



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA

MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

DEL DISTRITO DE CASMA DEL AÑO 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

LÓPEZ GAMARRA, SHELLY ANILÚ

ORCID: 0000-0002-4969-2082

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

López Gamarra, Shelly Anilú

ORCID: 0000-0002-4969-2082

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Jiménez López, Lita Ysabel
MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina
ASESORA

4. DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi querido hijo, por estar siempre a mi lado dándome su amor y cariño, por comprenderme en los momentos que no le pude brindar mi atención, a mi esposo porque siempre está apoyándome, dándome ánimos para seguir adelante en mis estudios.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar dar gracias a Dios por la vida y mantener a mi familia con buena salud en estos tiempos de pandemia, agradecer a cada uno de los docentes de investigación de esta casa de estudios, por el apoyo y asesoramiento que se me estuvo brindando.

5. RESUMEN

El presente trabajo de investigación nace por la necesidad de mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años, aplicando juegos tradicionales, con el objetivo de determinar de qué manera influye en la mejora de la motricidad gruesa, teniendo como alcance a niños del distrito de Casma. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental, considerando una población muestral de 10 niños de educación inicial, la técnica e instrumento de recolección que se utilizó fue la observación y la lista de cotejo, para el análisis de los datos se utilizó Excel 2010 y estadístico SPSS versión 22. Al identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños mediante un pre test, los resultados obtenidos fue que el mayor número de niños está en nivel de inicio, por ello se aplicó diez actividades de aprendizaje, enfocados a juegos tradicionales para mejorar sus movimientos motrices, posteriormente se evaluó a través del post test; donde se obtuvo como resultado mejoras significativas en el desenvolvimiento motriz grueso. En conclusión, podemos mencionar que los juegos tradicionales mejoran los movimientos de la motricidad gruesa en niños de 4 años, partiendo de la forma como se identificó el problema, buscando y seleccionando los juegos que se aplicaron y al final evaluando el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Desarrollo, habilidad, juegos, motricidad

ABSTRACT

This research work arises from the need to improve gross motor skills in 4-year-old children, applying traditional games, with the aim of determining how it influences the improvement of gross motor skills, reaching children from the district of Casma. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, considering a sample population of 10 pre-school children, the collection technique and instrument used was observation and the checklist, for data analysis. Excel 2010 and SPSS version 22 statistics were used. When identifying the level of development of gross motor skills in children through a pre-test, the results obtained were that the largest number of children is at the starting level, therefore, ten activities were applied learning, focused on traditional games to improve their motor movements, later it was evaluated through the post test; where significant improvements in gross motor development were obtained as a result. In conclusion, we can mention that traditional games improve gross motor movements in 4-year-old children, starting from the way the problem was identified, searching and selecting the games that were applied and finally evaluating the development of gross motor skills.

Keywords: Development, skill, games, motor skills

6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
4. DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
5. RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
6. CONTENIDO	viii
7. ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.1 Bases teóricas relacionadas con el estudio	7
2.1.1. Antecedentes	7
2.1.2. Revisión de la literatura.....	15
2.1.2.1 Juego	15
2.1.2.1.1. El papel del juego en el jardín de infantes.....	18
2.1.2.1.2. Función del Juego.....	18
2.1.2.1.3. Juegos tradicionales.....	19
2.1.2.1.4. Principios que fundamentan los juegos tradicionales.....	20
2.1.2.1.5. Importancia de los juegos tradicionales.....	21
2.1.2.1.6. Funciones que cumplen los juegos tradicionales.....	22

2.1.2.1.7. Clasificación de los juegos tradicionales.....	22
2.1.2.1.8. Tipos de juegos tradicionales	24
2.1.2.1.9. Dimensiones de los juegos tradicionales	25
2.1.2.2. Motricidad Gruesa	28
2.1.2.2.1. Principales movimientos para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	29
2.1.2.2.2. Fases de la motricidad gruesa	30
2.1.2.2.3. Dimensiones para el desarrollo de la motricidad gruesa	32
2.1.2.2.4. Dominios de la motricidad gruesa	36
2.1.2.2.5. Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa.....	39
2.1.2.2.6. Teorías que se basa la motricidad gruesa	40
III. HIPÓTESIS	43
3.1. Hipótesis	43
IV. METODOLOGÍA	44
4.1 Diseño de la investigación:.....	44
4.1.1. Tipo de estudio	44
4.1.2. Nivel de investigación	44
4.1.3. Diseño de investigación	45
4.2. Población y muestra:	45
4.2.1. Población:.....	45
4.2.2. Muestra:.....	46

4.3 Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores:	48
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	49
4.5 Plan de análisis	51
4.6. Matriz de consistencia:	52
4.7. Principios éticos:.....	53
V. RESULTADOS	54
5.1 Resultados.....	54
5.2 Análisis de resultados	61
VI. CONCLUSIONES	67
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS	86

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Figura 1.** Gráfico de barras de la distribución del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa (pre test).....55
- Figura 2.** Gráfico de barras de la distribución obtenida de las actividades de aprendizaje.....57
- Figura 3.** Gráfico de barras de la distribución evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa (post test).....58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población muestral de estudiantes de 4 años de educación inicial...47
Tabla 2. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños, pre test.....54
Tabla 3. Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje.....56
Tabla 4. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, post test....58
Tabla 5. Prueba de rango de Wilcoxon.....60

I. INTRODUCCIÓN

Los niños de 4 años presentan dificultades en su equilibrio y coordinación entre los miembros inferiores y superiores, siendo de mucho riesgo no tratarlos a tiempo, por ello se consideró en la investigación el tema plenamente enfocado en mejorar la motricidad gruesa apoyándonos de diferentes juegos tradicionales para su mejoramiento, motivo por el cual se trabajó de manera especial la motricidad gruesa, haciéndolo de manera divertida, por ello se recordó la década de los 90, en la que el infante demostraba y desarrollaba sus habilidades a través del juego, ya que en estos se realizaban movimientos de forma espontánea, siendo un reto de querer cumplir, mejorando la parte motriz gruesa de aquellos niños de dicha época, por ello se escogió algunos juegos tradicionales que puedan mejorar el problema encontrado en la motricidad gruesa en los niño de 4 años.

La motricidad es un tema tratado por muchos docentes, ya que determina los diferentes movimientos de los niños en el avance de su crecimiento, siendo la motricidad gruesa un tema muy delicado a tratar, se ha trabajado en diferentes países a través de diferentes estrategias, siendo una de ellas los juegos tradicionales brindándoles resultados favorables.

Los docentes a nivel nacional desarrollan de igual manera diferentes estrategias para ayudar a mejorar la motricidad gruesa en los niños, en especial en el nivel inicial, a niños de 3 a 5 años, seleccionando y utilizando a los

juegos tradicionales, haciendo que los niños aprendan a través de juegos y de una manera divertida, la misma estrategia se desarrolla en los diferentes centros educativos de nuestra localidad, buscando la adecuación correcta de cada juego a tratar y lo que se desea mejorar en los niños. Como menciona Araujo (2018) en el Perú, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos, amigos del barrio o del pueblo, viven en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; de gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo.

En la actualidad la sociedad Peruana y la de todo el planeta atraviesa un problema de salud generado por la covid-19, haciendo que la forma de enseñanza sea diferente, innovando una educación presencial a una a distancia, por ello se utilizó diferentes medios tecnológicos para poder brindar las sesiones de aprendizaje a los niños en tiempo de pandemia. La educación siendo el pilar de toda sociedad no puede dejar de brindarse, pero tampoco se puede arriesgar la salud de los estudiantes al asistir a las aulas de clases, por ello el ministerio de Educación opto por una educación a distancia, utilizando diferentes medios o aplicaciones, según Minedu (2020), dispuso a todas las instituciones que deseen brindar el servicio de forma virtual o de forma remota, teniendo que reestructurar el tiempo de la educación que brinda dicha institución. Estableciendo toda orientación del organismo responsable MINEDU, siendo capaz de aceptar propuestas pedagógicas buscando la calidad.

Para poder aplicar las sesiones, se realizó videos en la que se explicaba a los padres de familia como se realizaría la actividad, por medio de la aplicación whatsapp, de esta manera no se arriesgaba la salud del niño; por ello el Ministerio de Educación dispuso que las instituciones optaran por prestar el servicio educativo de manera no presencial o remota. Se realizó las diez actividades a través de la aplicación (whatsapp) con el interés de mejorar la motricidad gruesa de los niños, donde ellos pudieron perfeccionar su estabilidad, locomoción y manipulación.

En este contexto surge el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020?

Para dar respuesta a la interrogante, se plantea el siguiente objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

Así mismo se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años mediante un pre test, Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años, Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años.

Los niños de la actualidad están más interesados en la tecnología y no en el desarrollo de sus habilidades físicas, de esta manera el trabajo de

investigación se justifica en cambiar el estilo de vida enfocados a desarrollar sus habilidades a través de los juegos tradicionales realizados por los niños, mejorando significativamente el movimiento del cuerpo del infante logrando una buena motricidad gruesa, permitiendo al niño desarrollarse en su vida adulta y en sociedad, por tanto, el estudio se fundamenta:

En lo teórico, se conseguirán temas, en la que favorezcan en las experiencias y vivencias del infante en sus primeros años de vida escolar, determinando si tendrá deseos de aprender en el siguiente nivel. Por lo tanto los niños aprenden mejor cuando sus necesidades físicas se satisfacen y ellos se sienten seguros psicológicamente, En lo práctico, los juegos tradicionales, sirve de orientación para las docentes de aula, considerando que el juego proporciona la oportunidad de exploración, experimentación y manipulación que son esenciales para poder construir sus conocimientos, En lo metodológico, la preparación de este informe de investigación y el estudio desarrollado cuenta con instrumentos válidos y confiables, como producto de un proceso de validación, las mismas que pueden ser tomadas en cuenta por otros investigadores interesados de mejorar el aprendizaje de los infantes.

Teniendo la clara oportunidad de ser partícipe de un mejoramiento social en el futuro, al desarrollar a los niños del hoy, a poyándolos en su mejoramiento motriz, siendo causa futura para una sociedad estable y con valores, siendo esta ultima la motivación necesaria para la investigación planteada, buscando en ella el cambio social del futuro, trabajando el hoy.

Dando como respuesta a la hipótesis del trabajo realizado, mencionamos que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, por lo tanto la hipótesis de investigación resulta positiva o favorable a lo investigado.

La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo de diseño pre experimental, con una población y muestra de 10 niños, siendo la observación la técnica aplicada y el instrumento la lista de cotejo, en el procesamiento de la parte estadística se utilizó el Excel 2010 y el estadístico SPSS 22, lo primero que se hizo fue evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, mediante un pre test, demostrando un bajo nivel de desarrollo, se hizo mediante la aplicación de diez actividades de aprendizaje en la cual se seleccionó juegos tradicionales,

Los resultados obtenidos al identificar el nivel de desarrollo en los niños mediante el pre test en la tabla 2 y figura 1, fue que el mayor porcentaje 80% se encontró en un nivel de inicio (C), el 20% en un nivel de proceso (B), no se ubicaron niños en los niveles de logro esperado y logro destacado, en la aplicación de las actividades de aprendizaje con los juegos tradicionales se obtuvo como resultado en la tabla 3 y figura 2, en la primera actividad con un mayor porcentaje de 60% se encontraron en un nivel de inicio (C), el 40% en nivel de proceso (B), tal es así que en la sexta actividad se encontró un mejoramiento con un porcentaje del 60% en un nivel de proceso (B), el 40% en nivel de logro esperado (A), donde se culminó con la décima actividad

donde se encontró con un porcentaje de 60% se encontraron en el nivel de logro esperado (A), el 40% en nivel de proceso (B). Por último se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test, se tuvo un mejor resultado en la tabla 4 y figura 3, el 50% se encontró en un nivel de logro destacado (AD), el 40% en nivel de logro esperado (A) y el 10% en nivel de proceso (B).

