



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD  
GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO  
SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

**LEANDRO LUNA, MARCELO  
ORCID: 0000-0002-2124-4456**

ASESORA

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA  
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

**LIMA – PERÚ**

**2022**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Leandro Luna, Marcelo

ORCID: 0000-0002-2124-4456

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

### **ASESORA**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho 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

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

### **3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**MIEMBRO**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**ASESORA**

## **4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

### **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a Dios todo poderoso por permitirme culminar mi anhelada carrera, brindándome salud y fortaleza en todo momento, así mismo con amor y cariño a mi madre querida por el apoyo moral, económico y ese amor incomparable, te amo madre, con el mismo aprecio de manera muy especial a mi Ángel mi padre querido Pedro Leandro Pozo, quien desde el cielo estará orgulloso de mi progreso y mis logros; de la misma forma a mis apreciados docentes por su apoyo constante en bien de nuestra formación profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi alma mater, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, a los docentes de carrera profesional de educación primaria por brindar sus conocimientos y valores en bien de nuestra formación, a las maestras y maestros de la prestigiosa Institución Pedro Sánchez Gavidia, a mis maestros del área de investigación por su esfuerzo y dedicación para el éxito de este trabajo académico, y a toda mi familia por su apoyo incondicional.

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

El desarrollo de la motricidad gruesa es un problema recurrente en las instituciones educativas, debido que en la actualidad se está dando más importancia a los juegos digitales. La tesis tiene como objetivo general, determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020. La metodología empleada para esta investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y de diseño pre experimental, con un pre test y post test aplicado a un mismo grupo de estudio, la población considerada en esta investigación fue 551 estudiantes y la muestra de estudio estuvo conformado por 31 estudiantes del primer grado, la técnica usada para la recolección de datos fue la observación, cuyo instrumento utilizado fue la lista de cotejo validado por juicio de expertos y los coeficientes fiabilidad de Kuder Richardson; arribando a los siguientes resultados, el 19% de los estudiantes se encuentra en nivel proceso, el 68% de estudiantes en nivel previsto o esperado y el 13% de los estudiantes en el nivel destacado. Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales como estrategia didáctica si desarrolla la motricidad gruesa, debido que la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon demostró un valor  $p=0.000$  siendo menor a 0,05.

**Palabras claves:** Estudiantes, juegos, motricidad, tradicionales.

## ABSTRACT

The development of gross motor skills is a recurring problem in educational institutions, due to the fact that more importance is currently being given to digital games. The general objective of the thesis is to determine to what extent traditional games as a didactic strategy develop gross motor skills in first grade students of the Pedro Sánchez Gavidia educational institution, Huánuco - 2020. The methodology used for this research was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a pretest and posttest applied to the same study group, the population considered in this research was 551 students and the study sample consisted of 31 first grade students, the technique used for the data collection was observation, whose instrument used was the checklist validated by expert judgment and the reliability coefficients of Kuder Richardson; arriving at the following results, 19% of the students are in the process level, 68% of the students are in the predicted or expected level, and 13% of the students are in the outstanding level. Finally, it is concluded that traditional games as a didactic strategy do develop gross motor skills, because the Wilcoxon non-parametric statistical test showed a p value = 0.000, being less than 0.05.

**Keywords:** Students, games, motor skills, traditional.

## 6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE TESIS.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO .....	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT.....	vi
6. CONTENIDO .....	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacional .....	6
2.1.2. Nacional.....	8
2.1.3. Antecedentes locales .....	11
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	14
2.2.1. Variable juegos tradicionales .....	14
2.2.1.1. Teorías sobre los juegos .....	16
2.2.1.2. Teorías que sustenta los juegos tradicionales.....	18
2.2.1.3. Juegos tradicionales como estrategia didáctica.....	22
2.2.1.4. Características del juego tradicional .....	25
2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales .....	27

2.2.1.6.	Tipos de juegos tradicionales .....	28
2.2.1.7.	Importancia de los juegos tradicionales .....	32
2.2.1.8.	Influencia de los juegos en la educación.....	34
2.2.1.9.	Competencias que se desarrolla con los juegos tradicionales.....	37
2.2.1.10.	Objetivos de los juegos tradicionales .....	38
2.2.1.11.	Dimensiones de la variable juegos tradicionales .....	39
2.2.1.12.	Variable motricidad gruesa .....	42
2.2.1.13.	Enfoques.....	44
2.2.1.14.	Teorías sobre la motricidad .....	45
2.2.1.15.	Características de la motricidad gruesa.....	47
2.2.2.4.	Tipos de motricidad .....	47
2.2.2.5.	Áreas que comprende la motricidad gruesa.....	47
2.2.1.6.	Desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa escolar. ....	49
2.2.1.7.	Importancia de la motricidad gruesa .....	50
2.2.1.8.	Dimensiones de la variable motricidad gruesa.....	51
2.2.1.9.	Relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa.....	60
III.	HIPÓTESIS .....	62
VI.	METODOLOGÍA.....	62
4.1	Diseño de la investigación.....	62
4.1.1.	Tipo de estudio .....	62
4.1.2.	Nivel de Investigación.....	62

4.1.3. Diseño de Investigación .....	63
4.2 Población y muestra .....	64
4.2.1. Población .....	64
4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión .....	65
4.2.3. Muestra .....	66
4.2.4. Técnica de muestreo .....	67
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	68
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	71
4.5. Plan de análisis .....	74
4.6 Matriz de consistencia .....	77
4.7 Principios éticos.....	79
V. RESULTADOS.....	80
5.1 Resultados.....	80
5.2 Análisis de resultados .....	104
VI. CONCLUSIONES .....	112
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	115
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	117
ANEXOS .....	129

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

### Figuras

Figura 1. Resultados de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales según pre y post test.....	81
Figura 2. Resultados del pretest del desarrollo de motricidad gruesa.....	82
Figura 3. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 1 “el juego del salta sogas”.....	84
Figura 4. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 2 “el juego de la rayuela”.....	86
Figura 5. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 3 “el juego de la carrera de sacos”.....	87
Figura 6. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 4 “el juego de mata gente”.....	89
Figura 7. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 5 “el juego de las sillas musicales”.....	90
Figura 8. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 6 “el juego del jala sogas”.....	92
Figura 9. Resultados de la motricidad gruesa según la Sesión 7 “El Juego de Policías y Ladrones”.....	93
Figura 10. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 8 “el juego de la carretilla”.....	95
Figura 11. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 9 “el juego de las escondidas”.....	96

Figura 12. Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 10 “el juego las tres piernas”.....	98
Figura 13. Resultados del post test del desarrollo de motricidad gruesa.....	99
Figura 14. Resultados comparativos del pretest y postest del desarrollo de motricidad gruesa.....	101

## **Tablas**

Tabla 1. Distribución de la población de estudio institución educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco.....	64
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio según sexo, grado/sección.....	66
Tabla 3. Matriz de operacionalización de Variables.....	68
Tabla 4. Validación del instrumento por juicio de expertos.....	73
Tabla 5. Matriz de consistencia.....	77
Tabla 6. Distribución de la motricidad gruesa y aplicación de los juegos tradicionales según pre y post test.....	80
Tabla 7. Resultados del Pre test del desarrollo de motricidad gruesa.....	82
Tabla 8. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 1 “el juego del salta soga”.....	83
Tabla 9. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 2 “el juego de la rayuela”.....	85
Tabla 10. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 3 “el juego de la carrera de sacos”.....	87
Tabla 11. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 4 “el juego de mata gente”.....	88

Tabla 12. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 5 “el juego de las sillas musicales”.....	90
Tabla 13. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 6 “el juego del jala sogá”.....	91
Tabla 14. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 7 “el juego de policías y ladrones”.....	93
Tabla 15. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 8 “el juego de la carretilla”.....	94
Tabla 16. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 9 “el juego de las escondidas.....	96
Tabla 17. Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 10 “el juego carrera las tres piernas”.....	97
Tabla 18. Resultados del pos test del desarrollo de motricidad gruesa.....	99
Tabla 19. Distribución de la motricidad gruesa según pre test y post test.....	100

**Cuadros**

Resultados de la Prueba General de Rangos con Signo de Wilcoxon – Desarrollo Motor Grueso.....	103
--	-----

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la presente tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020”, aborda temas de desarrollo de la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales existentes, que dinamizan la habilidad de manejar y potenciar los grandes músculos del esquema corporal, el cual permite controlar adecuadamente, el equilibrio, movimiento, coordinación, así como la fuerza agilidad y velocidad en sus movimientos, importantes en la etapa escolar en el nivel básico inicial, primario, comprendidos entre los niños y niñas, que están en proceso de formación de su estructura corporal, mental y social, que a su vez permitirá llevar una vida plena enmarcado en cuerpo sano y mente sana.

Las investigaciones realizadas en Ecuador por Tipantuña (2019), manifiesta que según la Organización Panamericana de la Salud (OPS) advirtió que los porcentajes de sobrepeso y obesidad en Sudamérica, constituye una epidemia en marcha; según datos de la Ensanut, 3 de cada 10 niños y niñas en etapa escolar sufre sobrepeso y obesidad debido al bajo desarrollo motriz, lo que cataloga como nivel de epidemia en marcha.

En nuestro país, según la revista Peruana de medicina y salud pública (2013), menciona que el Perú, en las dos últimas décadas, a experimentados profundos cambios en la población infantil, debido a la disminución de las actividades físicas, el sedentarismo y la aparición de las tecnologías, trayendo consigo una serie de problemas motrices y de salud pública; puesto que en la actualidad muchos estudiantes han migrado a juegos interactivos, digitales, redes sociales y otros de origen

tecnológico, que no ayudan en el desarrollo de la socialización, comunicación, y trabajo colaborativo entre los estudiantes, dejando lo esencial y significativo para ellos, el juego tradicional de su entorno conocidas y practicadas por muchas generaciones y por ende el desarrollo motor grueso, como elemento importante en su formación de su estructura corporal en la edad correspondiente.

Así mismo debo mencionar, que en mis prácticas realizadas en la institución educativa, Pedro Sánchez Gavidia, observe problemas relacionados con el desarrollo motriz grueso en los estudiantes del primer grado; los niños y niñas presentan un bajo desarrollo en al momento de escribir, colorear, realizar trazos, falta de coordinación el realizar los movimientos físicos, debilidad en sus músculos más grandes por falta de estimulación motriz gruesa, etc. Lo que motivó iniciar con el trabajo de investigación, así mismo pude observar que los docentes de la institución no están dando importancia a los juegos tradicionales u otras actividades lúdicas, como estrategia para abordar las dificultades existentes; respecto al desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, ya que son elementales en los ciclos básicos y etapas iniciales de formación en los niños y niñas.

Por ello es muy importante que los docentes incluyan en sus actividades de aprendizaje, estrategias de juegos tradicionales, que por su naturaleza misma son placenteras, conocidas y fáciles de practicar con uso de reglas sencillas, y a su vez forman parte de la cultura y tradición de sus pueblos; cabe indicar que el trabajo pedagógico realizado bajo este enfoque permitirán a los niños y niñas tener la capacidad de socializarse, integrarse, trabajar en equipo y valorar la identidad cultural, dinamizando la actividad educativa formativa en los niños y niñas a través de la EBR.

Según Vigotsky (1984), citado por Sánchez y otros (2020), menciona que: “El juego es el contexto fundamental ideal, en el cual, se da el desarrollo social, efectivo e intelectual, de los niños, comprometiendo, las dimensiones cognitivas principales como: la inteligencia, el lenguaje, la memoria, el pensamiento, la percepción y la atención” (p.4). Así mismo Piaget (1977), afirma que la capacidad intelectual del niño, la niña, se construye y desarrolla a partir de las actividades motrices en la etapa inicial de su desarrollo y que esa vivencia los facilita que puedan adquirir conocimientos, aptitudes psicomotrices como el dominio corporal movimiento corporal.

En consecuencia, este trabajo de investigación procede de la línea de investigación de la escuela académica profesional de nivel primaria de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, que dan valor significativo a la intervención educativa con estrategias didácticas en enfoques socio cognitivos, que oriente al estudiante desarrollar actividades básicas regulares superiores universitarias en nuestro país. En base a la problemática existente se formuló el siguiente enunciado: ¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?; y para dar respuesta a la interrogante se planteó el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020; así mismo se formularon los siguientes objetivos específicos: Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020. Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje mediante juegos tradicionales como estrategia didáctica para

desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020. Evaluar mediante un post test el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020. Comparar el nivel de la motricidad gruesa del pre test y post test de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020. Y la hipótesis general denominada: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

Así mismo, la presente tesis se justifica desde el punto de vista teórica, debido a que se recogió información relevante de distintas fuentes confiables, autores de libros, revistas científicas indexadas, antecedentes de investigaciones, que permitió fundamentar el trabajo de investigación realizado; en virtud a ello se sistematiza a manera de propuesta, para incorporar como base de conocimiento en futuras investigaciones similares y dilucidar aspectos importantes respecto a los de juegos tradicionales. En cuanto a la justificación práctica, la tesis, entrega información relevante a docentes y estudiantes que permitirá ayudar en desarrollo de actividades de aprendizaje, mediante estrategias innovadoras en el diseño de sesiones de aprendizaje, usando juegos tradicionales como dinámica de trabajo en la formación de los estudiantes. En cuanto al aspecto metodológico se justifica, debido a que se realizó la validación y confiabilidad del instrumento de estudio por medio de juicio de expertos y la prueba estadística, las que demostraron que son válidas, confiables y objetivas, las cuales servirán como guía metodológica en futuras investigaciones y trabajos académicos.

La metodología empleada para esta investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la población de estudio lo conformaron 275 varones y 276 mujeres, con total 551 estudiantes. Y la muestra de estudio estuvo conformado por 31 estudiantes de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, la técnica usada para la recolección de datos fue la observación, cuyo instrumento usado es la lista de cotejo, en la que se consideraron 25 ítems del tipo dicotómico.

Después de realizar el análisis estadístico con en relación al objetivo general, se arribó a los siguientes resultados, el 19% de los estudiantes se encuentra en nivel proceso, el 68% de estudiantes en nivel previsto y el 13% de los estudiantes en el nivel destacado. En conclusión, los juegos tradicionales como estrategia didáctica si desarrolla la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020, debido a que la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon demostró un valor  $p=0.000$  siendo menor a 0,05.

A continuación describimos cada paso de los capítulos trabajados en esta tesis. Capítulo I, encontramos la introducción de la tesis, que contiene la formulación del problema de investigación, objetivo general y específicos, la justificación, hipótesis y conclusiones. En el capítulo II encontramos los antecedentes, el marco teórico, dimensiones, indicadores y la relación de variables. Capítulo III contiene el planteamiento de la hipótesis. En el capítulo IV encontramos la metodología, el diseño, la población, muestra, operacionalización de variables, técnicas de recolección de datos, plan de análisis, matriz de consistencia y los principios éticos. Capítulo V, están los resultados, interpretación y análisis de los resultados. Capítulo VI, encontramos las conclusiones por cada objetivo, aspectos complementarios, referencias, bibliográficas y finalmente los anexos.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Zapata; Flores y Peralta (2019), en sus investigaciones realizadas sobre Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas de III nivel de preescolar en la escuela Rubén Darío de Estelí, de Nicaragua, propuso como objetivo principal aplicar juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas de III nivel de preescolar en la escuela Rubén Darío de Estelí, del turno matutino en el periodo de enero – abril de 2019. Para lo cual usó el tipo de investigación aplicada, con enfoque cualitativo, haciendo uso de fuentes de información primaria a través de entrevistas semi estructurada, observación participativa y no participativa, tomando una muestra de 22 estudiantes de preescolar, 12 niñas y 10 niños de una población de 68 estudiantes donde se encontró resultados positivos para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas. Debido a la realización de este trabajo se ha podido dar a conocer los juegos tradicionales. Las principales conclusiones del trabajo realizado revela que el juego un elemento fundamental dentro de cualquier actividad curricular y extracurricular, sin embargo, se ha perdido el valor debido al conformismo en la práctica docente donde es necesaria su aplicación, así mismo, los juegos tradicionales poseen gran importancia en la vida de los niños y niñas no solo en el desarrollo de la motora gruesa, sino en su creatividad que perdura para su vida adulta.

Así mismo Cárdenas (2018), en su trabajo de investigación titulada: “la actividad física y la motricidad gruesa de los estudiantes del primero y segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras” en la ciudad de Ambato Ecuador,

para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación, tuvo como objetivo general: Determinar la actividad física y la motricidad gruesa de los niños de primero y segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras, para ello empleó la metodología del enfoque cuali-cuantitativo: cualitativo porque sirvió para analizar las actividades físicas que ejecutan los niños; y cuantitativo, porque se verificó el número de estudiantes que mejoraron su motricidad gruesa mediante la aplicación de actividades físicas; realizadas con una población de 50 estudiantes del primero y segundo grado de educación básica, cuyo instrumento utilizado para la recolección de datos fue mediante la ficha de observación y el test de MABC-2, los mismos que permitieron valorar el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes. Los resultados encontrados muestran evidencias significativas tras la intervención del programa en siete de las ocho variables estudiadas, con lo cual se puede mencionar que nuestra intervención produjo mejoras significativas en la motricidad gruesa de los sujetos; sin embargo se debe afianzar el programa en lo referente al equilibrio sobre una pierna. Finalmente, las actividades físicas mostraron un gran impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa, beneficiando el aprendizaje general y ayudando a la evolución de su personalidad para que puedan ser independientes y felices.

De la misma forma Miranda (2017), en su investigación realizada sobre: Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez, cantón Babahoyo, Provincia los Ríos. Ecuador para optar el grado de licenciada en educación presenta como objetivo general, Establecer la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego, Jiménez, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos. Para ello empleó

la metodología elaboración de una guía didáctica de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante una entrevista y encuesta de manera inductiva con base al desarrollo de un cuestionario cuya población de estudio se consideró a los docentes de segundo y tercer grado (2) y 48 padres de familia de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez “Después de analizar los resultados de la encuesta realizada se concluye que los docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez”, deben incluir los juegos tradicionales para contribuir al rescate de las costumbres y tradiciones de nuestro país, y a su vez son importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, ya que le ayudan a una formación integral de sus habilidades. Así mismo los juegos tradicionales, son un instrumento generador de aprendizaje, para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes.

### **2.1.2. Nacional**

García, Chiquez y Valencia (2017) en su trabajo de tesis titulada: Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de educación primaria, institución educativa experimental “Rafael Narváez Cadenillas” Trujillo, tuvo como objetivo principal constatar la efectividad de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del primer grado educación primaria Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez”. Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales son aquellos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza u objetos caseros La investigación fue aplicada y el diseño cuasi experimental, de pretest y postest con un grupo control y un grupo experimental, cuya muestra fue conformada por 44 niños. El instrumento

utilizado fue el Test de Desarrollo Motor Grueso (MBPC), que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar los talleres de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente, encontrando que la aplicación de talleres juegos tradicionales arrojó un porcentaje de 82% lo que determina que hubo un logro significativo mostrando efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo motor grueso en todas las dimensiones evaluadas.

Así mismo, Sandoval, M y Sandoval, L (2019), en su tesis titulada “Juegos populares tradicionales y motricidad de los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” – distrito Bellavista – Sullana – Piura”, realizadas en la universidad nacional Pedro Ruiz Gallo, Piura - Perú, tuvo como objetivo verificar la efectividad de la influencia de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad de los niños del primer grado educación primaria Institución Educativa N° 14798 “Blanca Susana Franco De Valdiviezo”. La metodología empleada en esta investigación en enfoque cuantitativo, con diseño experimental, de tipo cuasi experimental. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el test motor Ozeretski Guilmain, que se aplicó a la muestra, conformada por 28 niños, antes y después de aplicar los talleres de intervención. Los resultados evidenciaron la efectividad del taller debido que incrementó significativamente los niveles del desarrollo motor grueso en todas las dimensiones, coordinación dinámica general, un 7% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en la escala motora superficial, un 21% se encuentra en la escala motora ligera y un 72% en escala normal, mientras que el 50% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 29% se encuentra en la escala motora ligera . Los resultados evidencian en este trabajo de investigación que los juegos en el

nivel primaria dan como resultado un buen desarrollo de su motricidad, siempre y cuando se ejecuten con supervisión cumpliendo las reglas establecidas para cada juego.

De la misma manera, Ordoñez (2018), en su tesis realizada sobre el “Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. 31542 - Ocopilla - Huancayo”, presentada en la Universidad Nacional del Centro del Perú, para optar el grado académico de maestra en educación especialidad psicología educativa; el trabajo de investigación consistió en establecer un conjunto de juegos cooperativos para desarrollar la motricidad gruesa. Donde el objetivo principal fue: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del 1er Grado - Primaria I.E. “31542”- Ocopilla – Huancayo; la metodología de estudio fue el tipo aplicado de nivel explicativo y un diseño de investigación pre experimental de corte longitudinal que consiste en realizar el pre test, con una población de estudio de 172 alumnos en 07 secciones que viene a ser la población de estudio y mediante un muestreo no probabilístico se determinó la muestra en 50 alumnos que fue conformada por los alumnos de la sección “B” y “G” entre niños y niñas que se observó las dificultades en su motricidad gruesa. Posteriormente aplicar las sesiones de juegos cooperativos, para finalmente efectuar el pos test. pre test, equilibrio dinámico 32%, post test 52% ; coordinación general 38%; post test 50% coordinación viso-motriz 36%, post test 46%, dominio corporal dinámico 32%, post test 38% equilibrio estático 30% post test 54% ; dominio corporal estático 38%; post test 42%, Se tuvo en cuenta dos variables, los juegos cooperativos y la motricidad gruesa; para ello se tuvo en cuenta el equilibrio estático y dinámico, coordinación dinámica y viso motriz, el tono muscular, la respiración y relajación. Habiéndose planteado y comprobado la hipótesis que los

juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en estudiantes del 1er grado – Primaria I.E. “31542” – Ocopilla - Huancayo ( $t= 17.790$ ;  $p = 0.000 < 0.05$ ).

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Valentín (2019), realizó una investigación sobre: “los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”. El trabajo tuvo como objetivo general mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. El trabajo investigación es de tipo aplicada, se intervino sobre la variable independiente utilizando una metodología apropiado y dinámica para la aplicación de “Los juegos tradicionales” con el propósito de mejorar la variable dependiente. El enfoque que se utilizó fue experimental porque se manipularon las variables demostrar resultados positivos, se consideró la investigación cuantitativa porque se recabó información y se analizó datos numéricos en relación a las variables. El nivel de investigación fue de comprobación de hipótesis: Este nivel de investigación consideró formular una hipótesis para explicar tentativamente la ocurrencia de las variables así mismo se consideró, el diseño de investigación cuasi experimental, conformados por dos grupos pre y pos test, en el estudio se trabajó con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. Con 33 estudiantes del 1º “B” que conformaron el grupo experimental y 32 estudiantes del 1º “C” que formaron parte del grupo control antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales, el 56.9% de estudiantes 1º “C” del grupo control presentaban bajo nivel de dominio de la motricidad gruesa y el 68.3% de estudiantes del 1º “B” del grupo experimental tampoco tenían el dominio de la motricidad gruesa. Para mejorar la

motricidad gruesa se han desarrollado los juegos tradicionales, mediante la aplicación de las 20 sesiones vivenciales se ha logrado que los estudiantes mejoraron la motricidad gruesa. Finalmente se consolidó los resultados a través de la interpretación de los cuadros estadísticos donde podemos señalar. Una vez que se aplicó la estrategia de los juegos tradicionales, se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa. La propuesta para mejorar el problema se aplicó los “Juegos tradicionales”. Así mismo se diseñó una estrategia para el desarrollo de los juegos tradicionales.

Así mismo Bonilla , Huerta y Virgilio, (2019), en la tesis presentada sobre “Aplicación del programa Fernández para mejorar la psicomotricidad en los niños del primer grado de primaria de la I.E. Ricardo Flores Gutierrez, Tomay Kichwa Huánuco 2018” en la Universidad Hermilio Valdizan, tesis para optar licenciado en educación especialidad educación primaria, el objetivo de estudio determinar la efectividad que tiene la aplicación del programa Fernández para mejorar el nivel de la psicomotricidad en los estudiantes, con la finalidad de escudriñar el análisis e interpretación resultados utilizando el método explicativo en el nivel experimental con el diseño pre y pos prueba en un solo grupo cuya población de estudio fue 20 niños del primer grado, de las cuales 13 estudiantes como grupo único a quienes se aplicaron una prueba antes y después ambas con calificaciones de cero a veinte , contrastando pretest y postest, utilizando en la ejecución, pelotas , cuerdas, siluetas, papeles, vasos, libros, cubos y otros las sesiones e instrumentos a evaluar son los movimientos coordinados del cuerpo. Para la contrastación de hipótesis se aplicó la prueba McNeumar de distribución de Chi x2 dando como resultado: La chi x2 = 11.08 8 (Chi calculada)

donde se ubica a la derecha de la Chi crítica  $=6.63$ , en efecto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis, quedando demostrado que la aplicación del programa Fernández es una fuente efectiva para mejorar la psicomotricidad.

De la misma manera, Solórzano (2017), en su tesis titulada, “técnicas básicas del karate “do” para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4to. Grado de primaria de la institución educativa N° 32011 Hermilio Valdizan – Huánuco – 2016”. Presentada en la universidad de Huánuco facultad de ciencias de la educación y humanidades. Para optar el grado de licenciada en educación básica inicial y primaria tuvo como objetivo general dar solución al bajo desarrollo de la coordinación motora gruesa que presentaban los alumnos del 4° grado de primaria de la Institución Educativa “Hermilio Valdizan” de Huánuco, en la cual se trabajó con 20 alumnos del cuarto grado “E” grupo experimental y con otro grupo de 18 estudiantes de la sección “D” que conformaron el grupo control, para ello se ha desarrollado las técnicas del karate “do” la que incluye lucha de armas con manos y pies en funciones de ataque y defensa, donde después de dichas aplicaciones se evidenciaron que el 67.9% de estudiantes del sección d presentaron bajos niveles de coordinación motora gruesa y el 74% de los alumnos del sección E del grupo experimental presentaban habilidades aplicando las técnicas del karate DO se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 89.4% mejoraron en su coordinación motora gruesa mientras que el grupo control solo un 58.1% presentaban tal habilidad.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Variable, juegos tradicionales**

#### **Historia y etimología del juego**

Según la RAE, el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse; con el juego nos divertimos al momento de practicarlo. Desde los diversos campos de la educación, como la psicología, antropología, sociología y pedagogía, se ha intentado dar una definición al juego sin llegar a un acuerdo de unanimidad. Entendemos que el juego es una actividad natural del ser humano, tanto de niños y adultos, que es fácil de inspeccionar y está presente a lo largo de nuestras vidas, ayudando a comprender a cada uno de nosotros sobre el mundo que nos sitúa y conducirse sobre él, mediante el juego puesto, que se experimentan guías sociales y se asumen roles aprendiendo normas que regulan nuestros comportamientos mostrando los pensamientos y a la vez moderan el impulso y consecuentemente las emociones.

Es difícil predecir una fecha exacta sobre el juego, puesto que siempre estuvo presente en el ser humano, porque ya de sí mismo es innato, partiendo del descubrimiento de Irán, 3000 años antes de Cristo, demuestra que ya se brindaban juguetes a los niños para jugar. Dado que los sonajeros antiguos lo fabricaban de vejiga de puercos o garganta de aves llenándolos con piedra para que produjeran sonidos y así estimularán la curiosidad de los niños. Por eso se dice que los juegos a lo largo de la vida han ido cambiando y cumpliendo su función de enseñanza social, trascendentales en las civilizaciones de la etapa evolutiva; en Mesopotamia los Sumeros jugaban el tablero único, también se encontraron canicas, dados, etc.

En Grecia y Roma, las actividades lúdicas, estuvo presente en la vida diaria de los niños, algunos juguetes del período, son las canicas, los balones de cuero, las

muñequillas de hueso, colmillo o arcilla, de la misma manera, tiene sus inicios en Grecia, y tuvo su importancia en el período medieval al atribuirlo el sentido místico o religioso. En Grecia el juego típico u olímpico formaba el punto central de los importantes cultos religiosos. Así mismo se encontró juegos de rayuela esculpidos en el superficie Romano, puesto que en esas épocas se usaban pocos juguetes, desarrollándose mayormente cada uno de los juegos al aire libre.

En la época renacentista se produjeron cambios de pensamiento, ya que las actividades lúdicas cobran mayor importancia, se dan más importancia a los juegos al aire libre y también aparecen los primeros artesanos que fabrican las primeras réplicas de muñecas, hechas a base de madera. En el período del siglo XVII se inicia con el pensamiento pedagógico nuevo, que admite el juego como componente instructivo para la educación y el aprendizaje. En el siglo XVIII, el enfoque del juego como corriente pedagógico se aplica en los intelectuales del período.

Rousseau desde su obra el gran Emilio fue un gran ejemplo. En el siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre los juegos. Emergen las primeras escuelas pedagógicas y con ello la gran cantidad y variedad de juguetes. Hasta que en siglo XX ya el juego era considerado una actividad de importancia en el desarrollo integral del ser humano. Para cada uno de nosotros el juego es considerado como una actividad que se realiza desde los primeros años de nuestra vida a manera de diversión o “matar el tiempo” y de esa manera consumir las energías; sin embargo, las diversas investigaciones realizadas en torno al tema han contribuido a destacar lo importante que es en el progreso y desarrollo del niño, joven y adulto. (Enciclopedia libre s.f)

### **2.2.1.1. Teorías sobre los juegos**

Para Groos (1902), el juego es el objeto de la indagación psicológica especial, constatando como fenómeno el desarrollo de la forma de pensar y de la actividad. Basándose en la teoría de Darwin, el cual indica que las especies pueden sobrevivir en medida que mejor se adapten al cambio que se produce en su medio. Por ello el juego es una manera de prepararse para la adultez y supervivencia. Groos menciona que el juego es la preparación para la vida adulta, porque todo ello contribuyen con las funciones que se será necesario a medida que el ser humano va desarrollándose y a su vez en la adultez; en otros contextos sirve de preparativo para la vida. El autor menciona bajo el precepto “gato jugando con el ovillo, aprende cazar ratones y niño jugando con las manos, aprende controlar su cuerpo “para Groos, la naturalidad del juego es biológico intuitivo y lo prepara al niño para la etapa adulta”, es decir lo que una niña hace con su muñeca ahora lo hará de adulta con su hijo.

Según Piaget (1956), manifiesta que: “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque constituye la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Según el autor, la capacidad sensoria, motriz, simbólica o de raciocinio, como aspectos fundamentales del desarrollo del ser humano, son las condicionantes del origen y el perfeccionamiento del juego. El postulado de Piaget emplaza el ejercicio y el valor autodirigido de problemas concisamente al centro del aprendizaje y el progreso; a través de la acción, y lo aprendido, expresa cómo controlar el mundo.

Así mismo, Vigotsky (1924), menciona que “el juego nace como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; de la naturaleza, el origen y fondo” indica que el juego es un fenómeno de tipo social, y a través de ello se presentan acciones que van

más allá del instinto y las pulsaciones internas propios. En esa misma línea, Vigotsky establece que los juegos son de origen social, medio por el cual gracias a la cooperación con otros individuos permiten que adquieran papeles y roles que complementan su formación.

