T. C., & Salazar, A. Z. C. (2021). Técnicas grafo-plásticas innovadoras como experiencia de aprendizaje para desarrollar su grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 156-177. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217187>
- Lozano, M. L. S. (2021). Las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del primer año de Educación Básica. *Ciencia y Educación*, 2(2), 6-21. <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/103>
- Manzano, D. P. H., & Rosales, J. C. M. (2023). Una mirada teórica en estrategias para promover la psicomotricidad fina en niños de 3 a 5 años de edad. *Dominio de las Ciencias*, 9(1), 474-494. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3146>
- Maravi Meza, M. M. (2022). *Actividades grafo plásticas como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa N° 31463 San Jorge–distrito de Río Negro, Junín 2021*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica

- los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26238>
- Nino, J. B. N., Avellaneda, C. H. D., & Sarmiento, L. C. S. (2023). Psicomotricidad fina y gruesa en primera infancia antes y durante el COVID-19. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 91-122. <https://editic.net/journals/index.php/ripie/article/view/150>
- Párraga-Mera, M. E., & Linzán-Saltos, M. (2023). Desarrollo de técnicas grafo plásticas para favorecer la motricidad fina en niños de educación inicial II. *MQRInvestigar*, 7(3), 1999–2016. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/552/2219>
- Peláez Armijos, M. I. (2024). *Desarrollo neurofuncional psicomotriz en niños de 0 a 3 años*. [Tesis de Maestría: Universidad del Azuay]. Repositorio de la Universidad del Azuay.
- Ponce-Nonura, I. L., & Meza-Intriago, H. A. (2023). Guía de actividades grafo-plásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de Inicial 2. *MQRInvestigar*, 7(4), 552-570. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/720>
- Rivera Rojas, A. R. (2022). *Actividades gráfico plásticas y coordinación motora fina en estudiantes de tres años de una institución educativa inicial pública, Olmos*. [Tesis de Maestría: Universidad Cesar Vallejos]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejos. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93592>.
- Roselló, L. A. (2021). La danza como medio potenciador de la psicomotricidad en estudiantes de Educación Infantil. *VIREF Revista de Educación Física*, 10(1), 10-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890005>
- Roz Faraco, C., Coromoto Linares Baeza, L., & Martínez-Heredia, N. (2022). Evidencia de la didáctica como resultado de un programa de formación docente en psicomotricidad fina. *Retos*, 45, 124-137. [<https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.88886>].
- Shuare, M. (2020). La teoría histórico-cultural: caracterizaciones. *Psicología cultural*, 23. <https://www.researchgate.net/profile/Juan-Ocampo->

Palacio/publication/354153081_Psicologia_del_trabajo_Actividad_humana_motivacion_laboral_cultura_organizacional/links/6127e1260360302a005f3921/Psicologia-del-trabajo-Actividad-humana-motivacion-laboral-cultura-organizacional.pdf#page=23

Sulca Castillo, C. (2022). *Grafo plástico en la psicomotricidad fina en niños y niñas de la institución educativa pública N° 431-21/MX-U DE Patahuasi, Ayacucho 2019*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20848>

Tacay Centeno, V. M. (2022). *Técnicas grafoplásticas para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N° 906 de la provincia Chanchamayo–Junín, 2021*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29797>.

ULADECH (2023). Guía de formatos para la elaboración de documentos e investigación formativa. Versión 001. Chimbote – Perú.

Villacorta Bardales, I. (2022). *Técnicas grafoplásticas y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años en la IEI 258 Quicacán, Huánuco, 2022*. [Tesis de Maestría: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30509>

Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación (6ta ed.)*. McGraw W-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2024). *Reglamento de Integridad Científica en la Investigación* (Vers. 001).