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Bases teóricas relacionadas con el estudio

2.1.1. Antecedentes

2.2.1.1. Internacional

Abril (2019), en su tesis titulada “La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí”, su objetivo general ofrecer sugerencias para la organización/planificación de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa desde sus contenidos, capacidades y habilidades en articulación con los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí. Con una metodología cualitativa, muestra no probabilística, el instrumento y técnica de recolección de datos fue la encuesta y la observación, en conclusión el estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa y su relación con el empleo de los juegos tradicionales en beneficio de los infantes de 3 a 4 años, en el contexto internacional y nacional permitió reconocer la importancia del tema en pos de la realidad educativa ecuatoriana.

Alencastro (2016), en su tesis titulada “ Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Enrique Vacas Galindo del Cantón Cotacachi, Provincia

de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016”, su objetivo general fue determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niño y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Enrique Vacas Galindo, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016, su metodología de nivel descriptiva, el instrumento de recolección de datos la técnica: encuesta y observación, instrumento el cuestionario y ficha de observación. La población y muestra de 70 niños, en conclusión El desarrollo motor grueso de los niños y niñas presenta serios problemas de locomoción, desplazamientos, ubicación espacial y lateralidad, por lo que su nivel de desarrollo es bajo y se debe a la inadecuada estimulación por parte de las docentes, pues aplican estrategias y técnicas desactualizadas para el desarrollo motor grueso.

López (2018), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, en relación a su objetivo general determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, su metodología es de nivel descriptivo con una población y muestra de 20 niños (9 niños y 11 niñas), el instrumento de recolección de datos como técnica (entrevista, observación) e instrumento (cuestionario, escala de Nellson Ortiz). Los resultados obtenidos mediante el uso de la correlación de Pearson se aprecia que existe una correlación positiva entre ambas variables (-0,978), es decir que mientras mayor es la aplicación de juegos tradicionales mayor es el desarrollo de la motricidad gruesa, los datos antes mencionados son

estadísticamente significativos ya que el valor de la significación fue superior a (+9,83), en conclusión, mientras más presencia de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

2.2.1.2. Nacional

Aguilar (2018), en su tesis titulada “Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N°419/MX-P Ninabamba del Distrito San Miguel la Mar Región Ayacucho en el año académico 2018.” En su objetivo general planteo evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°419/Mx-P Ninabamba, distrito de San Miguel, La Mar, Región, Ayacucho en el año académico 2018, su metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una población y muestra de 18 estudiantes (8 de tres años y 10 de cinco años) y 3 docentes. Como instrumento de recolección de datos utilizo: la técnica y la lista de cotejo, los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico muestra que el 95% de los estudiantes, logran la estimulación de resistencia para el desarrollo de la motricidad gruesa y el 5% no lo logra, en conclusión una vez implementada las actividades lúdicas, se alcanzando el 100% de estudiantes logra desarrollar la coordinación y el equilibrio.

Araujo (2018), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María - Huacho”. En su objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María –Huacho, su metodología de tipo descriptivo, con una población y muestra de 120 niños. Como instrumento de recolección de datos utilizo la aplicación de encuestas para el docente, el fichaje para el estudio y el desarrollo y evaluación de las actividades los resultados obtenidos Según la tabla 6 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se infiere que existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. En conclusión existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, debido a que el valor p del Chi cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000 < 0.05$).

Jiménez & Lavado (2016), en su tesis titulada “Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015”. En su objetivo general determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora en desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, su metodología de tipo cuasi-experimental, nivel descriptivo, diseño cuasi-

experimental, con una población y muestra de 137 niños (conformada por dos aulas: el aula “A” grupo control y el aula “B” nominada grupo Experimental). Como instrumento de recolección de datos utilizo la técnica de la observación y como instrumento la escala valorativa, los resultados obtenidos en el pre test mostro que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno, en conclusión al analizar estadísticamente los resultados del pre test y post test del grupo experimental según las dimensiones, se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

Velasco (2015), en su trabajo de investigación titulada “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2014, su objetivo general fue determinar los efectos de la aplicación de un programa de juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.N° 885 Tapal Medio del Distrito y Provincia de Ayabaca-Piura, 2014, su metodología de tipo y nivel cuasi experimental, con un diseño transversal cuasi experimental, su población y muestra consiste 22 niños y niñas de 4

años. En los resultados de su pre test el 77,27 % con calificaciones correspondientes a la escala de inicio con una media de 17.3%, en el post test el número de niños con calificaciones pertenecientes a la escala de inicio es de solo 1,14% y los niños y niñas con calificaciones a las escala de proceso aumentado el 56,82% y un 42,04% pertenece a la escala de logro destacado, con una media de 28,9%. En conclusión El nivel de habilidades motricidad gruesas después de la aplicación del programa de juegos tradicionales es sobresaliente (tabla 2) 28,9. Se percibe un logro destacado mejora en cuanto a la motricidad gruesa de los niños y niñas.

2.2.1.3. Regional

Bedon (2019), en su trabajo de investigación titulada “Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019”, su objetivo general fue determinar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, su metodología es tipo cuantitativa, no experimental con un nivel descriptivo, en su población y muestra consiste en 38 niños y 39 niñas de 5 años. En los resultados de la tabla 7 y figura 2 en relación a la motricidad gruesa, se observó que el 40% de niños se situó en un nivel de retraso, el 47% en nivel de riesgo, N° 10 y figura 5, relacionados a la motricidad gruesa, se obtuvieron el 39% de 51 niños y un 41% de niñas, se situaron en el nivel de retraso mientras que el 48% niños y 46% niñas se ubicaron en el nivel de riesgo solo el 13% de niños y niñas se

situaron en el nivel normal. En conclusión esto indica que los niños y niñas presentan dificultades en el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

Huamán (2018), en su tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari - 2017”, cuyo objetivo general fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos , Huari – 2017, su metodología tiene como diseño pre experimental, con una población de 2 secciones conformado por 49 estudiantes entre hombre y mujeres, su muestra de 24 niños y niñas de 5 años, para el instrumento de recolección de datos utilizo la técnica, escala de estimación y la validación. El resultado obtenido referente al desarrollo psicomotriz en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados: En la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado. En conclusión queda determinado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

2.2.1.4. Local

Atoche (2016), en su tesis titulada “Taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina del Distrito de Chimbote, año 2016”, donde plantea su objetivo general describir si la aplicación del taller de psicomotricidad desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, año 2016, su metodología es de tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental, con una población y muestra de 15 niños, donde utilizo como instrumento de recolección de datos la técnica y la evaluación. En los resultados al evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test se observa que el 60% de los niños y niñas tienen un calificativo “C”, mientras que el 40% ha obtenido un nivel “B” donde demuestra que los estudiantes están en proceso para lograr un aprendizaje previsto, para el taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa tuvo que aplicar diez sesiones, por último la aplicación de un post test, donde se observa que el 87% de los niños y niñas se ubican en un nivel “A”, mientras que el 13% obtuvieron un nivel de logro “B”, en conclusión los resultados obtenidos en el post test evidencian que la mayoría de los niños y niñas tienen un buen logro en el desarrollo motor grueso.

Maza (2016), en su tesis titulada “Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1563 Cristo Rey Amigo de los

niños – Nuevo Chimbote, 2016”, su objetivo general es demostrar el grado de significancia de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 1563 Cristo Rey Amigo de los Niños – Nuevo Chimbote, 2016, la metodología tiene un diseño cuasi experimental, con una población de 40 niños, teniendo como muestra 20 niños de 5 años, el instrumento de recolección de datos, la técnica de la observación y como instrumento la escala valorativa, como resultados y conclusión tras la aplicación del programa de juegos tradicionales se pudo apreciar que el Grupo Experimental alcanzó un alto porcentaje de 90% en el nivel de Alta I.E; mientras que el Grupo de Control, quienes no recibieron algún tipo de estímulo; se ha incrementado porcentaje de 60% en el nivel Moderada Inteligencia Emocional; respectivamente.

2.1.2. Revisión de la literatura

2.1.2.1 Juego

García (2005), el juego es una actividad sencilla y sin interés, el cual pide se respete reglas o algunas dificultades para poder ganar, manteniendo su cometido fundamental que el infante obtenga la satisfacción de poder haber ganado, que al incrementar su carácter lo ponga ante sus ojos y ante los demás. Es también una destreza natural del infante que le proporcionara placer y satisfacción. (p.15)

García (2005), el comienzo del juego es la educación, vale decir conseguir desenvolverse en un aprendizaje en la que realizaran juegos que desarrollen habilidades que posteriormente les serán útiles para su desarrollo y supervivencia en la vida adulta. (p.16)

Pérez (2015) define que el infante capta mediante la acción, a medida que se va desarrollando, requiere de independencia para explorar y jugar. El juego es una actividad esencial para el crecimiento y desarrollo, la cual ayuda en el incremento de habilidades mentales, sociales y físicas; de esta forma el infante expresa sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de una manera natural. (p.24)

Collado (1971) cita a Vigotsky, quien sostiene que el juego es el espacio de la felicidad inmediata de los deseos, puesto que el niño no espera un resultado útil y que comienza con una situación imaginaria, pero cercana a la realidad, así como la niña hace con la muñeca lo que su mamá con ella.

Según (Vygotsky, 1924) quien es citado por (Pérez, 2015) menciona que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son

fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Es decir que el juego es algo innato en los niños en el cual ellos tienen contacto con el mundo que lo rodea.

Flores (1998) cita a Piaget, quien define que la acción simbólica del juego sirve para complacer las exigencias afectivas de la vida del niño, que consiguen enriquecerse con un intercambio activo con el medio. Con el juego se neutralizan simbólicamente temores, se liquidan conflictos y se corrige la realidad.

Para (Piaget, 1956) quien es citado por (Pérez, 2015) refiere que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Por lo que podemos decir que los juegos de los niños son según la etapa de desarrollo que estén pasando.

2.1.2.1.1. El papel del juego en el jardín de infantes

Harf (2004), a partir de esta expectativa sostenemos que el docente realiza en el jardín de infantes un trabajo que tiene un alto potencial lúdico, en la medida en que puede presentar características tales como desafío, búsqueda, diversión, compromiso, comunicación, estrategias, libertad.

Harf (2004), con el propósito de divertirse se debe suspender el mundo de lo cotidiano e ingresar al mundo lúdico, de la ficción, para ello el docente es responsable de lo que acontece en la clase, el cómo sí, es como si jugara sin abandonar el ser maestro.

2.1.2.1.2. Función del Juego

Oblitas (2018) menciona que el juego es una actividad que produce satisfacción emocional. Que es fuente de placer en distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa. De esta manera con el pasar del tiempo el infante va descubriendo el sentido del yo como base en la identidad del ego. El juego nos permite examinar la realidad del mundo interno y externo. Tal es así que el infante en el momento en que juega controla sus frustraciones e impulso, manifestando alegría, humor y creatividad. (p.14)

2.1.2.1.3. Juegos tradicionales

Maestro (2005) citado por Herrador (2013), sostiene que los juegos tradicionales es un motivo perfecto para formarse y enlazarse, como una evidencia de exposición de habilidades, formando parte de la existencia del individuo, no es factible manifestar en qué condiciones sociales y culturales de la educación le ha tocado vivir al ser humano en afinidad a su medio social.

Cañeque (1991) citado por Rosales (2006) define que niños, adolescentes y adultos juegan imitando y recreando gestos ancestrales, aparentemente perdidos. Es por ello que dichas huellas fueron transmitiendo, construyendo, engrandeciendo la tradición cultural de los diferentes pueblos. Prácticamente los infantes de todo el mundo, continúan jugando los juegos que les legaron.

Concepto definición (2019) manifiesta en su portal web, que los juegos tradicionales permiten al niño saber un poco más acerca de las raíces culturales de su región; colaborando en el cuidado de la cultura de un país, produciendo un medio de enseñanza en donde el infante se enriquece jugando.

Medina (1987) citado por Casavilca & Suarez (2017) define que los juegos tradicionales son fruto del trabajo que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud cambiando la realidad y reproduciéndola, en la que el

individuo corresponde a cada sociedad humana y a las diversas agrupaciones que fueron apareciendo a lo largo de los años, reflejando el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, cualidades que contribuyen a proporcionar lo necesario para su mejor desarrollo dentro de la sociedad.