Garaigordobil (1995), manifiesta que: “El juego, es la herramienta por excelencia que contribuye de forma relevante al desarrollo integral de los niños y niñas de nivel preescolar. Para este mismo autor el juego desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo” (p.12)

Marron (2008), citado por según Advincula y Otros (2017), el juego es una de las actividades de mayor interés y da satisfacción en cuanto a sus emociones, a la vez constituyen elementos fundamentales en el desarrollo de potencialidades y la formación integral de la personalidad en la etapa adulta; el niño mediante el juego, descubre cómo controlar el mundo que los rodea, asume funciones y permite su desarrollo integral.

Según Dupley citado por Ofele (1998), el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis, el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología, el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. (p.3)

Según García (2013), señala al juego como algo de una necesidad vital, el cual contribuye con el equilibrio del ser humano, y a su vez es una de las actividades que

permite la exploración, ya que al desarrollar nacen experiencias nuevas. Así mismo, Márquez (2014), menciona que el juego es un medio de comunicación necesaria que permitirá el desarrollo intelectual, físico y social de los niños y niñas. (p.21)

Para Pérez e Idania (2013) “el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar estos y llevarlos a actividades más complejas” de la misma manera con el paso del tiempo las actividades lúdicas fueron mejorando y perfeccionándose, hasta ser parte trascendental de la recreación en las distintas épocas.

#### **2.2.1.2. Teorías que sustentan los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellas que están adaptadas en un cierto lugar, que van pasando de padres a hijos, y a la vez es parte de la cultura, costumbre y tradición de los pueblos, naturalmente son actividades lúdicas, espontáneas, creativas y motivadoras. Por lo general no suelen usar muchas reglas en el momento del juego, estas pueden variar dependiendo en qué lugar o región se realiza el juego, este tipo de actividades lúdicas se caracterizan por la improvisación y el uso de poco material en el proceso de desarrollo o realización del juego. Así mismo, los juegos tradicionales a través del tiempo se han hecho un recurso importante dentro del desarrollo de las actividades pedagógicas, siendo un soporte imprescindible en el desarrollo de las experiencias de aprendizajes.

Lavega (1996), menciona que “el juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región; resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano.”(p.8)

Según Lavega y Olaso (2003), manifiestan que el juego tradicional son actividades lúdicas que se transmiten de generación y generación de padres a hijos, a la vez forman parte de la cultura de los pueblos, en la cual predetermina la experiencia y a partir de ello ayudan en la educación de las futuras generaciones estos juegos habitualmente son creativos espontáneos y excelentes para fomentar la motivación en la formación del niño. Así mismo los juegos tradicionales se caracterizan por el valor cultural y estar influenciados en la educación, estos pueden ser específicos dentro de un país o región o de un pueblo. Ello supone un punto de unión entre el pasado y el presente a través del juego.

Así mismo, Trigueros Cervantes (2000), “Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de en culturización, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus participantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre las diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural”. (p.115).

De la misma manera: Lavega (2000), menciona que el juego popular “es aquel que está arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general, o en un sector de población concreta, siendo representativo de esa zona; mientras que los juegos tradicionales son aquellos que han participado de un proceso de transmisión oral, y han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico, pero lo practica un grupo muy reducido y de forma

muy esporádica. Cuando el juego goza de ambas características, transmisión oral de generación en generación, y práctica asidua por bastantes personas del lugar, lo considera popular y tradicional.” (pp. 72-74)

Por otro lado, Muñoz (2006), indica “El juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje. Este estudio reveló que el juego, es fundamental para estimular el desarrollo intelectual y estimular activamente todo el sistema motriz grueso de los niños y niñas, con una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a fortalecer las dimensiones de coordinación, equilibrio que estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr aprendizajes, que lo encamine a tener una buena calidad de vida. También es una herramienta facilitadora para que los docentes planifiquen y puedan lograr resultados significados, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje, A través de esta investigación podemos demostrar con sus resultados que el juego es un instrumento que tiene muchos principios de enseñanza aprendizaje, de la misma manera favorece el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en su dimensión corporal.” (p.68)

Según Marín (2015), los juegos tradicionales, “son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación de padres a hijos y que su origen se da muchos años atrás”; la conservación y divulgación de estos juegos es muy importante en la actualidad, deberíamos preocuparnos de que no se perdieran con el paso del tiempo, puesto que son una parte muy importante de la cultura de nuestro país y están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de las naciones; son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos

podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas” (pp. 2-3)

Según Cañizares y Carbonero (2016), los juegos tradicionales, refieren al estadio de la evolución, los cuales son derivados de actividades profesionales, las que se basan en reglas flexibles, de formas de desarrollo sencillo, en cambio, los diferentes deportes tradicionales, están sujetas a avances complejos tanto en la técnica de organización y como en los entrenamientos y profesionalismo para adquirir el rendimiento” (p.14).

Muñoz (2006), menciona que, “el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje. Este estudio reveló que el juego, es fundamental para estimular el desarrollo y estimular activamente todo el sistema motor grueso de los niños y niñas, con una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a fortalecer las dimensiones de coordinación-equilibrio que estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo encamine a tener una buena calidad de vida También es una herramienta facilitadora para los docentes lograr que las actividades lúdicas, tengan resultados significados, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje, A través de esta investigación podemos demostrar con sus resultados que el juego es un instrumento que tiene muchos principios de enseñanza aprendizaje. Así mismo, favorece el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en su dimensión corporal” (p.68)

Así mismo, Lavega y Olaso (2003), definen que el juego tradicional tiene dos

formas de interpretarlo, por una parte, define como aquel que pertenece al pueblo o es propio del pueblo en contraposición a lo que es culto. Por otro lado, es aquello extendida o es muy conocido practicado por una gran cantidad de personas en un determinado lugar, asociándose a la popularidad que puede tener en un determinado lugar.

Para el autor, los juegos tradicionales, son aquellas actividades lúdicas que van pasando o transmitiéndose de generación en generación de abuelos, de padres a hijos y con esa secuencia se ha ido manteniéndose hasta la actualidad, así mismo, podemos decir que estos juegos por su misma trascendencia y dinámica forman parte de las costumbres y tradiciones de nuestros. En la cual predetermina la experiencia y a partir de ello ayudan en la educación y transmisión de valores a nuestras generaciones, por su naturaleza el juego son creativos, espontáneos y excelentes dinamizadores y motivadores en la formación del niño. Así mismo los juegos tradicionales se caracterizan por el valor cultural y estar influenciados en la educación, estos pueden ser específicos dentro de un país o región o de un pueblo. Ello resume un punto de asociación entre lo pasado y presente a través del juego.

### **2.2.1.3. Juegos tradicionales como estrategia didáctica**

Campos y otros (2017) definen a los juegos como una estrategia didáctica que tiene “un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educadores y educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas.” Así mismo, Lara y Beltrán nos ilustran que los juegos por su misma naturaleza desarrollan las habilidades motrices, gruesas y finas del estudiante, ya que al momento de practicar

las actividades lúdicas, están en constante movimiento de la cabeza, tronco y extremidades, con ello permitiendo mejorar la fuerza agilidad y velocidad en sus movimientos. Si vamos al campo de la pedagogía, los juegos tradicionales aportan un valor significativo en el desarrollo de las competencias motrices en el área de educación física y otras áreas de desarrollo, ya que permiten trabajar facilitando un conjunto de procesos de aprendizaje de manera didáctica con la participación activa del estudiante en la construcción de sus aprendizajes (Lara y Beltrán, 2013).

Vygotsky citado por Lachi (2015), señala que el ambiente sociocultural es fuente de diversos conocimientos, entre ellos podemos nombrar el conocimiento popular, las historias, la creatividad, el arte, las creencias ancestrales, la medicina, la costumbres locales y la gran cantidad de elementos como conocimiento que posee nuestra comunidad, que en el proceso de mediar o intervenir, las niñas y niños lo asimilan gradualmente y por medio de variadas operaciones que utiliza el mediador o facilitador y básicamente a través de las actividades lúdicas o más conocidas como juegos. En nuestro espacio de la comunidad donde habitamos, siempre existe diversas actividades de juegos, que estos trasladados al centro de educación y aplicadas adecuadamente como estrategia en la enseñanza, son medios eficientes y eficaces que van a permitir desarrollar las competencias, por ello debemos mencionar que el aprendizaje no puede darse ajena al medio social donde habitamos, ya que el ser humano es un ser social por su misma naturaleza (pp.28-29).

Según Vigotsky (1984), citado por Sánchez y otros (2020), menciona que: “el juego es el contexto fundamental ideal, en el cual se da el desarrollo social, efectivo e intelectual de los niños, comprometiendo, las dimensiones cognitivas principales como: la inteligencia, el lenguaje, la memoria, el pensamiento, la atención y la

percepción” (p.4).

- **Estrategia**

Según la RAE (1992), citado por Sánchez (2019), la palabra estrategia refiere, “que son conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” de la misma manera, el diccionario de las ciencias de la educación (1998), mencionan que la estrategia es “planteamiento conjunto de directrices, a seguir en cada una de las fases del proceso” (p.593).

En el mismo apartado la RAE, hace una referencia en el (2010), sobre el concepto de estrategias unido a la didáctica, debe definirse como “el arte de dirigir para enseñar”, bases importantes que no indican que mediante la estrategia didáctica bien orientada, un maestro está en la capacidad de influir de manera significativa en el aprendizaje del estudiante, como explicaremos y definiremos a continuación.

- **Estrategia didáctica**

Marhuenda (2000), “define a la didáctica como una disciplina, como un plan de trabajo que contribuye a poner en ejecución las prácticas de enseñanza de quienes aprenden y de quienes enseñan, de manera que hagan admisibles las prácticas de enseñanza” (p.29)

Así mismo Tobón (2010), afirma que la estrategia didáctica vienen a ser, “conjuntos de acciones orientados y puestas en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito, por ello, en el campo pedagógico específico es un plan de acción que pone en marcha por el docente para lograr los aprendizajes” (p. 246).

Según Arias y otros (2018), las estrategias didácticas son herramientas, recursos, acciones y habilidades que emplea el maestro como ayuda, para encaminar su labor educativa, y de esa manera mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

De la misma manera, Pozo (1990), “Asegura que las estrategias forman conjuntos de procedimientos mentales manipulables, “es decir, secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento o utilización de la información”.

Así mismo, Díaz (1998), manifiesta que “las estrategias didácticas son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos de ese modo, facilitando intencionalmente un procesamiento de un contenido nuevo, de manera más profunda y consciente” (p. 19)

#### **2.2.1.4. Características del juego tradicional**

El juego tradicional, por su naturaleza de la forma de practicarlo, asume una serie de características, entre ellos nombraremos las más comunes:

- Constituye un elemento fundamental para mejorar las habilidades, destreza, los valores, así mismo permite estimular la expresión corporal, la oralidad, el razonamiento lógico matemático, la identidad, autonomía y por consiguiente permite desarrollarse en sociedad a los niños y niñas.
- Así mismo promueve el hábito de aseo personal, el trabajo, orden, la cortesía, respetar reglas y normas, demostrar empatía y gratitud, por lo general de suma importancia en la formación para la vida.
- De la misma manera, los juegos tradicionales permiten salvaguardar nuestras

raíces, nuestra peculiaridad, ayudando en el desarrollo integral y con ello adquirir nuestros valores.

- Los juegos tienen esas características básicas en la educación, como la promoción de la salud, y el desarrollo personal mediante el desarrollo físico motriz, vitales en el proceso de formación temprana del individuo.

Así mismo los juegos de origen tradicional no son complejos ni tiene mucha regla al momento de practicarlos, estos pueden variar dependiendo el lugar, por el uso de algún material para la puesta en práctica. En ciertas ocasiones los juegos funcionan como excelentes medios para permitir la socialización, entre niños de diferentes estratos sociales. Para practicar un determinado juego suelen usarse todo tipo de elementos o materiales a manera de improvisación, sin que tengan una determinada finalidad para cada actividad, la cual hace que se pueda aportar beneficios como:

- Cada actividad tiene un fin específico, pueden ser ejecutados, como actividades de persecución, otros pueden ser lanzados, y con ello ganar o conservar unos objetos dependiendo para qué y con qué fin se llevó a cabo el juego, etc.
- Proporcionan aprendizajes propios de cierto lugar o región.
- Ayudan en la liberación de tensiones y malas vibras, contribuyendo en la estimulación de los niños.
- Permite la aceptación y obediencia de ciertas reglas y normas propuestas.
- Perfeccionan la adquisición de competencias gramaticales, lingüísticas para el oyente y el quién emite.
- Es cambiante porque es posible de realizarlo de manera individual en grupos, aunque en la mayoría de veces suelen jugarse entre grupos o de manera colectiva.

- Las reglas concebidas son básicamente sencillas, ya que son proposiciones de los mismos niños, con el fin único de tener goce al momento de jugar, por lo general ellos serán quienes deciden donde se lleva a cabo el juego, cuándo y cómo se va hacer.

#### **2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales por su naturaleza no siempre poseen un autor definido para el desarrollo de un determinado juego, puesto que están en constante variación dependiendo el lugar donde se esté ejecutando o realizando, pero siempre manteniendo la misma esencia de su origen, en ese sentido los juegos que describiremos a continuación están en base a informaciones consultadas de diferentes investigaciones y contenidos en información de consulta directa local, y las más comunes son las siguientes:

##### **a) Juegos con objetos**

Este tipo de juegos, consisten en jugar valiéndose de ciertos elementos físicos u objetos que ayudará su desarrollo, pueden ser conos, sacos, piedras, palos, u otro elemento que se encuentre en el medio estos pueden ser adaptadas a diversos juegos tradicionales, y estos juegos pueden ser. Carrera de sacos, el trompo, la rayuela o mundo, el salta sogas, la gallinita ciega, entre otros.

##### **b) Juegos con parte del cuerpo.**

Los juegos tradicionales que se desarrollan sin asistencia de materiales u objetos también son muy divertidas, puesto que facilitan al niño y la niña a optimizar sus habilidades motrices entre estos juegos tenemos. El juego de la ronda, el juego de piedra papel y tijera, sale lingo, las escondidas, etc.

### **c) Los juegos de persecución.**

Estos juegos ayudan a los niños desarrollar las partes gruesas del cuerpo, mejorando sustancialmente la motricidad gruesa para quienes lo practican, así mismo, fortalece la fuerza, agilidad y velocidad y estos juegos pueden ser. El juego del gato y el ratón, policías y ladrones, los encantados, el escondite, el ere, stop, etc.

### **d) Juegos verbales**

Como el mismo nombre lo indica, permiten al estudiante mejorar su habilidad motriz fina, fortaleciendo la vocalización de las palabras, dominio escénico, pérdida de miedo en expresar, etc. Y estos pueden ser. Las adivinanzas, el telegrama, el trabalenguas, etc.

### **e) Juegos individuales**

Este tipo de juegos se desarrollan de manera individual y pueden ser; el juego del yoyo, la cometa, el aro, etc.

### **f) Los juegos colectivos**

Este tipo de juegos por su naturaleza permite jugar en grupos o parejas y los juegos pueden ser; las rondas, el fulbito, el vóley, el básquet, las fuerzas opuestas, etc.

#### **2.2.1.6. Tipos de juegos tradicionales**

##### **Juego las escondidas**

Es un tipo de juego, donde el niño tiene que contar una determinada cifra o cantidad o en otros casos un tiempo determinado con los ojos cerrados o vendados hasta que llegue al número acordado entre todos y al finalizar el conteo debe informar

con voz alta a los demás participantes que ya inicio el juego, y asi inicia las pesquisas de unos a otros por parte de quien esa buscando al que se escondió, y cuando el niño halla a cualquiera tendría que anunciar su nombre en voz alta y eliminarlo y así sucesivamente hasta que todo termine.

### **Juego de la rayuela o mundo**

Con una tiza se diseña un esquema de diez cuadros en la cual se asigna un número de uno al diez, al iniciar el juego el participante debe ubicarse atrás del primer cuadro y empezar lanzando una piedrecita u otro objeto plano dentro del cuadro del primer cuadro del diagrama denominado mundo o rayuela donde cae o se ubica la piedra no se puede pisar, entonces el niño o la niña empezara a saltar de un pie por cada cuadro si el cuadro doble dos pies, hasta completar el número 10 y luego regresar si el niño pisa la línea o cae deberá dar oportunidad a otro.

### **Juego de la gallinita ciega**

En este juego el mínimo de jugadores es de 4 personas donde se requiere un manto o tela pequeña para tapar los ojos de la persona que será la gallinita ciega, una vez que se vendó los ojos el niño debe girar sobre el eje donde se encuentra parado obviamente cantando la canción “gallinita ciega que se te ha perdido una aguja o un dedal date la vuelta y lo encontrarás” acabada la acción el niño denominado gallinita ciega debe buscar a cada participante con los ojos vendados si lo atrapase al niño o niña perderá el juego el niño atrapado, también puede invertido el papel con el niño que se atrapó, en algunos casos la gallinita sigue hasta terminar la secuencia de todo los participantes.

### **La carrera con sacos**

Esta actividad o juego debe realizarse en un lugar libre o sin dificultades u obstáculos, ya que las caídas son ineludibles, los niños deben ubicarse en línea recta y meterse dentro de un saco hasta cuando se dé la orden de salida, ellos podrán correr, una carrera a una distancia establecida en el cual, el quién llega primero gana.

### **El juego del gato y el ratón**

Estos juegos consisten en realizar un círculo con varios participantes apretados de la mano, a la vez dos de ellos se escogen al azar, uno como el gato y otro como el ratón el resto del grupo cantaran en su sitio “ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar si no te pilla esta noche, mañana te pillaré” mientras suena la canción, el ratón, correrá por los huecos que están formados entre los brazos de los niños, el gato lo perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarlos pasar, cuando el gato toca al ratón, perderá el ratón y saliendo del juego a pasar ser un simple observador.

### **Juego de policías y ladrones**

Este tipo de juego consiste en dividir a los jugadores en dos grupos, de tal manera que estén equilibradas e iguales, de modo que el grupo de los que persiguieran se llamarán policías, y el grupo que escapan se lo denominará ladrones, al ser atrapa el ladrón o delincuente será llevado a un lugar que ya previamente se designó que va ser la cárcel, estos permanecerán encarcelados hasta que acaban de atrapar a todos, para luego invertir el papel; con este juego se desarrolla la potencia agilidad y velocidad del estudiante de esa manera mejorando las habilidades motrices gruesas.

### **Juego la carrera de tres piernas**

El juego denominado en algunos sitios como carrera de tres piernas, se desarrolla mediante el caminado o corrida de a tres piernas, debido a que cada dos participantes se unen uno al lado de otro, en forma paralela a fin de atar las dos piernas

uno del lado derecho y otro la pierna izquierda de modo que formamos tres piernas hábiles y móviles, con la que se participan en carreras o caminatas sincronizadas con el compañero de manera muy divertida, con este juego desarrollamos la sincronización y coordinación, viso motriz, dominio corporal, dinámica, elementos importantes en el desarrollo motriz gruesa, etc.

### **Juego el salta soga**

Este tipo de juego popular es muy divertido entre los niños ya consiste en uno o más estudiantes participen, saltar la soga o cuerda, como comúnmente se llama en algunos lugares, en este juego se hace girar la soga de modo que pase por debajo de las piernas y también sobre la cabeza, esto se consigue cuando dos participantes del grupo se ponen uno al extremo de otro y hace girar la soga en forma ondulada, o también se puede hacer de manera personal un solo participante con una soga haciendo los mismos giros ya mencionados, este tipo de juego tradicionales además de ayudar beneficios al estado físico, ayuda fortalecer los músculos motrices gruesas brazos, piernas, pantorrillas mejorando la postura general del cuerpo del niño o niña.

### **Juego del voleibol**

Este juego consiste en que dos equipos contrincantes con seis participantes tratan de pasar el balón con la mano, sobre la red de un metro de ancho que se encuentra suspendida por medio de dos postes, y se ubica en la mitad de la cancha de juego, la dinámica consiste en vencer al equipo contrario. Cuyos sectores se encuentran divididos por unas líneas demarcadas a fin de establecer su espacio de acción de cada equipo, son juegos que ayuda a desarrollar la motricidad basada en habilidades sociales, intelectuales, conductuales y de salud que ayuda mucho en la formación del estudiante.

## **Juego del fulbito**

Este deporte consiste en jugar en dos equipos de seis participantes, ya sea varones o damas, aunque con mayor frecuencia lo practican los varones, en la cual cada uno cumple un rol determinado desde el arquero, defensas y los jugadores, para lograr el éxito con el otro equipo contrincante de igual número de jugadores. El campo de jugar es una cancha de loza deportiva o campo de grass natural, plana con medidas aproximadas entre 38 y 42 metros de largo y 18 y 23 metros de ancho. En este tipo de juego se está desarrollando la socialización, el compañerismo, respeto a las reglas y normas, y sobre todo a saber perder y ganar lo que integra al aprendizaje significativo, basado en valores y conservación de la buena salud.

### **2.2.1.7. Importancia de los juegos tradicionales**

Es innegable decir que el juego no aporta, en la formación del niño, desde el punto de vista cognoscitivo, social, los juegos fortalecen los vínculos de afectividad y sientan las bases de la comunicación que son indispensables en la vida del individuo.

Según Sarlé (2006), “el juego estimula la creatividad, desarrolla la coordinación motora, fomenta el trabajo en equipo, desarrolla la capacidad comunicativa, estimulando las capacidades del pensamiento, favoreciendo así el proceso de enseñanza aprendizaje”.

Así mismo, Herreros y Sanz, citado Osorio (2020) indican que “el juego es importante en el desarrollo de los aprendizajes, ya que a través de este se adquieren los contenidos como una herramienta, lo que permite al niño aprender de manera divertida, mediante una instrucción innovadora haciendo del aprendizaje significativo” (p.11).

Según Rubiño (2016) citado por Trinidad (2017) “La importancia del juego en el aprendizaje escolar es fuente de desarrollo socio-emocional, cognoscitivo” también dice “los juegos que se planteen deben obedecer a los objetivos que los profesores planteen”. En los primeros años de educación primaria las actividades lúdicas deben jugar un papel muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe ser un eje medio por el cual permite el desarrollo de la motricidad fina y gruesa del estudiante. Los docentes deben estar en la capacidad de saber qué tipo de juego, hacer o elementos a usar, para poder lograr una determinada actividad y permitir un cierto desarrollo en el estudiante. Y de esa manera poder trabajar diversas áreas, para ello en la planificación debe considerar diversas actividades de juegos y consolidar para así permitir el desarrollo de la motricidad e integrar más campos con esta dinámica de trabajo.

De la misma manera, Álvarez (2021), menciona en su trabajo de investigación, que los juegos son actividades muy importantes en el desarrollo de los estudiantes, sobre todo en los ciclos básicos en los primeros años de vida, indica que el juego es indispensable porque interviene en evolución física de los niños básicamente mejorando sus habilidades motrices gruesas, cognitivas, sociales, facilita la interacción y la cooperación entre sus pares. (p.18)

Según Ronderos (1994), citado por Arias y Otros (2014), el principio de la “lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando con el cual construye conocimientos, así mismo en el mundo físico y social, donde desarrollan iniciativas propias y habilidades de comunicación; comparte sus intereses, construyen y se apropia de normas”. Por ello, Ronderos manifiesta que el estudiante muestra alegría, entusiasmo y placer de realizar creaciones, generar perspectivas, significados,

explorar diversas acciones, con visión de construir algo y estimular su creatividad sobre la base a su acción y vivencia en todos los aspectos, ya que la actividad lúdica profundiza muchas actividades.

De la misma manera, permitirá que se pueda adquirir valores, reglas, conductas y la socialización que son vitales a lo largo de la vida. A través del juego el estudiante desarrolla muchas actividades intelectuales, corporales, sociales, conductuales, culturales, las da mucha significancia en toda su formación personal, desde la niñez, adolescencia, juventud y la etapa adulta, el que ayudará en el éxito del en su vida, en ello radica la importancia del juego.

#### **2.2.1.8. Influencia de los juegos en la educación**

Ha habido diversos investigadores y escritores que han relacionado el juego con la educación y el aprendizaje de los estudiantes. Plantón mismo afirmaba que los juegos son fundamentales en la formación del ser humano, así mismo hacía un para la vida de la comunidad más armónica. Por otro lado, Froebel, quien creó el jardín de los infantiles, es uno de los pioneros del tema, los juegos en el aprendizaje de los niños, permitiendo que los estudiantes jugarán dentro del centro educativo, los cuales permitían a los niños instruir conocimientos y desarrollar habilidades. Algunos estudiosos teóricos y autores tales como, Montessori, Dewey, Decroly, también desarrollaron posturas las cuales integraban al juego como elemento importante en el campo educativo. (Ofele, 1998 p.5).

Así mismo, el papel del juego en la formación escolar es trascendental, ya que “una educación lúdica como tarea atraviesa todas las materias, e implica un

reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación” (Kishimoto, 1996)

De la misma forma Walter (1993), citado por Ofele (1998), menciona que “la educación mediante el juego representan una base de formación en la educación primaria, teniendo su importancia en el aprendizaje y bienestar de los niños, imprescindibles en todas las áreas”. (p.5)

El juego es uno de las herramientas más indispensables en el desarrollo y estimulación del aprendizaje, siendo un puente que permite propiciar situaciones de emoción y alegría y a la vez desarrolla aprendizajes en los aspectos motrices finos y gruesos del estudiante el cual integra una formación sólida para la vida. Por ende el juego simboliza una oportunidad para entrar en el mundo del saber maravilloso que tiene cada persona más en etapa escolar, estos retos motivan la atención, encontrando que pequeñas cosas se transformen en grandes logros.

Según Ausubel (1983), los diversos juegos existentes pueden considerarse, como una actividad didáctica pedagógicos, puesto que derivan del aprendizaje significativo, en tanto expone y afirma Ausubel, que el aprendizaje de los niños depende de las estructuras cognitivas, anteriores que se relacionan con la información que adquiere. Es importante conocer los principios de las propuestas de los estudiantes, y su estructura de estabilidad, para conocer la estructura cognitiva y de esa manera conocer al estudiante y desarrollar la actividad en función de ellos, desarrollando su actividad cognitiva.

Desde el punto de vista antropológica sociológica Huizinga y otros (1987), “mencionan que el juego es un aspecto muy importante en la construcción de una

persona como sujeto social y el aspecto cultural, el cual conlleva a la libertad y gratuidad, todo esto está enmarcado por el aspecto anémico, así mismo esto implica las tensiones toma de riesgos y decisiones” (Arias, Camacho, y Vanegas, 2014 pp. 39-48)

### **Juegos tradicionales en educación física**

Se puede definir a los juegos en formación física, mediante el enfoque de la corporeidad, como un elemento didáctico muy importante porque permitirá el desarrollo corporal mental en el niño, así mismo se dice que estos juegos se han ido transmitiendo por muchas generaciones de padres a hijos, y a la vez son muy conocidos porque forman parte de la cultura de un pueblo es ahí donde se refleja las necesidades la experiencia y ayudan educar a las futuras generaciones, puesto que es espontáneo favorecen la creatividad y son motivadoras por excelencia.

Sabemos que los juegos en esta unidad didáctica de aprendizaje ayudan a desarrollar activamente todo el esquema sistema del cuerpo humano, ayudando significativamente al desarrollo motriz del niño, de esa manera hacer que el estudiante sea competente en su desarrollo personal.

Según el Minedu (2016), mediante la programación curricular en educación primaria EBR, “el niño pasa por un periodo de transición entre sesiones de periodos cortos de actividades variadas a otros más prolongados. Por ello es necesario que el niño siga aprendiendo a través del juego; en ese sentido, los procesos de enseñanza y aprendizaje deben incorporar elementos lúdicos y situaciones concretas para el logro de aprendizajes” (p.14).

De la misma forma “el valor socializador del juego como primera manifestación de tolerancia hacia las y los demás, abre espacios de aprendizaje a través de la Educación Física; tomando en cuenta la diversidad de los estudiantes en términos de género, cultura, sociedad, etnia, religión, capacidades diferentes, ritmos de aprendizaje y en los niveles de conocimientos, en un contexto de aceptación y apertura, evitando cualquier forma de discriminación al promover la inclusión de todos y todas, ya que la inclusión parte de que todos somos diferentes. En este sentido, las actividades que se plantean para el desarrollo de las competencias propuestas, van encaminadas a que tanto niños como niñas puedan participar equitativamente, respetando su identidad y diferencias” (p.37).

Los juegos tradicionales y sus aportes en la formación de la educación física, en el entorno de la sociedad, es un medio muy importante en el cual se transmite las costumbres, los conocimientos culturales, nuestras tradiciones por generaciones a lo largo del tiempo, a su vez es una de las actividades fundamentales que permiten desarrollarse a los seres humanos, facilita prácticas valiosas para el proceso de aprender y madurar tanto físicamente, en la parte social y emocional. Las actividades lúdicas tradicionales en la formación de la educación física, particularmente en las sesiones de aprendizaje, debe ser un proceso que ayude en la formación y así mismo facilita al docente el trabajo educativo pedagógico.

#### **2.2.1.9. Competencias que se desarrolla con los juegos tradicionales**

Según Arcos (2014), la intención del trabajo mediante el juego tradicional es abordar aspectos sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niveles de educación inicial, primaria así mismo dar mayor importancia del desarrollo de las actividades

sociomotrices, ya que a partir de ellas se propician las enseñanzas, aprendizajes en los estudiantes. Tratar de desarrollar competencias a través de los juegos tradicionales, proyecta importancia, porque ayuda al estudiante en muchos aspectos del desarrollo humano. Permite conocer, comprender y respetar las diferentes costumbres y tradiciones de su pueblo, desarrollando la identidad. Así mismo, fomenta la igualdad en derechos, evita la discriminación, puesto que en el juego todos participan. Un medio importante es desarrollar las actividades kinestésicas deportivas favoreciendo el desarrollo social y la personalidad.

A través de los juegos se desarrollan muchas competencias como son las áreas elementales de comunicación, matemáticas, personal social, el desarrollo de la creatividad, el arte y principalmente el desarrollo de las capacidades motrices, de esa manera revalorar la autonomía y la iniciativa personal.

#### **2.2.1.10. Objetivos de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales cumplen por su naturaleza cumple objetivos de gran relevancia, los cuales se describen a continuación:

- Conocer y ser conscientes en el respeto y valoración de las diferentes culturas; donde promuevan igualdad en los derechos que nos asiste las oportunidades tanto para los hombres y mujeres.
- Mejorar sustancialmente el desarrollo de la corporeidad en el área de educación física, trabajando en el desarrollo de las capacidades motrices del estudiante.

- Usa la enseñanza de la educación y los deportes para la mejora del progreso personal y social. Promueve hábitos de trabajo en equipo, responsabilidad, iniciativa personal, interés y creatividad, etc.