<https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

TÍTULO: Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general</p> <p>¿En qué medida los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa a los niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>OE2: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora la estructura espacio-temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>OE3: Demostrar en qué medida los juegos populares mejora la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos populares mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>H0: Los juegos populares mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H1: Los juegos populares mejoran significativamente el esquema corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>H1: Los juegos populares mejoran significativamente la estructura espacio - temporal en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p> <p>H1: Los juegos populares mejoran significativamente la coordinación y equilibrio en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, 2024.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos populares</p> <p>Dimensiones</p> <p>D1: Juegos típicos</p> <p>D2: Juegos populares con las partes del cuerpo</p> <p>D3: Juegos populares colectivo</p> <p>Variable 2</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <p>D1: Esquema corporal</p> <p>D2: Estructuración espacio - temporal</p> <p>D3: Coordinación y equilibrio</p>	<p>Tipo: Cuantitativo y básica</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Preexperimental de la forma:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pre Post</p> <p>↓ ↓</p> <p>GE X 0</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE: Grupo Experimental que recibirá el estímulo.</p> <p>01: medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.</p> <p>X: estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (juegos populares).</p> <p>02: medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica</p> <p>Población y muestra</p> <p>Población: 80 niños</p> <p>Muestra: por conveniencia de 30 niños</p>



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

N°	ÍTEMS	No	A veces	Si
	Dimensión: Esquema corporal			
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza			
2	Se relaciona con el medio según sus posibilidades			
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa			
4	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.			
	Dimensión: Estructuración espacio – temporal			
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.			
8	Sigue secuencias de Movimientos representados por un ritmo.			
	Dimensión: Coordinación y equilibrio			
9	Tiene precisión, eficacia y armonía al bailar			
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina la línea recta			

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica del instrumento para la motricidad gruesa

Nombre original del instrumento	Guía de observación para medir la variable motricidad gruesa
Autor	Apcho(2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de motricidad gruesa
Usuarios	Instrumento de observación a los niños del nivel inicial.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual de manera presencial
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de 0.951

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

Motricidad gruesa

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.951	12

Base de datos

Pre test y Post test

1	RESULTADOS PRE TES	RESULTADOS POST TES	RESULTADOS PRE TES	RESULTADOS POST TEST
2	12	24	2.48490665	3.17805383
3	12	24	2.48490665	3.17805383
4	12	24	2.48490665	3.17805383
5	12	24	2.48490665	3.17805383
6	14	24	2.63905733	3.17805383
7	13	24	2.564949357	3.17805383
8	14	24	2.63905733	3.17805383
9	12	24	2.48490665	3.17805383
10	13	24	2.564949357	3.17805383
11	13	24	2.564949357	3.17805383
12	15	24	2.708050201	3.17805383
13	16	24	2.772588722	3.17805383
14	13	24	2.564949357	3.17805383
15	12	24	2.48490665	3.17805383
16	24	24	3.17805383	3.17805383
17	12	24	2.48490665	3.17805383
18	12	24	2.48490665	3.17805383
19	24	24	3.17805383	3.17805383
20	23	24	3.135494216	3.17805383
21	24	24	3.17805383	3.17805383
22	24	24	3.17805383	3.17805383
23	12	24	2.48490665	3.17805383
24	14	24	2.63905733	3.17805383
25	15	24	2.708050201	3.17805383
26	14	24	2.63905733	3.17805383
27	13	24	2.564949357	3.17805383

Validez de los instrumentos

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Nathaly Chauca Morales

Nº DNI / CE: 43533063 **Edad:** 42

Teléfono / celular: 928546410 **Email:** chau.282@gmail.com

Título profesional: Psicología Educativa

Grado académico: Mestría **Doctorado:**

Especialidad: Docente en educación inicial

Institución que labora: J E PERÚ SCHOOL

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Guamán Poma de Ayala" - Ayacucho, 2024.

Autora: Edith Apeho Montes

Programa Académico: Educación Inicial


Firma


Huella digital

Título: Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Guamán Poma de Ayala" - Ayacucho, 2024. Fecha de validación

	VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendadas
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Esquema corporal								
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza	✓		✓		✓		
2	Se relaciona con el medio según sus posibilidades	✓		✓		✓		
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa	✓		✓		✓		
4	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Estructuración espacio - temporal								
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	✓		✓		✓		
8	Sigue secuencias de Movimientos representados por un ritmo.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Coordinación y equilibrio								
9	Tiene precisión, eficacia y armonía al bailar	✓		✓		✓		
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina la línea recta	✓		✓		✓		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombre y apellidos del experto: *Nathaly Chacco Morales* DNI: *43533063*

Nathaly
Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR MOTRICIDAD GRUESA**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Nathaly Chauca Morales
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestra - Psicología Educativa
 1.3. Cargo en la institución que labora : Docente
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Guía de observación
 1.5. Autora del instrumento : Edith Apcho Montes

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado el avance de la ciencia y tecnología.					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					/

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 100$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: Amcaesha
 Ciudad Chumbé de 05 de noviembre del 20 24.