2.1.2.1.4. Principios que fundamentan los juegos tradicionales

- **Principio de Integralidad**

Osorio & Herrera (2013) Para facilitar el beneficio integral, se necesita que el colegio sea un área de vinculación donde proporcione momentos de desenvolvimiento integral, promoviendo el estímulo por la preparación y se incentive la intervención de la familiar y también de la comunidad, considerando que si bien asegurar la integralidad del desarrollo en todas sus dimensiones difundiendo las fronteras de la escuela, efectivamente esta cumplirá un papel fundamental en el desenvolvimiento integral del infante (MEN, 2010).

- **Principio de Participación**

Osorio & Herrera (2013), debemos de considerar que la participación complace diferentes conceptos, como son: el incremento de este inicio se debe considerar la relación activa, responsable y estable de los infantes, la familia y el conjunto educacional, con el objetivo de garantizar a los infantes su

desarrollo armónico e integral y el ejercicio absoluto de sus derechos (MEN, 1998).

- **Principio de Lúdica**

Este principio es elemental en la interrelación del docente con el estudiante:

Osorio & Herrera (2013), en relación al desarrollo del principio de lúdica se debe de identificar en cuanto el infante es un ser humano lúdico, lo cual conlleva a lo que él verdaderamente esté propenso, en llevar a cabo actividades que le produzcan goce, placer y oportunidad de deleite (MEN, 1998).

2.1.2.1.5. Importancia de los juegos tradicionales

Navarro (2002), el juego es mundial en las culturas que se transforma en un modelo característico, que es el juego tradicional. Debemos de preguntarnos, que es lo que hace de peculiar un juego tradicional, sin duda, es un paradigma que participa amplia y profundamente de la cultura porque no sólo la muestra, sino que también la transmite.

Navarro (2002), el juego tradicional es enraizar la cultura, es decir, es un juego que ha pertenecido y pertenece, a una cultura y que se ha compenetrado con generaciones sucesivas. He aquí el juego tradicional transmite valores que no pueden hallarse en otro tipo de

juegos, como: formación de la vida propia, enculturación, identificación, afirmación de lo ideacional, en relación a la historia de un pueblo. (p. 54)

2.1.2.1.6. Funciones que cumplen los juegos tradicionales

Bantúla & Mora (2002) quien es citado por Herrador (2013), nos menciona que los juegos tradicionales, juega un papel muy importante al estar presente en todas las culturas del mundo logrando mejorar el desarrollo físico, psíquico y mental de los niños en su crecimiento.

Trigueros (2000) quien es citado por Herrador (2013), en su trabajo de investigación refiere que el juego tradicional cumple una labor de conservación y transmisión de valores de una cultura popular.

2.1.2.1.7. Clasificación de los juegos tradicionales

Según Benavent (1996) citado por Ortí (2004), hace referencia que los juegos se clasifican, a la capacidad del objetivo a alcanzar en el interior de una sesión educativa encontrando los siguientes tipos de juegos:

➤ **Juegos sensoriales:** el objetivo principal es desarrollar los sentidos, en especial el auditivo, visual y táctil. Normalmente, se necesita poca actividad ya que únicamente se busca indicar la

atención de algunos de estos sentidos. Ya que acostumbran a utilizar en la parte de vuelta a la calma, en situaciones de necesidad en el aula o zonas interiores. La gallinita ciega, la locomotora humana, quien es quien, el laberinto, etc. son ejemplos de juegos sensoriales (Ortí, 2004, p.61)

➤ **Juegos motores:** el objetivo es el desenvolvimiento y mejoramiento de las distintas facultades motrices básicas como son el salto, el lanzamiento, la carrera, etc. Suelen introducirse en la parte principal de la sesión siendo un objetivo de la misma (Ortí, 2004, p.61)

➤ **Juegos de desarrollo anatómico:** el principal propósito de dicho juego es el crecimiento anatómico y el desenvolvimiento de las capacidades como la fuerza, la resistencia y la velocidad. Que suele utilizarse en la parte principal de una sesión acoplándose con el juego motor (Ortí, 2004, p.61).

➤ **Juegos predeportivos:** el objetivo del mismo es la adquisición y mejoramiento de la destreza motriz precisando las determinadas modalidades deportivas (Ortí, 2004, p.61)

➤ **Juegos de fuerza, motricidad y aire libre:** sirven para encaminar las necesidades de movimiento ayudando a obtener seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal, etc. (Ortí, 2004, p.61)

2.1.2.1.8. Tipos de juegos tradicionales

Para Oliver (2018), define que en el Perú, y en otro país latinoamericano todos estos juegos mayormente proceden de España, de esta manera existe una variedad de entretenimientos para el infante, las que guardan un gran parecido con los juegos españoles, distinguiéndose por el nombre.

- **Las canicas:** se mantiene con el mismo nombre en los dos países. Dicho entretenimiento se realiza en diversos países por su sencillez, se realizan con esferas hechas de diferentes materiales actualmente aún podemos observar a infantes realizando estos juegos de antaño. Lamentablemente en estos tiempos se están dejando de lado estos juegos de antaño (Oliver, 2018)

- **El trompo:** Este esparcimiento se puede clasificar como uno de los juegos de habilidad. Hay personas que lo identifican más bien como 'La peonza' con forma de pera y punta metálica, la cual es envuelta con una cuerda y lanzada vigorosamente sobre el suelo y hacer bailar el trompo, haciéndolo girar en el aire antaño (Oliver, 2018)

- **El juego de ligas:** es tradicional en el género femenino, el cual este juego se realiza, saltando una cuerda amarrada que son sujetadas internamente por dos niños. Estas ligas comienzan colocándose en el tobillo, cambiando la altura y con ello la dificultad colocándolo cada vez más arriba de la misma como

puede ser la rodilla o cintura, el pecho o el cuello, entre otras alturas del cuerpo en este caso al llegar al centro del cuerpo ya no saltan únicamente tienen que elevar unas de sus piernas y al llegar se apoyan con saltos y los brazos y manos arriba antaño (Oliver, 2018)

- **Juego, el hilo:** tiene como enorme aceptación distintos lugares de nuestro planeta, solamente se tiene que crear figuras con ayuda de un hilo, el cual se apoyaran con los dedos de las dos manos. A pesar que puede jugarse con una sola persona se acostumbra realizar el juego con dos niños de ese modo llegara hacer divertido, de esta manera conseguir formas diferentes (Oliver, 2018)

2.1.2.1.9. Dimensiones de los juegos tradicionales

Ludueña (s.f.), considera a infantes con sus propias experiencias conociendo algunos juegos, se considera muy importante la realización de los juegos de antaño con el de ampliar y enriquecer con nuevas experiencias y nuevos juegos. De la misma manera es importante lo que las familias pueden brindarles en experiencia, ya que esto será parte fundamental para que estas experiencias se transmitan entre generaciones.

- **Propósito:** se pretende rescatar los juegos, de tradiciones básicamente orales, de diversas culturas del mundo, en

la que el cuerpo es pieza clave del movimiento, sin exagerar regulación ni dificultad del material empleado, para colocarlo en la esfera diaria del mundo infantil y juvenil. En la que se ansia ser un recurso a usar en distintas circunstancias de educación formal, no formal e informal, de esta manera en espacios abiertos como cerrados, en parques, patios de escuela y calles (Bantulá & Mora, 2007, p.29).

- **Objetivo:** apunta a la idea de meta, finalidad, propósito, etc.; suele nombrarse objetivo didáctico al rendimiento que se anhela conseguir del educando como resultado del procedimiento; generalmente en el contexto didáctico el objetivo o meta incluye la idea de evaluación del mismo (Morales, 2009, p.11).

- **Contenido:** dicho de otra manera es la segunda pieza esencial en el planteamiento educativo, donde surgieron distintos puntos de vista: desde la más extrema, que proyectan a esta pieza como el centro y esencia de la propuesta curricular, hay quienes admiten que dicha pieza no tiene importancia. Existe una perspectiva que identifica la importancia del contenido y que papel resalta como medio para poner en práctica el proceso de pensamiento y desarrollo de ciertas habilidades y destrezas (Molina, 2006, p.84).

Flaquer, Fuguet & Giné (2004)

La secuencia didáctica va más allá, porque es una herramienta que nos permite ser más estratégicos, entendiendo que una persona estratégica es aquella que tiene la capacidad de tomar decisiones conscientes y al mismo tiempo intencionadas.

Cuando entramos en la clase para trabajar con nuestro alumnado, queramos o no, hay un antes, un durante y un después. Programar siguiendo la secuencia didáctica permite tomar conciencia de la importancia que tienen la previsión y la planificación, la regulación y la autorregulación, la valoración, la revisión y la síntesis. Interiorizar el esquema permite pensar de manera estratégica y hacer que nuestras observaciones de la realidad sean más objetivas, más científicas y en definitiva más profesionales.

(p.14)

Gallego, Machado & Menoyo (2004)

El profesor José Manuel Esteve, en un encuentro reciente de educadores, nos decía,

convencido: cuando programéis, no penséis que tenéis que hacer vosotros, sino que tienen que hacer vuestros alumnos. En definitiva, debemos convencernos, unos y otros, de que cuando programamos tienen que ser los propios alumnos los protagonistas de su aprendizaje. Programar las unidades de trabajo, los temas o las lecciones siguiendo la secuencia didáctica nos permite una práctica educativa más coherente con el propio proyecto educativo. (p.15)

2.1.2.2. Motricidad Gruesa

Mesonero (1987), La psicomotricidad gruesa garantiza sencillez para examinar diferentes opciones considerando si el esquema está coordinado para favorecer al cuerpo completo, considerando desplazamientos completos bruscos o muy amplios que este direccionado al cuerpo o alguna parte del mismo. (p.127)

Stassen (2007) La motricidad gruesa, reúne excelentes actividades físicas mejorando significativamente su desplazamiento. Algunos países; los infantes de 5 años nadan sobre las olas o se trepan a rocas, ya que en otros países pocas personas de diferentes edades intentarían imitar.

Oblitas (2018) menciona que la motricidad gruesa comprende acciones que se relacionan con cambios de posición y control del equilibrio del cuerpo. Son desplazamientos que se realizan con la habilidad de reconocer su lateralidad, manteniendo el equilibrio y la coordinación. La carencia de ejercer actividades motoras, en la que evidenciaran en los siguientes niveles la poca habilidad que poseen los infantes, para llevar a cabo actividades en la que se requiere la motora fina como: dificultades en la escritura y lectura de letras y números. (p.17)

Yahuana (2018) cita a (Comellas, 2006) donde menciona que la motricidad gruesa, es un medio de expresión, de comunicación y de conexión del ser humano con los demás, mediante el movimiento corporal como totalidad. En la que ayuda a entender al infante, a través del movimiento, en un diálogo corporal permanente donde el papel fundamental de esta, es el desarrollo armónico, integral, global del infante, desarrollando al máximo sus funciones cognitivas, motoras, sociales y por sobre todo las afectivas. (p.38)

2.1.2.2.1. Principales movimientos para el desarrollo de la motricidad gruesa

Yahuana (2018) menciona en su trabajo de investigación los principales desarrollos de la motricidad gruesa:

Giros: Dichos movimientos crean cambios en la orientación del cuerpo o de una parte del mismo como: rodar sobre el suelo, girar sobre sí mismo, con relación a objetos o siendo girado por otro en posturas de diferentes direcciones.

Correr: trasladarse con velocidad cubriendo variadas distancias y en diferentes direcciones.

Saltar: traslación en la que se involucra un despegue del cuerpo del suelo, realizado por uno o ambos pies, estando éste suspendido en el aire y volviendo luego a tocar el suelo.

Rodar: involucra el desplazamiento del individuo sobre un eje o encima de sí mismo de manera dinámica. Se puede rodar en plano horizontal o en plano inclinado.

Gatear: traslado que involucra al infante en la elevación del abdomen y la columna, apoyándose sobre la base de las palmas de las manos con las piernas flexionadas recogidas debajo de las caderas (Yahuana, 2018, p.44).