#### **2.2.1.11. Dimensiones de la variable juegos tradicionales**

##### **a) Dimensión Planificación**

Según Ander citado por Flores (2015), menciona que planear es una acción que consiste en la utilización de una serie de procesos, mediante el cual introducimos una mejor lógica y capacidad de organizarnos para una serie de actividades y acciones que permite articular, que esté ya previsto con anticipación, cumplen el propósito de influir efectivamente en el área para posteriormente alcanzar los objetivos propuestos.

Según la programación del currículo nacional de la Minedu (2016), a través de las competencias transversales genera aprendizajes de manera autónoma, “menciona que la planificación es hacer seguimiento de su propio grado de avance con relación a las metas de aprendizaje que se ha propuesto, mostrando confianza en sí mismo y capacidad para autorregularse”. Además “evalúa si las acciones seleccionadas y la planificación de las mismas son las más pertinentes para alcanzar sus metas de aprendizaje. Implica la disposición e iniciativa para hacer ajustes oportunos a sus acciones con el fin de lograr los resultados previstos” (p.196).

De la misma manera Franco (2013) citado por Otero (2015), menciona que “planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Así mismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará

posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad” (pp. 22-23).

#### **b) Dimensión ejecución**

Según Chiavenato y Torres (2000) citado por Matos (2005) “coinciden en manifestar que la ejecución consiste en poner en marcha lo planificado, está relacionada con la acción, es un proceso activo, donde es necesario la motivación, el liderazgo y la comunicación, como elementos para obtener las metas y objetivos propuestos” (pp.3-4).

Según Minedu, citado por Otero (2015), en esta etapa considerada el momento central del proceso de la actividad lúdica, es donde se crea lo planeado los estudiantes, y se sitúa en manifiesto cada proceso de la planificación del juego, aquí los estudiantes intercambian opiniones, hablan con sus compañeras y compañeros, defendiendo las opiniones, ideas planteadas, requiriendo apoyo si lo amerita, ya que al intercambiar opiniones, manipular, hablar, y llevarlo a la práctica se asimilan características del objeto y sus relaciones, eventualmente se intercambian los puntos de vista, expresan sus opiniones, el cual son contrastados con la realidad, como también no siempre se puede cumplir de acuerdo los objetivos previstos (pp. 23-24).

De la misma manera podemos definir que el proceso de ejecución del juego es cuando propiamente se da el desarrollo de la actividad lúdica popular,

con base a lo planificado y con pleno conocimiento del juego que se realiza, por ello es necesario la planificación previa de modo que en este ínterin la actividad sea más fluida y amena, donde haya comunicación y fluidez en el desarrollo, el cual permitirá hacer más significativo la actividad que se esté desarrollando.

### **c) Dimensión Evaluación**

La evaluación debe concebirse como un medio o recurso para el proceso de mejoramiento constante, a su vez se debe tener en cuenta como un espacio de análisis para los aprendizajes continuos, involucrando a todos los actores dentro de un contexto específico.

Según la Minedu (2020), la evaluación es un proceso continuo y ordenado, a través ello se recopila y se analiza las informaciones, el cual permitirá tener mayor conocimiento sobre los procesos de aprendizaje y el nivel avanzado en el desarrollo de la actividad realizada y sobre esa premisa tomar las decisiones pertinentes en el momento propicio que ayudara mejorar las actividades futuras.

Por otro lado, la evaluación permite que el estudiante sea capaz de dilucidar respecto a la actividad que realizó hacer crítica o autocrítica, sobre la actividad desarrollada, por eso es necesario en toda actividad la planificación la ejecución y la evaluación, puesto que son muy importantes sobre las actividades que se realizan, para poder evaluar con coherencia, si cumplimos con los acuerdos realizados, para ver si cada niño o niña está participando en los juegos que se ejecutó, o si nos estamos esforzando por mejorar en cada actividad, si estamos siempre comprometidos con las actividades que realizamos, si hay empatía cooperación entre los participantes, así mismo, debemos ver si estamos respetando las reglas de juego de cada actividad por ello el docente guía debe observar y

evidenciar cada acierto y cada dificultad de los estudiantes; para que en función a ello pueda mejorar y hacer que cada estudiante se involucre con el proceso de la planificación, ejecución y evaluación, aspectos importantes en el desarrollo de las actividades lúdicas tradicionales dentro del contexto educativo y formativo.

#### **2.2.1.12. Variable motricidad gruesa**

##### **Definición**

La palabra motricidad está formada por el vocablo latina “motricidad” que significa capacidad para moverse, o “psicomotriz”, que está formada por las mismas raíces latinas Psykhe (alma en griego) motus (movido), que significa la que mueve el alma, e integra todas las funciones físicas y mentales. Por ello, la motricidad gruesa son las capacidades que el ser humano tiene para realizar los movimientos coordinados y complejos en las diferentes partes de sus músculos, manteniendo el equilibrio, fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.

Así mismo se define que la psicomotricidad es base para: las, posturas, emociones, ayudan el desarrollo del lenguaje, permiten la integración, forman la personalidad, etc. La facultad motriz, son acciones que permiten la elaboración del yo, en el cual los niños cumplen acciones a partir de sus saberes, mediante la actividad motriz y la percepción los niños construyen en su sistema nervioso, imágenes objetivas del mundo que los rodea (Vigotsky, 1987 citado por Fernández, 2007, p.15)

La motricidad es la capacidad que tiene la persona para realizar movimientos coordinados de las masas musculares más extensas y grandes de su cuerpo, en concordancia con el equilibrio donde el individuo adquiere fuerza, movilidad, agilidad, velocidad en su estructura corporal, y todas aquellas funciones motoras más

grandes que están situados en la cabeza, tronco y extremidades superiores e inferiores.

Aquí algunos ejemplos de motricidad gruesa.

- Trabajo en piernas, saltar y correr.
- Gatear, arrastrarse.
- Escalar, andar manteniendo el equilibrio.
- Manejar una bicicleta Balancearse,
- Practicar la natación y fútbol

Según Geis y Carroggio (2012), “definen a la motricidad gruesa como la habilidad que el ser humano va obteniendo, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos” (pp.9-11).

“La motricidad gruesa es la destreza que el niño va adquiriendo para mover de forma armoniosa los músculos del cuerpo, de modo que realizar, de a poco y mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con disposición, caminando o corriendo” (Belkis 2007, citado por Mendoza 2017, p. 14).

La motricidad gruesa viene a ser, capacidades de una persona para realizar movimientos armónicos y sincronizados de las grandes masas musculares y que ellos permitirán realizar movimientos complejos que requieran de fuerza agilidad, coordinación, equilibrio, muchos estudios afirman que desarrollar adecuadamente estas facultades permiten un desarrollo integral en el ser humano siempre en cuando se estimule en las edades tempranas donde el cuerpo del niño está en proceso de formación.

Las actividades como el salto, correr, caminar, deslizarse, balancearse, montar en bicicleta, nadar, jugar al fútbol, lanzar, atrapar, rebotar y coordinación de las piernas que consiste en mover las piernas, caminar, saltar son trabajos motrices gruesas.

#### **2.2.1.13. Enfoques**

La motricidad gruesa básicamente está orientado al desarrollo a la capacidad que tiene una persona para realizar movimientos de las extremidades, como es la cabeza el tronco y extremidades, con coordinación y equilibrio, mostrando estética y armonía en cada movimiento, como producto de los procesos naturales biológicos psicomotores y neurológicos del individuo, es por ello la gran necesidad de realizar procesos de estimulación, en la etapa inicial debido a que están en proceso de formación de las estructuras corporales de los niños y niñas son fundamentales porque que tiene relación directa con la corporeidad y el movimiento kinestésico por ende serán de gran beneficio en su desarrollo motor del individuo (Fuentes 2014 p.20)

Según Gutiérrez (2005), manifiesta que la edad previa al inicio escolar es la etapa del desarrollo que se considera desde que nace, hasta los seis y siete años, y ello coincide en términos generales con el ingreso a la escolaridad; estimada por como la etapa más significativa en la formación del niño o niña, en donde se forman las bases más importantes y fundamentales del proceso físico, psicológico, social de la formación de la persona, y que a medida que pase el tiempo se van perfeccionando. Así mismo, en ello intervienen elementos como la formación y maduración, lo que significa que las estimulaciones en el momento propicio son importantes y permiten un adecuado desarrollo en los niños (p.22)

#### **2.2.1.14. Teorías sobre la motricidad**

Baracco (2011), manifiesta que la facultad motriz es la manera como el ser humano ejerce el dominio sobre su propio. Esta capacidad es integral, puesto que para el adecuado desarrollo intervienen todos los sistemas del cuerpo del hombre; esto supone más que una simple producción de movimiento o gesto, estos involucran la naturalidad espontánea, el arte, la creatividad, y la intuición, lo que se relacionan con la intencionalidad y personalidad.

Según la revista Unknow (2013), Piaget indica que “mediante la actividad corporal los niños niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que realice desde los primeros años de vida” (parr.3).

Según Geis y Carroggio (2012), “definen a la motricidad gruesa como la habilidad que el ser humano va obteniendo, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos” (pp.9-11).

Barruezo (1995), citado por Bocanegra (2014) menciona que “la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento” (p.2)

Así mismo, afirma Piaget (1936), “sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas”. Y que esa experiencia corporal los permite adquirir conocimientos en el cual los niños aceptan e interiorizan sus posibilidades y las limitaciones, por ende la psicomotricidad es el único medio que favorecerá el dominar su movimiento corporal. De la misma manera sostiene que los

niños, desde los primeros años de vida, actúan sobre las cosas de su entorno, la usa y ejerce influencias sobre ellas; el autor en sus teorías manifiesta que la actividad motriz y la actividad física forman un solo conjunto funcional, que posteriormente servirá para el desarrollo de la inteligencia. (p.3).

En esa misma línea, Piaget (1977), afirma que la capacidad intelectual del niño, la niña, se construye y desarrolla a partir de las actividades motrices en la etapa inicial de su desarrollo y que esa vivencia los facilita que puedan adquirir conocimientos, aptitudes psicomotrices como el dominio corporal movimiento corporal. Así mismo, reconoce que mediante las actividades corporales los niños y la niña piensan, aprenden, crean y afrontan todo tipo de problemas.

Picq y Vayer (1997) citado por Farfán (2018), menciona que la educación motriz emplea, a la educación física, con la finalidad de dar una mejor contexto el comportamiento de los niños, dando una educación integral de las conductas psicomotrices, de esa manera dando facilidad la integración educativa escolar, social.

Según el autor, la educación mencionada debe ser integrada, para poder estimular a partir de los movimientos del cuerpo, lo que lleva a relacionarse consigo mismo, y con otras personas de esa forma enfocando su objetivo social. En su contexto se puede definir a la psicomotricidad, que es un campo que trata los elementos que intervienen en las formas de vida, desarrollo de los movimientos del cuerpo.

Como afirma Jean Piaget (1936), sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento

y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

#### **2.2.1.15. Características de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa se caracteriza por adquirir los movimientos armoniosos de los músculos del cuerpo, y poder mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Todo esto implica actividades de movimientos de los músculos más grandes tanto en la cabeza, tronco y extremidades inferiores y superiores, así como realizar actividades saltar, andar y correr, gatear, arrastrarse, escalar, siendo estas las características más comunes que todos lo realizamos a diario unos más que otros, dependiendo nuestra disponibilidad y facultad desarrollada.

#### **2.2.2.4. Tipos de motricidad**

- Motricidad fina
- Motricidad gruesa

#### **2.2.2.5. Áreas que comprende la motricidad gruesa**

##### **➤ Área cognición**

Las investigaciones recientes han demostrado la conexión entre la motricidad gruesa y el desarrollo cognitivo, uno de los más influyentes en el área de matemática y la lecto escritura, mediante el juicio del mundo exterior los niños irán empleando y obteniendo muchas destrezas psicomotrices que les permitirá dar resolución a problemas comunes y a la vez afrontar diversos impedimentos, ejemplo en esta parte el niño corre salta de punta de pies realiza equilibrio sobre una barra en el piso salta

en cuerdas o sogas. Los mencionados ejercicios ayudan a mejorar su dominio y movimiento en el área de cognición.

➤ **Área multisensorial**

Básicamente, se enfoca en la autonomía, el desplazamiento, movimiento y coordinación, hace referencia a los estímulos visuales, auditivos y de los movimientos, considerando que los niños aprenden siempre de maneras diferentes creando su propio estilo. Entre las áreas de estimulación que integra están la somática (percepción por el cuerpo, diferenciar entre el mundo y yo) así mismo la estimulación visual, auditiva, estimulación táctil, gustativa, lenguaje cognitivo y motriz.

➤ **Área social**

Ello supone el compartir en el desarrollo de alguna actividad de juego tanto deportiva o lúdica, donde se socializan entre diversos actores en el desarrollo colectivo.

➤ **Área afectiva, identidad y autonomía.**

Es otra parte que desarrolla la motricidad a partir de los movimientos donde juegan a través del movimiento del estudiante, que permite jugando en su medio a base de los juegos tradicionales, valoran su identidad, y autonomía desarrollando capacidad de liderazgo.

➤ **Identidad y autonomía.**

En esta etapa el estudiante, mediante los juegos tradicionales motrices de su entorno, desarrollan la identidad y autonomía, ya que siempre se identifican con los juegos motores del lugar donde viven.

#### **2.2.1.6. Desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa escolar.**

Los estudiantes en la edad escolar ya no realizan cambios con facilidad, a medida que va avanzando los años las capacidades de realizar mejoras en su estimulación se minimizan, es por ello que es necesario atacar si hay baja estimulación en ciclos básicos, puesto que los niños entre los seis y doce años están en una edad donde pueden tener mejor posibilidad de controlar su cuerpo, y estimuladas adecuadamente tiene la capacidad de ser competente en todas las disciplinas físicas puestas a prueba ahí radica la importancia del desarrollo motor en la edad correspondiente en el individuo.

Así mismo, los niños están en la capacidad de alcanzar y realizar movimientos complejos realizados por los mayores. A manera de ejemplo, los estudiantes a los ocho y nueve años pueden desarrollar acciones de fuerza, agilidad y sincronización en sus movimientos mediante el uso de la monta en bicicleta, caminar de punta de pies, probar y tener equilibrio, parándose de un solo pie y alternadamente en un tiempo razonable.

De la misma manera, debemos puntualizar que algunos deportes complejos, ejecutados por los adultos, aún se encuentran fuera del alcance de los niños, debido a que están en proceso de consolidar su estructura corporal y mejorar la fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.

Todas estas destrezas, las que están ligadas con la psicomotricidad gruesa, la gran mayoría de los individuos lo adquieren en la adolescencia. Por otro lado, en estas etapas los sujetos igualmente ganan mayor potencia y firmeza, lo que les ayuda

adherirse a todo tipo de deportes complicados (fundación privada operativa Understood.org, 2014).

#### **2.2.1.7. Importancia de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa, al ser el pilar fundamental de los movimientos, debe ser estimularse en los individuos desde la edad temprana, al igual que la estimulación de la expresión, las matemáticas, la salud u otra área que forma parte del desarrollo integral de los niños (Silva, 2001).

Así mismo menciona el autor “La motricidad gruesa es un área importante en educación física, ya que esta se encarga de controlar a los grandes grupos musculares y los grandes movimientos como correr, saltar, lanzar; habilidades que son la base de toda actividad física” (Silva, 2001, p.88).

Es necesario conocer sobre el desarrollo de la motricidad y el proceso sensorial, porque nos permitirá identificar las debilidades que se están presentando en determinados estudiantes, ello ayudará a que se pueda estimular adecuadamente y así mejorar las falencias que se puede observar en el ámbito educativo. Por tal razón, es imprescindible, como profesional, tener nociones básicas respecto a los conocimientos de motricidad con el objetivo de ayudar en un adecuado desarrollo para iniciar sin dificultad tareas escolares coherentes con el proceso de motricidad de la escritura (Alfaro, s.f).

#### **Consecuencias del retardo o poco desarrollo motriz**

El retraso en el desarrollo motor trae consigo una serie de consecuencias, que a lo largo de su vida del niño avizora, ciertas desventajas en relación con su desarrollo físico y mental del niño, puesto que no podrá escribir, dibujar, pintar hacer los

movimientos coordinados de su cuerpo, lo que es imprescindible en toda su etapa de formación y todo ello obedece a la falta de estimulación temprana, todas estas detecciones tempranas de la estimulación nos ayuda a ver si el niño está bien en sus funciones motoras y mentales. (Dasilva Navarro, 2017)

### **2.2.1.8. Dimensiones de la variable motricidad gruesa**

#### **a) Dimensión maduración espacial**

El proceso de maduración espacial permite la construcción de todo el esquema corporal, en el cual se relacionan los movimientos cuerpo y espacio. Como menciona Gómez (2004), “la maduración espacial, es la orientación de la estructura del mundo exterior coherente con el yo referencial, que es primera conexión y posterior a eso con otras personas objeto, así se hallen en situación estática o en movimiento” (p. 118).

Viciana y Arteaga (2004), “menciona que el espacio es el lugar donde nos movemos y son determinados por los estímulos que en él se producen”. (p.118). Así mismo, Blázquez y Ortega citado por Masías (2020) mencionan que el espacio son todos aquellos que nos rodean, los elementos, las personas, los objetos, y tener la madurez del espacio es situarse y tomar decisiones, analizar situaciones del entorno y presentarla. Del mismo modo, permite al estudiante, saber distribuir los espacios partiendo de la dirección correcta y una estructura espacial motriz y los aspectos más inmediatos que permitirán elaborar las relaciones espaciales más complejas.

Esto comprende que los niños tengan la capacidad de tener el dominio y localización de su estructura corporal, en tiempo y espacio, con ello llevar el control de los elementos en el espacio.

Como por ejemplo: diferencia figuras por colores cuando están mezcladas,

diferencia las imágenes una de las otras; Realiza castillos con vasos y naipes; reconoce dibujos con una lateralidad determinada.

### **b) Dimensión dominio corporal dinámico**

Según Comellas y Perpinya (1995), el dominio corporal dinámico es la capacidad de tener dominio de las diversas partes de nuestro cuerpo, como son las extremidades inferiores, superiores, el tronco, hacerlo mover, continuando la voluntad de uno mismo o realizando una orden determinada, facilitando el desplazamiento así como la sincronización todos los movimientos, prevaleciendo las trances de los objetos y el espacio.

Básicamente, es la capacidad de dominar las diversas funciones de nuestro cuerpo, permitiendo el desplazamiento y la sincronización, superando las dificultades que los objetos y el terreno puede tener, haciéndolo eficientemente y de manera precisa. Es la capacidad para dominar las acciones de la gravedad y mantener nuestro cuerpo en la posición que queramos, así mismo mantiene activo al individuo cuando está ejecutando algún movimiento o locomoción, ubicando su centro de posicionamiento de la gravedad sobre la base de apoyo, a su vez el equilibrio dinámico está relacionado con la estabilidad siendo importante mantener la estabilidad, equilibrio con la fuerza y gravedad.

De la misma manera, Cordero Arce, y Matías, (2007), “las actividades de este tipo se desarrolla cuando el cuerpo se encuentra en movimiento, ejemplo cuando los niños corren, saltan, trepan, patean una pelota” etc.

### **Equilibrio dinámico**

El equilibrio dinámico es el dominio que tiene el individuo para mantenerse erguido o firme, al momento que se realiza algún movimiento que requiere desplazarse o moverse de un lugar a otro. El equilibrio dinámico lo ponemos en práctica cada vez que realizamos movimientos, como la capacidad de andar y realizar actividades físicas más complejas. Si no estimulamos el equilibrio en el momento oportuno, tendrá una consecuencia directa en la autonomía de nuestras funciones físicas. Así mismo, el tener un buen equilibrio dinámico permite al individuo, a moverse de forma adecuada y segura, sin tener debilidades en colisionar con personas u objetos, he aquí algunos ejemplos de equilibrio dinámico.

- Estirar la mano, para poder recoger algún objeto que se encuentre cercano a donde estamos, sin moverse de la ubicación inicial.
- Coordinar los movimientos tanto de las manos y los pies.
- Mantenernos en equilibrio mientras nos paramos con un solo pies, Etc.

### **La coordinación**

Según Wetto (2017), la coordinación es una de las facultades que tiene el cuerpo del individuo para moverse o desplazarse de manera sincronizada mediante movimientos ordenados de los músculos de su cuerpo a un determinado lugar. Todo ello manteniendo la sincronización y la sinergia es decir los movimientos lo realiza la persona de forma natural o planificada, con la participación de los músculos más grandes denominadas músculos gruesas, las que son importantes para concretar dichos movimientos

Para el logro de una buena coordinación, también será necesario, un buen

desarrollo de cognición del individuo, ya que el cerebro cerebelo, es quien regula toda esa información sensitiva. Entre los tipos de coordinación nombraremos los más importantes:

- Coordinación óculo segmentaria, el cual se desarrolla mediante actividades de juego con pelotas, como son el juego tradicional el mata gente, saltando con los globos.
- Coordinación dinámica general, el cual involucra a todo la estructura del cuerpo donde podemos lograr la contracción y el relajamiento muscular. Podemos desarrollarlo mediante el juego yo nado en el río, los juegos de carrera de tres piernas, los salta sogas y otros.
- Coordinación intermuscular e intramuscular, esto involucra a todos los músculos o partes gruesas del cuerpo los que realizan movimientos más complejos, de relajación, contracción fundamentales para los movimientos coordinados.

### **El ritmo**

El ritmo en psicomotricidad es “la capacidad del niño que permite ejecutar diversos movimientos, y logren repetir los movimientos según como se desea, constituida por una serie de pulsaciones o de sonidos separados por intervalos de duración, puede variar en intervalos, tiempos relativamente cortos” (Comellas y Perpinya 1984 p, 29).

En esta etapa los niños tienen que ser capaces de repetir los movimientos en base a modelos ya experimentados, como puede ser una golpeteo de pandero

tambores los ritmos deben responder a reseñas simples. En conclusión el ritmo es fundamental para el desarrollo íntegro de los estudiantes o niños, mejora sus capacidades de movimientos, permite desarrollar nociones de velocidad, intensidad y de intervalo que serán la base del desarrollo

### **Elementos que intervienen en la coordinación.**

Para tener una adecuada coordinación es necesario que haya una estimulación muy asertiva en la edad correspondiente, tanto en el equilibrio, elasticidad, condición psíquica de la persona, etc.

### **Ventajas de una buena coordinación.**

El individuo realiza movimientos muy armónicos, vistosos y muy precisos, hay un alto grado de eficiencia y eficacia, se realiza la actividad con un esfuerzo mínimo y menor gasto de energía, evitamos los problemas de posturas, de malformaciones, mejoramos nuestra fuerza, potencia, agilidad y velocidad.

Actividades de juegos tradicionales recomendadas para ejercitar la coordinación

Las actividades deben desarrollarse en las etapas tempranas mediante tareas que promuevan el trabajo de coordinación motriz gruesas y finas, a través juegos de su entorno que los permitan hacerlo con alegría y satisfacción. Mediante Juego de salta sogas, bailes, danzas mediante melodías, juegos de deportes como el fulbito, el voleibol, juegos de carrera de tres piernas, juego de la rayuela, juego policías y ladrones, salto con obstáculos, etc.

### **c) Dimensión dominio corporal estático**

Según Palomino (2017), “el dominio corporal estático son todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal, además del equilibrio estático; se integran la respiración y la relajación, puesto que son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad de propio yo.” (p.25)

Este tipo de actividad motriz es cuando mantenemos una forma detenida, la posición de nuestro cuerpo en un solo estado se refiere al dominio de la posición del estudiante en un solo estado, como por ejemplo estar parado, el equilibrio estático tiene su relación o el dominio del cuerpo en la posición estático que se relaciona con a las actividades más pacíficas que se hace con el cuerpo, ello ayuda que el niño a poderse controlar y conocerse desde lo interior. (Comellas y Perpinya, 2003)

A manera de ejemplo, se considera a todos las habilidades motrices que llevan al estudiante interiorizar es sistema corporal, tanto:

La respiración: En esta etapa, partiendo del dominio corporal estático, la respiración son procesos fisiológicos que consisten en que se tiene que intercambiar gases con el medio ambiente, esto implica inhalar, absorber “el absorber el oxígeno del aire necesario para la nutrición de los tejidos y desprender el anhídrido carbónico producido por el tejido”.

La relajación: Es la capacidad de reducir de manera voluntaria los músculos de cuerpo, que es una parte del desarrollo de la motricidad, en lo que la distensión muscular y la inmovilidad, causa una profunda satisfacción al organismo, en ello la relajación puede realizarse de manera segmentada global por ello la importancia de desarrollar estas capacidades que rigen la capacidad motriz gruesa.

El equilibrio estático: Es la facultad o habilidad de la persona para mantenerse en una determinada posición a partir de sus dominios, sin que su cuerpo pueda hacer desplazamientos, es decir, tener esa capacidad de poder controlar toda nuestra estructura de nuestro cuerpo, gracias al desarrollo de las facultades motrices.

Tono muscular: El tono muscular está directamente relacionado, con los movimientos voluntarios y la postura corporal, de las estructuras musculares y nerviosas, el cual permite los movimientos armoniosos y más precisos.

**d) Dimensión coordinación viso-motriz.**

Según Esquivel (1999), manifiesta que, “la coordinación viso-motriz es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes. Cuando un persona trata de manipular algún objeto o realizar alguna actividad, sus acciones están dirigidas por la vista.” Así mismo, Frostig (1980), afirma que “la coordinación visomotora es la capacidad de coordinar la visión con movimientos del cuerpo, sus partes o lo que es lo mismo es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que responde positivamente a un estímulo visual” (Revilla y otros, 2014 parr. 5-6).

Los niños y las niñas durante las primeras etapas de sus vidas se desarrollan mediante la percepción de los objetos usando el órgano del sentido humano como son los ojos, los oídos, el tacto, las glándulas gustativas y el olfateo, menciona que el 87% de los niños perciben a través de la vista (Álvarez y Orellana, 1990)

De lo descrito sobre los elementos importantes de la motricidad gruesa se deduce que es una capacidad de dominio y control del cuerpo, a través del cuales los niños se informan con el espacio que los asedia, la maduración conlleva a mantener

dominios sobre algunos elementos que se nombraran a continuación. El cuerpo, sentido de la visión, oído, el movimiento del cuerpo y el espacio.

De la misma manera Frostig (1980) citado por Revilla y otros (2014), indica que la coordinación visomotora es la capacidad del individuo para realizar coordinación de la visión con el movimiento de su cuerpo o parte del cuerpo, que en secuencia corresponde al estímulo visual. Así mismo, Frostig menciona ocho principios para mejorar la coordinación y percepción visual.

- Coordinación ojo mano: En esta actividad el individuo debe tener la habilidad para ejecutar dibujos entre líneas curvas o rectas, con exactitud de acuerdo al dominio y límite de su vista.
- Coordinación de posición en el espacio: Es cuando el niño o niña, puede igualar figuras, de acuerdo a las características y los rasgos cómo se presentan.
- Coordinación copia: En ello, el estudiante puede reconocer las características o rasgos comunes de una determinada figura y puede replicarlo otro igual.
- Figura fondo. En esta actividad el estudiante tiene la habilidad para ver y reconocer cuando las figuras están ocultos debajo de un fondo complejo y confuso.
- Relaciones espaciales. En esta parte, el niño o la niña tendrán la habilidad para representar algún patrón visto o presentado visualmente o basandonos inferencias.
- Velocidad visomotora. Aquí el estudiante tendrá la habilidad suficiente para, para realizar gráfica de signos de diferentes formas y modelos, también podrán reconocer la posición de donde los hablamos con los ojos vendados.

- Constancia de forma. Aquí el estudiante tendrá la habilidad para distinguir y reconocer figuras diferentes dependiendo de tamaños, formas y posiciones.

**e) Dimensión, fuerza, agilidad y velocidad.**

Según McArdle y Katch (2004), menciona que “la fuerza muscular se describe como la velocidad en la que se realiza en la acción mecánica o el trabajo mecánico” (54). La potencia muscular representa a la fuerza que puede emplear un individuo para un cierto movimiento o trabajo y la rapidez o velocidad con lo que se realiza, por lo cual es la fuerza que el individuo está empleando en un tiempo mínimo, la rapidez. También podemos entender esta definición de potencia o fuerza del músculo como potenciar, introducir y aplicar la mayor fuerza en un tiempo mínimo, en algunos juegos, los resultados de la potencia muscular se pueden medir a través de la distancia o el recorrido que se hace para cierto juego o actividad.

Por lo tanto, es la cualidad de manejo de las estructuras musculares en un corto tiempo, en ello siendo intervinientes principales la agilidad y velocidad, son indispensables y están sincronizadas a la fuerza muscular, pudiendo garantizar la cualidad física durante una determinada actividad, teniendo un efecto positivo para el éxito de ciertas actividades deportivas competitivas que en situaciones comunes diarias de juegos cotidianos se realizan.

Ramírez (2009), dijo que la capacidad del sistema neuromuscular es mover el potencial utilizable con el cual se lograría mejores índices de fuerzas en un tiempo mínimo, viable sobre la plataforma de representatividad de la fuerza, expresada en potencia en celeridad, propiedad funcional predominantes el sistema muscular sistemas musculares y nerviosos, los que permiten hacer acciones a la equivalente de

una reveladora potencia mecánica o llamadas fuerza muscular, exigiendo velocidad y facilidad de movimiento.

De la misma manera, Ramírez (2009), manifiesta en sus investigaciones que hay una dependencia directa de la acción motriz deportiva con el desarrollo de la inteligencia, asimismo menciona el autor que los diversos fenómenos que nos circundan y acontece en nuestro medio, puede ser concebidos y sentidos solo como una actividad motriz en la disciplina deportiva, situando de manifiesto, la relevancia y una estrecha relación de la madurez motora y con el desempeño integral de los individuos por intermedio de las actividades deportivas como base de progreso en su desarrollo del ser humano.

#### **2.2.1.9. Relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa**

Según López (2018), en sus investigaciones desarrolladas sobre los juegos populares, tradicionales, en el desarrollo de la motricidad gruesa, indica que emplear los juegos tradicionales facilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al admitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación, devenidas en habilidades motrices. Mediante el juego, los estudiantes logran estimular sus todas sus áreas de desarrollo motor de manera eficiente, lo que revela que hay una relación muy estrecha entre ambas variables de estudio.

Según Vizuete (1997), los juegos tradicionales y los deportes autóctonos, durante muchos milenios, han sido los únicos referentes, en la formación física, en las relaciones sociales y el aprendizaje para millones de seres humanos en todo el planeta. Por ello es considerado un patrimonio común que se encuentra en amenaza o irrumplido, frecuentemente, por la vida agitada, rápida y por los espacios limitados para

el desarrollo del juego y consecuencia del desarrollo urbano, por ello es necesario revalorar y darle mayor importancia.

Según Cabezas (2019), los juegos tradicionales y populares tienen relación directa con la motricidad gruesa, debido que al momento de practicarlo hay un desarrollo integral de varias capacidades; la motricidad gruesa, fina, el ámbito social, efectivo, lo cognitiva, debido que son practicadas en entorno natural de manera placentera, de diversas formas, ya que por su naturaleza el juego ostenta un gran valor efectivo, y permite desarrollo integral.