 Nombres y apellidos/firma del experto

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
VALIDACIÓN PARA MEDIR MOTRICIDAD GRUESA

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Richard J. Cruz Gonzales

Nº DNI/CE:

42925333

Edad:

44

Teléfono / celular:

931284426

Email:

r.c.202@gmail.com

Título profesional:

Lengua y Literatura

Grado académico:

Mestría

Doctorado:

Especialidad:

Docencia e investigación

Institución que labora:

Universidad Cesar Vallejo

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

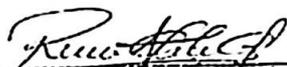
Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Guamán Poma de Ayala" – Ayacucho, 2024.

Autora:

Edith Apcho Montes

Programa Académico:

Educación Inicial


Mestría Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
C.P.F. Nº 0512925313



Huella digital

Ficha de validación

Título: Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Guamín Poma de Ayala" – Ayacucho, 2024.

	VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Esquema corporal							
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza	/		/		/		
2	Se relaciona con el medio según sus posibilidades	/		/		/		
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa	/		/		/		
4	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	/		/		/		
	Dimensión 2: Estructuración espacio – temporal							
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	/		/		/		
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	/		/		/		
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	/		/		/		
8	Sigue secuencias de Movimientos representados por un ritmo.	/		/		/		
	Dimensión 3: Coordinación y equilibrio							
9	Tiene precisión, eficacia y armonía al bailar	/		/		/		
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina la línea recta	/		/		/		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto: Richard J. Cruz Gonzales DNI. _____



Richard J. Cruz Gonzales
Richard J. Cruz Gonzales
 Experto en Educación Física e Instrucción
 C.P.R. N° 0547791615

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR MOTRICIDAD GRUESA**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Richard J. Cruz Gonzales
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Magister - Docencia e Investigación
 1.3. Cargo en la Institución que labora : Docente
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Guía de Observación
 1.5. Autora del Instrumento : Edith Apelo Montes

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy Buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					/

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 100$$

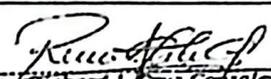
III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado ⊗	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: ANCASH

Ciudad Chimbote 05 de noviembre del 20 24


Mag. Richard J. Cruz Gonzales
 Magister en Educación e Investigación
 CPPV N° 05-77916333

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

DANY JHOMAR ARQUERO OCHOA

Nº DNI/CE:

41469461

Edad:

44

Teléfono / celular:

931116811

Email:

lic.danyar@gmail.com

Título profesional:

DOCENTE DE EDUCACIÓN SECUNDARIA - HISTORIA Y GEOGRAFIA

Grado académico:

Mestría

Doctorado:

Especialidad:

PSICOLOGIA EDUCATIVA

Institución que labora:

I.E.P SANTA TERESITA - CHIMBOTE

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:

Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Guamán Poma de Ayala" - Ayacucho, 2024.

Autora:

Edith Apcho Montes

Programa Académico:

Educación Inicial

Edith Apcho Montes



Huella digital

Ficha de validación
Título: Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa de Aplicación "Cuarrón Posma de Aysla" - Ayacucho, 2024.

	VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Esfera corporal								
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza	/		/		/		
2	Se relaciona con el medio según sus posibilidades	/		/		/		
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa	/		/		/		
4	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	/		/		/		
Dimensión 2: Estructuración espacio - temporal								
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	/		/		/		
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	/		/		/		
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	/		/		/		
8	Sigue secuencias de Movimientos representados por un ritmo.	/		/		/		
Dimensión 3: Coordinación y equilibrio								
9	Tiene precisión, eficacia y armonía al bailar	/		/		/		
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina la línea recta	/		/		/		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto:
DANY THOMAS ALQUERO OCHOA

DNI.