2.1.2.2.2. Fases de la motricidad gruesa

De acuerdo a Guanochanga (2013) quien es citado por Guerrero (2016) menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa, según las edades, se observa en cinco fases:

➤ **De 0 a 6 meses:** En estos meses el infante depende de distintas actividades, en particular el de succionar. Entre los tres

primeros meses, empiezan con los movimientos voluntarios debido a estímulos externos. (Guerrero,2016, p.19)

➤ **De 6 meses a 1 año:** En esta etapa se observa que los movimientos son más grandes y se integran en un determinado tiempo. Vinculado con el tono muscular de la misma manera con la maduración de todo crecimiento, la cual es favorable para que continúe su desarrollo cognitivo. Antes de cumplir el primer año edad, existen infantes que caminan con ayuda. (Guerrero,2016, p.19)

➤ **De 1 a 2 años:** En torno al año y medio el infante empieza a caminar sin la ayuda de un adulto y consigue subir los peldaños con ayuda. La atracción por los objetos, hace que agarre todo lo que está a su alrededor y logra sentarse en la silla, agacharse, etc. El infante corre y consigue saltar con los dos pies juntos. Se coloca en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose de la pared. (Guerrero,2016, p.19)

➤ **De 3 a 4 años:** En esta edad el infante, corre sin problemas, sube y baja las escaleras sin ayuda ni apoyo, puede andar de puntillas sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años, puede saltar con un pie, en la que el movimiento motor se irá perfeccionando con el pasar de los años, hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes. (Guerrero,2016, p.19)

➤ **De 5 a 6 años:** Esta última fase entra el equilibrio, donde obtiene dominio total a lo largo de este tiempo. En esta fase, se va haciendo más autónomo a los conocimientos adquiridos, ya que son la

base de nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.

(Guerrero,2016, p. 19)

2.1.2.2.3. Dimensiones para el desarrollo de la motricidad gruesa

La investigación que realizó Arce y Cordero (1996), define que a los juegos dinámicos de todo niño se enfoca en torno a su estructura corporal facilitando el incremento de la capacidad de su motora gruesa, llegando hacer característica de la división de sus capacidades psicomotora donde se relaciona al aprendizaje de los movimientos donde se necesita control y mucha efectividad en todo espacio que se realice. Las capacidades motoras exponen un alto grado que el infante será capaz de manejar con mucha naturalidad y desenvolvimiento en el medio que lo rodea.

En el libro de Arce & Cordero (1996) quien cita a Gallahue (1987) quien define que estas habilidades están divididas en tres categorías las cuales mencionaremos:

➤ **Estabilidad:** esta habilidad conserva la simetría relacionada con la gravedad, teniendo en cuenta que toda fuerza que se aplica de forma natural logra cambiar la posición del cuerpo de una forma inesperada; es todo movimiento básico del ser humano y es importante para una actividad eficaz. Este género encontrara las acciones que no tienen nada que ver con la parte locomotor, donde abarca las diferentes actividades como la

de hablar, y algunas actividades asociadas con el equilibrio.

(Castañer & Camerino, 2006, p.56)

La estabilidad muestra tres acciones:

- **Acciones motrices axiales:** es aquella, por el cual la estabilidad corporal favorece en conexión con los ejes y planos corporales desde otro punto de vista y sin realizar la destreza de locomoción. Son actos propios del cuerpo como: pivotar, caer, retorcer, balancearse. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones motrices de detén y de suspensión:** permite impulsar al cuerpo al espacio. En la cual se desvía el punto fijo primordial del cuerpo para retornar, al mismo u otro tras unos minutos de suspensión o detén en el aire. Esto conlleva a disminuir el tiempo de acción e incrementar el tono corporal para ejecutar, dichas acciones son: impulsar, lanzar, saltar en detén, voltear en el aire. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones motrices de soporte y apoyo:** son acciones que se efectúan al preservar la estabilidad corporal con respecto a uno o diversos puntos de respaldo para el cuerpo, en la que está relacionado con la postura (estatismo) y el movimiento conformado por micro posturas (dinamismo). Entre estas actividades: las gimnásticas, las

acrobáticas y diferentes demostraciones deportivas.

(Castañer & Camerino, 2006, p.56)

➤ **Locomoción:** en este argumento hablamos de cambios de ubicación que el cuerpo tiene hacia un punto fijo puesto en el suelo. Añade los alcances que el cuerpo pueda llegar a tener con lo exterior cambiando de posición en los diferentes planos vertical y horizontal; servirá al niño para conocer todo aquello por el cual es rodeado, es decir toda actividad física es clasificado como locomotor. Para que esto se mejore el infante debe dominar su estabilidad. Las habilidades de locomoción contienen: (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones de impulsión y parada:** esta acción se otorga en el principio y término de cada destreza locomotriz en la que compromete un camino espacial, poniendo algún énfasis en la acción de impulsión en su fase inicial. Así se observa dichas expresiones motrices como la corrida a velocidad, al descenso con el esquí, el salto al trampolín, patinar, etc. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones de reequilibrio secuenciado:** esta acción se da cuando existe diversos sub actos en la que se necesitan una conexión armónica y voluntad contra la fuerza de gravedad, donde se requiere de un reequilibrio físico constante. Para una adecuada concreción de carreras

de vallas o sucesión de pase, dependiendo de los actos de reequilibrio del sustento corporal. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones de coordinación simultánea:** son aquellas que acontecen instantáneamente, coordinando de forma simultánea diversos segmentos corporales en el momento dado debido a que se posee una disciplina filogenética con una posición anatómica la cual consiste en colocar las palmas de la mano y rodillas, como el gatear o el balanceo bilateral de los brazos al andar. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

➤ **Manipulación:** involucra a toda aquella fuerza que se da a través de los objetos en el cual se usan las manos y los pies, muy indispensable para el infante obtenga contacto físico con diferentes elementos y el medio que lo envuelve, así como investigar la vinculación con objetos, con los movimientos y con el espacio. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

Las habilidades de manipulación son:

- **Acciones de impacto:** son destrezas por lo cual determinadas zonas anatómicas se conectan de manera breve, por lo general de manera enérgica, estos actos son: lanzar, agarrar, dar, chutar, impulsar a través del apoyo sobre

determinadas superficies, etc. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

- **Acciones de conducción:** se relacionan a la destreza de manipulación en un promedio de duración en la que definidos segmentos utilizan materias o personas en actos a lo largo de este tiempo: manejar, rodar, desplazarse, etc. (Castañer & Camerino, 2006, p.56)

2.1.2.2.4. Dominios de la motricidad gruesa

Dominio Corporal Dinámico

Mesonero (1987), es la habilidad de dominar distintas partes del cuerpo: así como las extremidades superiores, inferiores, tronco, llevando a cabo movimientos voluntarios o realizando una enseñanza determinada, aparte de aceptar un movimiento traslación también acepta los movimientos de sincronización mejorando las complicaciones de los elementos o como también del terreno que se proponga llevándolo en concordancia, exacta sin utilizar rigidez ni ser bruscos. (Comellas – Perpinyá).

➤ Coordinación general

Mesonero (1987), esto nos conlleva aun ámbito general donde el infante realice las diferentes actividades más completas, complementando su estructura corporal y cada parte

que las comprende, logrando condiciones de armonía y mucha soltura, esto llegara a hacer modificado en las diferentes edades del infante.

➤ **Equilibrio Corporal**

Mesonero (1987), es el conjunto de reacciones del individuo a la gravedad, vale decir, su adecuación a la precisión de la bipedestación y de los desplazamientos en posición rígida. Sin lugar a duda hay infantes que pueden realizar acciones al grado corporal, pero esto tiene un lado negativo por parte del infante, esto sucede por el temor de algún daño o por no correr riesgos al no controlarlo, siendo una etapa desconocida.

➤ **El ritmo**

Mesonero (1987), está conformado por diferentes sonidos distantes por intermedio de tiempos cortos. Un infante debe tener capacidad de repetir las actividades de forma que ya se ha dado como por ejemplo la persecución del tambor, del triángulo musical, etc.

Dominio Corporal Estático

Mesonero (1987), se entiende por el dominio del cuerpo estático, aquellos movimientos motores que conllevan al infante a incorporar un gráfico corporal. Incorporamos aquí el autocontrol y

aun grado de tensión o elasticidad en el cuerpo, ya que dichos fundamentos son la base de una buena motricidad. También dentro del esquema del dominio corporal estático, la forma de respirar y también la forma de relajarse favorecen al infante a conocer la parte interna de su propio ser.

- **La Tonicidad**

Mesonero (1987), es fundamental para llevar a cabo cualquier movimiento que esté sometido y regulado con ayuda del tono muscular, a excepción del reflejo el cual será fundamental, una experiencia motora para que lo que se realice sea adquirido por su finalidad, sin esto toda experiencia adquirida sobre el medio que nos rodea será imposible y nuestra capacidad de aprendizaje será cero, dando a entender la necesidad de manipular, de convivir o realizar diferentes actividades como el juego para poder desarrollar la parte psíquica.

- **El Autocontrol**

Mesonero (1987), es inevitable que el infante mantenga la tonicidad para poder de esta manera controlar todo su cuerpo, para su traslado y una posición establecida. Se determina el equilibrio involuntario que logra netamente los ejercicios que ayudan al equilibrio tanto estático y también al equilibrio dinámico.

2.1.2.2.5. Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa

Méndez (2006), es indispensable que todo infante pueda lograr habilidades en la coordinación motora gruesa para obtener así, un mayor dominio en la coordinación de la motora fina. La incapacidad que muestran algunos estudiantes, tiene gran influencia en sus dificultades para jugar, escribir, relacionarse con otros y sobre todo en el control del impulso.

Moromizato, Bravo & del Castillo (2004), el incremento de la motricidad gruesa brinda al infante la posibilidad de realizar movimientos coordinados, armónicos, precisos, rítmicos, etc. En el logro de estos movimientos de esta vivencia corporal, participan su inteligencia y afectividad en el entendimiento del propio cuerpo, en el dominio espacio – temporal, y el proceso de construcción de sí mismo y su autonomía.

Sevillanos (2019), la motora gruesa, parte esencial para el crecimiento del infante, tal manera que también es importante para su crecimiento de su motora fina, por ello se debe tener una base en su motora gruesa. El infante al mejorar su motora gruesa podrá sin ningún problema al aprender destrezas de su propia motora fina tal como es la de escribir o amarrarse las pitas de su calzado.

2.1.2.2.6. Teorías que se basa la motricidad gruesa

Para Grajeda (2019) quien cita a Jiménez (1982), en su investigación menciona que la motora gruesa se determina como grupo de trabajo muscular y nervioso, que admitan su movilidad y la coordinación de todas las extremidades, la traslación del cuerpo y toda la locomoción. Estas actividades se realizan con la ayuda de la relajación y contracción de los músculos, por tal motivo trabajan funcionando el receptor sensorial que existen en toda la piel y receptores propioceptibles de tendones y músculos. Dichos receptores avisan al centro nervioso que existe una marcha en actividad o como también la obligación de transformarlo.

Según Grajeda (2019) quien cita a Garza (1978), quien determina que la motora gruesa controla todos los movimientos generales de los músculos de todo el cuerpo, o llamado de otra forma “masa”, esto ayudara a los niños que sea dependiente y a poder movilizarse solo. (Controlar la parte superior del cuerpo, manejar su tronco, tener estabilidad sobre su propio eje, establecer saltos, caminatas, lanzamientos, entre otras actividades).

Teóricamente Salcedo & Ortiz (2018) quien cita a Palau (2001), Peluche (2009) y Morris (2011) mencionan que existe conexión entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa ya que muchos juegos tradicionales son la manera perfecta para que los

niños formen su motricidad gruesa, juegos que permitan combinar el salto sobre un pie (alternando las piernas), así como el giro, todos ellos ideales para la práctica del equilibrio. (p.59)

Hay una relación entre ambas variables así como lo menciona (Salcedo y Ortiz, 2018) quienes hacen referencia que los juegos tradicionales tiene una estrecha relación con la motricidad gruesa, ya que es una manera perfecta para que el niño pueda formar su motora gruesa, muchas de estas habilidades se desarrollan a través de los juegos, permitiéndole realizar diferentes movimientos como saltos, giros, etc.