### 2.3 Variables:

Variable independiente: Juegos tradicionales

Según Lavega y Olaso (2003), los juegos tradicionales son aquellas que se transmiten de generación en generación de padres a hijos, y forma parte de la cultura popular de los pueblos. En la cual predetermina la experiencia, la creatividad, espontaneidad y son excelentes motivadores en la formación del niño (p.13)

Así mismo, Piaget (1956), “manifiesta que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque constituye la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Según Geis y Carroggio (2012), definen a la motricidad gruesa como “la habilidad que el ser humano va obteniendo, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos” (pp. 9-11)

## **III. HIPÓTESIS**

### **3.1. Hipótesis general**

**H1:** Los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

### **Hipótesis nula**

**Ho:** Los juegos tradicionales como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

## **VI. METODOLOGÍA**

### **4.1 Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de estudio**

El tipo de estudio realizado en la presente tesis corresponde al enfoque cuantitativo. “Porque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández y otros 2014 p.4)

#### **4.1.2. Nivel de Investigación**

El nivel de la investigación usado en la presente tesis es el explicativo; como manifiesta Hernández y otros, (2014), los estudios explicativos intentan establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estén estudiando por ello. “Están encaminados a responder las causas de los eventos fenómenos físicos o sociales

que están ocurriendo; explica por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (p.95).

#### **4.1.3. Diseño de Investigación**

El diseño considerado para la presente tesis fue el pre experimental, ya que “estos diseños por su naturaleza son estudios exploratorios, trabajan con un solo grupo de estudio, cuyo grado de control es mínimo; sus resultados debe observarse con moderación, es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” (Hernández et al; 2014 p. 141).

El diseño se establece como sigue:

**GE: O1.....X..... O2**

Donde:

**GE:** Es el grupo experimental

**O1:** Es la pre evaluación, es decir, la observación antes del experimento.

**O2:** Es la post evaluación, es decir, la observación después del experimento.

**X:** Es el experimento, es decir, la aplicación de las sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales.

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1. Población

Según Arias (2006), la población “es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p. 81).

Así mismo Hernández y otros, indican que “la población o universo son conjuntos de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández et al, p.174).

La población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes matriculados en el periodo del año 2020, del primero, segundo, tercero , cuarto, quinto y sexto grado educación primaria de la Institución educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco. Y queda establecido de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudio Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco - 2020*

Grados/secciones	Varones	Mujeres	Total
Primero A,B,C	49	48	
Segundo A,B,C	49	46	
Tercero A,B,C	48	49	
Cuarto A,B,C	42	43	
Quinto A,B,C	41	42	

Sexto	A,B,C	46	48	
Total		275	276	551

*Fuente:* Nómina de matrícula año 2020

#### 4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

##### Inclusión

- En el presente estudio se trabajó únicamente con los estudiantes del primer grado, sección “A”.
- Se incluyó a todos aquellos estudiantes, cuyos padres hayan firmado la autorización para realizar el estudio.
- Así mismo, cabe mencionar que en este estudio participaron 31 estudiantes que corresponde al primer grado, sección “A” de la institución, de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco. Puesto que el grupo reunió las características requeridas para la investigación.

##### Exclusión

- En el presente estudio, por su naturaleza de su desarrollo, no se incluye, aquellos estudiantes que tengan alguna discapacidad física.
- De la misma, manera no se incluyó aquellos estudiantes cuyos padres no autorizaron su participación.
- No se tomó en cuenta a otros grados de la mencionada institución para la investigación.

### 4.2.3. Muestra

Según Hernández y otros (2014), “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 173).

Así mismo, según Muñoz Rocha (2015), menciona que “la muestra es el segmento de la población que se considera representativa de un universo y se selecciona para obtener información acerca de las variables objeto de estudio” (p. 168).

La muestra estuvo constituido por todo los estudiantes del primer grado, sección “A” de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco, que equivale a 31 estudiantes entre varones y mujeres y queda establecido de la siguiente manera:

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de estudio según sexo, grado / sección.*

Sección	Mujeres	Varones	Total
1 <sup>ro</sup> “A”	14	17	31

**Fuente:** Nómina de matrícula primer grado año 2020

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

La técnica con la que se trabajó en la presente investigación es el muestreo no probabilístico por conveniencia. “La muestra no probabilística o dirigido Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández et al, 2014, P. 176).

Así mismo, Ñaupás y otros (2013) dicen que “el muestreo no probabilístico por conveniencia son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades” (p.253

### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de Variables*

Variable	Definición conceptual.	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable independiente  Juegos tradicionales	Según Lavega y Olaso (2003), los juegos tradicionales son aquellas que se transmiten de generación en generación de padres a hijos, y forma parte de la cultura popular de los pueblos. En la que predetermina la experiencia, la creatividad, espontaneidad y son excelentes motivadores en la formación del niño (p.13).	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que permiten realizar secuencias de planificación, ejecución y evaluación al momento de ejecutar, por lo que constituye un factor importante en la práctica formativa de los estudiantes.	Planificación	Unidad, dosificación, recursos y actividades	Diseña sesiones con la estrategia juegos tradicionales para el primer grado de nivel primario.	Nominal
			Ejecución	Inicio Desarrollo y Cierre.	Aplica las sesiones con la estrategia didáctica, juegos tradicionales.	Se asignó valores  Si=1  No= 0
			Evaluación	Técnicas instrumentos y criterios	Evalúa los resultados de la sesión mediante el instrumento diseñado.	Pre y postest

<b>Variable dependiente.</b>	Según Geis y Carroggio (2012), definen a la motricidad gruesa como “la habilidad que el ser humano va obteniendo, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, coordinación además, de adquirir agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos” (pp. 9-11).	La motricidad gruesa son los movimientos y el desarrollo de las estructuras musculares más grandes del cuerpo, con ello permitiendo la maduración espacial, dominio corporal dinámico, estático, coordinación viso motriz, la fuerza, velocidad y agilidad. Las que serán evaluadas a través de los ítems planteados.	Maduración espacial	Control tónico, control postural, equilibrio, respiratorio y lateralización, (percepción espacial, temporal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiza a su compañero por su voz</li> <li>• Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.</li> <li>• Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.</li> <li>• Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.</li> <li>• Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.</li> <li>• Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.</li> <li>• Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.</li> <li>• Los niños y niñas juegan el salta soga.</li> <li>• Controla sus movimientos al jugar.</li> <li>• Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.</li> <li>• Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.</li> <li>• Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.</li> <li>• Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.</li> <li>• Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.</li> </ul>	Nominal
Motricidad gruesa			Dominio Corporal dinámico	Dominio cuerpo. Demuestra Coordinación general, equilibrio y ritmo.		
			Dominio corporal estático	Tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanecen quietos controlando la respiración mientras se esconde al jugar.</li> </ul>
Coordinación viso-motriz	Juego de Coordinación relaciona distintas partes del cuerpo con la visión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.</li> <li>• Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.</li> <li>• Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional mata gente.</li> <li>• Juega el salta soga de manera coordinada.</li> <li>• Juegan la carrera de sacos adecuadamente.</li> </ul>
Fuerza, agilidad y Velocidad	Realizan juegos de fuerza, agilidad y velocidad muscular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.</li> <li>• Los niños y niñas demuestran fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.</li> <li>• Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.</li> <li>• Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.</li> <li>• Los niños(as) juegan la carrera de tres piernas, demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.</li> </ul>

---

## **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

La técnica usada para recolectar datos fue la observación. Como manifiesta Muñoz (2015), “la técnica de observación, consiste en ver y percibir hechos o fenómenos que se desea estudiar; para ello se utiliza instrumentos, dependiendo del tipo de observación que estemos realizando y de los hechos o fenómenos que nos interese observar” (p. 187).

### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento usado para recolectar datos en la presente tesis fue la lista de cotejo. Como manifiesta Tobón (2014), “la lista de cotejo viene a ser un instrumento de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia de indicadores”.

En esa misma línea, Ñaupas indica que la “Lista de cotejo es aquel instrumento de observación denominada también hoja de chequeo, que viene a ser una hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, actividades sociales, etc.” (Ñaupas y otros, p.208)

El instrumento denominado lista de cotejo, con el cual se evaluó a los estudiantes frente al desarrollo de sus competencias motrices, a través de sesiones de aprendizaje, en el pre test y post test, tuvo las siguientes características:

Si = 1

No = 0, para realizar el procesamiento y valoración se usó la escala de calificación, la escala del CNEB.

- En inicio C
- En proceso B
- Logro previsto A
- Logro destacado AD

Cabe indicar que para determinar el proceso de adquisición u obtención de competencias; o donde se encontraba el estudiante frente a la escala de calificación, se procedió analizar en base a cada acierto y error por la cantidad total de ítems, dándose la ponderación correspondiente a inicio, proceso, logro previsto y logro destacado.

Según Cano (2015), el pre test y post test son utilizadas ampliamente en la indagación de comportamientos antes del tratamiento y posterior al tratamiento.

- Nombre del instrumento: Lista de cotejo, pretest y postest
- Autor : Leandro Luna, Marcelo
- Forma de aplicación : Individual
- Monitoreo : El investigador
- Número de dimensiones : 5 dimensiones ubicados en una sección
- Estudiantes participantes: 14 niñas y 17 niños
- Número de ítems : 25 ítems

#### 4.4.2.1. Validez del Instrumento

Para la validación del instrumento se aplicó el juicio de tres expertos acreditados previamente con el grado correspondiente y especialistas en la materia. Según Hernández y otros (2014) “Validez de expertos es el grado en que un instrumento realmente mide la variable de interés, de acuerdo con los expertos en el tema” (p. 204)

La validez del constructo del instrumento se realizó mediante la verificación de las variables de estudio, las dimensiones y los ítems planteados para recolectar la información, los expertos indicaron en sus comentarios finales que el instrumento es aplicable, como se muestra en la siguiente tabla.

**Tabla 4**

*Validación del Instrumento por Juicio de Expertos*

Apellidos nombres	Grado/título	Opinión del experto
Wilfredo Flores Sutta	Magister	Instrumento Aplicable
Zelmira Pozo Ortega	Magister	Instrumento Aplicable
Wilmer Max Aranciaga Campos	Magister	Instrumento Aplicable

*Fuente:* Información tomada de instrumentos validados.

#### 4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 12 estudiantes de la Institución Educativa 32272 Rondos Lauricocha Huánuco, del aula del primer grado, sección “A”. Y para el procesamiento de la información se usó la prueba estadística, el test de Kuder Richardson KR-20, puesto que se trabajó con

una lista de cotejo, los resultados que arrojaron la mencionada prueba estadística indican que son confiables, ya que el valor es de **Kr-20 = 0.816463**.

Como manifiesta Hernández et al (2014), “la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Por ello, todo instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales: confiabilidad, validez y objetividad” (p. 200).

#### **4.5. Plan de análisis**

Finalizada la recolección de datos para la medición de las variables se utilizó la estadística descriptiva, para detallar los datos obtenidos de la variable y sus respectivas dimensiones, la organización de tablas de frecuencias, gráficos porcentuales y el análisis e interpretación de los datos; todo ello mediante el uso del software Excel y el programa informático SPSS Versión 22 para Windows un formato que ofrece la IBM, para realizar los análisis completos. Así mismo, para la contratación de hipótesis se usó prueba estadística libre conocida como estadística no paramétrica de Wilcoxon y la prueba de confiabilidad de test de Kuder Richardson KR-20.

##### **4.5.1. Procedimiento**

Como primera actividad me puse en contacto con la directora de la institución Pedro Sánchez Gavidia, en seguida me contacte con la docente Avila Huerta Echevarría, docente responsable del primer grado, sección “A” de la mencionada institución.

Posterior a ello solicité mediante una carta los permisos correspondientes a la directora y la de aula docente Lic. Avila Huerta Echevarría, quienes aceptaron amablemente colaborar con la investigación.

Una vez autorizada por los máximos representantes de la institución educativa, procedí ponerme en contacto con los padres de familia, a fin de pedir las autorizaciones correspondientes para iniciar el trabajo de investigación.

Para la toma de muestras de pre test, se trabajó en coordinación con la maestra responsable de aula, primer grado, sección “A” y padres de familia, mediante una propuesta exitosa que ya había puesto en práctica la docente titular, denominado “una maestra(o) en casa” en la que cada representante de un hogar tenía que apoyar en el desarrollo de las actividades de sesiones de aprendizaje, en base a la orientación por el docente titular, en este caso el docente investigador, cabe resaltar que todas estas actividades se trabajó por medio del aplicativo whatssap y zoom, cumpliéndose de manera exitosa.

Seguido a ello se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje basado en la estrategia juegos tradicionales, de acuerdo como se había planificado, mediante las mismas estrategia de trabajo que es aprendo en casa, todo ello siempre bajo el acompañamiento de la docente de aula y padres de familia y estudiantes, el tiempo promedio que duró el trabajo de investigación es un mes y medio.

Acabada las actividades de aplicación de la sesiones, de aprendizaje y cumpliendo con los objetivos propuestos, se procedió a realizar un post test, para observar la presencia o ausencia de las habilidades motrices gruesas del estudiante,

mediante el instrumento diseñado denominado lista de cotejo, en la cual se observó avances significativos en su desarrollo motor grueso en comparación al pre test.

Finalizada las actividades se agradeció a los docentes y padres de familia, quienes colaboraron gentilmente con mi investigación. Así mismo se hizo un vaciado de la información de las listas de cotejo, a una base de datos en una hoja de cálculo Excel, en donde se procesó en tablas y gráficos, en lo que observé que hubo un avance significativo en relación a la prueba inicial, con la que se pudo finalizar la etapa de recojo de información.

#### 4.6 Matriz de consistencia

**Tabla 5**

*Matriz de consistencia*

<b>Título</b>	<b>Formulación Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020	<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en pre test, de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020</li> </ul>	<p><b>H1:</b> Los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.</p> <p><b>H0:</b> Los juegos tradicionales como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la motricidad gruesa en</p>	<p>Tipo : Cuantitativo</p> <p>Nivel : Explicativo</p> <p>Diseño : Pre experimental</p> <p>G1: O1.....X.....O2</p> <p>Donde:</p> <p>G1: Grupo experimental</p> <p>O1: Pretest</p> <p><b>X:</b> Es el experimento, es decir, la aplicación de las sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales.</p> <p>O2: Postest</p>

¿De qué manera, los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?

¿Cuál es el resultado post test del nivel de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?

¿Cuáles son los resultados comparativos del nivel de la motricidad gruesa pre test y post test de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020?

- Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje mediante juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

- Evaluar mediante un postest el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

- Comparar el nivel de la motricidad gruesa del pre test y pos test de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

---

Población: 551 estudiantes

Muestra : 31 estudiantes

Variable independiente:

Juegos tradicionales

Variable dependiente:

Motricidad gruesa

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

Análisis de la información:

Wilcoxon

Principio ético:

Libre participación y derecho a estar informado.

## 4.7 Principios éticos

- **Protección de la persona**

Los estudiantes en nuestra investigación es el fin principal, por tanto, no se considera como medio, debido a ello se adoptaron las medidas para proteger información y la confidencialidad en la presente investigación.

- **Libre participación y derecho a estar informado**

Las personas, niños y niñas involucradas en la investigación tienen derecho a la información sobre los propósitos y fines del mismo, la voluntad de libre participación y la correspondiente información a los docentes, familias y dirección de la institución educativa.

- **Beneficencia y no-maleficencia**

Se aseguró el bienestar de los niños, niñas, estudiantes y de las personas que participaron en la investigación, siguiendo las reglas generales como: “No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios” (Código de Ética-Uladech, 2021, p. 4)

- **Justicia.**

Se tomó precauciones para que nuestras limitaciones, sesgos y errores en nuestras capacidades y conocimientos, no lleven a errores o prácticas injustas.

- **Integridad científica**

El investigador realiza actividades buscando su realización profesional, sin recurrir al empirismo o conductas no propias de su especialidad, asimismo nos dice que “La integridad o rectitud deben regir no solo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional” (Código de Ética-Uladech, 2021, p. 4).

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

En la presente sección se procedió a describir los resultados, con la finalidad de observar el efecto de la aplicación de la variable independiente: juegos tradicionales como estrategia didáctica, sobre la variable dependiente: motricidad gruesa.

**En relación con el objetivo general: Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

**Tabla 6**

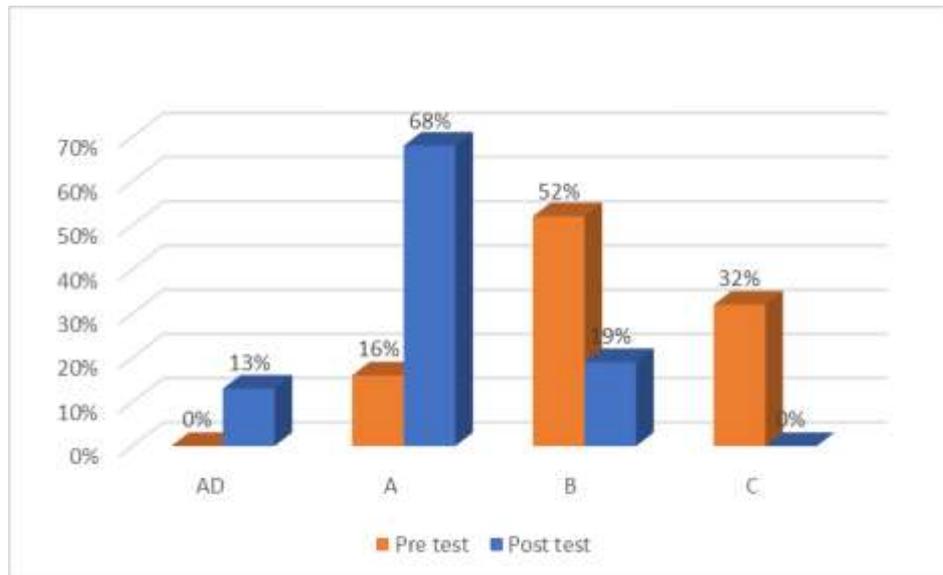
*Distribución de la motricidad gruesa y aplicación de los juegos tradicionales según pre y post test.*

Aplicación	Logro	Pre test		Post test	
		fi	hi%	fi	hi%
Resultados motricidad Gruesa	AD	0	0%	4	13%
	A	5	16%	21	68%
	B	16	52%	6	19%
	C	10	32%	0	0%
Total		31	100%	31	100%

**Fuente:** lista de cotejo

**Figura 1**

*Resultados de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales según pre y post test*



*Fuente:* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1 se observa los resultados del pre test y post test en forma global y son los siguientes: La motricidad gruesa de los estudiantes en el pre test se tiene que el 16% (5) se ubicaron en nivel A, 52% (16) en nivel B y el 32% (10) en nivel C, seguidamente en el post test se tuvo al 13% en nivel AD o logro destacado, 68% en nivel A o logro previsto, luego el 19% en proceso o nivel B, es decir que se concluye que la mayoría de los estudiantes lograron mejorar y desarrollar su motricidad gruesa como consecuencia de la aplicación de sesiones de aprendizaje mediante la estrategia juegos tradicionales.

**En relación con el objetivo específico 1: Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

**Tabla 7**

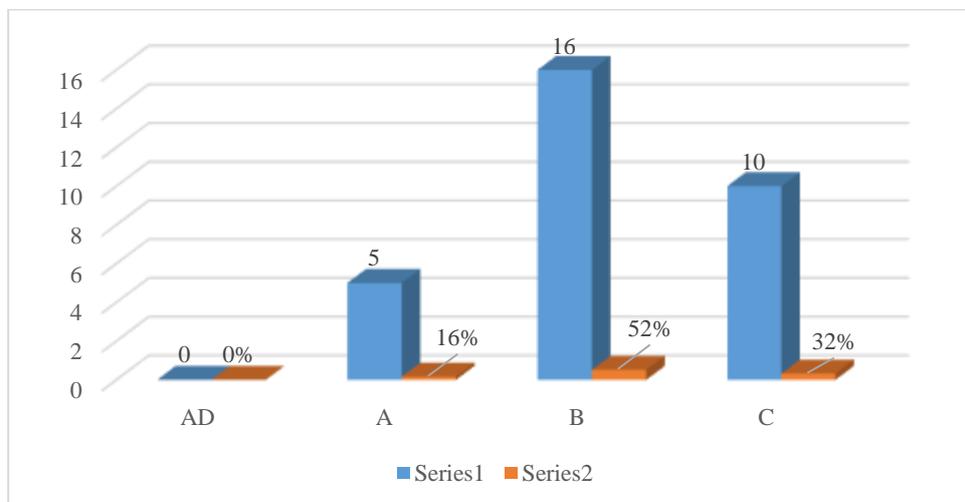
*Resultados del pre test del desarrollo de motricidad gruesa.*

Variable	Escala	Pre test	
		fi	hi%
	AD	0	0%
Motricidad gruesa	A	5	16%
	B	16	52%
	C	10	32%
Total		31	100%

*Fuente:* lista de cotejo

**Figura 2**

*Resultados del Pretest del desarrollo de motricidad gruesa.*



*Fuente:* Tabla 7

En la tabla 7 y figura 2 se observa los resultados del pre test y son los siguientes: La motricidad gruesa de los estudiantes se tiene que el 16% (5) están en nivel A o logro previsto, luego el 52% (16) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 32% (10) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De ello se concluye que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades o están en camino de desarrollar sus capacidades motrices gruesas respecto a la edad correspondiente.

**En relación con el objetivo específico 2: Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje mediante juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

**Tabla 8**

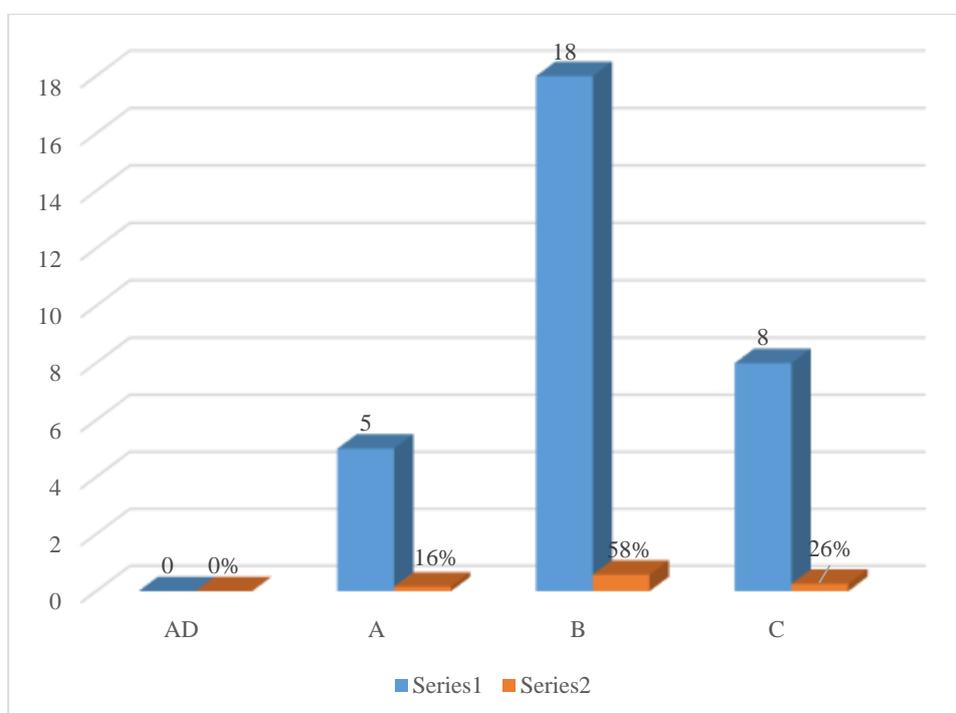
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 1 “el juego del salta soga”*

Variable	Escala	Sesión 1	
		fi	hi%
	AD	0	0%
Motricidad	A	5	16%
Gruesa	B	18	58%
	C	8	26%
Total		31	100%

**Fuente:** Lista de cotejo

**Figura 3**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 1 “el juego del salta soga”*



**Fuente.** Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3 se observa los resultados de la sesión 1 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 16% (5) están en nivel A o logro previsto, luego el 58% (18) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 26% (8) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 1, se puede concluir, que los niños y niñas se encuentran en proceso de lograr sus facultades motrices gruesas, necesitando apoyo y acompañamiento por un tiempo razonable.

**Tabla 9**

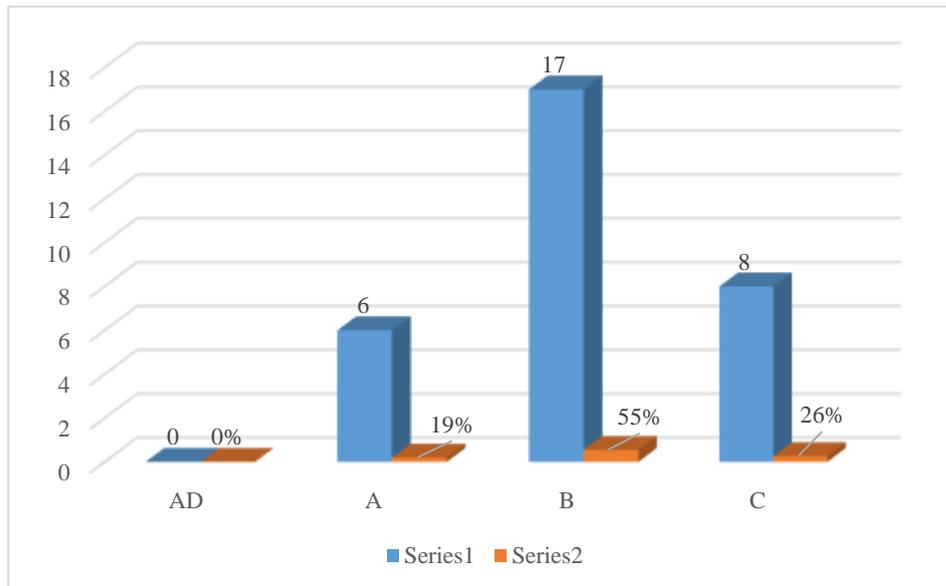
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 2 “el juego de la rayuela”*

Variable	Escala	Sesión 2	
		fi	hi%
	AD	0	0%
Motricidad Gruesa	A	6	19%
	B	17	55%
	C	8	26%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 4**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 2 “el juego de la rayuela”*



**Fuente.** Tabla 9

En la tabla 9 y figura 4 se observa los resultados de la sesión 2 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 19% (6) están en nivel A o logro previsto, luego el 55% (17) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 26% (8) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 2, podemos inferir, que la mayoría de los niños y niñas se encuentran en camino de lograr sus aprendizajes respecto a la motricidad gruesa necesitando acompañamiento del docente y padres de familia.

**Tabla 10**

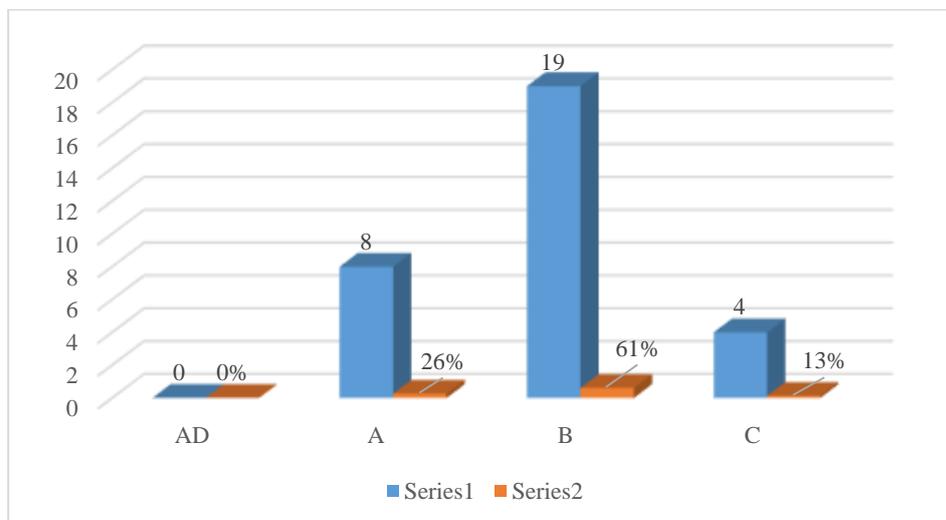
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 3 “el juego de la carrera de sacos”*

Variable	Escala	Sesión 3	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	0	0%
	A	8	26%
	B	19	61%
	C	4	13%
Total		31	100%

*Fuente.* Lista de cotejo.

**Figura 5**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 3 “el juego de la carrera de sacos”*



*Fuente.* Tabla 10

En la tabla 10 y figura 5 se observa los resultados de la sesión 3 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 26% (8) están en nivel A o logro previsto, luego el 61% (19) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 13% (4) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado en la sesión número 3, se concluye, que la mayoría de los niños y niñas se encuentra en nivel proceso, es decir están mejorando sus capacidades motrices gruesas.

**Tabla 11**

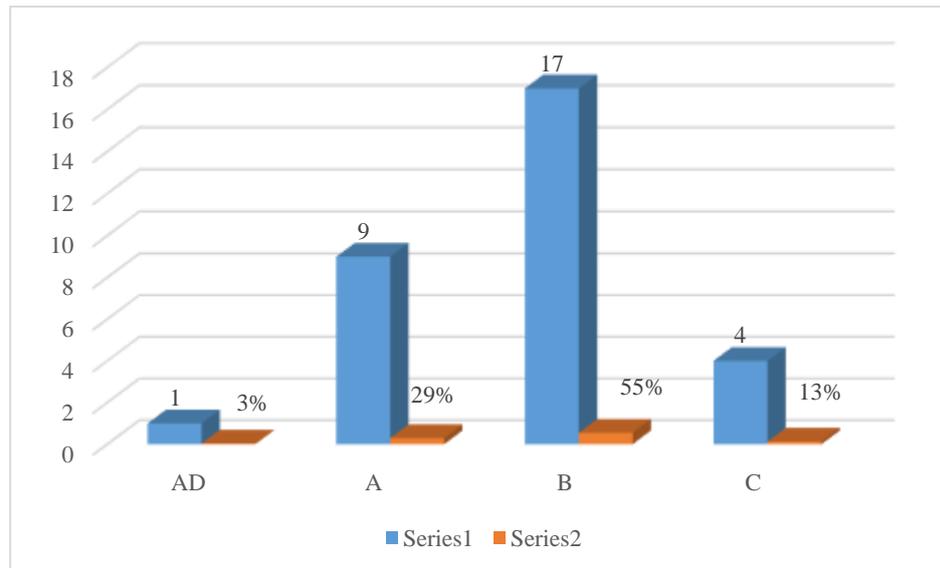
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 4 “el juego de mata gente”*

Variable	Escala	Sesión 4	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	1	3%
	A	9	29%
	B	17	55%
	C	4	13%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 6**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 4 “el juego de mata gente”*



**Fuente.** Tabla 11

En la tabla 11 y figura 6 se observa los resultados de la sesión 4 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 3% (1) se encuentra en nivel destacado, también el 29% (9) están en nivel A o logro previsto, luego el 55% (17) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 13% (4) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 4, concluimos que se evidencia mejoría respecto a las sesiones anteriores, necesitando acompañamiento por un tiempo razonable para lograr el desarrollo de sus capacidades motrices gruesas.