Alvarez



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR MOTRICIDAD GRUESA**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : DANY JHOMAR ARQUERO OCHON
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : MAGISTER - PSICOLOGIA EDUCATIVA
 1.3. Cargo en la institución que labora : DOCENTE
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : GUÍA DE OBSERVACIÓN
 1.5. Autora del instrumento : EDITH APCHO MONTES

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					/
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					/
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					/
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					/
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					/
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					/
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					/
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					/

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{100}{50} = 2.00$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento:

ANCASH

Ciudad CHIMBOTE de 05 de NOVIEMBRE del 20 21

Handwritten Signature
Nombres y apellidos/firma del experto

Anexo 05. Consentimiento informado

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

Título del estudio: _____

Investigador (a): _____

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

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

Procedimientos:

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

- 1.
- 2.
- 3.

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y apellidos
Participante

Fecha y hora

Nombres y apellidos
Investigador

Fecha y hora

Anexo 06. Documento de aprobación de institución educativa para la recolección de información



*Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra
Independencia y de la conmemoración de las heroicas
batallas de Junín y Ayacucho*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

El Director(a) de la Institución Educativa de Aplicación "Guamán Poma De Ayala"

HACE CONSTAR:

Que el director Jhony Norabuena Lozano de la Institución de Aplicación "Guamán Poma De Ayala" la, Br. Edith Apcho Montes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la carrera de educación inicial, aplico su instrumento y su propuesta de mejora mediante sesiones de aprendizaje de la tesis titulado: JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA" – AYACUCHO, 2024. La cual inicio el día 1 de octubre y culmino el 2 de noviembre en el horario de 9:00 am a 12:00 am demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación del instrumento y a propuesta mediante sesiones de aprendizaje de su tesis en forma satisfactoria.

Sin otro en particular se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Ayacucho, 02 de noviembre del 2024



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.Nivel	:	Educación Inicial
1.2.Aula	:	5 años
1.3. Tesista	:	Edith Apcho Montes

II.TÍTULO DE LA SESIÓN:

“Trabajando la estatua”

III.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos.	• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	-Lista de cotejo

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. -Consulta bibliografía referente al CNEB.	-Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y nos ponemos como estatua. Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Quién realizado?	10'

	<p>¿Por qué nos hemos puesto como estatua?</p> <p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar como estatua</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza la siguiente adivinanza para fortalecer las manos:</p> <p style="text-align: center;">“Las manos” Cinco hijitos Tienen cada una Y dan palmazos como ninguna</p> <p>-Luego se hace la entrega de 3 plastilinas (amarillo, rojo y azul), tapitas, botones y les pide a los niños que amasen la plastilina libremente haciendo uso de su imaginación de acuerdo al juego de la estatua.</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de silueta de un pastel, y se les indica que se realizará el modelado sobre la silueta, utilizan varios colores y objetos que sirven para armar y decorar, luego hacemos la presentación de nuestro trabajo y nos ponemos como estatuas.</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH Apicho Morales
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Educación Inicial
 1.2. Aula : 5 años
 1.3. Tesista : Edith Apcho Montes

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Trabajando la rayuela"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos.	• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	-Lista de cotejo

II. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. - Consulta bibliografía referente al CNEB.	-Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y realizamos juegos con la rayuela Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Quién realizó?	10'

	<p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar con la rayuela</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza actividades con la rayuela y los niños manifiestan sus opiniones.</p> <p>-Luego se hace la entrega de una rayuela y los niños y niñas de manera secuenciada juegan de acuerdo a las indicaciones de la maestra.</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de trabajo para que puedan realizar algunas actividades en relación a la rayuela.</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH ALFARO MORALES
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel	:	Educación Inicial
1.2. Aula	:	5 años
1.3. Tesista	:	Edith Apcho Montes

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Trabajando el rey manda"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS <ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). 	-Lista de cotejo

II. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. - Consulta bibliografía referente al CNEB.	-Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y realizamos el juego del rey manda Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción?	10'