2.1.2.3. La educación no presencial

Según Yong, Nagles, Mejia, & Chaparro (2017) la educación no presencial se dio por motivos de solución a los problemas sociales, por la cobertura y la calidad que se exigía, dando así oportunidades a muchas personas de educarse o informarse de manera no física en las instituciones educativas, para ellos se realizaron diferentes métodos de acuerdo a la tecnología de su época, siendo así que en sus inicios se usaron de forma impresa, los medios analógicos y de forma digital, actualmente a través del internet se utilizan diferentes plataformas electrónicas con apoyo del internet. (p. 83)

Minedu (2020), dispuso a todas las instituciones que deseen brindar el servicio de forma virtual o de forma remota, teniendo que reestructurar el tiempo de la educación que brinda dicha institución. Estableciendo toda orientación del organismo responsable MINEDU, siendo capaz de aceptar propuestas pedagógicas buscando la calidad, y de esta manera brindar un servicio de forma no física a los estudiantes, protegiendo y asegurando la salud de las persona por la pandemia del CORONAVIRUS.

Por tal motivo debe implantarse en las instituciones privadas y públicas la modalidad a distancia o también llamada modalidad virtual, en la que se sugiere una pedagogía estrictamente de calidad, sostenible e inclusiva, siendo estas puntos esenciales para que se desarrolle una estrategia de enseñanza, capacitando a los docentes de este siglo en una enseñanza aprendizaje y así formar nuevos valores desarrollando sus habilidades en las TIC. (p.4)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis

H1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

H0. Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación:

4.1.1. Tipo de estudio

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

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativo ya que estuvo basado en explicar las situaciones que originan la presente investigación. Es por ello que Muñoz (2015) en su investigación menciona que este tipo de investigación es más profunda; sin duda, para alcanzar estos niveles se debe contar con estudios, con información más abundante y, en consecuencia, es posible centrar la atención en encontrar los orígenes, las causas o los factores determinantes del hecho o fenómeno investigado.

4.1.3. Diseño de investigación

El diseño que se empleó en el trabajo de investigación, fue Pre experimental y específicamente con pre test y post test. Para Ávila (2006) en su trabajo define que en una investigación pre experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo pos prueba o en la pre prueba – pos prueba. Es por ello que se plantea el siguiente esquema:

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

O_1 = Pre test

X = manipulación de la variable independiente

O_2 = Post test

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población:

La población consistió en 80 niños de 4 años de edad del sector educativo del Distrito de Casma. Para las autoras Icart, Fuentelsaz y Pulpón (2006) mencionan que la población es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar. Cuando

se conoce el número de individuos que la componen, se habla de población finita y cuando no se conoce su número, se habla de población infinita.

4.2.2. Muestra:

La muestra estuvo conformada por diez niños de 4 años del Distrito de Casma. Según las autoras Icart, Fuentelsaz y Pulpón (2006) en su trabajo de investigación mencionan que la muestra es el grupo de individuos que realmente se estudiarán, es un subconjunto de la población. Para que se puedan generalizar los resultados obtenidos, dicha muestra ha de ser representativa de la población.

Técnica de Muestreo

La muestra fue seleccionada utilizando la técnica de muestreo (no probabilístico), porque los niños fueron seleccionados por el investigador en el Distrito de Casma.

Criterios de selección:

Inclusión:

- Se empezó con una muestra de 20 niños
- Padres que si enviaron sus consentimiento informado
- Padres que enviaban las evidencias de las actividades realizadas por sus niños
- Se trabajó con una muestra de 10 niños

Exclusión

- Niños cuyo padres no aceptaron el consentimiento informado
- Niños que no realizaban la actividad o padres que no enviaban las evidencias

TABLA 1: POBLACIÓN MUESTRAL DE ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

NIVEL	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
INICIAL	4 AÑOS	4	6	10

Fuente: niños del Distrito de Casma, 2020

4.3 Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos tradicionales	Bantúla & Mora (2002) quien es citado por Herrador (2013), nos menciona que los juegos tradicionales, juega un papel muy importante al estar presente en todas las culturas del mundo logrando mejorar el desarrollo físico, psíquico y mental de los niños en su crecimiento.	Esta variable será medida (inicio(C), proceso (B), logro esperado (A) y logro destacado (AD)), mediante la aplicación de 10 actividades de aprendizaje con los juegos tradicionales, que será aplicada a los niños de 4 años del Distrito de Casma.	Propósito	Brindar situaciones de aprendizaje
			Objetivos	Asumir roles y reglas propuestas por el juego
			Contenidos	Conocer los juegos propuestos y diferentes roles
Motricidad gruesa	Oblitas (2018) menciona que la motricidad gruesa comprende acciones que se relacionan con cambios de posición y control del equilibrio del cuerpo. Son desplazamientos que se realizan con la habilidad de reconocer su lateralidad, manteniendo el equilibrio y la coordinación.	Esta variable será medida a través de una lista de cotejo. Se realizara a los niños de 4 años del Distrito de Casma.	Estabilidad	- Se mantiene parado con un solo pie. - Camina sobre la línea
			Locomoción	- Salta a dos pies en el mismo lugar. - Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda.
			Manipulación	- Corre y salta para coger el balón con las manos. - Lanza el balón de un extremo a otro.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Esta investigación se realizó con la técnica de la observación el cual ayuda a direccionar los indicadores adecuados para una buena recopilación de datos plasmándolo en la lista de cotejo de esta manera registrar el avance y desarrollo de su motricidad gruesa con ayuda de los juegos tradicionales.

- **Técnica de investigación**

La Observación: hace referencia Yuni y Urbano (2006), que la observación puede definirse como una técnica de recolección de información consistente en la inspección y estudio de las cosas o hechos tal como acontecen en la realidad (natural o social) mediante el empleo de los sentidos, conforme a las exigencias de la investigación científica y a partir de las categorías perceptivas construidas a partir y por las teorías científicas que utiliza el investigador.

- **Instrumento de recolección**

Se utilizó la lista de cotejo que consta de seis indicadores que evalúan, tres dimensiones con las habilidades de estabilidad, locomoción y manipulación, este instrumento fue validado por tres especialistas en educación inicial, la cual evaluaron con los siguientes criterios:

Apellidos y Nombres	Criterios		
	Aplicable	No aplicable	Aplicable con observaciones
López Gamarra Cynthia Leslie	x		
Ortiz Rojas Belissa	x		
Valdivia Padilla Shayla	x		

Para iniciar la evaluación las expertas evaluaron el instrumento a validar a través de tres criterios en la que debían de marcar si eran aceptables las preguntas consideradas, dando una calificación unánime de aplicable al instrumento de evaluación. Luego las docentes para dar la confiabilidad del instrumento colocaron su firma y DNI, en la ficha de validación.

Lista de cotejo: se utilizó como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo para medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, como nos menciona Mora (2007) que es un procedimiento de recolección que es utilizado en la evaluación diagnóstica.

Para Mora (2007) es otro de los procedimientos de recolección de datos utilizado en la evaluación diagnóstica. Para su uso, corresponde al docente registrar la frecuencia con que el estudiante presenta determinadas conductas.

4.5 Plan de análisis

Para la recolección de datos en la educación no presencial, lo primero que se realizó fue enviar un video por cada actividad realizada, mediante la aplicación del Whatsapp, luego el padre de familia respondía con un video, evidenciando la actividad realizada por su niño, posteriormente para ser evaluada con la escala valorativa, siendo AD – logro destacado, A – logro esperado, B – proceso, C – inicio.

El resultado del pre test y del pos test se analizaron gracias a la estadística descriptiva o estudio exploratorio de referencias que apoyan la presentación de los datos, de tal manera que se conozca su estructura. Los datos fueron procesados utilizando el programa informático SPSS versión 22 para Windows y Excel 2010, se elaboró las tablas y gráficos, así mismo se realizó el contraste de la hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon.

4.6. Matriz de consistencia:

Titulo	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.</p>	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.	<p>Variable independiente Juegos tradicionales</p>	<p>Nivel explicativo Tipo Cuantitativo Diseño Pre experimental</p>
	<p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años mediante un pre test. • Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. • Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años. 		<p>Variable independiente Motricidad gruesa</p>	

4.7. Principios éticos:

Los principios éticos empleados reflejo la responsabilidad y el respeto hacia los demás, tratando siempre de apoyar a los niños e incentivando su forma de pensar, cuidando su integridad física y mental, siendo estos principios:

- **Protección a las personas.** - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no sólo implica que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino también involucra el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

- **Beneficencia no maleficencia.** - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de dar respuesta al objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020 y se organizó los resultados a nivel de objetivos específicos.

5.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020 por medio de un pre test

Tabla 2

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños, pre test

CRITERIO	N°	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	2	20%
C	8	80%
Total	10	100%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2020

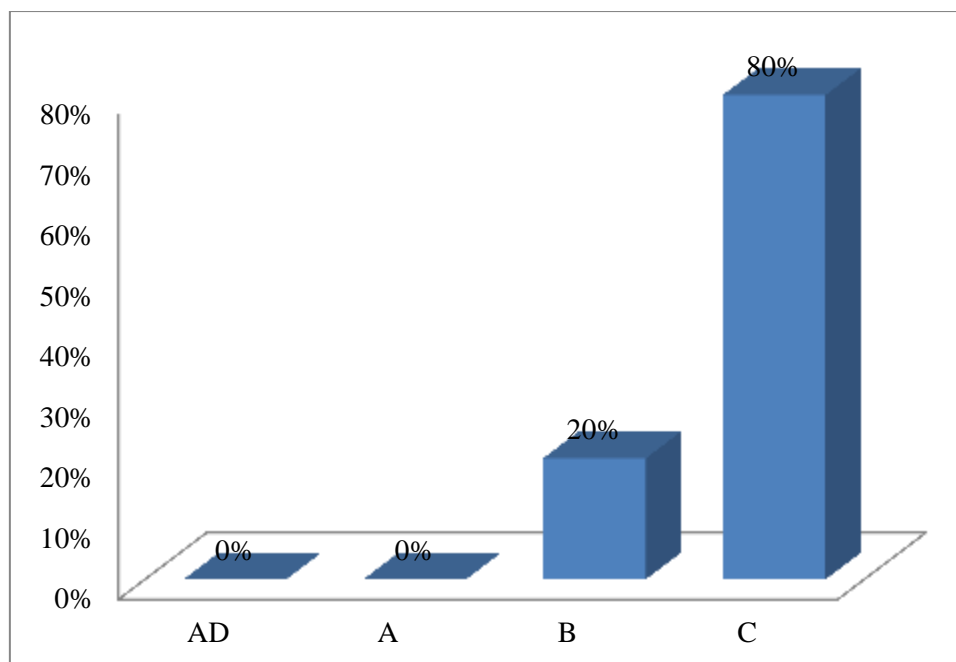


Figura 1. Gráfico de barras de la distribución del nivel desarrollo de la motricidad gruesa (pre test).

Fuente: Tabla 2

En la tabla 2 y figura 1, el resultado obtenido al emplear el pre test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 80%, se encuentra en el nivel de inicio (C), Por lo que se concluye, que el mayor número de niños tienen un bajo nivel de desarrollo de su motricidad gruesa.