**Tabla 12**

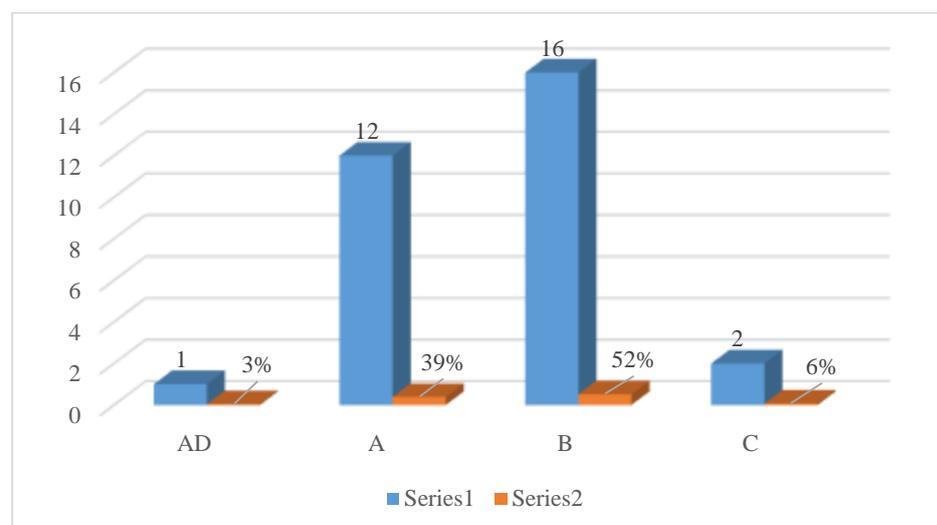
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 5 “el juego de las sillas musicales”*

Variable	Escala	Sesión 5	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	1	3%
	A	12	39%
	B	16	52%
	C	2	6%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 7**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 5 “el juego de las sillas musicales”*



**Fuente.** Tabla 12

En la tabla 12 y figura 7 se observa los resultados de la sesión 5 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 3% (1) se encuentra en nivel destacado, también el 39% (12) están en nivel A o logro previsto, luego el 52% (16) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 6% (2) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 5, se concluye, que los niños y niñas se encuentran en mejoría progresiva, respecto a sus facultades motrices gruesas, ya que la mayoría se ubican en nivel proceso de lograr sus aprendizajes.

**Tabla 13**

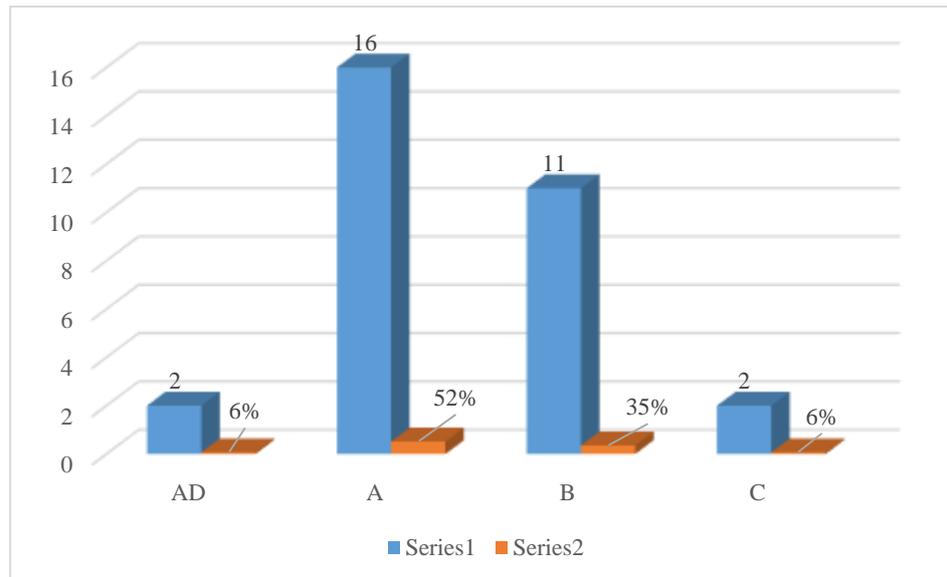
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 6 “el juego del jala soga”*

Variable	Escala	Sesión 6	
		fi	hi%
	AD	2	6%
Motricidad	A	16	52%
Gruesa	B	11	35%
	C	2	6%
Total		31	100%

**Fuente:** lista cotejo

**Figura 8**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 6 “el juego del jala soga”*



**Fuente.** Tabla 13

En la tabla 13 y figura 8 se observa los resultados de la sesión 6 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 6% (2) se encuentra en nivel destacado, también el 52% (16) están en nivel A o logro previsto, luego el 35% (11) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 6% (2) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 6, puedo concluir, que hay un avance significativo respecto a las sesiones anteriores, ya que los niños y niñas están mostrando mejoría en cuanto a su motricidad gruesa.

**Tabla 14**

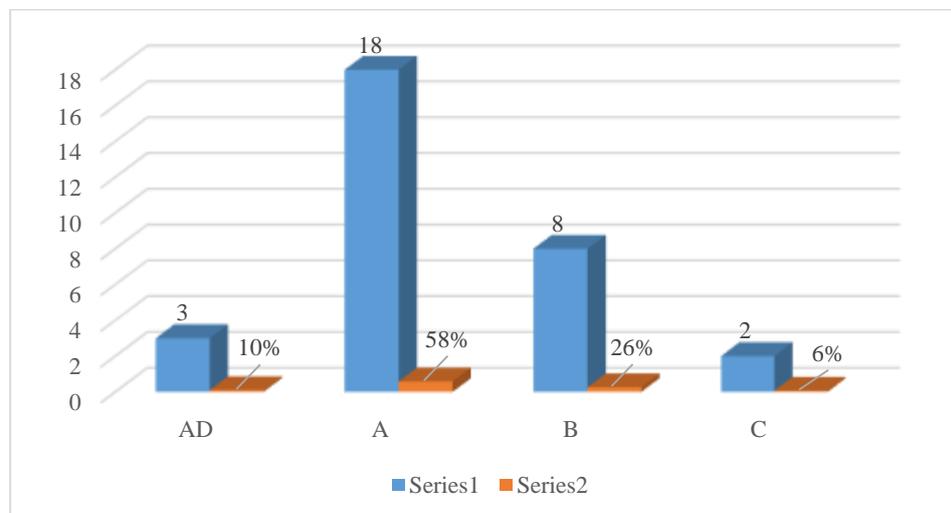
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 7 “el juego de policías y ladrones”*

Variable	Escala	Sesión 7	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	3	10%
	A	18	58%
	B	8	26%
	C	2	6%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 9**

*Resultados de la motricidad gruesa según la Sesión 7 “El Juego de Policías y Ladrones”*



**Fuente.** Tabla 14

En la tabla 14 y figura 9 se observa los resultados de la sesión 7 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 10% (3) se encuentra en nivel destacado, también el 58% (18) están en nivel A o logro previsto, luego el 26% (8) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 6% (2) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. Del análisis realizado en la sesión número 7, se concluye, que observa una mejora continua y sostenida de los niños y niñas respecto a su motricidad gruesa y están en pos de superar el nivel inicio y proceso puesto que la mayoría se ubican en logro previsto o esperado respecto motricidad gruesa.

**Tabla 15**

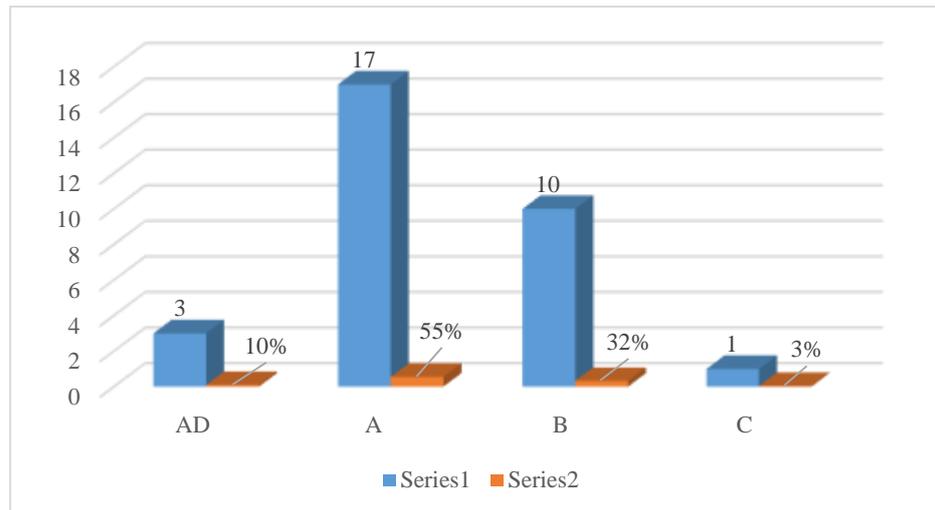
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 8 “el juego de la carretilla”*

Variable	Escala	Sesión 8	
		fi	hi%
	AD	3	10%
Motricidad	A	17	55%
Gruesa	B	10	32%
	C	1	3%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo.

**Figura 10**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 8 “el juego de la carretilla”*



**Fuente.** Tabla 15

En la tabla 15 y figura 10 se observa los resultados de la sesión 8 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 10% (3) se encuentra en nivel destacado, también el 55% (17) están en nivel A o logro previsto, luego el 32% (10) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 3% (1) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado respecto a la sesión número 8, concluimos que más de la mitad de los estudiantes presentan un desarrollo de la motricidad gruesa en nivel logro esperado o previsto; puesto que hay un avance significativo después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje mediante la estrategia de juegos tradicionales.

**Tabla 16**

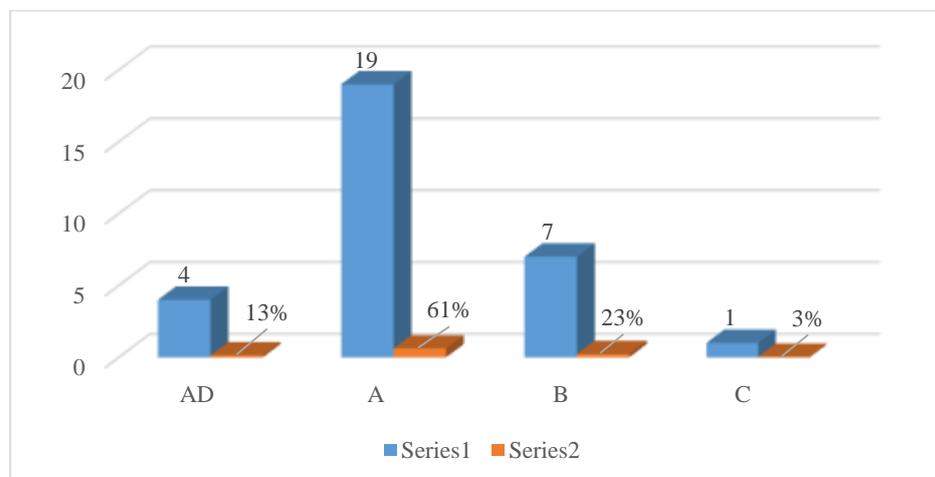
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 9 “el juego de las escondidas”*

Variable	Escala	Sesión 9	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	4	13%
	A	19	61%
	B	7	23%
	C	1	3%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 11**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 9 “el juego de las escondidas”*



**Fuente.** Tabla 16

En la tabla 16 y figura 11 se observa los resultados de la sesión 9 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 13% (4) se encuentra en nivel destacado, también el 61% (19) están en nivel A o logro previsto, luego el 23% (7) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 3% (1) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado a la sesión número 9, se concluye que la mayoría de los estudiantes se encuentra en el nivel del logro previsto lo que evidencia que las estrategias empleadas son muy significativas en el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas en la edad correspondiente.

**Tabla 17**

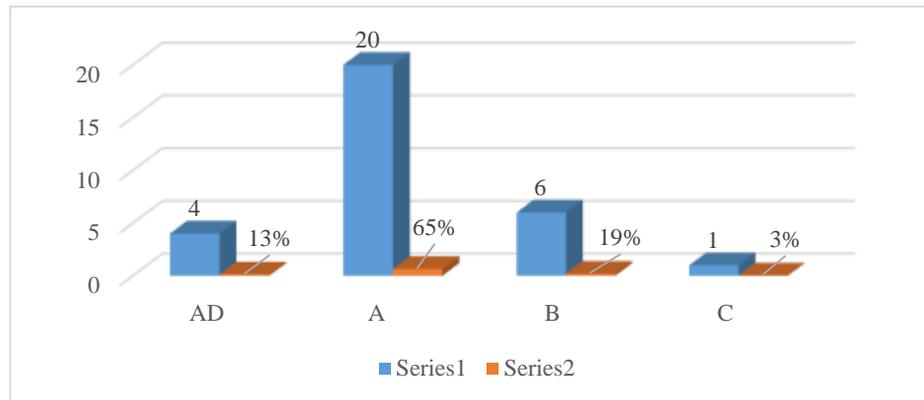
*Distribución de la motricidad gruesa según la sesión 10 “el juego carrera con tres piernas”*

Variable	Escala	Sesión 10	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	4	13%
	A	20	65%
	B	6	19%
	C	1	3%
Total		31	100%

**Fuente.** Lista de cotejo

**Figura 12**

*Resultados de la motricidad gruesa según la sesión 10 “el juego carrera de tres piernas”*



**Fuente.** Tabla 17

**Interpretación:**

En la tabla 17 y figura 12 se observa los resultados de la sesión 10 y son los siguientes: La motricidad gruesa se tiene que el 13% (4) se encuentra en nivel destacado, también el 65% (20) están en nivel A o logro previsto, luego el 19% (6) en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos, asimismo el 3% (1) están en Inicio o nivel C, es decir se encuentran en riesgo o no evidencian los aprendizajes. De acuerdo al análisis realizado a la sesión número 10, se concluye que la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto, evidenciando que las estrategias de juegos tradicionales empleadas en las sesiones de aprendizaje, son efectivas para el desarrollo motor grueso en los niños y niñas.

**En relación con el objetivo específico 3: Evaluar mediante un post test el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

**Tabla 18**

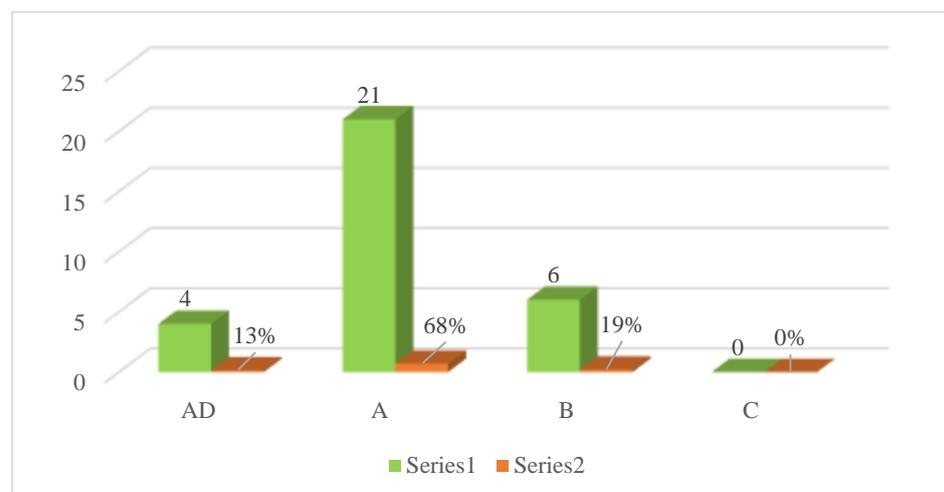
*Resultados del post test del desarrollo de motricidad gruesa*

Variable	Escala	Posttest	
		fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	4	13%
	A	21	68%
	B	6	19%
	C	0	0%
Total		31	100%

*Fuente.* Lista de cotejo.

**Figura 13**

*Resultados del post test del desarrollo de motricidad gruesa.*



*Fuente.* Tabla 18

En la tabla 18 y figura 13 se observa los resultados del postest y son los siguientes: La motricidad gruesa de los estudiantes en el nivel destacado o AD es el 13%, mostrando solvencia en las actividades motrices, también se tiene que el 68% están en nivel A o logro previsto, es decir se observa las actividades de motricidad gruesa, luego el 19% en proceso o nivel B, es decir que se encuentran en camino de lograr los aprendizajes previstos. De acuerdo al análisis realizado en el postest se concluye indicando que hubo avances y cambios significativos, donde evidenciamos que los estudiantes lograron desarrollar y mejorar su motricidad gruesa, respecto al pre test, lo cual indica que las estrategias aplicadas fueron muy acertadas.

**En relación con el objetivo específico 4: Comparar el nivel de la motricidad gruesa pre test y post test de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.**

**Tabla 19**

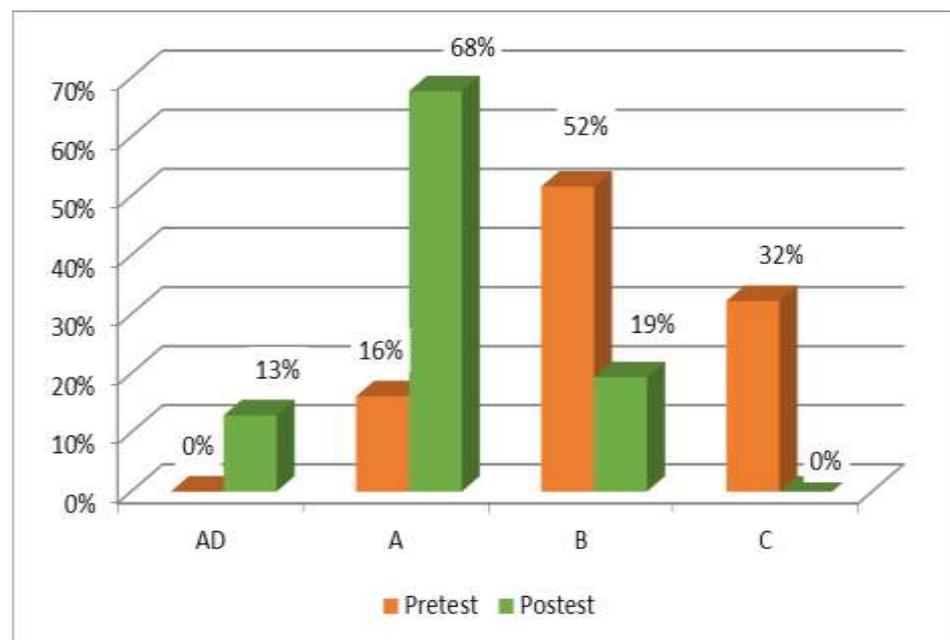
*Distribución de la motricidad gruesa según pre test y post test.*

Variable	Logro	Pre test		Post test	
		fi	hi%	fi	hi%
Motricidad Gruesa	AD	0	0%	4	13%
	A	5	16%	21	68%
	B	16	52%	6	19%
	C	10	32%	0	0%
Total		31	100%	31	100%

**Fuente.** Resultados comparativos pre test y post test evaluación

**Figura 14**

*Resultados comparativos del pre test y post test del desarrollo de motricidad gruesa.*



**Fuente.** Tabla 19

En la tabla 19 y figura 14 se observa los resultados comparativos y son los siguientes: La motricidad gruesa de los estudiantes en el nivel destacado o AD es el 13% en el post test y ninguno en el pre test, también se tiene que en post test el 68% están en nivel A o logro previsto y el 16% en el pre test , luego el 19% en proceso o nivel B en el post test y el 52% en el pre test, finalmente en nivel inicio encontramos que el 32% se encuentra en el pre test y ninguno en el post test. De ello concluimos que los juegos tradicionales aplicadas como estrategia didáctica, si desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas.

### **5.1.1 Contrastación de Hipótesis**

#### **Prueba de hipótesis general**

**H1:** Los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

#### **Hipótesis nula**

**Ho:** Los juegos populares como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de prueba:

### Cuadro 1

*Resultados de la Prueba General de Rangos con Signo de Wilcoxon –  
Desarrollo Motor Grueso*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	30 <sup>a</sup>	15,50	465,00
Pretest -	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
Postest	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	31		

a. Pretest < Postest

b. Pretest > Postest

c. Pretest = Postest

#### **Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Pretest - Postest
Z	-5,203 <sup>b</sup>
Sig. Asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

De los resultados obtenidos observamos el valor  $|Z_{\text{cal}} = -5,203| > |Z_{95\%} = -1,645|$ , asimismo el valor de  $p < 0,05$  Sig. Asintót. 0,000 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general.

## 5.2 Análisis de resultados

**Análisis respecto al objetivo general: Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.**

Los resultados obtenidos, en relación al objetivo general de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco en el periodo 2020, presentados en la tabla 6 se tiene que en el pre test la mayoría de los estudiantes, 52% de la muestra se ubicaron en el nivel B o nivel proceso del aprendizaje de la motricidad gruesa, es decir existía dificultades en la mayoría de los estudiantes sobre las dimensiones evaluadas, respecto a su motricidad gruesa, dichas descripciones justifican la intervención mediante estrategias pedagógicas y didácticas acordes a la realidad de los estudiantes, en tal sentido se aplicaron las sesiones de los juegos tradicionales, luego de aplicar en el post test se observó que la mayoría de los estudiantes, 68% se ubicaron en el nivel A de logro previsto y el 13% en nivel AD o logro destacado. Estos resultados al ser contrastados con la hipótesis del pretest y postest mediante estadística no paramétrica de Wilcoxon demostró un valor  $p=0.000$  menor al valor de significancia 0.05 lo que permitió aceptar la hipótesis general.

Nuestros resultados son corroborados por los aportes de Ordoñez (2017), en su tesis titulada “Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. 31542 - Ocopilla - Huancayo” donde el objetivo general fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa. Así mismo, el tipo de estudio fue aplicado de nivel

explicativo y un diseño pre experimental de corte longitudinal que consistió en realizar el pretest, aplicar las sesiones de juegos cooperativos, para finalmente efectuar el postest, con una población de 172 estudiantes y una muestra de 50 estudiantes, seleccionados mediante el muestreo no probabilístico. Los datos más significativos son pre test, equilibrio dinámico 32%, post test 52%; coordinación general 38%; post test 50% coordinación viso-motriz 36%, post test 46%, dominio corporal dinámico 32%, post test 38% equilibrio estático 30% post test 54%; dominio corporal estático 38%; post test 42%. Los resultados finales demostraron que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que la prueba de hipótesis demostró un valor de: ( $t= 17.790$ ; y  $p \text{ valor} = 0.000 < 0.05$ ).

De los análisis realizados me permite concluir, que nuestros resultados son similares a los estudios realizados por Ordoñez, tanto en partes de las dimensiones evaluadas y debido a que en ambas pruebas de hipótesis demostraron el valor de  $p = 0.000$ , menor al valor de significancia que es,  $0.05$  lo que nos indica que los juegos aplicados como estrategia, sí desarrollan significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes, en sus dimensiones estudiadas como el dominio corporal estático, dominio corporal dinámico, buena maduración espacial, coordinación viso-motriz así como la fuerza agilidad y velocidad en sus movimientos fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Del mismo modo, la teoría de Piaget (1977), nos indica que la capacidad intelectual de los niños se construye y desarrolla a partir de las actividades motrices en la etapa inicial de su desarrollo y que esa vivencia los facilita que puedan adquirir conocimientos, aptitudes psicomotrices como el dominio corporal movimiento

corporal. Así mismo, reconoce Piaget, que mediante la actividad corporal los niños piensan, crean y aprenden afrontando todo tipo de problemas.

**Análisis respecto al objetivo específico 1: Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

Los resultados obtenidos con relación al primer objetivo específico, al aplicar la prueba de entrada mediante un pre test se observó que el porcentaje, más relevante, fue que del 52% de los alumnos y alumnas se encontraban en un nivel de proceso o nivel B, seguido del 32% en nivel C o inicio en la motricidad gruesa es decir que los estudiantes presentaban problemas al momento de realizar actividades como el juego de la rayuela, carrera de sacos, saltos de manera sincronizada, dificultades al jugar, el salta sogas, correr superando los obstáculos, entre otros.

Lo anteriormente descrito es confirmado por las investigaciones de Solórzano (2017), en su tesis titulada, técnicas básicas del karate “do” para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4to. Grado de primaria de la institución educativa N° 32011 Hermilio Valdizan – Huánuco; donde el objetivo principal fue dar solución al bajo desarrollo de la coordinación motora gruesa, en la cual trabajó con 20 alumnos del cuarto E, donde se evidenció que en la pre test el 67.9% de estudiantes del sección D, del grupo control presentaron bajos niveles de coordinación motora gruesa y el 74% de los estudiantes del sección E, del grupo experimental presentaban bajos niveles de habilidades motoras gruesas.

De los resultados obtenidos y contrastados concluyo; la estrategia empleada mediante juegos tradicionales en el pre test, demostró que la mayoría de los estudiantes, o más de la mitad 52%, presentan debilidades en el desarrollo motriz;

mientras que los estudios hechos por Solórzano reveló que el 74% grupo experimental y 67% grupo control tenían bajo desarrollo motriz, lo que permitió aplicar las estrategias para revertir las dificultades existentes.

De lo señalado urge atender las necesidades de la motricidad gruesa en nuestros estudiantes tal como lo señala. Barruezo, citado por Bocanegra (2014), la psicomotricidad es la visión del trabajo educativo no terapéutico, en donde el objetivo es el desarrollo las actividades motrices de expresión y recreación a partir del cuerpo del hombre, lo que lleva a concentrar las funciones de interés por los movimientos.

**Análisis respecto al objetivo específico 2: Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje mediante juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.**

Los resultados obtenidos con relación al segundo objetivo, donde se desarrolló secuencialmente durante 10 sesiones, se observó la diferencia entre la primera y última sesión aplicada, donde, los resultados obtenidos indicaron en la primera sesión, tabla 8 y figura 3 indican que el 58% de los alumnos y alumnas obtuvieron una calificación de “B” o nivel proceso, mientras que en la última sesión tabla 17 y figura 12 el 65% de los estudiantes obtuvieron una calificación de “A” o logro previsto.

Nuestros resultados son corroborados por Valentín (2019), en sus investigaciones realizadas sobre: “los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”, donde el objetivo general fue mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos

tradicionales, en la que aplicó 20 sesiones, y evidencio un logro significativo de las capacidades motrices gruesas del estudiante, respecto a la prueba inicial. Una vez aplicada la estrategia de los juegos tradicionales, sus resultados mostraron en el grupo experimental el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% de dominio en su motricidad gruesa.

Lo que nos permite concluir que la aplicación de sesiones usando estrategias bien elaboradas permiten mejorar significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes, tal como demuestra nuestros estudios en la primera sesión y en la última de ellas, que hay diferencias significativas donde se observa una mejoría a partir de la estrategia empleada; de la misma manera, los resultados de Valentín confirman a los nuestros, puesto que observo una mejoría significativa posterior a la prueba inicial donde los estudiantes mostraron interés y solvencia, al momento de desarrollar sus habilidades motrices gruesas mediante la aplicación de juegos tradicionales.

En esa misma línea, Kishimoto (1996), manifiesta que “el juego en la atapa escolar es trascendental, puesto que una educación lúdica como tarea atraviesa todas las materias, e implica reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de primaria como un medio para la educación de los niños”. Así mismo, Trinidad (2017), menciona que los juegos deben obedecer a los objetivos que se propongan, se debe planificar de manera adecuada y con ello potenciar el desarrollo motor del estudiante y las demás competencias, facilitando el aprendizaje del estudiante.

**Análisis respecto al objetivo específico 3: Evaluar mediante un postest el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

Los resultados obtenidos con relación al tercer objetivo específico, después de haber aplicado la prueba de salida mediante un posttest, se observó que el 68% de los niños y niñas se encontraron en un nivel de logro previsto en motricidad gruesa, demostrando que posterior a la aplicación de las sesiones mediante la estrategia juegos tradicionales lograron mejorar significativamente su nivel de motricidad gruesa en toda sus dimensiones evaluadas.

Nuestros resultados son similares a las investigaciones hechas por Sandoval, M y Sandoval, L. (2019), en su tesis titulada “Juegos populares tradicionales y motricidad de los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo – distrito Bellavista – Sullana – Piura” donde su objetivo general fue, verificar la efectividad de la influencia de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad de los niños del primer grado, para ello empleó el enfoque cuantitativo, con diseño experimental, de tipo cuasi experimental la técnica de encuesta y el instrumento aplicado es el test motor Ozeretski Guilmain, que aplicó a una muestra de 28 niños, similar a los nuestro. Los resultados más importantes revelaron, la efectividad del taller; debido que incrementó los niveles del desarrollo motor grueso en todas las dimensiones, coordinación dinámica general están un 7% de los estudiantes, en la escala motora superficial, un 21%, en la escala motora ligera y un 72%, mientras que el 50% de los estudiantes del grupo control se ubican en la escala motora superficial, un 29% se encuentra en la escala motora ligera.

De ello puedo inferir, que el desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante, debido que permite al estudiante mejorar sus capacidades físicas, e intelectuales, fundamentalmente en etapas básicas, de nivel inicial y primario, permitiendo con ello integrar los demás saberes para un desarrollo óptimo y así lograr

el éxito en su formación integral de cada estudiante tal como manifiesta en sus conclusiones Sandoval donde señala que los juegos en el nivel primario dan como resultado un buen desarrollo de su motricidad, siempre y cuando se ejecuten con supervisión cumpliendo las reglas establecidas para cada juego.

Así mismo, la teoría de Groos (1902), menciona que el juego es la preparación para la vida adulta, porque contribuyen con las funciones que se será necesario a medida que el ser humano va desarrollándose; el autor menciona bajo el precepto “gato jugando con el ovillo, aprende cazar ratones y niño jugando con las manos aprende controlar su cuerpo “para Groos, la naturalidad del juego es biológico intuitivo y lo prepara al niño para la etapa adulta”, es decir lo que una niña hace con su muñeca ahora, lo hará de adulta con su hijo.

**Análisis respecto al objetivo específico 4: Comparar el nivel de la motricidad gruesa pre test y post test de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020.**

Respecto a la comparación de los niveles de la motricidad gruesa del pre test y post test, se observa una notable diferencia de los calificativos, puesto que en el nivel destacado o AD es el 13% en el post test y ninguno en el pre test, también se tiene que en post test el 68% están en nivel A o logro previsto y el 16% en el pre test, luego el 19% en proceso o nivel B en el post test y el 52% en el pre test, finalmente en nivel inicio encontramos que el 32% se encuentra en el pre test y ninguno en el post test, es decir los juegos tradicionales incrementaron la motricidad gruesa en los estudiantes.