	<p>¿Qué cosas nos pidió el rey manda?</p> <p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar el rey manda.</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza la siguiente adivinanza para fortalecer las manos:</p> <p style="text-align: center;">“Las manos” Cinco hijitos Tienen cada una Y dan palmazos como ninguna</p> <p>-Luego se hace la entrega de 3 plastilinas (amarillo, rojo y azul), tapitas, botones y les pide a los niños que amasen la plastilina libremente haciendo uso de su imaginación de acuerdo al juego del rey manda</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de silueta de un pastel, y se les indica que se realizará el modelado sobre la silueta, utilizan varios colores y objetos que sirven para armar y decorar, luego hacemos la presentación de nuestro trabajo y nos ponemos a jugar el rey manda.</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH Apacho Morales
DOCENTE

SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.Nivel : Educación Inicial
 1.2.Aula : 5 años
 1.3. Tesista : Edith Apcho Montes

II.TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Trabajando el espejo"

III.PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos.	• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	-Lista de cotejo

II. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. -Consulta bibliografía referente al CNEB.	-Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y realizamos el juego del espejo Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Quién realizado el juego?	10'

	<p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar el espejo</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza la siguiente adivinanza para fortalecer las manos:</p> <p style="text-align: center;">“Las manos” Cinco hijitos Tienen cada una Y dan palmazos como ninguna</p> <p>-Luego se hace la entrega de 3 plastilinas (amarillo, rojo y azul), tapitas, botones y les pide a los niños que amasen la plastilina libremente haciendo uso de su imaginación de acuerdo al espejo</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de silueta de un pastel, y se les indica que se realizará el modelado sobre la silueta, utilizan varios colores y objetos que sirven para armar y decorar, luego hacemos la presentación de nuestro trabajo y nos ponemos a jugar el espejo</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH ALBA MORALES
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Educación Inicial
 1.2. Aula : 5 años
 1.3. Tesista : Edith Apcho Montes

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Trabajando la estatua"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos.	• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	-Lista de cotejo

II. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. - Consulta bibliografía referente al CNEB.	- Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y nos ponemos como estatua. Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Quién realizado?	10'

	<p>¿Por qué nos hemos puesto como estatua?</p> <p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar como estatua</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza la siguiente adivinanza para fortalecer las manos:</p> <p style="text-align: center;">“Las manos” Cinco hijitos Tienen cada una Y dan palmazos como ninguna</p> <p>-Luego se hace la entrega de 3 plastilinas (amarillo, rojo y azul), tapitas, botones y les pide a los niños que amasen la plastilina libremente haciendo uso de su imaginación de acuerdo al juego de la estatua.</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de silueta de un pastel, y se les indica que se realizará el modelado sobre la silueta, utilizan varios colores y objetos que sirven para armar y decorar, luego hacemos la presentación de nuestro trabajo y nos ponemos como estatuas.</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH Apérez Montes
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Educación Inicial
 1.2. Aula : 5 años
 1.3. Tesista : Edith Apcho Montes

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Trabajando la rayuela"

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos.	• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	-Lista de cotejo

II. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué materiales y recursos se utilizan en esta sesión?
- Planificación de las actividades. - Consulta bibliografía referente al CNEB.	-Pizarra, plumones, papelotes, material impreso.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
INICIO	-Saludamos a los niños y niñas, luego nos colocamos en asamblea y cantamos la canción y realizamos juegos con la rayuela Responden a preguntas: ¿De qué trata la canción?	10'

	<p>¿Quién realizado?</p> <p>-Se menciona el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar con la rayuela</p> <p>-Eligen democráticamente las normas de convivencia a poner en practica durante la sesión de aprendizaje.</p>	
PROCESO	<p>- La maestra realiza actividades con la rayuela y los niños manifiestan sus opiniones.</p> <p>-Luego se hace la entrega de una rayuela y los niños y niñas de manera secuenciada juegan de acuerdo a las indicaciones de la maestra.</p> <p>-Luego se les hace la entrega de una hoja de trabajo para que puedan realizar algunas actividades en relación a la rayuela.</p>	60'
CIERRE	<p>- Responden las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Cómo aprendiste?</p> <p>¿Para qué te sirve lo que aprendiste?</p>	10'



[Handwritten signature]
DIRECTOR

[Handwritten signature]
EDITH Apicho Morales
DOCENTE