5.1.2. Aplicar actividades de aprendizaje con los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma, del año 2020.

Tabla 3

Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje

ACTIVIDA	# 1		# 2		#3		# 4		# 5		# 6		# 7		# 8		# 9		# 10	
CRITERIO	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
A	0	0%	1	10%	2	20%	2	20%	3	30%	4	40%	3	30%	4	40%	4	40%	6	60%
B	4	40%	5	50%	5	50%	6	60%	6	60%	6	60%	6	60%	6	60%	6	60%	4	40%
C	6	60%	4	40%	3	30%	2	20%	1	10%	0	0%	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2020

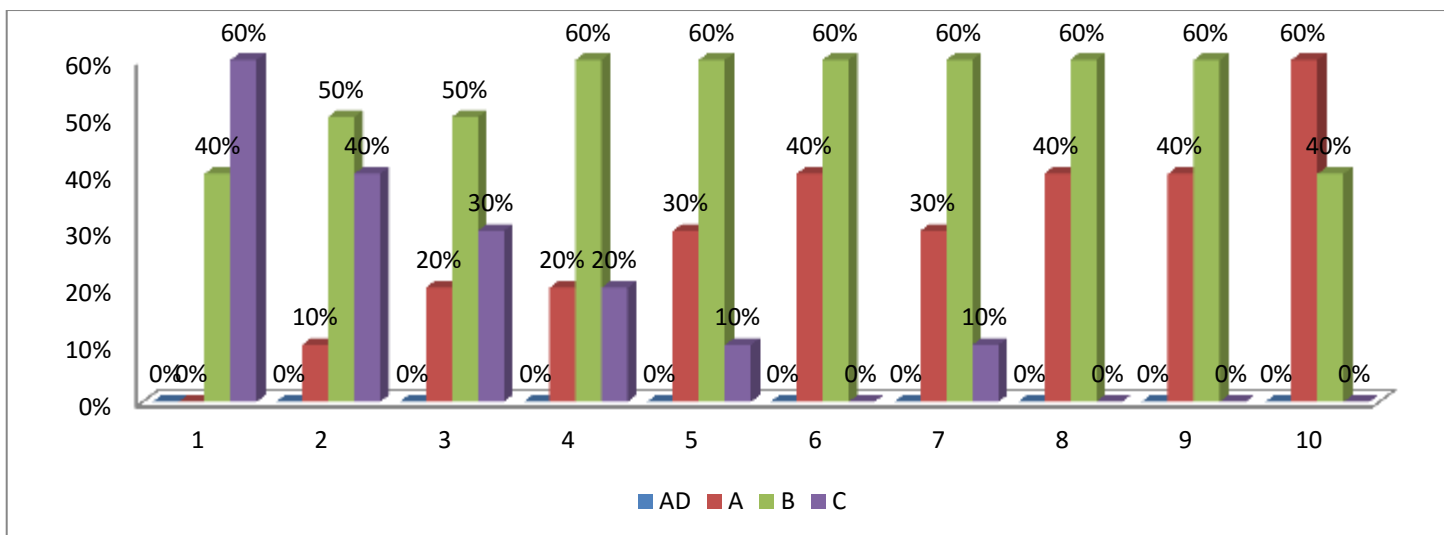


Figura 2. Gráfico de barras de la distribución obtenida de las actividades de aprendizaje

Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 2, el resultado obtenido al emplear la primera actividad de aprendizaje a los niños, que el mayor porcentaje con 60%, se encuentra en el nivel de inicio (C), asimismo, en la tercera actividad el 50% se encontraba en el nivel de proceso (B) . Por lo que se concluye, que en la décima actividad el 60% se encuentra en el nivel de logro esperado “A”.

5.1.3. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años del Distrito de Casma, del 2020.

Tabla 4

Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, post test

CRITERIO	N°	%
AD	5	50%
A	4	40%
B	1	10%
C	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2020

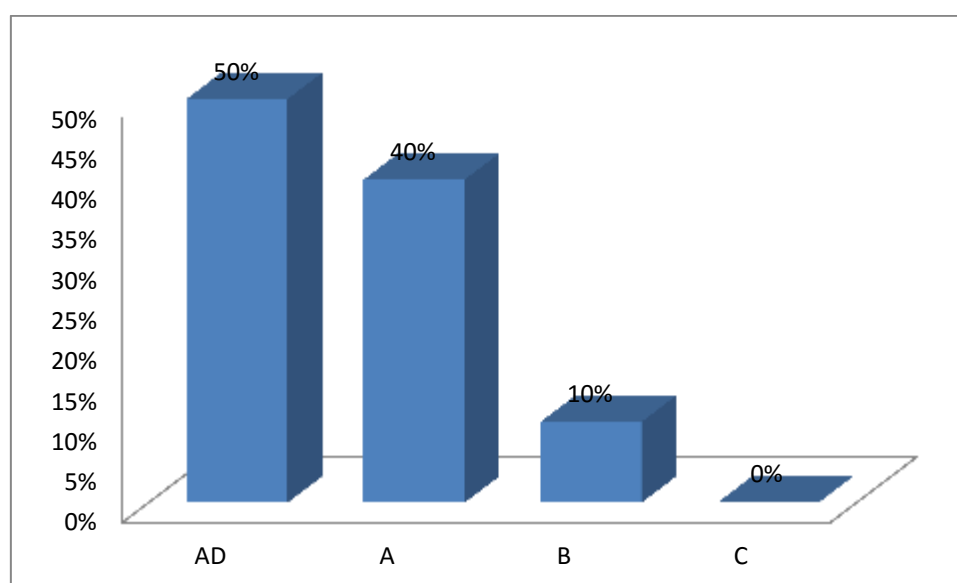


Figura 3. Gráfico de barras de la distribución evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa (post test)

Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 3, el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 50%, se encuentra en el nivel de logro destacado (AD), logrando mejorar su motricidad gruesa.

- **Contraste de hipótesis:**

A. Hipótesis

H1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

H0. Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

C. Estadístico de prueba

Tabla 5*Prueba de Rango de Wilcoxon*

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test –	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post test - Pre test
Z	-2,814 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,005

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos

La prueba de Wilcoxon, muestra significativamente de $p= 0.005$ menor a 0.05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

El resultado al contrastar con la hipótesis se muestra una significancia de $p=0.005$ siendo menor a 0.05 , por lo que se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa.

Los resultados obtenidos se asemejan a la investigación realizada por Araujo (2018), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años, quien obtuvo en su estadístico Chi- cuadrado un valor de significancia $p=0.000 <0.05$ rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Muchos juegos tradicionales son la manera perfecta para que los niños configuren su motricidad gruesa, juegos que permitan combinar el salto sobre un pie (alternando las piernas), así como el giro, todos ellos ideales para la práctica del equilibrio (Salcedo y Ortiz, p.59).

Los resultados de la investigación indican que existe semejanza según la prueba de Wilcoxon y la investigación de Araujo con su estadístico Chi cuadrado, obteniendo ambas investigaciones la aceptación de hipótesis alterna.

Por ello la motricidad y la psicomotricidad son disciplinas fundamentales, empleadas en ambas investigaciones, lo que determina que los juegos tradicionales influyen de forma positiva en la mejora de la motricidad gruesa, teniendo como resultado el mejoramiento del equilibrio en los niños, mejorando la coordinación entre las manos y los pies, con el juego continuo que se abordó en ambas investigaciones.

5.2.2. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020 por medio de un pre test.

Los resultados al identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa demostraron que los resultados obtenidos, en la tabla 2 y figura 1 muestran, que el mayor porcentaje 80% se encuentra en un nivel de inicio (C).

Los resultados del estudio son similares a la investigación realizada por Bedon (2019), en su investigación titulada Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial, quien obtuvo el 39% de niños y un 41% de niñas, situándose en un nivel de retraso. Si bien ambas investigaciones, demuestran que los niños no tienen desarrollados su motricidad gruesa, por diferentes motivos, ya sea por falta de interés del docente o una mala ejecución de estrategias.

La motricidad gruesa comprende acciones que se relacionan con cambios de posición y control del equilibrio del cuerpo. Son

desplazamientos que se realizan con la habilidad de reconocer su lateralidad, manteniendo el equilibrio y la coordinación. La carencia de ejercer actividades motoras, en la que evidencio la poca habilidad que poseen los infantes, para llevar a cabo actividades en la que se requiere la motora fina como: dificultades en la escritura y lectura de letras y números (Oblitas, 2018, p.17).

Los resultados obtenidos comprende a una mala práctica de las estrategias por parte del docente, siendo también responsables los padres de familia, quienes no motivan o estimulan adecuadamente a sus menores hijos, esta falta de compromiso se refleja en la mala coordinación y en un pésimo equilibrio por parte de los niños. Es de suma importancia trabajar la motricidad gruesa ya que esta apoyara al desarrollo físico y psicológico del infante.

5.2.3. Aplicar actividades de aprendizaje con los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma, del año 2020.

Los resultados al aplicar las diez actividades de aprendizaje mediante los juegos tradicionales; en la tabla 3 y figura 2, se demuestra que en la primera actividad el 60% está en un nivel de inicio (C), a medida que se presentaron las actividades se reflejó mejoras, obteniendo en la décima actividad el 60% en nivel de logro esperado (A).

Los resultados del estudio son similares a la investigación de Atoche (2016), en su tesis titulada Taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, quien en su investigación evidencia los diez talleres de psicomotricidad donde mejoro significativamente el desarrollo motor grueso.

La motora gruesa, es parte esencial para el crecimiento del infante, de tal manera también es importante para el desarrollo de su motora fina, por ello se debe tener una buena base en su motora gruesa. El infante al mejorar su motora gruesa, podrá sin ningún problema aprender destrezas de su propia motora fina, tal como es la de escribir o amarrarse las pitas de su zapato. (Sevillanos, 2019)

Es importante que el infante desarrolle su motricidad gruesa ya que es parte fundamental en su crecimiento y su desenvolvimiento en la sociedad, partiendo de esta premisa se realizó otra investigación, el cual se enfoca en la aplicación de talleres de psicomotricidad y el presente trabajo en la aplicación de juegos tradicionales, ambas centrándose en mejorar la motricidad gruesa y el desarrollo del niño.

5.2.4. Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años del Distrito de Casma, del 2020.

El resultado al evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test, en la tabla 4 y figura 3 demuestran que el mayor

porcentaje 50% está en el nivel de logro destacado (AD). Estos resultados fueron obtenidos, después que se aplicó las actividades de aprendizaje, demostrando que el mayor porcentaje se encontró en un nivel de logro destacado, estando en un mínimo de porcentaje en el nivel de proceso.

Los resultados del estudio son similares a la investigación de Velasco (2015), en su tesis titulada Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, en la cual nos muestra en su post test una calificación con la escala de proceso que aumentó a un 56,82 %, y un 42,04% perteneciente a la escala de logro destacado.

El juego tradicional es primordial y está presente en las tradiciones del mundo, es importante en diferentes ocasiones lograr un determinado grado de desarrollo físico, psíquico y emocional. Y a la vez, es un agente decisivo para el desarrollo de la socialización y aprendizaje del individuo. (Herrador, 2013)

Es importante señalar que ambas investigaciones mostraron un mayor porcentaje de mejora en el post test, al evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, donde se demostró que la aplicación de los juegos tradicionales resultó favorable para el desarrollo de la habilidad motora gruesa del infante. Ya que estimulan gran parte del cuerpo en el momento de realizar los juegos, tanto en la

parte de la manipulación, el equilibrio y la estabilidad, aportando también a la socialización del infante con el grupo.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Se determinó la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Se contrasta la hipótesis en la que demuestra la significancia de $p= 0.005$ siendo menor a 0.05, donde la hipótesis del trabajo es aceptada, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

6.2. Se identificó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa del niño a través del pre test, se pudo identificar que el 80% de niños se encontraron en un nivel de inicio (C), lo cual demuestra que los niños tienen dificultad en la manipulación de sus manos, sin poder mantener una buena estabilidad y con un desplazamiento descoordinado.

6.3. Se aplicó las diez actividades de aprendizaje a los niños de 4 años. Se logró evidenciar la ejecución de los juegos tradicionales, logrando evaluar a cada uno de ellos mediante videos, demostrando la realización de las actividades, conforme se iba aplicando las actividades se mostró mejoras, en las últimas actividades se evidencio un nivel de logro alcanzado.

6.4. Se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test. Se pudo evidenciar que el 50%, llegaron a un nivel de logro destacado (AD), lo cual demuestra que los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que de esta

manera mejoraron su estabilidad, locomoción y manipulación de sus extremidades.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

1. Recomendaciones desde el punto de vista Metodológico:

Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa por tal motivo se recomienda seguir investigando el tema tratado en esta investigación ya que con el tiempo se podrá desarrollar nuevos métodos o estrategias beneficiosas para el infante, de tal manera se invita a todos los investigadores universitarios a continuar con esta investigación por ser de mucha importancia en el desarrollo motriz del niño, el cual determinara a un futuro miembro de la sociedad.

2. Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas a continuar con el desarrollo de las actividades planteadas en este trabajo de investigación, apoyándose de los resultados encontrados, así mismo se invita a continuar nuevas investigaciones para formas mejores estrategias que apoyen al crecimiento de los niños.