Nuestros resultados son similares a los aportes de Valentín (2019), ya que en sus resultados comparativos demostró, que antes de aplicar la estrategia de los juegos

tradicionales, el 56.9% de estudiantes 1<sup>o</sup>“C” del grupo control presentaban bajo nivel de dominio de la motricidad gruesa y el 68.3% de estudiantes del 1<sup>o</sup>“B” del grupo experimental tampoco tenían el dominio de su motricidad gruesa; posterior a ello se aplicó la estrategia de juegos tradicionales y los resultados encontrados fueron favorables, ya que en el grupo experimental el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa, lo que significa que las estrategias aplicadas fueron efectivas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Respecto a ello concluyo mencionando, que los juegos tradicionales bien planificados y orientados,, si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, tal como se observa en los resultados comparativos del pre y post test, y la prueba de hipótesis general. Lo que indica que las estrategias aplicadas fueron efectivas para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes.

En esa misma línea añade López (2018), mencionando que emplear los juegos tradicionales facilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al admitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación, fuerza, agilidad, devenidas en habilidades motrices ya que mediante el juego los estudiantes logran estimular todas sus facultades de desarrollo motrices gruesas, de manera eficiente, lo que revela que hay una relación muy estrecha entre ambas variables de estudio.

## VI. CONCLUSIONES

Al finalizar esta investigación sobre la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020, producto de la aplicación de los juegos tradicionales, se concluyó de la siguiente manera:

1. Con respecto al objetivo general, en esta tesis se determinó que los juegos tradicionales como estrategia didáctica si desarrolla la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco. Donde, lo más importante fue, que la aplicación de sesiones mediante la estrategia juegos tradicionales mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas. Se confirmó a través de la prueba de hipótesis de Wilcoxon, el cual demostró un valor  $p=0,000$  menor al valor de significancia de 0,05. Donde el 68% se ubicaron en el nivel A, logro esperado y el 13% en nivel AD, logro destacado, por lo que los niños mejoraron su dominio corporal estático, dinámico, buena maduración espacial, coordinación viso-motriz, así como la fuerza, agilidad y velocidad en su motricidad gruesa.
2. Respecto al objetivo específico 1, en este estudio se identificó el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los estudiantes a través de un pre test, aplicado mediante juegos tradicionales, el resultado más interesante reveló que más de la mitad de los niños y niñas, el 52%, se ubicaron en el nivel B, proceso y el 32% en el nivel C, inicio, no desarrollaban su motricidad gruesa, estando en un nivel de riesgo, es decir, la mayoría de los estudiantes del primer grado presentaron dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa.

3. Respecto al objetivo 2, en esta investigación se diseñó y ejecutó sesiones de aprendizaje mediante juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado. Las sesiones se desarrollaron durante seis semanas, donde se aplicaron diversos juegos tradicionales tales como el juego el salta soga, la rayuela, el juego mata gente, carrera con sacos, el juego de la carretilla, entre otros, relacionados con el área de educación física. Las sesiones tuvieron una duración de 60 minutos; lo más importante fue que los niños mostraron interés por los juegos tradicionales, participaron activamente en cada etapa del desarrollo de las actividades. Las evaluaciones de las sesiones mostraron que los niños y niñas fueron mejorando el desarrollo de su motricidad gruesa, en la primera sesión se evidenció que el 58% de los estudiantes obtuvieron una calificación de B, o proceso y en la última actividad el 68% de los estudiantes obtuvieron una calificación de A, logro esperado demostrando la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.
4. Respecto al objetivo 3, en esta tesis se evaluó mediante un posttest el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado. Lo más importante fue que más de la mitad de los estudiantes lograron mejorar su motricidad gruesa mostrando solvencia al realizar movimientos motrices. El post test demostró, que el 68% de estudiantes alcanzaron un nivel A, o de logro esperado, es decir, que más de la mitad de los estudiantes del primer grado no presentaron dificultades al realizar actividades motrices gruesas a partir de la estrategia usada.

5. Respecto al objetivo 4, En esta tesis se comparó el nivel de la motricidad gruesa, pre test y post test, de los estudiantes del primer grado. Lo más interesante fue que al analizar los datos comparativos de los resultados del pretest y posttest, se observó una notable diferencia entre los calificativos de la motricidad gruesa de los estudiantes, siendo mayor el del post test, 68%, logro esperado, respecto al pretest, 52%, nivel proceso. Resultados que demuestra que las estrategias usadas, mediante los juegos tradicionales, fueron efectivas y relevantes para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

- Desde el aspecto metodológico recomendamos a los futuros investigadores, utilizar estas metodologías para realizar sus investigaciones relacionadas al tema de estudio.
- Así mismo sugerimos para la toma de muestra usar el instrumento guía de observación, u otro instrumento del tipo ordinal, ya que en el momento de efectuar el análisis facilita el trabajo en la estadística descriptiva.

### **b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

- Teniendo como base los resultados de la investigación, que hay una mejora significativa en el desarrollo motor grueso de los estudiantes, recomendamos a los docentes de la institución, incluir en su planificación, actividades de aprendizaje de desarrollo motriz, mediante la estrategia de juegos tradicionales.
- De la misma manera, sugerimos a la directora de la institución educativa, Pedro Sánchez Gavidia, hacer gestiones para implementar ambientes de psicomotricidad, implementado con recursos y elementos que permitan desarrollar la motricidad de los niños(as) y de esa manera promover el deporte, la socialización, comunicación, el trabajo cooperativo, y la identidad cultural en los estudiantes.

### **c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

- Desde aspecto académico sugerimos a los estudiantes de la facultad de educación, seguir realizando investigaciones respecto a los juegos tradicionales; debido, que en la actualidad el avance de las tics, redes de internet, y los juegos

interactivos digitales, se está perdiendo la didáctica educativa en promover la educación mediante juegos tradicionales.

- Así mismo, sugerimos a los docentes de nuestra casa de estudios fortalecer las capacidades de observación de los estudiantes de la carrera de educación, para realizar una valoración adecuada de las particularidades al momento de observar, respecto al desarrollo de la motricidad del estudiante.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Carrillo; K.M. (2021) *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional Chimborazo Riobamba, Ecuador]  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8214/1/Unach-ec-fceht-einc-2021-000049.pdf>
- Álvarez, A; Orellana, E. (1990). Coordinación viso motriz. *Revista Latinoamericana de Psicología, Bogotá, Colombia*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80570303.pdf>
- Arcos Troya, J. (2014). *Los juegos tradicionales y populares programas de intervención en primaria*. [Perspectivas en la primera infancia, 1-8].  
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología, ciencia y tecnología*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905113.pdf>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica*. (5ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Bocanegra Esparza, O. M. (2014). *La Psicomotricidad en el aula, del nivel inicial*. [Texto del artículo-2572-1-10-2015pd.1-8]  
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/979>
- Baracco, N. (2011). Movimiento y Motricidad. *Revista corporeidad y cuento motor*.  
<https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.
- Baracco, N. (2011). *Movimiento y Motricidad*. [Movimiento y Motricidad 5 de Noviembre de 2014].  
<https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.

- Bonilla Esteban, A., Huerta Bonilla, Y. Y., Virgilio Berrios, D. S. (2019). *Aplicación del programa Fernández para mejorar la psicomotricidad en los niños del primer grado de primaria de la I.E. Ricardo Flores Gutierrez TOMAY KICHWA Huánuco, 2018. Unheval, Huánuco*. [Tesis pregrado Unheval Huanuco Perú] <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/5308>
- Cabezas Pancha, P. (2019). *La relación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Cayambe* [Quito Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19541>
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez Gonzáles, P. (2017). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. [Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Chile]. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Cárdenas Zúñiga, A. V. (2018). *La actividad física y la motricidad gruesa en los niños de primero y segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras* [Tesis pregrado universidad Técnica de Ambato Ecuador] <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27618>
- Cañizares Márquez, J; Carbonero, Celis, C. (2016). *Juegos tradicionales, populares y deportes autóctonos*. [España: Wanceulen] <https://www.casadellibro.com/ebook-juegos-y-deportes-populares-autoctonos-y-tradicionales-ebook/9788499935386/4783464>
- Código de ética Uladech (2021) código de ética para la investigación, Chimbote-Perú. *Versión 004 3-4* <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Comellas, M. J., Perpinyá, A. (2003). *Dominio corporal estático psicomotricidad en la educación infantil*. [Recursos pedagógicos. SEAC- España] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=182980>.

- Cordero Arce; Matías, I. (2007). *La ambigüedad del derecho a juego de los niños*. Chile. <https://www.iisj.net/en/master-oficial/estudiantes/cordero-arce-mat%C3%ADas-i>.
- Dasilva Navarro (2017), *Retraso psicomotor*. [Clínica de Neurorrehabilitación Casa verde Alicante] <https://www.grupocasaverde.com/2017/07/27/que-es-el-retraso-psicomotor/>
- Díaz, F. (1998). *Una aportación a la didáctica de la historia. Perfiles Educativos*, [Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México].  
[http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/estrategias%20didacticas.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/estrategias%20didacticas.pdf)
- Enciclopedia libre (s.f). *Historia y etimología del juego*.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_juego)
- Farfán, M.J (2018). *Estrategias didácticas basadas en los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa*. [Tesis de grado Unas. Arequipa- Perú].  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8501>
- Fernández Nieves, Y. (2007). Consideraciones sobre motricidad y necesidades educativas especiales. *Buenos Aires. Argentina, 14*.  
<https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>
- Fuentes, M. (2014). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños*. Lima: San Marcos.
- Flores; L. (2015) *Planificación general*. [Universidad Central de Venezuela, Facultad de Humanidades y Educación]  
<http://planificaciongeneraluba.blogspot.com/2015/02/>
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Revista Comunicación, lenguaje y educación*, 7(25), 91-106. DOI: <http://dx.doi.org/10.1174/021470395321337848>

- García, C. J., Chiquez, G. S., & Valencia, C. L. d. I. M. (2017). *Influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de Educación Primaria Institución Educativa Experimental "Rafael Narváez Cadenillas" Trujillo – 2016*. [Tesis pregrado universidad nacional Trujillo. Perú] <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9063>.
- García, E. (2013). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Ecuador Revistas Uta.Ef. Deportes*.  
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>.
- Geis, P., Carroggio, R. (2012). Paidotribo. *Ejercicios de motricidad y memoria para personas mayores*. [Ediciones Paidotribo. propuesta programa de intervención] <http://www.paidotribo.com/pdfs/877/877.i.pdf>
- Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de Coordinación Motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de Educación Física* [Tesis de posgrado Universidad Complutense de Madrid, España]  
<https://www.redalyc.org/pdf/2742/274220374001.pdf>
- Groos, K. (1902). *Teorías de los juegos*. [Contenido tagged: Gross, Piaget, Teoría del Juego, Vigotsky]  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Gutiérrez, F. (2005). *Teorías del Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Mc Graw Hill.  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2016/05/22/Velasquez-Yeritza.pdf>
- Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.p.4. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.
- Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL / Interamericana

Editores, S.A. de C.V.p.95. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.

Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V. p.141. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.p.174. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V. p.173. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández Sampieri, R; Fernández Collado, C; Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México D.F. McGRAW-HILL. Interamericana Editores, S.A. de C.V.p.204. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.

Kishimoto, Tizuko Morchida, (1996). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao*. [Cortez Editora, Sao Paulo- Brasil]  
<https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/el-juego/Los%20juegos%20tradicionales.pdf>.

Lachi, Jesús; R.A. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* [Tesis maestría USIL. Lima. Perú]  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4d7603df-e233-4f87-b25f-6ea079b306eb/content>

Lara Mansilla, S. J; Beltrán Veliz, J. (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a*

*partir de las actividades didácticas. Perfiles educativos* [online]. 2013, ISSN 0185-2698. Centro ecológico y pueblos andinos. México: Cepa.

Lavega, B. P; Olaso, C. S (2003), *Juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada*. [Editorial Paidrotivo] 2da Edición Barcelona España: 2da Edición:[https://books.google.es/books/about/MIL\\_juegos\\_y\\_deportes\\_populares\\_y\\_tradic.html?id=jldtdva5bcc&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books/about/MIL_juegos_y_deportes_populares_y_tradic.html?id=jldtdva5bcc&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Marhuenda, Fernando (2000), *Didáctica general*, [Madrid, De la Torre].  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13225611012>.

Marín, G (2015). Juegos populares y tradicionales. *Revista publicaciones didácticas*.  
<http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/articulo-pdf>.

Masías, N. L (2020) *Implicancias de psicomotricidad gruesa en relación con la ejecución de danzas folclóricas. En estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. 80819 “Francisco Lizarzaburo” en el año 2019*. [Escuela superior arte dramático "Virgilio Rodríguez Nache" de Trujillo. Perú].  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1561295>

Matos Yuraima, P. (2005). *Planificación y ejecución de la investigación en equipo*. [Universidad Católica Cecilio Acosta. Maracaibo Venezuela: Artes y Humanidades Única, vol. 6]  
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118766006.pdf>

Minedu (2016) *Programación curricular de educación primaria*. [Ministerio de Educación Perú] <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Minedu (2020). *Según la resolución viceministerial* [RVM\_N\_\_094 Minedu Perú].  
[https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM\\_N\\_\\_094-2020-Minedu.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-Minedu.pdf)

Miranda Martínez, M. M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad*

*Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez Cantón Babahoyo* [Tesis pregrado Babahoyo- Ecuador]  
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4279/P-UTB-FCJSE-EBAS-000119.pdf?sequence=1&isAllowed=y> provincia los ríos

Muñoz, A. (2006). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. [Facultad de Ciencias de la Educación, Córdoba]  
<http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>

Muñoz Rocha, C.I. (2015). Metodología de la investigación. *D.R. © Oxford University Press México, S.A. de C.V.*, p.187. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de-la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf>

Muñoz Rocha, C.I. (2015). Metodología de la investigación. *D.R. © Oxford University Press México, S.A. de C.V.*, p.168. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de-la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf>

McArdle, W; Katch, V. y Katch, P. (2004). *Fundamentos de fisiología del ejercicio*. 92 2ª edición. [España. McGraw Hill Interamericana]  
[https://books.google.com/books/about/Fundamentos\\_de\\_fisiolog%C3%ADa\\_del\\_ejercicio.html?id=zmqpAAAACAAJ](https://books.google.com/books/about/Fundamentos_de_fisiolog%C3%ADa_del_ejercicio.html?id=zmqpAAAACAAJ)

Ordoñez Arango, M. (2017). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. 31542 - Ocopilla – Huancayo* Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/4438>

Osorio Idrogo; E.A (2020), *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. [Trabajo de investigación para Bachiller Universidad Unión Lima- Perú]  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3887/Elsa\\_Tra\\_bajo\\_Bachiller\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3887/Elsa_Tra_bajo_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Otero Salazar, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años, en la Institución Educativa 349 Palao*. [Tesis pregrado Lima Perú]  
<https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ofele, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte En Revista Educación Inicial. *Editorial La Obra. Buenos p.5. Aires Argentina*  
<https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/el-jueg/Los%20juegos%20tradicionales.pdf>.
- Ofele, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. *Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Buenos Aires Argentina.*  
<https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/el-jueg/Los%20juegos%20tradicionales.pdf>.
- Palomino, C; M (2017). *Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa*. [Tesis pregrado Puno -Perú].  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15365/Palomino\\_Candia\\_Karen\\_Miraya.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15365/Palomino_Candia_Karen_Miraya.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Piaget, J. (1936): *La Naissance de l'intelligence chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, p.21  
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. [Un buen sitio de wordpress.com].  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Piaget, J. (1977). *El nacimiento de la inteligencia del niño*. Delachaux et Niestlé Roman y Capellades. S.A. Barcelona España. <https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/2-El-Nacimiento-de-La-Inteligencia-en-El-Nino-Jean-Pieget.pdf>

- Lavega Burgués, P; Olaso Climet, S. (2003). *Juegos y deportes populares y tradicionales la tradición jugada*. Paidrotibo.pp.12-13.  
[https://books.google.es/books/about/MIL\\_Juegos\\_Y\\_Deportes\\_Populares\\_Y\\_TradiC.html?id=jlDtDvA5BCcC&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/MIL_Juegos_Y_Deportes_Populares_Y_TradiC.html?id=jlDtDvA5BCcC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y)
- Lavega Burgués, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. [Puerto del Rosario-Fuente ventura, España]  
<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>.
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. [Barcelona: Editorial INDE España] <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>.
- López, V; E (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis pregrado Ambato - Ecuador]  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Pérez, R., Idania, D. (2013). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. *Ef. deportes*  
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Ramírez, J. (2009). Fundamentos teóricos de la recreación, la educación física y el Deporte. *Revista una introducción hacia el físico-corporalidad. Caracas Venezuela: Episteme*. Obtenido de:  
<http://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/7836/0>
- Revilla, L.S; Gómez Cardozo, A.L; Diopico Pérez, H.M; Núñez Rodríguez, O.L. (2014) La coordinación viso motora y su importancia para el desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado.  
*EFDeportes.com, Revista Digital. Camagüey Cuba*.  
<https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>

- Revilla, L. S., Gomes Cardozo, L. A., & Dopico Pérez, H. M. (2014). La coordinación viso motora y su importancia para desarrollo integral de niños. Camagüey Cuba: *Revista Digital*.  
<https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- Sandoval Olaya, M., & Sandoval Olaya de Cevallos, L. d. J. (2019). *Juegos populares tradicionales y motricidad de los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 "Blanca Susana Franco de Valdiviezo" – distrito Bellavista – Sullana – Piura*. Perú.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPRG\\_fab02e1b29cc6b8d9879cfe63ccbf2df](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPRG_fab02e1b29cc6b8d9879cfe63ccbf2df)
- Sánchez Domínguez, J.P; Castillo Ortega, S.E; Hernández López, B.M (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: *Revista Educación, vol. 44, núm. 2, 2020 p.4*  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez, R. C. (2019). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. UNED.  
[https://books.google.com.pe/books?id=pmktrvxlcdcc&pg=pt17&dq=estrategias+did%C3%A1ctica+definici%C3%B3n&hl=qu&sa=x&ved=2ahukewifsyg9\\_pz2ahwagbkghf5fbmmq6af6bagkeai](https://books.google.com.pe/books?id=pmktrvxlcdcc&pg=pt17&dq=estrategias+did%C3%A1ctica+definici%C3%B3n&hl=qu&sa=x&ved=2ahukewifsyg9_pz2ahwagbkghf5fbmmq6af6bagkeai)
- Sarlé, P. M. (2006). La mediación del maestro. Enseñar El Juego y Jugar La Enseñanza, 131166. *Retrieved from*  
<http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55La-mediacion-y-el-maestro.pdf>
- Solórzano Malpartida, B. P. (2017). *Técnicas Básicas del karate "DO" para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 Hermilio Valdizán Huánuco, 2016*. [Tesis pregrado Unheval Huanuco-Perú]  
<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/803/Solorzano%20malpartida%2C%20Betsy%20Paola.pdfsequence=1&isAllowed=y>

- Silva, C. (2001). *Motricidad Gruesa Y Tmgd-2*. [España: Académica Española].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19541/1/T-UCE-0016-CUF-014.pdf>
- Tipantuña Torres, D. A. (2019). *Análisis a la valoración de los estudiantes a la asignatura de educación física por parte de los alumnos del 6° y 7° año de la educación básica general en cuatro instituciones pertenecientes al distrito metropolitano de Quito*. [Quito- Ecuador].  
<http://201.159.222.35/bitstream/handle/22000/17744/doris%20tipantu%c3%91a%20torres.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología*. (Primera ed.). México, México: Pearson. <https://www.monografias.com/trabajos105/listas-cotejo-alternativa-evaluacion/listas-cotejo-alternativa-evaluación>.
- Tobón, Tobón; M. (2010). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica*. [ECOE. Bogotá Colombia.] de:  
<http://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V9N10A7.pdf>
- Trigueros C, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo Curricular de la Educación Física en centros*. Tesis doctoral: [Universidad de Granada]. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>
- Trinidad Villavicencio , D. B. (2017). *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de primer grado de primaria de la institución Educativa Reina de la paz del distrito de Vegueta año 2017*. [Tesis pregrado UNJFSC Huacho, Perú]  
[Chttps://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/187/browse?type=title&sort\\_by=1&order=ASC&rpp=45&etal=45&null=&offset=2639](https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/187/browse?type=title&sort_by=1&order=ASC&rpp=45&etal=45&null=&offset=2639)
- Unknown Revista digital (2013) *Influencia de la psicomotricidad en el rendimiento escolar*. <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/la-influencia-de-la-psicomotricidad.html>

- Understood fundación privada operativa (2014) *Habilidades motoras gruesas*. 96  
*Morton Street, Floor 5 New York, NY 10014*.  
<https://www.understood.org/articles/es-mx/all-about-gross-motor-skills>
- Valentin Chavez, E. S. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. [Tesis pregrado Universidad de Huánuco . Perú].  
<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2682>
- Viciana V., y Arteaga, M. (2004). *Las actividades coreográficas en la escuela de danzas, bailes, funky, gimnasia-jazz*. Barcelona, España.
- Vizúete, M. (1997) *Bases teóricas de la educación física; manual de maestros de educación física*. [Pila Teleña Madrid. España]  
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428022.pdf>
- Wetto. (2017). Qué es la Coordinación en Educación Física. *Lifeder. Deporte y ejercicio*. <https://www.lifeder.com/coordinacion-en-educacion-fisica/>
- Zapata Torres, Ivania Miriam; Flores Martínez, Belkys Estefany y Peralta Talavera, Mayerling Iveth (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas de III nivel de preescolar en la escuela Rubén Darío de Estelí, en el período de enero – abril en el año 2019*. Otra tesis, [Universidad Autónoma de Nicaragua].  
<https://repositorio.unan.edu.ni/11696/>

## ANEXOS

### 1. Instrumento de recolección de datos

**Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020**

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante: .....

Género: .....

Lugar de procedencia: .....

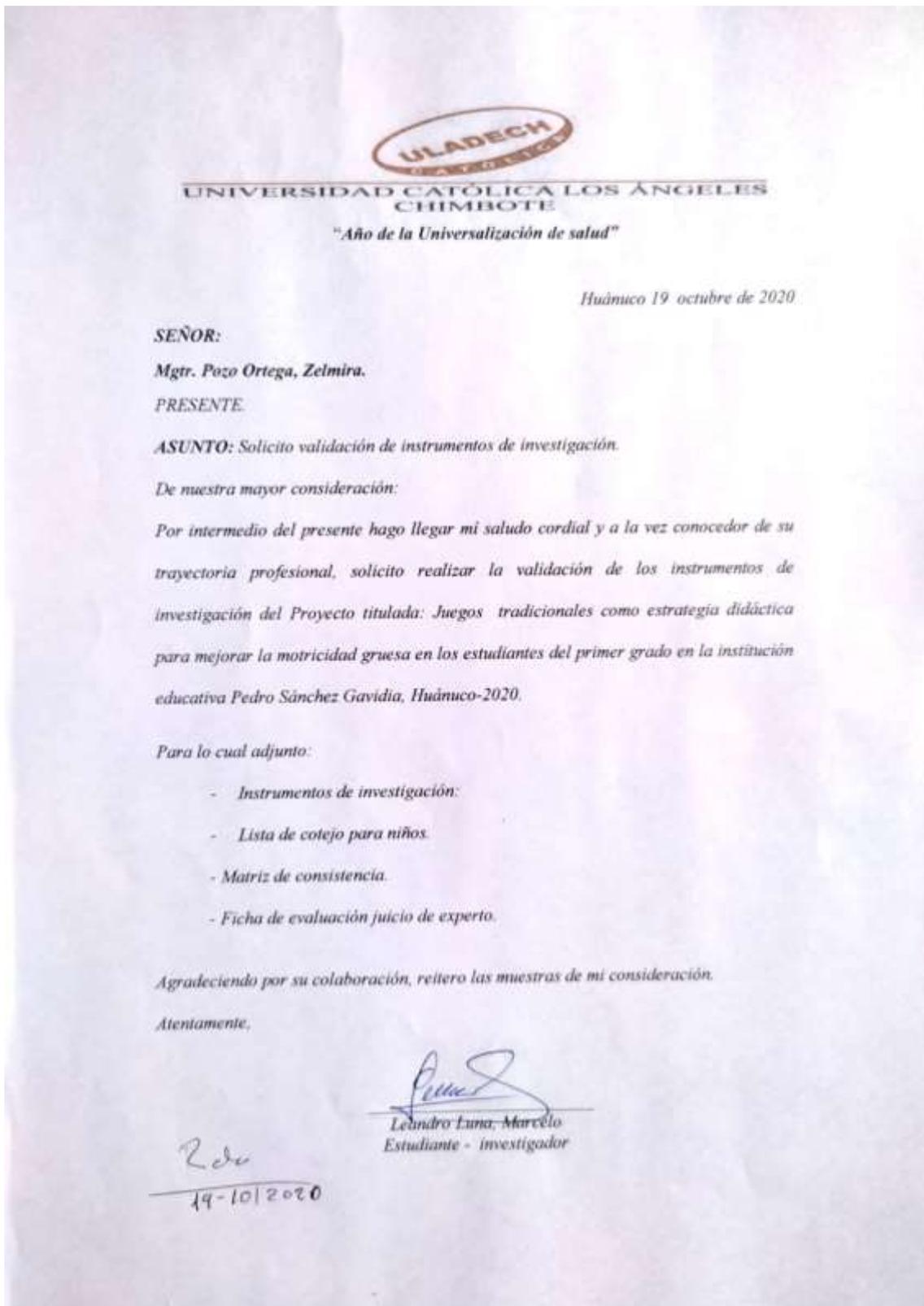
### LISTA DE COTEJO

**INSTRUCCIONES:** Estimado padre/madre de familia, este instrumento que lo comparto es una lista de cotejo, que ha sido elaborado únicamente, con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento motor grueso en los estudiantes se cotejará marcando con una (X) SI o NO según corresponda.

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
<b>1</b>	Localiza a su compañero por su voz.		
<b>2</b>	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
<b>3</b>	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
<b>4</b>	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
<b>5</b>	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		

6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta soga.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
<b>Dimensión dominio corporal estático</b>			
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pies; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>			
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta soga de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
<b>Dimensión, fuerza, agilidad y velocidad</b>			
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demostrando fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas, demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

## 2. Evidencias de validación de Instrumento





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACION EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

**INSTRUCCIONES:** Marque con una (x) en cada casilla de acuerdo como corresponde según los criterios o aspectos evaluados.

**Título de la Investigación:** Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huanuco – 2020.

**DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Mgtr. Pozo Ortega, Zelmira  
Cargo o Institución donde labora : Directora I.E.N° 32371 "San Pedro"  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo  
Teléfono : 974155595  
Autor del Instrumento : Marcelo Leandro Luna.

Por medio de la presente hago que he revisado con fines de validación del instrumento lista de cotejo, a los efectos de aplicación para recoger información.

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

**OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

*Instrumento aprobado, instrumento aplicable.*

**RECOMENDACIONES**



Huánuco, 19 de octubre de 2020

Firma del experto  
DNI: 22521659



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

Huánuco 20 octubre de 2020

**SEÑOR:**

**Mgr. Flores Sutta, Wilfredo.**

PRESENTE.

**ASUNTO:** Solicito validación de instrumentos de investigación.

De nuestra mayor consideración:

Por intermedio del presente hago llegar mi saludo cordial y a la vez conocedor de su trayectoria profesional, solicito realizar la validación de los instrumentos de investigación del Proyecto titulada: *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado en la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020.*

Para lo cual adjunto:

- Instrumentos de investigación:
- Lista de cotejo para niños.
- Matriz de consistencia.
- Ficha de evaluación juicio de experto.

Agradeciendo por su colaboración, reitero las muestras de mi consideración.

Atentamente,

  
Marcelo Luna, Marcelo  
Estudiante - investigador

Recibido 20/10/20



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### FICHA DE VALIDACION EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

**INSTRUCCIONES:** Marque con una (x) en cada casilla de acuerdo como corresponde según los criterios o aspectos evaluados.

**Título de la Investigación:** Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huanuco – 2020.

#### DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Mgtr. FLORES SUTTA, Wilfredo  
Cargo o Institución donde labora : Docente investigación ULADECH  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo  
Teléfono : 962904725  
Autor del Instrumento : Marcelo Leandro Luna.

Por medio de la presente hago que he revisado con fines de validación del instrumento lista de cotejo, a los efectos de aplicación para recoger información.

#### ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

#### OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

*Instrumento aprobado, instrumento aplicable.*

#### RECOMENDACIONES



Huánuco, 20 de octubre de 2020

Firma del experto  
DNI: 80172689



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

Huánuco 19 octubre de 2020

SEÑOR:

*Mgr. Aranciaga Campos, Wilmer Max.*

PRESENTE.

*ASUNTO: Solicito validación de instrumentos de investigación.*

*De nuestra mayor consideración:*

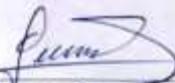
*Por intermedio del presente hago llegar mi saludo cordial y a la vez conocedor de su trayectoria profesional, solicito realizar la validación de los instrumentos de investigación del Proyecto titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado en la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020.*

*Para lo cual adjunto:*

- *Instrumentos de investigación:*
- *Lista de cotejo para niños.*
- *Matriz de consistencia.*
- *Ficha de evaluación juicio de experto.*

*Agradeciendo por su colaboración, reitero las muestras de mi consideración.*

*Atentamente,*

  
\_\_\_\_\_  
*Marcelo Luna, Marcelo*  
*Estudiante - investigador*

*RECIBIDO*  
*19-10-20*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FICHA DE VALIDACION EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUCCIONES:** Marque con una (x) en cada casilla de acuerdo como corresponde según los criterios o aspectos evaluados.

**Título de la Investigación:** Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huanuco – 2020.

**DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Mgtr. Aranciaga Campos, Wilmer Max.  
Cargo o Institución donde labora : Director I.E.N° 32272 "Rondos"  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo  
Teléfono : 925468408  
Autor del Instrumento : Marcelo Leandro Luna.

Por medio de la presente hago que he revisado con fines de validación del instrumento lista de cotejo, a los efectos de aplicación para recoger información.

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado.	X	

**OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

Instrumento aprobado, instrumento aplicable.

**RECOMENDACIONES**

Huánuco, 19 de octubre de 2020

Firma del experto  
DNI: 22742307

### 3. Evidencias de trámite de recolección de datos





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

Lima, 16 de octubre, 2020

CARTA N° 01- 2020-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora:

Avila Huerta Echevarría.

Docente primer grado sección "A" de la Institución Educativa N°32013 Pedro Sánchez Gavidía - Huánuco

Presente.

**Asunto: Permiso para aplicación de Instrumento**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación primaria me encuentro realizando la investigación, titulada: "**Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco-2020**", Con la finalidad de Explicar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco – 2020

Por lo expuesto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar las encuestas presentadas en una lista de cotejo mediante ítems del tipo dicotómicos en los estudiantes del primer grado sección "A" de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidía Huánuco-2020

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

Leandro Luna, Marcelo  
C. M.4805171028

DNI 22509749  
Docente de Aula.  
Avila Huerta Echevarría  
Docente aula 1° "A" P.S.G.

RECIBIDO 16/10/2020

## 4. Formatos de consentimiento informado



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

**Título del estudio:** **Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco – 2020**

**Investigador (a):** Marcelo Leandro Luna

**Propósito del estudio:**  
Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación donde el propósito será: Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco-2020.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

El presente trabajo de investigación pretende ayudar mejorar en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, para lo cual se empleará estrategias de trabajo pedagógico, mediante sesiones basadas en juegos tradicionales existentes en nuestro medio, los cuales permitirán trabajar las facultades motrices gruesas de los estudiantes.

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 10 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:**  
Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones de manera remota, no se producirá daño alguno a su menor hijo ya que todo momento estará monitoreado por un representante o apoderado y el docente investigador.

**Beneficios:**  
Los niños quienes participen en la investigación fortalecerán sus aprendizajes en todas las áreas de manera integral, ya que el desarrollo de la motricidad permite trabajar todos los sistemas de nuestro organismo, con ello permitiendo una formación integral del estudiante.

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

**Confidencialidad:**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **935538385**

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

MARCO YOMANI HONDERO



**Nombres y Apellidos  
Participante**

22-10-2020 11:00 AM

**Fecha y Hora**

Marcelo Leandro Luna

**Nombres y Apellidos  
Investigador**

19/10/2020 9:40 am.

**Fecha y Hora**



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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **935538385**

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

Lucas Espinoza Sosa *LS*  
Nombres y Apellidos  
Participante

20/10/2020 8:30 mañana  
Fecha y Hora

Marcelo Sanchez Lima  
Nombres y Apellidos  
Investigador

19/10/2020 9:10 am.  
Fecha y Hora

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **935538385**

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

Sandra Huaman Leoncio   
Nombres y Apellidos  
Participante

24-10-2020 10. am  
Fecha y Hora

Moisés Leandro Luna  
Nombres y Apellidos  
Investigador

24/10/2020 10. am  
Fecha y Hora

5. Base de datos pretest desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia Huanuco.

Base de datos pretest de la evaluación a los estudiantes Pedro Sánchez Gavidia.																												
JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO - 2020																												
Ap. Nombre o Encuestados	Sexo	Motricidad gruesa																									TOTAL	Nivel de logro
		Maderación espacial					Dominio corporal dinámico					Dominio corporal estático					Coordinación viso motriz					Fuerza agilidad y velocidad						
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25		
1	M	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	15	Previsto
2	M	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	10	Proceso
3	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
4	M	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	12	Proceso
5	M	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	15	Previsto
6	M	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
7	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10	Proceso
8	M	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10	Proceso
9	M	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	Inicio
10	M	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	Previsto
11	F	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	14	Previsto
12	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10	Proceso
13	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
14	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
15	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
16	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
17	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10	Proceso
18	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	10	Proceso
19	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
20	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
21	M	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	11	Proceso
22	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
23	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
24	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10	Proceso
25	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
26	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
27	M	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio
28	F	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	12	Proceso
29	F	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	14	Previsto
30	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso
31	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	Inicio

Base de datos posttest desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia Huanuco.

Base de datos posttest de la evaluación a los estudiantes Pedro Sánchez Gavidia.																												AC	AD
JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO - 2020																													
Ap. Nombres Encuestados	sexo	Motricidad gruesa																									TOTAL	Nivel de logro	
		Maderación espacial					Dominio corporal diásmico					Dominio corporal estético					Coordinación viso motriz					Fuerza agilidad y velocidad							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25			
1	M	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	Destacado	
2	M	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	16	Previsto	
3	M	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	16	Previsto	
4	M	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	13	Previsto	
5	M	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	21	Destacado	
6	M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	14	Previsto	
7	M	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	16	Previsto	
8	M	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	16	Previsto	
9	M	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	17	Previsto	
10	M	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	Destacado	
11	F	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	18	Previsto	
12	F	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16	Previsto	
13	F	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11	Proceso
14	M	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	16	Previsto	
15	F	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	Proceso	
16	F	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	15	Previsto	
17	F	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	18	Previsto	
18	F	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso	
19	F	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	13	Previsto	
20	M	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	17	Previsto	
21	M	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	13	Previsto	
22	F	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	18	Previsto	
23	F	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	14	Previsto	
24	M	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	18	Previsto	
25	F	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	18	Previsto	
26	F	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	17	Previsto	
27	M	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	8	Proceso	
28	F	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	Previsto	
29	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Destacado	
30	M	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10	Proceso	
31	F	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	10	Proceso	

ANEXO N° 06.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 01

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego del salta sogas	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 "A"	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 Minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo en juegos.</li> <li>Ejecuta movimientos siguiendo el ritmo de canciones.</li> <li>Imita ejercicios de movimientos y ritmo.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque de orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona un espacio con la ayuda del padre, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Preparamos y verificamos los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.</li> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Utiliza la lista de cotejo para hacer la evaluación y seguimiento al proceso de construcción de los aprendizajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuerdas pequeñas y grandes para saltar</li> <li>Recursos humanos</li> <li>Útiles escolares</li> <li>Recurso o material del entorno puede ser usado para reemplazar alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.</li> </ul>	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 10 minutos</b>	

**En grupo de clase:**

- Primero saludar y dar la bienvenida a los estudiantes.
- Recuerda a las niñas y niños, los aprendizajes desarrollados en la clase anterior.
- Anímalos a participar en las actividades de inicio
- Seguido invítalos a cantar la canción salta la cuerda  
Salta, salta, salta una cuerda  
Alegremente en la primavera.  
Salta, salta en cada pie  
Tan rápido como puedas cantar.
- preguntamos ¿de qué trata la canción?, alguna vez lo han escuchado, te recuerda algún juego esta canción, jugaste alguna vez un juego denominado salta, salta, etc.
- Comunicar el propósito de la sesión: “Hoy fortaleceremos las habilidades motrices de coordinación mediante juegos populares y saltos sincronizados individuales y en parejas”.

**Recuerda que**

La expresión corporal es la forma única y particular que tiene cada ser humano para comunicar, exteriorizar sentimientos y sensaciones a través del cuerpo y así mantener mente sano y cuerpo sano.

**DESARROLLO****Tiempo aproximado 40 minutos****En grupo clase**

Explícales a los niños y las niñas primero realizar calentamiento trotando lentamente sobre la periferie o espacio libre en su casa con la ayuda de sus padres o hermanos.

- Luego indique que los estudiantes puedan ubicarse en un espacio libre.  
En forma individual
- Oriente e indique a los estudiantes a tomar sus posiciones correspondientes a fin de iniciar la actividad motriz.
- Seguido indicarles a cada uno de ellos ubicase a una distancia prudencial de tres metros, uno del otro, a fin de no lastimarse por giro de las sogas, o como también atar la soga en un punto fuerte, ya sea en la puerta árbol de tu jardín, para luego del otro extremo puedas tu padres o hermanos mover en giros ondulados sincrónicos y el alumno saltar.
- Debes delimitar que las sogas alcance tus hombros cuando esté doblada por la mitad. Esto te dará suficiente espacio para saltar cómodamente, pero no demasiado como para tropezar.
- La cuerda debe tener mangos que sean fáciles de agarrar y que no sean demasiado ligeros o pesados
- Párate y recoge la cuerda, sostén la cuerda, por los mangos en cada mano, Colócate sobre la cuerda la cuerda debe colgar detrás de ti, para que la mitad de la cuerda toque la parte de atrás de tus pies.
- Usa tus manos y muñecas para oscilar la cuerda sobre tu cabeza. No muevas tus brazos, trata de mantener el movimiento limitado en tus muñecas
- Cuando la cuerda se aproxime a la parte de enfrente de tus pies, salta sobre ella. Párate en tus puntillas y empújate con las puntas de los pies.
- Trata de mantener el movimiento en tus tobillos. Dobla las rodillas para saltar hará que el ejercicio sea más difícil.



- Mantén tu espalda recta y fija la mirada a un punto frente a ti para encontrar tu ritmo. Si miras tus pies mientras saltas, perderás el balance.

#### **En parejas**

Es igual que en el juego individual, sólo que se invita a saltar a un compañero para que entre y salten a la vez hasta que uno falle

#### **En grupos o más jugadores**

Dos jugadores agarran la cuerda, uno por cada extremo, para dar vueltas a la misma de forma coordinada. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a “dar a la sogá”. Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da al juego un ritmo diferente. En el juego de la sogá existen muchas variantes, casi siempre acompañado de una canción determinada.



### **CIERRE**

**Tiempo aproximado 10 minutos**

Indíquelos a los estudiantes para que se puedan rehidratar

- Realizan juego de imitación de animalitos, saltos de manera individual mientras los estudiantes entonan una canción.
- De la misma manera ejecutan juegos de imitación de manera grupal, luego indicarles que caminarán libremente por el patio.

#### **En grupo de clase**

Reúne a los estudiantes para reflexionar juntos sobre los aprendizajes alcanzados en el día.

- Pregúntales: ¿Qué actividades han representado durante el día? ¿Qué les gustó más?”.
- Ahora pregúntales que partes de su cuerpo ha conocido, que será Las partes gruesas y finas y que debemos para mejorar la fuerza, velocidad agilidad.
- Por último, consulta para qué creen que les va a servir estos aprendizajes. Luego de escucharlos unos minutos. Felicita a los estudiantes por el empeño puesto en las actividades.
- Orienta a los estudiantes para hacer el aseo después de las actividades, así mismo tener cuidado para evitar contagiarse por el covid 19.

### **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?,

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular primaria: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf>.

### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión fuerza agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demostrando fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 02**

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego la rayuela (mundo)	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles.</li> <li>Propone junto a sus pares soluciones estratégicas oportunas, tomando en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos.</li> </ul>	Plantea soluciones estratégicas tomando en cuenta las opiniones y características de sus compañeros asumiendo roles durante la realización de los juegos tradicionales; así mismo realizan saltos sincronizados superando obstáculos.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante toma en cuenta las características y necesidades especiales de los integrantes del grupo.</li> <li>El docente adapta las actividades para brindar atención diferenciada a estudiantes según ritmos de aprendizaje.</li> </ul>	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante trabaja en equipos diversos, valorando y respetando los aportes de sus compañeros de clase.</li> <li>El docente prioriza el trabajo cooperativo diverso, la valoración de los diferentes juegos tradicionales y el respeto por las diferentes culturas.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerar siempre y prioritariamente la seguridad de la niña o el niño. Los espacios deben estar libres</li> <li>Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar. De no contar con alguno, puedes variar con otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tizas de colores, pedazo de carbón, crayolas u otro material para pintar.</li> <li>Piedras lajas</li> <li>Espacios: como el pasadizo, el patio, la sala, pueden ser utilizados.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente para la cantidad de estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Y cualquier otro material que cumpla esa función.</li> </ul>
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 15 minutos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darle la bienvenida y menciónales que hoy seguiremos trabajando junto a nuestros padres, hermanos, amigos o familiares.</li> <li>• Invítalos a realizar calentamiento al ritmo de la música.</li> <li>• Enuncia que pondrás música y ellos pueden decidir con libertad cómo moverse juntos y coordinados siguiendo el ritmo, (algunos grupos pueden optar por bailar, otros por solo caminar y hacer movimientos de estiramiento al compás de la música tradicional, etc.)</li> <li>• Reproducir una pista <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WcS_OY0mBUM">https://www.youtube.com/watch?v=WcS_OY0mBUM</a></li> <li>• Indícalo que la actividad finaliza cuando acaba la música.</li> <li>• Ahora nos reunimos y preguntamos qué actividad acaban de hacer (darle oportunidad que todos participen) pida que mencionen que tipo de música escucharon, pregúntelos que manifestaciones culturales, hay en nuestra región, pregúntelos si conocen juegos tradicionales de nuestra región.</li> <li>• Además, pregunta: ¿Cómo hicieron para ponerse de acuerdo y realizar movimientos de forma coordinada?, ¿qué podrían hacer para obtener mejores resultados en equipo?</li> <li>• Ahora pregunta si quisieran jugar un juego tradicional de fuerza, coordinación y equilibrio.</li> <li>• Ahora indica el propósito de la sesión de “hoy jugaremos la rayuela, realizando movimientos motrices gruesas y finas para mejorar nuestra coordinación, viso motriz y dominio corporal”.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Tiempo aproximado 40 minutos</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>El mundo: consiste en lanzar una ficha o “teja” (cualquier objeto que sirva para lanzar a los casilleros, puede ser un palito, una piedrita, una moneda o lo que los estudiantes deseen), para ir saltando de casillero en casillero, ida y vuelta, recogiendo la ficha. Esta actividad requiere ir avanzando de manera progresiva</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza a los estudiantes en grupos de cinco, considerando sus diferentes características (físicas, motrices y de sexo etc.) de tal manera que todos tengan la misma oportunidad</li> <li>• Solicita a los estudiantes que en equipo realicen este juego, proponiendo variantes en las reglas y diseño del mundo según los siguientes criterios.</li> <li>• Variantes consensuadas por todo el equipo.</li> <li>• Pertinente para todas las características físicas, motrices y de sexo</li> <li>• Brindarles cinco minutos a cada equipo para que se organicen y planteen la manera que realizará el “Mundo”.</li> <li>• Facilitarlo una tiza, para que dibujen su propuesta del “Mundo”.</li> <li>• Luego indicarles que pongan en práctica la forma de jugar que ellos han elegido.</li> <li>• Acompaña a los equipos que tengan dificultades para ponerse de acuerdo, brindándoles orientaciones para que logren el éxito.</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>	

- Al finalizar la actividad, reflexiona con ella o él sobre las siguientes preguntas: ¿cómo te has sentido realizar esta actividad?, ¿cómo lograste que el juego mundo o rayuela lo pudiéramos jugar todos?, ¿por es importante alimentarnos saludablemente?
- Seguido indícales a los estudiantes que se mantengan en los mismos grupos y elijan un juego tradicional de su elección que ellos conozcan para luego presentarlo y compartirlo con uno de los otros grupos (indúcelos a buscar juegos que son propios de su región o que hayan visto que han sido practicados por otras generaciones)
- Diles que propongan variantes en las reglas del juego, y que asuman diversos roles, tomando en cuenta los criterios mencionados anteriormente en el juego del mundo.
- Bríndales algunos minutos a los estudiantes para organizarse y ponerse de acuerdo en el juego que realizarán igual, minutos para presentarlo a otro grupo.
- De la misma manera vigile, todo el proceso de desarrollo de la actividad motriz.



al  
del  
qué



#### CIERRE

Tiempo aproximado 5 minutos

#### En grupo de clase

- Reúne a los estudiantes invítalos a realizar la siguiente reflexión
- ¿Por qué se obtienen mejores resultados cuando se proponen soluciones estratégicas en equipo? ¿Cómo mejoraron las relaciones entre ustedes al compartir diversas opiniones? ¿En qué otro momento de tu vida puedes aplicar lo que has aprendido hoy?"
- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda. Por ejemplo, si un estudiante menciona formas de jugar, unen los criterios y desarrollan un juego que comprendan todos.
- Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua.
- De la misma manera, recordarlos sobre los protocolos para cuidarse del covid-19.

#### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación  
<HTTP://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf>.

### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión fuerza agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demostrando fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 03

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego la carrera de sacos.	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 "A"	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes y estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo.</li> <li>Se orienta a través de sus nociones espacio temporales (arriba abajo, dentro fuera, cerca lejos) en relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.</li> <li>Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones y representa en el juego acciones cotidianas de su familia y comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos de potencia, fuerza y velocidad con las partes gruesas de su cuerpo durante el juego tradicional.</li> <li>Expresa sus emociones al representar ritmos sencillos y realizar juegos donde reconoce su lateralidad y mejora su fuerza, agilidad y velocidad mejorando sus resultados.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque de búsqueda de excelencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.</li> </ul>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes expresan, espontáneamente, sus emociones y afectos al jugar juntos, siendo responsables de no afectar a los demás.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se emplearán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciona y acondiciona el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara y verifica los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproductor de sonido para la pista</li> <li>bolsas, sacos de tela, sacos vacíos de papa arroz u otro que lleguen hasta la cadera de los niños</li> <li>Plumones, soguillas, ficha de caritas, de emociones, etc.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las fichas adjuntadas en el anexo y sácale copia para que puedas entregar una a cada estudiante.</li> <li>• Usa la lista de cotejo para hacerla evaluación y seguimiento al proceso de construcción de los aprendizajes en los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.</li> </ul>
---	--

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO

Tiempo aproximado 15 minutos

##### En grupo de clase:

- Primero dar la bienvenida a los padres y estudiantes.
- Establecer las normas de convivencia durante el desarrollo de las clases.
- Recuerda a las niñas y niños, los aprendizajes desarrollados en la clase anterior.
- Ahora invítelos a realizar calentamientos alrededor de la casa, indique hacer estiramiento y saltos de manera sincronizada.
- A continuación indíquelos que hoy realizaremos juegos muy divertidos en seguida muestra imágenes de sacos vacíos, pregúntelos ¿saben que es este objeto? ¿Qué podemos jugar con estos objetos? ¿pregunte alguien sabe algún juego usando estos materiales? ¿Les gustaría saber que podemos jugar? Oriente en base a sus saberes del estudiante.
- Anímalos a participar en las actividades de inicio.
- Juegue y canta con los estudiantes e indique en esta parte representaremos movimientos de un animalito “El canguro”
- Canta con ellos la siguiente melodía:
- Comunicarles el propósito de la sesión: “Hoy realizaremos diversos movimientos y potenciaremos nuestra fuerza, agilidad y velocidad mediante el juego carrera de sacos.
- ahora explícales que formen su equipo con los amigos y vecinos del barrio o hermanos para desarrollar el juego de carrera de sacos

Salta, salta, salta el canguro  
Salta muy alto, salta seguro  
Pero de tanto saltar sin parar  
Ya tiene ganas de descansar,  
para ello salta salta, salta el  
canguro (bis)

#### DESARROLLO

Tiempo aproximado 35 minutos

##### En grupo clase

- De las instrucciones y reglas que deben cumplir al momento de desarrollar el juego tradicional.
- Dígale que se coloca los sacos o bolsas a cada participante y menciónalos a los niños que se ubiquen, en una misma línea de partida y, a la cuenta de 1, 2, 3, se les pide que salten con ambas piernas juntas para que avancen hacia la línea de llegada.
- recuerde que los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida
- Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar.



- Durante toda la carrera, los niños deben mantener las dos piernas juntas en la bolsa hasta llegar a la meta.
- Gana quien llega primero a la línea de meta

**Importante:** Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las caídas son inevitables



- Al terminar esta parte de la actividad, dales un tiempo para que se hidraten. Aprovecha este momento para hacer las preguntas de reflexión.
- Al terminar, invítalos a enumerar las partes del cuerpo que usaron para realizar el juego de carrera de sacos. Pregúntales: “¿Con cuál les pareció más fácil? ¿Qué parte del cuerpo usaron más? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?”.
- Mientras los estudiantes van contando cómo lo han hecho, mantente atento para reforzar algunas debilidades.
- Además, puedes aprovechar la actividad para que los estudiantes sugieran otros retos a realizar en función a los desplazamientos; ejemplo: corriendo, caminando, saltando, dando giros, etc.
- Orienta las nociones de lateralidad, equilibrio y la fuerza, velocidad y agilidad de los estudiantes cuando realizan sus intervenciones... seguro que los niños estarán emocionados

**Recuerda que**

Mediante los movimientos corporales, los estudiantes desarrollan sus facultades motrices, finas y gruesas las que ayudan en su formación y desarrollo integral.

**CIERRE**

**Tiempo aproximado 10 minutos**

Para la actividad de cierre los estudiantes debemos realizarlo mediante un juego

- Cuando ellos te hagan la pregunta: “¿Qué hora es?”, les vas a contestar con una frase, la cual ellos deben representar con sus movimientos. Por ejemplo, si dices “¡es hora de nadar!” todos deben mover los brazos como si lo hicieran y dices hora de “manejar bicicleta” deben echarse al piso y pedalear, etc. Algunas actividades según la idea del estudiante.

**En grupo de clase**

Reúne a los estudiantes para reflexionar juntos sobre los aprendizajes alcanzados en el día.

- Pregúntales: “¿Qué actividades han representado durante el día? ¿Qué les gustó más?”.
- Además indaga en ellos sobre sus conocimientos de lateralidad fuerza, velocidad agilidad.
- Por último, consulta para qué creen que les va a servir estos aprendizajes en su día a día.
- Felicita a los estudiantes por el empeño puesto en las actividades.
- Orienta a los estudiantes para hacer el aseo después de las actividades, así mismo tener cuidado para evitar contagiarse por el covid 19.

**REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? , etc.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- [HTTP://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/pPrograma-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/pPrograma-curricular-educacionprimaria.pdf)
- [HTTP://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf).

### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión fuerza agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demostrando fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 04

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego mata-gente	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar</li> <li>Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas, poniéndose de acuerdo con sus pares, buscando cumplir con los objetivos que surjan y respeta las reglas de juego propuestas (por ellos mismos, por el maestro, por las condiciones del entorno) en diferentes actividades lúdicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas realizan actividades lúdicas grupales de coordinación viso motriz y dominio corporal dinámico, mediante un juego tradicional.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes promueven la participación de todos y todas en los diversos juegos con igualdad de oportunidades y condiciones.</li> </ul>	
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes adaptan, adecúan reglas, asignan funciones de las actividades lúdicas, tomando en cuenta las posibilidades y/o características de los compañeros de su equipo</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		¿Qué recursos o materiales se utilizarán?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes.</li> <li>• Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.</li> <li>• Busca información sobre los juegos que se están desarrollando en esta sesión.</li> <li>• Tener a la mano el instrumento de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balones</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Una caja</li> <li>• Lapicero</li> <li>• Cualquier recurso o material que cuenten en el hogar o en el entorno donde se encuentran.</li> </ul>
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>	
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 15 minutos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dales la bienvenida a la clase y mencionarles que hoy se divertirán mediante juegos tradicionales y conocidos dentro de la comunidad.</li> <li>• Invítalos a realizar calentamientos, con la ayuda de sus hermanos y padres, estiramientos de brazos y piernas.</li> <li>• Ahora presenta imagines diverso relacionados al juego y pregúntelos, ¿Qué observas en la imagen?, ¿conocen el juego de matagente? ¿Lo han jugado alguna vez? ¿Qué materiales se empleará para juego?, etc.</li> <li>• Ahora lo presentamos la pelota y preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué forma tiene el objeto?</li> <li>• ¿Para qué nos servirá?</li> </ul> </li> <li>• Se comunica el propósito de la sesión</li> <li>• “Hoy aprenderemos coordinar nuestra capacidad viso-motriz a través del juego tradicional denominado mata-gente”</li> <li>• Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego comunica el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos actividades lúdicas de precisión y coordinación viso motriz y dominio corporal dinámico, mediante un juego tradicional denominado mata gente”.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Tiempo aproximado 40 minutos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas mediante una dinámica y el apoyo de los familiares se organizan en grupos, este caso en casita mediante una pelota de trapo o el que se posee, como ya se planificó con anterioridad.</li> <li>• Ahora el docente brinda las orientaciones o reglas explicando de la manera como se va a desarrollar el juego.</li> <li>• <b>Información de juego:</b> Se trata sobre un grupo de tres a más personas, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratarán de que el balón les choque a los que están en medio y ellos tienen que esquivar el balón. El último que quede intacto será el ganador.</li> <li>• <b>Reglas:</b></li> </ul>	



- Este juego se jugará dentro de un lugar, corto un área determinada, si el número de participantes excede a cinco, el espacio determinado será el doble
- Como máximo debe haber 10 personas.
- El que atrapa el balón, tiene la opción de acumular una vida o de hacer entrar a un compañero que haya salido.
- A quien le toque el balón queda descalificado
- El último que quede intacto será el ganador
- Ahora solo queda desarrollarlas
- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos con las siguientes preguntas:  
 “¿Qué le pareció el juego? ¿Respetaron las reglas establecidas durante el juego ¿Estas ayudaron a un mejor desarrollo del juego? ¿Ayudaron a que todos participen permanentemente en el juego?  
 ¿Promovió la solidaridad y cooperación entre todos? ¿Qué materiales para el juego incorporaron para cumplir el reto?
- Al concluir la actividad participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales
- Ahora pídale que se hidraten de manera ordenada, siempre recordando seguir los protocolos de seguridad cuidándonos del covid-19.



### **CIERRE**

**Tiempo aproximado 5 minutos**

#### **En grupo de clase**

- Reflexionamos ¿Qué hicimos? ¿De qué trató el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gustó el juego?
- Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies, inhalar y exhalar, etc.
- Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo personal, considerando el uso responsable del agua.
- Así mismo no olvidar recordarles sobre los protocolos que deben seguir para cuidarse del covid-19.

#### **Reflexiones sobre el aprendizaje**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### **Referencias bibliográficas**

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación: [www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf).



### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión fuerza, agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demuestran fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas, demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 05

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego las sillas musicales; jugando con el globo me divierto.	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos.</li> <li>Explora nuevos movimientos y gestos para representar estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes.</li> </ul>	<p>Reconoce las partes de su cuerpo y sus habilidades motrices básicas cuando explora nuevos movimientos y los utiliza en los juegos y canciones.</p>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes expresan, espontáneamente, sus emociones y afectos al jugar juntos, siendo responsables de no afectar a los demás.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre los aprendizajes alcanzados en la sesión anterior y aquellos en los que necesitas ahondar.</li> <li>Revisa y practica la canción “Ven que te voy a enseñar” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N6OAsHu2uA0">https://www.youtube.com/watch?v=N6OAsHu2uA0</a></li> <li>Tener listo la pista para realizar el juego sillas musicales <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo">https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</a></li> <li>Prepara y verifica la calidad y cantidad de los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.</li> <li>Utiliza la lista de cotejo para hacerla evaluación y seguimiento al proceso de construcción de los aprendizajes en los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sillas, un reproductor de sonido para la pista, USB, CD.</li> <li>Conos u otro objeto como que cumple igual función.</li> <li>Globos N.º 7</li> </ul> <p>Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.</p>	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 15 minutos</b>	
<b>En grupo de clase:</b>		

- Se saluda a los estudiantes y familiares y se les indica los materiales a utilizar, así como tener ordenado el espacio de trabajo para el desarrollo de las actividades.
- Se pide a 3 estudiantes que, comenten lo aprendido en la última semana de clases.
- Invita a todos los niños y las niñas a desplazarse en forma ordenada a un espacio donde desarrollarán las actividades de educación física.
- Invítalos, a sentarse en un lugar cómodo y, de preferencia, bajo sombra.
- Conversa con ellos sobre algunos aspectos de la unidad anterior. Pídeles que cuenten qué aprendieron (por ejemplo, a conocerse con los compañeros, a organizarse y trabajar en equipos).

**Invítalos a cantar: “Gira gira”**

*Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.*

*Con la barriga adelante, con la barriga atrás, con la barriga adelante y la muevo sin parar,*

*Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.*

*Pie derecho adelante, pie derecho atrás, pie derecho adelante y lo muevo sin parar,*

*Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.*

- Pregúntales qué les pareció la canción y si les fue fácil identificar las partes del cuerpo que ahí mencionaban. Escucha sus comentarios y anímalos a que propongan otras partes del cuerpo que ellos conozcan
- Escucha con atención las respuestas de los estudiantes, y comunicarles que la evaluación consistirá en demostrar que conocen su cuerpo y sus habilidades motrices, sus lados derecho e izquierdo y sus emociones en las actividades que realizan según sus intereses y necesidades. Comunicarlos el propósito de la sesión: hoy aprenderemos a reconocer las partes de su cuerpo y sus habilidades motrices, cuando exploramos nuevos movimientos mediante los juegos y canciones.

**¿Por qué es importante conocer nuestro cuerpo?**

Porque nuestro cuerpo nos sirve para expresarnos, movernos, sentir e interactuar con los demás. El conocer las partes que lo componen, características y cualidades con las que contamos, nos permite formar una identidad y reconocer lo valioso que cada uno es.

**DESARROLLO**

**Tiempo aproximado 40 minutos**

**En grupo clase**

- Explícales a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes
  - Se colocan las sillas formando un círculo
  - Se reproduce una música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.
  - Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas
  - Se extrae, en cada vuelta, una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes

Invítalos a participar de la actividad de las **sillas musicales**

- Delimita el espacio de juego, que sea lo suficientemente amplio para que los niños y niñas se puedan desplazar, pero nunca lejos de tu vista.
- Explícales que se desplazarán dentro del espacio delimitado, siguiendo el ritmo de las sillas musicales, eligiendo el correr, girar, ir hacia adelante, girando alrededor de las sillas, compás de la música.
- Regula el tiempo a realizar la actividad en función del cansancio que observes en tus estudiantes.
- Finalizada esta parte pregunta: “¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para desplazarse? ¿Qué partes músculo habrán trabajado al hacer este juego?”

**Recuerda que:** Las habilidades motrices básicas son los movimientos elementales que desarrolla el/la niño(a) en forma natural. Algunas de ellas implican el desplazamiento del cuerpo, como andar, correr, saltar, reptar, trepar, andar en cuadrupedia, efectuar giros y mantener el equilibrio. Otras implican la manipulación de objetos, como coger, lanzar, dibujar y escribir.

- Teniendo en cuenta las respuestas de los niños y niñas, señala que los movimientos con los que se pueden desplazar de un lado a otro como el correr, caminar, saltar, son habilidades motrices de desplazamiento.
- Diles que en la siguiente actividad seguiremos utilizándolas y reconociéndolas.



### *Jugando con globos me divierto*

- Para esta actividad utiliza el mismo espacio delimitado de la actividad anterior.
- Indica a los niños y niñas que se ubiquen indistintamente en el patio, cuidando una distancia aproximada de dos metros entre estudiantes. Una vez ahí, con la ayuda de un familiar e indica que lo inflen.
- Explica que el juego consiste en mantener el globo en el aire, el mayor tiempo posible.
- Esta actividad tendrá tres partes:
  - la primera, dejando que los estudiantes decidan libremente las parte del cuerpo con la que tocarán el globo;
  - la segunda, pidiéndoles que imiten como lo hace un compañero. Por ejemplo, si observas a un estudiante que lo hace con los hombros, puedes indicar: “Ahora todos lo hacemos como el estudiante
  - la tercera, retándolos a no usar más de una vez la parte del cuerpo con la que tocan el globo. Por



Es probable que los niños y niñas, al no tener buen dominio y control del globo se vayan desplazando de su lugar. Por ello, se hace necesario que establezcas ciertas reglas que nazcan de ellos mismos.

- ejemplo, si inicia con la mano, lo podrá hacer luego con la otra mano, luego con la cabeza.
- Al terminar, invítalos a enumerar las partes del cuerpo que usaron para tocar el globo. Pregúntales: “¿Con cuál les pareció más fácil? ¿Qué parte del cuerpo no habían usado antes para tocar algo? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?”.
- Mientras los estudiantes van contando cómo lo han hecho, mantente atento para reforzar alguna parte del cuerpo que ellos no sepan nombrar.
- Además, puedes aprovechar la actividad para que los estudiantes sugieran otros retos a realizar en función a los desplazamientos; ejemplo: corriendo, caminando, saltando, dando giros, etc.

<b>CIERRE</b>	<b>Tiempo aproximado 5 minutos</b>
---------------	------------------------------------

#### **Actividad de cierre**

- Indíquelos a realizar su aseo personal.
- Despidete de ellos, y recuérdelos, protegerse y usar mascarilla para cuidarse del contagio por el covid-19.