3. Recomendaciones desde el punto de vista Académico:

Se recomienda a los futuros investigadores tomar temas relacionados que puedan mejorar las habilidades motrices en los niños, ya que son temas muy importantes en la que se necesita mayor

profundidad de investigación. Así mismo se les invita a tomar como opción el tema de estudio los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa ya que se necesita aplicar más actividades de aprendizaje para que el niño tenga una mayor destreza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abril, M. (2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa "Rumiñahui" en la ciudad de Sangolquí* (Tesis de maestría). Universidad de las fuerzas Armadas Innovación para la Excelencia, Sangolquí, Ecuador. Recuperado de:

<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>

Alencastro, E. (2016). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa "Enrique Vacas Galindo" del cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016* (Tesis de licenciada). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.

Recuperado de:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5764/1/05%20FECYT%202991%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Arce, M. & Cordero, M. (1996). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*. Editorial Universidad de Costa Rica. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA23&dq=ejercicios+para+el+desarrollo+motor+grueso&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwikoY3un7PIAhUJ2FkKHdbpBLwQ6AEIJ>

[zAA#v=onepage&q=ejercicios%20para%20el%20desarrollo%20motor%20grueso&f=false](#)

Alonso, J. (2003). *Metodología*. Editorial. Limusa, 2003. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=-oeoyEHAwGIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. Editorial electrónica. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=r93TK4EykfUC&pg=PA69&dq=dise%C3%B1o+pre+experimental&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiAstPjgLHIAhVDvIkKHYwRCXIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20pre%20experimental&f=false>

Aguilar, K. (2018). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/MX-P Ninabamba del distrito San Miguel la Mar región Ayacucho* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Lima, Perú. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000047421>

Atoche, M. (2016). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I. E. N° 1648 "Carlota Ernestina" del distrito de Chimbote* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,

Chimbote, Perú. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>

Araujo, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho*. (Tesis de licenciada). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>

Bantulá, J. & Mora, J. (2007). *Juegos multiculturales 225 juegos tradiciones para un mundo global*. Editorial Paidotribo. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=jdhVwq23Yd0C&pg=PA29&dq=proposito+en+los+juegos+tradicionales&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiy17er-K_sAhUqwIkKHWeKDNQQ6AEwAHoECAyQA#v=onepage&q=reposito%20en%20los%20juegos%20tradicionales&f=true

Bedon, M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash, 2019* (Tesis de bachiller). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chacas, Perú. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/15458/MARIA_INES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castañer, M. & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Edicions de la Universitat de Lleida. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=HjmeeLNH29gC&pg=PA56&dq=habilidades+motrices+la+estabilidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi23525jbDsAhXOjFkKHe2dANsQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=habilidades%20motrices%20la%20estabilidad&f=true>

Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos Tradicionales Para El Desarrollo del Dominio Corporal Dinámico en los Niños de 4 Años de La IEE "La Victoria" N°498-El Tambo* (Tesis de licenciada). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú. Recuperado de:
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3431/Casavilca%20Quispe%20-Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Concepto definición. (2019). *Juegos Tradicionales*. Recuperado de:
<https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>

Comellas, M. & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil – recursos pedagógicos*. Editorial CEAC. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=motricidad+gruesa+para+que+sirve&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwikuKil8e_kAhUCUK0KHfTIBsUQ6AEIMTAC#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false

Collado, G. (1971). *El juego*. Ediciones Novedades Educativas. Recuperado

de:

https://books.google.com.pe/books?id=BsDmmub5TREC&pg=PA6&dq=el+juego+para+vigotsky&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj_2qLIo8HIAhUouVkKHSmyAeUQ6AEIKzAA#v=onepage&q=el%20juego%20para%20vigotsky&f=false

De castro, A. (2008). *Juegos para educación física: desarrollo de destrezas*

básicas. Editorial Narcea. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=vVPL_pAAZT8C&pg=PA37&dq=motricidad+gruesa&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjmsIW9tvHkAhWorVkKHXYmCn44ChDoAQguMAE#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false

El equipo de Eneso. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa*. Recuperado de:

<http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

El espectador. (2010). *Al rescate de los juegos tradicionales*. Recuperado de:

<https://www.elespectador.com/articulo199754-al-rescate-los-juegos-tradicionales>

Flaquer, T., Fuguet, J. & Giné, N. (2004). *Planificación didáctica*. Ed.

Laboratorio Educativo. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=tc0N43SfzLAC&pg=PA15&dq=secuencia+didactica&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjEqrUH->

[bPIAhWCv1kKHfkjBnQQ6AEIJzAA#v=onepage&q=secuencia%20didactica&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=qwLo_9euZKQC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=secuencia%20didactica&f=false)

Flores, C. (1998). *Conmemoración académica del centenario del nacimiento de Jean Piaget*. Ed. EUNED. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=qwLo_9euZKQC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

García, G. & Torrijos, E. (1999). *Juegos tradicionales mexicanos*. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=QvdMwwEACAAJ&dq=juegos+tradicionales+del+peru&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj4lviosfHkAhXMpFkKHSzcAUo4ChDoAQhIMAY>

Gallego, J., Machado, A. & Menoyo, M. (2004). *Planificación didáctica*. Ed. Laboratorio Educativo. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=tc0N43SfzLAC&pg=PA15&dq=secuencia+didactica&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjEgruH-bPIAhWCv1kKHfkjBnQQ6AEIJzAA#v=onepage&q=secuencia%20didactica&f=false>

García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Ed. Wanceulen editorial deportiva. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=CONCEPTO+DEL+JUEGO&hl=es->

[419&sa=X&ved=0ahUKEwiZmMKRxI 1AhXBUVkKHcrpBksQ6AEI VzAH#v=onepage&q=CONCEPTO%20DEL%20JUEGO&f=false](https://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9442/EDSsegrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Grajeda, P. (2019). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco* (Tesis de especialidad). Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9442/EDSsegrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerrero, M. (2016). *Juegos Psicomotores Basado en el Enfoque Colaborativo Para Mejorar La Motricidad Gruesa en los Niños De 3 Años de La I.E. N° 519, de La Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote, 2014.* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042725>

Harf, R. (2008). *El juego en la educación infantil crecer jugando y aprendiendo.* Editorial Novedades educativas. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=uSaYDgXAtmwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia.* Editorial Wanceulen. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=U-niCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Huamán, L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de san Marcos, Huari* (Tesis de licenciada). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huaraz, Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>

Icart, M., Fuentelsaz, C. y Pulpón, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=5CWKWi3woi8C&pg=PA55&dq=poblacion+y+muestra&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi7pbSOjLHIAhWhuFkKHThAC5AQ6AEIJzAA#v=onepage&q=poblacion%20y%20muestra&f=false>

Jiménez, A. & Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015*. (Tesis de licenciada). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú. Recuperado de:

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ludueña, P. (s.f). *Secuencia del juego tradicional*. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/18480404/Secuencia de JUEGOS TRADICIONALES](https://www.academia.edu/18480404/Secuencia_de_JUEGOS_TRADICIONALES)

López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* (Tesis de licenciada).

Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote* (Tesis de licenciada). Universidad Nacional del

Santa, Chimbote, Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Minedu. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Recuperado de:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Méndez, J. (2006). *Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control*. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=4vrH6VqgASwC&printsec=fro>

[ntcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](#)

Mesonero, A. (1987). *La educación psicomotriz. Necesidades de base en el desarrollo personal del niño*. Editor Universidad de Oviedo.

Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=-47GLIquL_8C&pg=PA125&dq=psicomotricidad+gruesa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiYrLKAupjAhVxTd8KHfYGBTcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=psicomotricidad%20gruesa&f=false

Minedu (2020). *Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial*. Recuperado de:

<http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/educacion-no-presencial/>

Morales, P. (2009). *Los objetivos didácticos*. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=yv7GMfKpmqcC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true

Molina, Z. (2006). *Planeamiento didáctico: fundamentos, principios, estrategias y procedimientos para su desarrollo*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=Ar76af30FQ4C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true

Mora, L. (2007). *Evaluación diagnóstica en la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales*. Editorial EUNED. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=zUrzmfUnYdcC&pg=PA121&dq=lista+de+cotejo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiKko-FgLPIAhXo1FkKHWkICDYQ6AEILTAB#v=onepage&q=lista%20de%20cotejo&f=false>

Moromizato, R., Bravo, C. & del Castillo, R. (2004). *Propuesta de intervención educativa para niño y niñas menores de cuatro años en un contexto urbano – marginal*. Editorial pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=IXc4_25wixUC&dq=importancia+del+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Editorial Progreso. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=DflcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

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

Oblitas, G. (2018). *El Juego Como Estrategia para Estimular la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años de La Guardería Infantil Madre Anna – Pueblo Joven, San Antonio De Chiclayo, Año 2017* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chiclayo, Perú. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048148>

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*.

Editorial INDE. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=MDvwNPWLaO8C&pg=PA61&dq=juegos+sensoriales&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjL9rC18KjlAhUeGrkGHdjYCu8Q6AEITTAG#v=onepage&q=juegos%20sensoriales&f=false>

Oliver, P. (2018). *Los juegos más populares en Perú para niños*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/5-juegos-para-ninos-mas-populares-en-peru/>

Osorio, M. & Herrera, M. (2013). *Educación preescolar en Colombia: estructura del currículo y modelo pedagógico didáctico*. Editorial Universidad del Norte. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=Lu6UBAAAQBAJ&dq=PRINCIPIOS+DE+INTEGRALIDAD,+PARTICIPACION+Y+LUDICA+EN+LOS+JUEGOS&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Pérez, C. (2015). *Los Juegos Tradicionales Infantiles de Persecución y su Influencia en El Desarrollo de La Motricidad Gruesa de Los Niños de 4 Años de Edad de La Unidad Educativa "Hispano América" del Cantón Ambato* (Tesis de licenciada). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de:

[http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10006/1/ROSA NA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10006/1/ROSA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf)

Pointer, B. (2004). *Actividades motrices para niños y niñas con necesidades especiales*. Editorial NARCEA. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=uFkWJ8pVzwcC&pg=PA13&dq=motricidad+gruesa&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjjuPWq37LlAhXPxFkKHxt3ASkQ6AEITjAG#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false>

Rosales, G. (2006). *Niño, escuela y juegos Tradicionales*. Editorial Brujas.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=WyNEwgEACAAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Salcedo, M. & Ortiz, A. (2018). *Pensamiento configuracional en la primera infancia*. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=iyejDwAAQBAJ&pg=PA59&dq=como+influye+los+juegos+tradicionales+en+la+mejora+de+la+motricidad+gruesa&hl=es->

[419&sa=X&ved=2ahUKEwjzPCIno_sAhVHwVkKHWzRB38Q6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=como%20influye%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20la%20mejora%20de%20la%20motricidad%20gruesa&f=true](https://www.repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9442/EDSsegrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sevillanos, P. (2019). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco* (Tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9442/EDSsegrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*.

Editorial Médica Panamericana. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=sGB87-HX-HQC&pg=PA234&dq=motricidad+gruesa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj9tuj0p_1AhUpvFkKHSmmC6AQ6AEILDAB#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false

Velasco, E. (2015). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IE N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2014* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000037232>

- Yahuana, D. (2018). *Evaluación del Desarrollo de La Motricidad Gruesa de Los Niños y Niñas de 4 Años de la I.E.P. "Mi Nidito", Piura, 2017* (Tesis de licenciada). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000049555>
- Yuni, J. & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. Editorial Brujas. Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=XWIkBfrJ9SoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Yong, E., Nagles, N., Mejía, C. & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194250865006.pdf>

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

A los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

La presenta lista de cotejo se ha elaborado con la intención de medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los niños de cuatro años.

De acuerdo a cada uno de los indicadores registrar lo que se verifica en cada uno de las pruebas trabajadas por los niños y niñas.

Estudiante N° 01

DIMENSIONES	INDICADORES	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro Alcanzado (A)	Logro Destacado (AD)
Estabilidad	- Se mantiene parado con un solo pie.	X			
	- Camina sobre la línea	X			
Locomoción	- Salta a dos pies en el mismo lugar	X			
	- Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda.	X			
Manipulación	- Corre y salta para coger el balón con las manos.	X			
	- Lanza el balón de un extremo a otro	X			

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): López Loamarra Cynthia Leslie

1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: I.E. 88212 Antonio Raimondi

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa a los niños de 4 años del Distrito de Casma del 2020.