#### **Metacognición**

¿Qué aprendí hoy? ¿Para qué me servirá lo aprendido hoy? ¿Qué me falta por aprender?, etc.

#### **Referencias bibliográficas**

- Currículo nacional de la educación básica:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación primaria:  
<HTTP://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf>



### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar la rayuela.		
14	Permanecen parados de un solo pies; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión fuerza, agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demuestra fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas, demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
	<b>Total</b>		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 06

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego del “jala sogá”	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo, interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo</li> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes.</li> <li>Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes comparten los bienes disponibles y los espacios educativos, materiales, instalaciones con equidad y justicia..</li> </ul>	
Búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerar siempre y prioritariamente la seguridad de la niña o el niño.</li> <li>Disponer de un espacio amplio de preferencia, un ambiente con grass natural a fin de no lastimarse.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar</li> <li>Sacar copias de las fichas que se utilizaran.</li> <li>Tener a la mano el instrumento de evaluación.</li> </ul>	Una sogá guantes para cada participante Reproductor de música Una toalla pequeña Pintura, yeso u otro marcador. Tizas	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 10 minutos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a los estudiantes, así mismo proponemos las normas de convivencia.</li> <li>Seguida comentamos sobre la clase anterior, que les pareció que aprendieron de ello, darles el espacio prudencial y fortalecer el aprendizaje.</li> <li>Ahora invíteles a que cada uno de ellos se alisten para realizar el calentamiento respectivo</li> </ul>		

- Ahora indicarlos que los estudiantes se pongan al frente con la mirada así al docente y reproduzca una melodía denominada “Los brazos para arriba, los brazos para abajo nunca deo de brillar” <https://www.youtube.com/watch?v=rwR-K9AaVlk>
- Al ritmo de la canción póngase a realizar el calentamiento mediante bailes.
- ahora participamos todos mediante la melodía y el ritmo de la canción.
- Ahora nos reunimos y pregunte qué actividad hicieron, darle oportunidad que todos participen.
- pregúntalos ¿De qué trató la canción? ¿Qué parte de su cuerpo nombra la canción? Ahora, para recordarles la clase anterior pregunte ¿los brazos serán las partes finas o gruesas?
- Ahora presenta imágenes en una diapositiva pregunte: ¿Qué observan en la imagen? ¿conocen el juego de jala sogas? Alguna vez lo han jugado ¿Para qué otro tipo de juego te servirá la soga? Fomenta sus saberes y complementa sus saberes previos y a continuación
- El juego de la soga es uno de los juegos más antiguos del mundo. Este juego se remonta al menos a la época de las civilizaciones antiguas de Egipto, Grecia y China, entre otras
- Comunica el propósito de la sesión de “hoy realizaremos el juego del jala sogas para mejorar nuestra fuerza agilidad y rapidez de manera divertida”.

## DESARROLLO

Tiempo aproximado 40 minutos

Ahora indicaremos el tipo de juego a realizar **Juego de jala sogas.**

- En este parte mencionamos que nos organizamos en grupos con familias y a fin de que participen todos ya que la naturaleza de este juego es en equipos.
- Ahora el docente da las instrucciones de qué manera se va realizar el juego jala sogas grupales
- Para comenzar, todo lo que necesitas hacer es tomar la soga y extenderla en una línea recta sobre el suelo
- En el juego de la soga, el jugador o los equipos oponentes jalan una soga hasta que uno de los equipos o jugadores consiga jalar de manera exitosa la mayor parte de ella hacia un lado
- Debe haber una bandera o un marcador en el centro de la soga. De lo contrario, coloca cualquiera de estos objetos en el centro de la soga antes de comenzar el juego.

### Sitúa a los oponentes

- Puedes jugar el juego de la soga con equipos o como un juego de uno contra uno.
- Si en el juego se van a enfrentar equipos, asegúrate de tener un número igual de jugadores en ambos lados de la soga.
- Si solo vas a jugar con dos personas, sitúate en los extremos opuestos de la soga



### Sujeta la soga.

- Haz que todos los jugadores cojan la soga y la sujeten firmemente con ambas manos. Recuerde hacerlo antes de comenzar el juego para que todos puedan sujetar bien.
  - Nunca sujetes la soga alrededor de tu cintura como un ancla o la enrosques alrededor de otras partes de tu cuerpo.
  - Hacerlo puede ocasionar quemaduras severas por la fricción de la soga, luxaciones o ruptura de la soga que puede romperse e infligir otras lesiones severas o incluso fatales,
  - El docente siempre debe estar vigilante de todo el desarrollo.
- Se sitúa el docente mediador en el centro.**



- Si todavía no has escogido un juez, hazlo en ese momento.
- El juez puede ser alguien que no quiera jugar o una persona adicional si tienes un número impar de jugadores
- El juez también necesitará un silbato (o una voz fuerte) para señalar a los otros jugadores que el juego ha comenzado
- **Haz sonar un silbato.** El juez puede hacer sonar un silbato o gritar "¡Ya!", para indicarles a los jugadores que el juego ha comenzado
- **Jala tan fuerte como puedas.** Todos los jugadores de ambos lados deben inclinarse hacia atrás con sus pies plantados a medida que jalen la soga para comenzar.
- Usa la fuerza del peso de tu cuerpo y la de tu pierna para jalar la soga hacia atrás y lejos del otro equipo.
- El objetivo de cada equipo es jalar el marcador o la bandera más allá del punto central.
- Gana el equipo que logra superar la línea señalada.
- Al finalizar la actividad, pregunta los siguientes que los pareció el juego realizado, ¿qué partes de tu cuerpo trabajas más con este juego? ¿les pareció agradable? Ahora pídelos que se hidraten.



#### CIERRE

Tiempo aproximado 5 minutos

#### En grupo de clase

- Reúne a todo los estudiantes, conversen sobre la actividad retroalimenta
- Con preguntas, ¿cómo se han sentido? ¿los han jugado antes? ¿Quiénes se los han enseñado? ¿Qué han aprendido con los juegos populares? ¿les gustaría realizar otro tipo de juegos para mejorar nuestras facultades motoras gruesas?, entre otras preguntas.
- Luego de escucharlos debes cerrar la clase dando las conclusiones con la ayuda de las opiniones de los estudiantes
- Ahora pide que haga su aseo personal
- Así mismo no olvidar recordarles sobre los protocolos que deben seguir para cuidarse del covid-19.

#### Reflexiones sobre el aprendizaje

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### Referencias bibliográficas

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación  
[www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf).

### LISTA DE COTEJO

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco – 2020

**DATOS:**

Código del estudiante.....Género.....Grado /sección.....

N°	MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO
	<b>Dimensión maduración espacial</b>		
1	Localiza a su compañero por su voz.		
2	Intuye el tiempo que se desarrolló el juego.		
3	Calcula la distancia de recorrido que hizo al jugar la carrera de sacos.		
4	Identifica al compañero(a) al observar solo una parte de su cuerpo durante el juego.		
5	Mantiene el equilibrio al correr, mientras juega.		
	<b>Dimensión dominio corporal dinámico</b>		
6	Realiza saltos sincronizados sin salirse del cuadro, al momento de jugar la rayuela o mundo.		
7	Corre superando los obstáculos mediante el desarrollo juego tradicional.		
8	Los niños y niñas juegan el salta sogas.		
9	Controla sus movimientos al jugar.		
10	Realiza movimientos complejos al realizar juegos tradicionales.		
	<b>Dimensión dominio corporal estático</b>		
11	Los niños permanecen inmóvil por un lapso de un tiempo en la posición indicada durante el desarrollo del juego.		
12	Los niños llevan un objeto sobre su cabeza sin que se caiga.		
13	Los niños saltan en los cuadros sin perder equilibrio al momento de jugar.		
14	Permanecen parados de un solo pie; y alternado al momento de hacer calentamiento antes de jugar.		
15	Permanecen quietos, controlando la respiración mientras se esconde al jugar.		
	<b>Dimensión coordinación viso-motriz</b>		
16	Los niños lanzan la pelota de un compañero a otro sin dejarla caer.		
17	Los niños trasladan la pelota de un lado a otro con los pies izquierdo y derecho.		
18	Los lanzan la pelota con precisión jugando el juego tradicional matagente.		
19	Juega el salta sogas de manera coordinada.		
20	Juegan la carrera de sacos adecuadamente.		
	<b>Dimensión, fuerza, agilidad y velocidad</b>		
21	Los niños corren para atrapar a un compañero que escapa durante el juego, policías y ladrones.		
22	Los niños y niñas juegan demuestra fuerza y agilidad al jugar el jala sogas.		
23	Los niños demuestran agilidad y velocidad mientras juegan las escondidas.		
24	Los niños demuestran agilidad al jugar el calentamanos.		
25	Los niños juegan la carrera de tres piernas, demostrando fuerza, agilidad y velocidad en sus movimientos.		
<b>Total</b>			

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 07**

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juegos: policías y ladrones; juguemos el bosque y el gato y el ratón	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	90 Minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se orienta en un espacio y tiempo determinados a través de las nociones “arriba- abajo”, “dentro-fuera”, “cerca lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.</li> <li>• Explora nuevos movimientos para representar objetos, personajes y ritmos sencillos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume roles y representa personajes al realizar actividades lúdicas donde se orienta espacialmente, cumple funciones y disfruta de la compañía de sus compañeros sintiéndose parte del grupo.</li> </ul>
<p><b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía</li> </ul>	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes y estudiantes muestran disposición para conversar con sus pares; intercambian ideas o afectos para jugar juntos.</li> </ul>	
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisa con anticipación las actividades que se presentan en esta propuesta. Enriquecer con otras actividades que persigan los mismos propósitos de aprendizaje.</li> <li>• Acondiciona los espacios para que brinden la seguridad del caso en donde los niños y las niñas se desplacen sin dificultad.</li> <li>• Prepara con anticipación los materiales que vas a utilizar.</li> <li>• Tener el instrumento de evaluación (lista de cotejo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• Silbato, pelota opcional</li> <li>• Radiograbadora con lectora USB</li> <li>• Cualquier recurso o material de reúso puede ser utilizado para delimitar los espacios según las actividades lúdicas.</li> </ul>	

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	Tiempo aproximado 15 minutos
<p><b>En grupo de clase:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saluda y da la bienvenida a los padres y niños</li> <li>• Recuérdales la importancia de respetar los turnos al querer dar una opinión cuando desean compartir alguna anécdota o dato importante para ellos.</li> <li>• Realiza preguntas: “¿Cómo se sienten en sus casas? ¿Qué nos pueden contar sobre la pandemia? ¿extrañan a sus compañeros?” “¿Cómo se sienten en las clase de educación física de manera virtual?” reflexionan e inician con una oración.</li> <li>• Escucha cada respuesta que den los niños y las niñas y recuerda con ellos lo importante que ha sido realizar las actividades anteriores para que todos y cada uno se vayan conociendo.</li> <li>• Ahora, pregúntales: “¿Qué creen que debemos hacer para seguir cuidándonos del covid?”. Después de escuchar sus respuestas, refuerza explicando que según el lugar donde estamos cumplimos funciones que están relacionadas con ciertas reglas y protocolos.</li> <li>• Comunicarles el propósito de la sesión: “Hoy descubriremos que el cumplir reglas y tener una función en el juego tradicional hace que nos llevemos bien, nos mantengamos saludables y disfrutemos más”.</li> <li>• Además, comunícales que hoy planteamos diversas actividades en las que ellos pondrán en aplicación los aprendizajes que hemos ido desarrollando a lo largo de la unidad sobre las facultades motoras gruesas y las implicancias en el desarrollo corporal.</li> <li>• <b>Actividades de inicio</b></li> </ul> <p><b>Recuerda que:</b> Los juegos de persecución y atrape, son los juegos por excelencia en la coordinación de tiempo, espacio, transformación, ritmo y reacción. (Guardiola, 2008)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora invítalos a trotar lentamente durante unos 5 minutos de manera ordenada para que se encuentren más relajados.</li> <li>• Luego de unos minutos de ejecución de la actividad, orienta al debate con los estudiantes sobre los hechos que observaste, si todos están, pregúntelos cuán importante es seguir las reglas e indicaciones, ¿qué sucede si es que no se cumplen?” escuche y orienta a los estudiantes.</li> </ul>	
DESARROLLO	Tiempo aproximado 40 minutos
<p><b>En grupo clase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada la actividad de inicio comenta con los estudiantes que las reglas que seguiremos en las actividades permitirán que nos divirtamos todos. Por lo tanto, los niños y las niñas son responsables de su cumplimiento.</li> <li>• Seguido se dará las instrucciones de cómo se desarrollará el juego</li> <li>• Primero los estudiante formarán dos grupos de modo que un grupo sea los policías y el otro grupo los ladrones.</li> <li>• Se fija un lugar como un banco, un poste o algo así para hacer de cárcel y empieza entonces el juego</li> <li>• Los policías dan un tiempo para que los ladrones huyan y después salen a perseguirlos.</li> <li>• Cuando un policía atrapa a un ladrón, lo conduce a la cárcel. Un ladrón no puede abandonar la cárcel a menos que lo toque un compañero que no esté atrapado. Los policías montan guardia en la cárcel para evitar el rescate de los prisioneros.</li> </ul>	



- Cuando todos los ladrones son atrapados se cambian los papeles y se vuelve a jugar.  
**Seguido con la misma dinámica de juego:** para seguir estimulando la fuerza, agilidad y velocidad y las reglas a respetar.

Anuncia que la siguiente actividad se llama “El gato y el ratón” y pregunta a los estudiantes si lo conocen. Si la respuesta es afirmativa, utiliza las reglas con las que han jugado los estudiantes. Si es no, o son pocos los que lo conocen, comunica las siguientes reglas:

- Se elegirá de entre los niños y las niñas quiénes tendrán los roles (quiénes representarán) de gato, ratón, puerta y reloj.
- Los demás niños harán de casa, formando un círculo tomados de las manos. En esta casa, se incluyen el reloj y la puerta. Al medio del círculo se ubica el ratón y afuera el gato.
- Se inicia el juego con un pequeño diálogo entre el gato y la puerta.



Toc-toc- Hace el gato tocando a la puerta. ¿Quién es? Pregunta éste. Soy el gato, responde. Ahora la puerta pregunta, ¿a quién busca? El gato contesta: Al sr.(o Sra.) ratón  
La puerta contesta: No está. Y el gato pregunta: ¿A qué hora va a llegar?  
Entonces, la puerta le hace la misma pregunta al reloj. El reloj indicará una hora entre el 1 y el 1  
El gato dirá entonces que volverá a esa hora.  
Terminado el diálogo, la casa empezará a dar vueltas, tantas como haya dicho el reloj.  
Por cada hora mencionada acompañarán con un “talán” (talán uno, talán dos, talán tres,..)  
Al llegar a la hora señalada, la casa se abre (los estudiantes alzan los brazos) para dejar pasar al gato. Entonces inicia la persecución del gato al ratón.  
El ratón debe salir al menos una vez de la casa.  
Los niños que hacen de casa ayudan cerrándola (bajando los brazos hasta el suelo) o abriéndola.  
Pero en todo momento deben proteger al ratón.

#### CIERRE

Tiempo aproximado 5 minutos

#### En grupo de clase

- Para terminar, promueve el diálogo invitándolos a comentar aquellas cosas que han hecho.
- Además, pregunta: “¿Cómo te sientes con las actividades realizadas? ¿Cómo has jugado con tus compañeros? Y sobre el juego “policía y ladrones” “El gato y el ratón”, Pregunta, sobre las funciones que cada uno cumplía y las consecuencias de no haber seguido las reglas.
- Que comenten cómo se han sentido al trabajar con sus demás compañeros, y qué movimientos nuevos han realizado.
- Orienta para que realicen correctamente sus actividades de aseo e higiene personal.
- No olvidar recordar sobre los protocolos de seguridad a cumplir para evitar contagiarse por el covid 19.

#### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación primaria:  
<HTTP://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf>.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 08

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Reconozco las partes gruesas de mi cuerpo mediante el juego la carretilla	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 "A"	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo, interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo</li> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</li> </ul>	Reconoce las partes gruesas del su cuerpo y realiza, actividades de fuerza, agilidad y velocidad estimulando las partes gruesas de su cuerpo.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante toma en cuenta las características y necesidades especiales de los integrantes del grupo.</li> </ul>	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente prioriza el trabajo cooperativos, diversos, y valoración de los diferentes juegos tradicionales y el respeto por las diferentes culturas.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerar siempre y prioritariamente la seguridad de la niña o el niño; orientar.</li> <li>Necesitaremos un espacio más o menos amplio para tener un recorrido libre, por ejemplo, un patio de una casa ( amplio ), un parque, cancha de fútbol sala, cancha de baloncesto</li> <li>Organiza el espacio que van a necesitar para realizar las actividades</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar</li> <li>fichas de las partes gruesas del cuerpo.</li> <li>De no contar con alguno, puedes variar con otros.</li> <li>Tener a la mano el instrumento de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una cinta de medición grande</li> <li>Reproductor de música</li> <li>Una toalla pequeña</li> <li>Y cualquier otro material necesario que ayude o remplace para desarrollar el juego.</li> </ul>	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		

INICIO	Tiempo aproximado 10 minutos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la bienvenida y mencionarles que hoy trabajaremos las partes gruesas de nuestro cuerpo mediante juegos populares.</li> <li>• Seguida comentamos sobre la clase anterior, que les pareció que aprendieron de ello, darles el espacio prudencial y fortalecer el aprendizaje.</li> <li>• Ahora presenta en un papelote imágenes de diferentes partes del cuerpo e indícales a distinguir cuáles son las partes gruesas y finas de su cuerpo.</li> <li>• Seguido ve señalando cada una de las partes indicadas por los niños y niñas.</li> <li>• Ahora cantemos tengo un cuerpo y lo voy a mover <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> <li>• Ahora participamos todos mediante la melodía y el ritmo de la canción.</li> <li>• Ahora nos reunimos en forma de media luna y pregunte qué actividad hicieron.</li> <li>• Pregunta: a ¿qué partes del cuerpo llamamos gruesas y que partes del cuerpo son las llamadas finas? ¿Cómo lo reconocemos para qué nos servirá desarrollarla las partes finas y gruesas del cuerpo, será importante trabajarlas y desarrollarlas?</li> <li>• Ahora indica el propósito de la sesión de “hoy realizaremos actividades de juegos tradicionales donde realizaremos actividades motrices gruesas de fuerza, agilidad y velocidad”.</li> </ul>	
DESARROLLO	Tiempo aproximado 40 minutos
<p>Ahora indicaremos el tipo de juego a realizar y nombraremos el nombre del juego:</p>	
<p><b>El juego de la carretilla.</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En este proceso mencionamos que nos organizamos en parejas, una acostada boca abajo en la línea de salida y su compañero de pie, justo detrás. Y esas parejas, unas al lado de la otra, con un espacio razonable para no chocarse.</li> <li>• Así mismo veremos la distancia prudente tanto para que se ubiquen los participantes y el espacio de recorrido que podrán hacer.</li> <li>• <b>Reglas:</b> Este juego tiene pocas reglas, pero las que tiene son muy estrictas.</li> <li>• La pareja que este "caminando" con las manos nunca deberá tocar el suelo con ninguna otra parte de su cuerpo.</li> <li>• La persona que esté de pie llevando a la otra persona, en ningún momento podrá soltar los pies a la otra persona.</li> <li>• Tendrán que llegar si o si a la línea que marcaremos a una distancia para poder intercambiarse los papeles.</li> <li>• La persona que este debajo no podrá bajar los pies hasta pasar alguna de esas líneas pintadas.</li> </ul>	
<p><b>Orientación</b></p>	

- En este juego se elegirán a las parejas que concursarán en la carrera. Cuando las hayan otorgado se tendrán que poner de acuerdo para ver quien empieza de pie y quien en el suelo.
- Las parejas se colocarán unos al lado del otro con una distancia mínima de 2 metros para así no chocarse en ningún momento.
- Y cuando esté todo listo se empezará la cuenta atrás, preparados, listos (y añadir que en el listos la pareja



que este acostada tendrá que levantar sus pies y la que este de pie cogerle por ambas piernas) y ya.

- Cuando se diga eso, las parejas tendrán que ir lo más rápido posible a una línea marcada por el docente, la cual tendrán que pasar, para hacer el cambio de papeles y volver a la línea de salida.
- Ganará la primera pareja que logre rebasarla primero.
- Pídalos que se hidraten y hagan el aseo personal a cada estudiante.
- Al finalizar la actividad, pregunta los siguientes ¿Qué les pareció el juego realizado? ¿Qué partes de tu cuerpo trabajas más con este juego?, ¿por qué es importante este tipo de actividades? ¿Les pareció agradable? Ahora pídelos que reconozcan las partes gruesas de su cuerpo y lo grafiquen en su cuaderno afin de conocerlas mejor.
- Vigile todo el proceso del trabajo o actividad motriz.

#### CIERRE

Tiempo aproximado 10 minutos

#### En grupo de clase

- Los estudiantes se desplazan por todo el campo. A la señal de “¡A girar!” deben realizar la acción buscando estirarse al máximo sin hacer contacto con otros compañeros. Luego, invítalos a realizar la actividad en parejas.
- Reúne a todos los estudiantes, repasa junto con ellos las actividades realizadas e intercambia opiniones de cómo se han sentido al participar en los juegos del barrio. Por ejemplo: ¿los han jugado antes? ¿Quiénes se los han enseñado? ¿Qué han aprendido con los juegos populares? ¿Aprendieron diferenciar las partes gruesas y finas de su cuerpo? ¿Por qué es importante desarrollar nuestras facultades motoras?, entre otras preguntas.
- Luego de escucharlos debes cerrar la clase dando las conclusiones con la ayuda de las opiniones de los estudiantes
- De la misma manera, recordarles sobre los protocolos que deben seguir para cuidarse del covid-19.

#### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?  
 ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación: [www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf).

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 09**

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego las escondidas	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 "A"	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	90 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se orienta en el espacio y tiempo con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia; reconoce sus posibilidades de equilibrio con diferentes bases de sustentación en acciones lúdicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ubica personas y objetos, según nociones espaciales, teniendo un punto de referencia.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.</li> <li>Los estudiantes comparten los bienes disponibles y los espacios educativos, materiales, instalaciones con equidad y justicia.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerar siempre y prioritariamente la seguridad de la niña o el niño.</li> <li>Elegir el lugar adecuado para desarrollar el juego</li> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Sacar copias de las fichas que se utilizaran.</li> <li>Tener a la mano el instrumento de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objetos</li> <li>Recursos humanos</li> <li>Útiles de aseo</li> <li>Cuaderno lapiceros</li> </ul>	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 10 minutos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a los estudiantes, así mismo proponemos las normas de convivencia.</li> <li>Seguida comentamos sobre la clase anterior, qué les pareció que aprendieron de ello, darles el espacio prudencial y fortalecer el aprendizaje.</li> <li>Ahora en el ubican en el espacio</li> <li>Observan, comentan y reflexionan sobre la imagen de los niños haciendo ejercicios y responden los siguientes interrogantes:</li> </ul>		

- ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué están haciendo los niños y las niñas? ¿Por qué estará corriendo? ¿Qué estará haciendo detrás de la pared? ¿Reconoces el espacio de algunas cosas?
- Ahora indicarlos para cantar una canción sobre tema las escondidas  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bxx-ORfIB3>
- Ahora invítales a trotar lentamente por el campo a fin de relajarse y estimular los músculos antes de desarrollar el juego.
- Comunica el propósito de la sesión de **“hoy realizaremos juego de ubicación y coordinación usando reglas sencillas”**.

## DESARROLLO

Tiempo aproximado 40 minutos

### El juego de las escondidas

El escondite se trata de un juego de reglas organizado muy popular entre los niños de primaria. Para aprender a jugar se necesita que el niño/a haya alcanzado un nivel de maduración determinado, puesto que está relacionado con las funciones ejecutivas. Cuando estas están mermadas, los niños/as pueden tener dificultades para respetar las reglas en los juegos, y esto, puede convertirse en uno de los motivos de exclusión social.

### Desarrollo del juego

- El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que la liga"
- La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
- Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o **"el que no se ha escondido, tiempo ha tenido"** y comenzar a buscar a los demás
- Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando
- Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.
- Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona  
**¿Qué habilidades cognitivas facilita necesita un niño o niña para jugar al escondite?**
- Memoria de trabajo, para retener ciertas normas y mantenerlas en la memoria mientras se juega.
- Capacidad de inhibición de respuestas y autocontrol para permanecer sin mirar mientras se cuenta, o permanecer en silencio mientras se está escondido



- Capacidad de monitorización para comprobar que el escondite que ha elegido es el adecuado
- Flexibilidad e ideación para no repetir escondite o para cambiar de escondite cuando se comprueba que el que se había elegido no era adecuado
- Atención para realizar un buen rastreo visual a la hora de buscar
- Capacidad de planificación para realizar una búsqueda organizada y eficaz
- Rapidez de respuesta para gritar el nombre de la persona al descubrirla

Además de entrenar las habilidades mencionadas, el juego de reglas se considera un elemento básico en el proceso de socialización, puesto que enseña a los niños/as a respetar los turnos, las normas, a ganar y a perder... en definitiva, a relacionarse con los demás. Es por esta razón que se considera tan importante incluir este tipo de entrenamiento en los programas de intervención en niños/as con dificultades.

- Concluimos la sesión de educación física aseándose con agua y jabón.
- Se aplica lista de cotejo

#### **CIERRE**

**Tiempo aproximado 10 minutos**

#### **En grupo de clase**

- Reúne a todo los estudiantes, conversen sobre la actividad retroalimenta
- Con preguntas, ¿cómo se han sentido? ¿Los han jugado antes? ¿Reconoces el espacio de los objetos y personas? ¿Qué han aprendido con este tipo de juegos populares? ¿Les gustaría realizar otro tipo de juegos?, entre otras preguntas.
- Luego de escucharlos debes cerrar la clase dando las conclusiones con la ayuda de las opiniones de los estudiantes
- Ahora pedirles que haga su aseo personal
- Así mismo no olvidar recordarles sobre los protocolos que deben seguir para cuidarse del covid-19.

#### **Reflexiones sobre el aprendizaje**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### **Referencias bibliográficas**

- Currículo nacional de la educación básica:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular de educación:  
[www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°: 10

<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>		
<b>Denominación</b>	Juego carrera de tres piernas	
<b>Institución Educativa</b>	Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco.	
<b>Área</b>	Educación física	
<b>Grado y sección</b>	1 “A”	
<b>Docente Investigador</b>	Leandro Luna, Marcelo.	
<b>Duración</b>	60 minutos	
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es autónomo al explorar las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando explora conscientemente distintas bases de sustentación, conociendo en sí mismo su lado dominante</li> <li>• Descubre nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes y estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones motrices de coordinación, agilidad y dominio corporal dinámico en la que coordina movimientos para desplazarse</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>	
Búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversos orientados a los objetivos de mejora personal y grupal.</li> </ul>	
<b>PREPARACIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerar siempre y prioritariamente la seguridad de la niña o el niño.</li> <li>• Elegir el lugar adecuado para desarrollar el juego</li> <li>• Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>• Tener a la mano el instrumento de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerdas</li> <li>• Cinta de embalaje</li> <li>• Conos</li> <li>• Reproductor de música.</li> <li>• Marcadores de sprite u otro material existente que cumple la misma función.</li> </ul>	
<b>MOMENTOS DE LA SESIÓN</b>		
<b>INICIO</b>	<b>Tiempo aproximado 10 minutos</b>	

- Damos la bienvenida a los estudiantes, así mismo proponemos las normas de convivencia.
- Seguida comentamos sobre la clase anterior, qué les pareció que aprendieron de ello, darles el espacio prudencial y fortalecer el aprendizaje.
- Ahora en el patio de la institución se organizan y trotan lentamente alrededor del campo para realizar el calentamiento al ritmo de la música para motivar el ambiente.
- En seguida cantamos la canción Tengo, tengo, tengo (tres ovejas en una cabaña) canción completa con baile, <https://www.youtube.com/watch?v=FMJNa13wywQ>
- Ahora preguntamos ¿de qué trató la canción? ¿Qué números se nombra a cada instante emplea en la canción? ¿Cómo podríamos jugar ala de tres con nuestro cuerpo? Ahora entregue las cuerdas entre el grupo de estudiante y pidan que exploren para qué puede servir, pidan y en esos instantes darles a conocer que jugaremos el juego popular de las tres piernas.
- Comunica el propósito de la sesión de **“hoy realizaremos actividades de sincronización, coordinación y velocidad, mediante el juego popular”**

## DESARROLLO

Tiempo aproximado 40 minutos

### El juego de la carrera de tres piernas

**Tipo de juego:** Motor de locomoción de carrera

Desarrollo de la fuerza del tren inferior, de la velocidad de reacción y de la velocidad de desplazamiento.

#### Desarrollo del juego

- Ahora el docente dirá al estudiante que formen grupo de a dos por afinidad para iniciar el desarrollo del juego.
- Los niños y niñas que ya eligieron sus parejas deben ubicarse en la línea de inicio ya previamente sugerido y delimitada por el docente.
- En seguida se mencionará, que cada pareja se junte de modo paralelo al lado de otro, con la finalidad de unir las piernas derecha e izquierda del otro, por medio de las cuerdas o cintas de embalaje, de modo que quede sujetado uno del otro.
- En estos momentos el docente brinda las indicaciones a cada pareja, acuerda una manera de desplazarse en la que sólo intervengan tres puntos de apoyo entre los dos.
- Una vez escuchen el sonido de salida deben recorrer una distancia hasta un cono y volver.
- La pareja que lo haga más rápido gana.



- Una vez terminada la actividad pregúntales que les pareció el juego desarrollado, ¿Qué parte de su cuerpo trabajaron más? ¿Que tuvieron que hacer para que mantengan el ritmo al momento de correr? ¿Hubo coordinación, sincronización y velocidad para lograr el objetivo?
- Complementa sus aprendizajes en base las opiniones del estudiante.
- Concluimos la sesión de educación física haciendo el aseo personal con agua y jabón.
- Se aplica lista de cotejo



### **CIERRE**

**Tiempo aproximado 10 minutos**

#### **En grupo de clase**

- Reúne a todo los estudiantes, conversen sobre la actividad retroalimenta
- Con preguntas, ¿cómo se han sentido? ¿los han jugado antes? ¿De qué trató el juego? ¿Qué han aprendido con este tipo de juegos populares? ¿Les gustó el juego? Entre otras preguntas.
- Luego de escucharlos debes cerrar la clase dando las conclusiones con la ayuda de las opiniones de los estudiantes
- Ahora pedirles que haga su aseo personal
- Así mismo no olvidar recordarles sobre los protocolos que deben seguir para cuidarse del covid-19.

#### **Reflexiones sobre el aprendizaje**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

#### **Referencias bibliográficas**

- Currículo nacional de la educación básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Programación curricular educación:  
[www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionprimaria.pdf).

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DEL  
PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO  
SÁNCHEZ GAVIDIA, HUÁNUCO-2020

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

FUENTES PRIMARIAS

---