1.7. Autor del instrumento: López Gamarra Shelly Anilú

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Indicadores correspondientes a motricidad gruesa

N° de Indicadores	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio	
	El indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El indicador contribuye a medir la dimensión planteada		El indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Se mantiene parado en un solo pie	X		X		X	
Camina sobre la línea	X		X		X	
Salta a dos pies en el mismo lugar	X		X		X	
Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda	X		X		X	
Corre y salta para coger el balón con las manos	X		X		X	
Lanza el balón de un extremo a otro	X		X		X	

Otras observaciones generales:

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

A los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

Carmelita Torres
APELLIDOS Y NOMBRES

DNI 41681574

Objetivos

• **Objetivo general:**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

DIMENSIONES	Objetivos Específicos	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro Alcanzado (A)	Logro Destacado (AD)
Existencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años mediante un pre test. 				
Logro alcanzado	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. 				
Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años. 				

Definición operacional

- **Motricidad gruesa:** esta variable será medida a través de una lista de cotejo.

Se realizara a los niños de 4 años del Distrito de Casma.

Instrumento: DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

A los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

La presente lista de cotejo se ha elaborado con la intención de medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los niños de cuatro años.

De acuerdo a cada uno de los indicadores registrar lo que se verifica en cada uno de las pruebas trabajadas por los niños y niñas.

Estudiante N°

DIMENSIONES	INDICADORES	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro Alcanzado (A)	Logro Destacado (AD)
Estabilidad	- Se mantiene parado con un solo pie.				
	- Camina sobre la línea				
Locomoción	- Salta a dos pies en el mismo lugar				
	- Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda.				
Manipulación	- Corre y salta para coger el balón con las manos.				
	- Lanza el balón de un extremo a otro				

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Ortiz Rojas Belissa
- 1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: Nº 1711 «Pastorcitos de Fátima II»
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa a los niños de 4 años del Distrito de Casma del 2020.
- 1.7. Autor del instrumento: López Gamara Shelly Anilú
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Indicadores correspondientes a motricidad gruesa

N° de Indicadores	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio	
	El indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El indicador contribuye a medir la dimensión planteada		El indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Se mantiene parado en un solo pie	X		X		X	
Camina sobre la línea	X		X		X	
Salta a dos pies en el mismo lugar	X		X		X	
Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda	X		X		X	
Corre y salta para coger el balón con las manos	X		X		X	
Lanza el balón de un extremo a otro	X		X		X	

Otras observaciones generales:

TESTA DE CATEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

[Firma manuscrita]

APELLIDOS Y NOMBRES

DNI 47620699

Objetivos

• **Objetivo general:**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

• **Objetivos Específicos:**

- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años mediante un pre test.
- Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años.
- Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años.

Definición operacional

- **Motricidad gruesa:** esta variable será medida a través de una lista de cotejo. Se realizara a los niños de 4 años del Distrito de Casma.

Identificación	Fecha	Proceso	Estado	Lugar
Identificación				
Identificación				
Identificación				

Instrumento: DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

A los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

La presente lista de cotejo se ha elaborado con la intención de medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los niños de cuatro años.

De acuerdo a cada uno de los indicadores registrar lo que se verifica en cada uno de las pruebas trabajadas por los niños y niñas.

Estudiante N°

DIMENSIONES	INDICADORES	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro Alcanzado (A)	Logro Destacado (AD)
Estabilidad	- Se mantiene parado con un solo pie.				
	- Camina sobre la línea				
Locomoción	- Salta a dos pies en el mismo lugar				
	- Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda.				
Manipulación	- Corre y salta para coger el balón con las manos.				
	- Lanza el balón de un extremo a otro				

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Valdivia Padilla Shayla

1.2. Grado Académico: Docente de Inicial (Licenciada)

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: IE 88212 "Antonio Raimondi"

1.5. Cargo que desempeña: Docente de Aula

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa a los niños de 4 años del Distrito de Casma del 2020.

1.7. Autor del instrumento: López Gamarra Shelly Anilú

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Indicadores correspondientes a motricidad gruesa

N° de Indicadores	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio	
	El indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El indicador contribuye a medir la dimensión planteada		El indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Se mantiene parado en un solo pie	X		X		X	
Camina sobre la línea	X		X		X	
Salta a dos pies en el mismo lugar	X		X		X	
Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda	X		X		X	
Corre y salta para coger el balón con las manos	X		X		X	
Lanza el balón de un extremo a otro	X		X		X	

Otras observaciones generales:

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GUESA

de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

Pedro
APELLIDOS Y NOMBRES

DNI 43230644

Objetivos

- **Objetivo general:**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020.

- **Objetivos Especificos:**

- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de 4 años mediante un pre test.
- Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años.
- Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test a los niños de 4 años.

Definición operacional

- **Motricidad gruesa:** esta variable será medida a través de una lista de cotejo.

Se realizara a los niños de 4 años del Distrito de Casma.

Instrumento: DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

A los niños de 4 años del Distrito de Casma del año 2020

La presente lista de cotejo se ha elaborado con la intención de medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los niños de cuatro años.

De acuerdo a cada uno de los indicadores registrar lo que se verifica en cada uno de las pruebas trabajadas por los niños y niñas.

Estudiante N°

DIMENSIONES	INDICADORES	Inicio (C)	Proceso (B)	Logro Alcanzado (A)	Logro Destacado (AD)
Estabilidad	- Se mantiene parado con un solo pie.				
	- Camina sobre la línea				
Locomoción	- Salta a dos pies en el mismo lugar				
	- Salta a un pie primero con la derecha y luego con la izquierda.				
Manipulación	- Corre y salta para coger el balón con las manos.				
	- Lanza el balón de un extremo a otro				

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

	PERÚ	Ministerio del Interior	DIRECCION GENERAL DE GOBIERNO INTERIOR	SUBPREFECTURA Provincial de Casma
--	-------------	--------------------------------	---	--

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

CÉSAR WILLIAN CASTILLO EGUSQUIZA, SUBPREFECTO DE LA PROVINCIA DE CASMA, DEPARTAMENTO DE ANCASH; QUE SUSCRIBE;.....

CERTIFICA:

Que, la Sra. SHELLY ANILÚ LÓPEZ GAMARRA, identificada con DNI. N°43994632, con Código de Matrícula N° 0107162013, Estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial en la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote"-ULADECH, SE DEJA EXPRESA CONSTANCIA SUBPREFECTURAL, que en el ámbito de mi jurisdicción el suscrito como Representante del Poder Ejecutivo en nuestra Provincia de Casma y particularmente como Subprefecto está abocado resaltar los buenos valores de clase estudiantil superior, en efecto me complace valorar a usted como estudiante en la Carrera Profesional de Educación Inicial de esta prestigiosa Casa Universitaria ULADECH – CHIMBOTE, que este asignada el Instrumento de Recolección de Datos, como parte de la investigación académica que ya efectuó titulada "Juegos Tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de nuestro Distrito de Casma del año 2020", que dicho sea de paso resalta los objetivos fundamentales con influencia de los Juegos Tradicionales de nuestro Distrito de Casma, y de esa forma nuestros niños van a mejorar y alcanzar la manifestación de sí mismo", reitero mi Despacho a cargo de la Subprefectura Provincial de Casma, Departamento de Ancash está acto a continuar prestando mi apoyo que dicho sea de paso redundará en nuestra futura niñez y felicito a Usted su loable trabajo puesta al servicio de nuestra educación y de nuestra sociedad en su conjunto, particularmente en nuestra Provincia de Casma, quedo de usted a vuestra disposición.

Exido la presente CERTIFICACION a favor de usted Sra. SHELLY ANILÚ LÓPEZ GAMARRA, en honor a la veracidad de los hechos, para los usos y fines.

Casma, 25 de Noviembre del 2020.

C.c.
Abog. Prefecta Dpto. Ancash,
Archivo
CWCE.....




César William CASTILLO EGUSQUIZA
DIRECCION GENERAL DE GOBIERNO INTERIOR
SUBPREFECTO PROV. DE CASMA
MINISTERIO DE INTERIOR

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

DOCUMENTO FORMAL DEL CONSENTIMIENTO AUTORIZACIÓN PARA RECOGER DATOS PARA LA INVESTIGACIÓN

Yo.....

....., padre de familia con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada“ JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL DISTRITO DE CASMA DEL AÑO 2020”, realizado por la estudiante LÓPEZ GAMARRA SHELLY ANILÚ.

Nombre del participante
(Padre/ Madre de familia)

Firma del participante
(Padre/ Madre de familia)

FECHA:

DOCUMENTO FORMAL DEL CONSENTIMIENTO
AUTORIZACIÓN PARA RECOGER DATOS PARA LA INVESTIGACIÓN

Yo RAGUEL COLONIA CARLOS, padre de familia con DNI 47436270 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.N°88212 "ANTONIO RAIMONDI" DE LA CIUDAD DE CASMA DEL AÑO 2020, realizado por la estudiante LÓPEZ GAMARRA SHELLY ANILÚ.

RAGUEL COLONIA CARLOS

Nombre del participante
(Padre/ Madre de familia)



Firma del participante
(Padre/ Madre de familia)

FECHA: 27-06-2020

5. Otros

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“Juego del Mundo”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 09 de julio del 2020


2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Dibujar con tiza los casilleros para formar el mundo y colocar los números del 1 al 10 en el suelo.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Una tapa plana o una piedrita plana - Tiza

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y el padre de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego del MUNDO, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="708 736 1110 949" style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“Jugamos al puentecito”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 08 de julio del 2020


2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

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

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y los padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego del “Puentesito”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 736 1120 949" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando del niño o niña realizando la actividad.
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

“Saltando las vallas”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 10 de julio del 2020


2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Colocar dos tablas de madera , latas o ladrillos con material que contemos en casa	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Tablas de madera - Latas o ladrillos

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “Saltando las vallas”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 736 1120 949" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

“La Salta Soga”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 13 de julio del 2020


2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Cuerda gruesa o delgada para saltar Canción de la vaca lechera	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Cuerda gruesa o delgada - Cantando

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “La salta soga”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 734 1120 949" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • El niño con ayuda de dos personas ira saltando y cantando la Canción de: <p style="text-align: center;">LA VACA LECHERA</p> <p style="text-align: center;">La vaca lechera le dijo al lechero Págame la renta del mes de Enero, Febrero, Marzo, Abril, Mayo, Junio, Julio, Agosto, Septiembre, Octubre, Noviembre, Diciembre</p> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

“Juego de los 7 pecados”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 14 de julio del 2020

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - pelota -

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “los 7 pecados”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 387 1118 600" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

“Juego A la Balbu”

5. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 14 de julio del 2020


6. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Una pelota y cuatro personas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - pelota -

7. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

8. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “A la Balbu”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 734 1120 949" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“Juego de Mata Gente”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 15 de julio del 2020

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


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

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “mata gente”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 387 1120 600" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“Juego de Tumba Latas”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 16 de julio del 2020

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


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

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “tumba latas”, mediante la aplicación de whatsapp. <div data-bbox="716 387 1120 600" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“Juego brincando con un pie”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 17 de julio del 2020

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Latas grande de leche en polvo	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Latas grande de leche

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “brincando con un pie”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

“Juego de la Liga”

1. DATOS GENERALES:

- **Docente:** Shelly López Gamarra
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** 20 de julio del 2020

2. ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Pita pabulo , liga o adecuarlo a lo que se pueda tener en casita	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación whatsapp para comunicarnos con los niños. - Pita pabulo - Elástico

3. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Observa a la docente realizando el juego.</p> <p>Luego el niño realiza el juego.</p>	Lista de cotejo

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente mediante la video llamada saluda a los niños y niñas, a los padres de familia, los felicita por su participación en la actividad. • La docente explica a los niños y a los padres de familia en que consiste la actividad. • Luego les da indicaciones del juego, en la que tendrán que realizarlo con la ayuda del padre de familia.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y padres de familia observan el video realizado por la docente, realizando el juego “La salta sogá”, mediante la aplicación de whatsapp. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el padre de familia enviara un video evidenciando la actividad realizada por el niño o niña
CIERRE	<p>¿Qué jugamos hoy? ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>¿Qué parte de nuestro cuerpo trabajamos? ¿Quienes participaron? ¿Qué les pareció el juego?</p>