



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

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503 SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024**

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

AUTOR

**TRELLES CORREA, KARINA LIZBETH
ORCID:0000-0001-9807-0186**

ASESOR

**TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID:0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0275-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:10** horas del día **26** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503 SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024**

Presentada Por :
(0407191080) **TRELLES CORREA KARINA LIZBETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503 SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024 Del (de la) estudiante TRELLES CORREA KARINA LIZBETH, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 15 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi adorado hijo Anderson por su amor, por comprender de forma madura que detrás de cada esfuerzo hay un sacrificio y si en algún momento se ha afectado tiempo en familia por mis estudios será recompensado. Gracias, hijo por llenar mi vida de amor y ternura. ¡Este logro también es tuyo!

Agradecimiento

A mi madre por amor incondicional, por sus palabras de aliento, ejemplo constante que han sido mi inspiración. Te amo con todo mi corazón y esta tesis es mi modesta forma de agradecerte por todo lo que has hecho por mí.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por brindarme los conocimientos y experiencias para mi crecimiento y aprendizaje profesional. A mis profesores, por sus enseñanzas y dedicación que me brindaron cada día y que hoy se ve reflejado en esta tesis.

A todas las personas que fueron partícipes en este proyecto con su apoyo sea de forma directa e indirecta, gracias por sus aportes que hoy se ven reflejados en la culminación de mi paso por la universidad.

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de Tablas.....	VII
Lista de figuras	VIII
Resumen	IX
Abstract.....	X
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
A nivel internacional.....	4
A nivel nacional	5
A nivel regional	6
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1. Juegos tradicionales.....	7
2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales.....	7
2.2.1.2. Teoría de Piaget sobre el juego.....	8
2.2.1.3. Dimensiones de los juegos tradicionales	9
2.2.1.4. Importancia de los juegos tradicionales.....	10
2.2.1.5. Tipos de juegos tradicionales.....	10
2.2.1.6. Ventajas de juegos tradicionales.....	11
2.2.1.7. Características de los juegos lúdicos	11
2.2.1.8. Instrucciones de los juegos tradicionales.....	12
2.2.2. Motricidad gruesa.....	12
2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa.....	12
2.2.2.2. Teoría de la motricidad gruesa.....	13

2.2.2.3. Dimensiones de la motricidad gruesa	14
2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa.....	15
2.2.2.5. Factores que influyen en la motricidad gruesa	15
2.2.2.6. Características de la motricidad gruesa.....	16
2.2.3. Relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa	16
2.3. Hipótesis.....	16
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Población y muestra.....	18
3.3. Definición y operacionalización	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	24
3.5. Método de análisis de datos.....	26
3.6. Aspectos éticos.....	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES.....	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS	46
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	46
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	48
Anexo 03. Validez del instrumento.....	49
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	61
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado.....	62
Anexo 06. Documentos de aprobación de recolección de la información	65
Anexo 07. Evidencias de la ejecución	66

Lista de Tablas

Tabla 6. <i>Prueba de normalidad</i>	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7. <i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8. <i>Estadístico de prueba</i>	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9. <i>Nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest</i>	32
Tabla 10. <i>Sesiones de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa</i>	33
Tabla 11. <i>Nivel del logro de la motricidad gruesa mediante un postest</i>	35
Tabla 12. <i>Matriz de consistencia</i>	¡Error! Marcador no definido.

Lista de figuras

Figura 1. <i>Mejora de la motricidad gruesa</i>	29
Figura 2. <i>Nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest</i>	31
Figura 3 <i>Sesiones de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa</i> ;	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4 <i>Nivel del logro de la motricidad gruesa mediante un postest</i> ;	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

La motricidad gruesa es la capacidad más importante para el desarrollo motor de los niños, sin embargo, en la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, se pudo evidenciar que los niños de 4 años tienen un lento desarrollo en la capacidad motora gruesa, como en su coordinación, dominio de equilibrio y en los movimientos corporales, ocasionándoles muchas dificultades en su aprendizaje motor. A partir de ellos se planteó como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental con un pretest y post test. La población estuvo conformada por 74 niños y la muestra fue de 22 niños de 4 años. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo la cual se validó por juicios de expertos y la confiabilidad por la prueba de Alfa de Cronbach. Los resultados en un pretest fueron 86 % de niños en nivel inicio, al realizar los juegos tradicionales fueron mejorando, sin embargo, en el postest el 91 % de los niños alcanzó el nivel de logro esperado. Se concluye que, los juegos tradicionales si ayudaron en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Palabras clave: Coordinación, corporales, desarrollo, equilibrio, gruesa, motricidad, motor, posturas

Abstract

Gross motor skills are the most important capacity for the motor development of children, however, in the I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, it was evident that 4-year-old children have a slow development in gross motor skills, such as their coordination, mastery of balance and body movements, causing them many difficulties in their motor learning. Based on them, the general objective was proposed: determine how traditional games improve motor skills in 4-year-old children from IEI 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design with a pre-test and post-test. The population consisted of 74 children and the sample consisted of 22 4-year-old children. The observation technique and the checklist instrument were used, which was validated by expert judgments and reliability by the Alpha test.

Keywords: Coordination, body, development, balance, gross, motor skills, motor skills, postures

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad la gran mayoría de los niños están presentando dificultades en su motricidad gruesa, por lo que presentan demoras al desarrollar su proceso motor grueso. Así mismo, en la etapa preescolar muchos de nosotros no hemos tomado con seriedad la importancia que los niños deben de desarrollar su motricidad gruesa. Por lo tanto, en el nivel inicial se deben trabajar estrategias que a los niños les permitan desarrollar su motricidad gruesa logrando su madurez. Es por ello por lo que, se realizó esta investigación a la necesidad de profundizar el desarrollo de esta.

En el ámbito internacional la educación va poniendo énfasis en la niñez como en el inicio de su desarrollo educativo y social. Es por ello por lo que Velasco (2020) manifiesta que se ha observado dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de Ecuador del nivel inicial, teniendo dificultades al correr, trepar, saltar. Evidenciando que existe una inadecuada capacidad en el desarrollo de sus movimientos y habilidades de las partes gruesas y finas de su cuerpo.

Mediante una evaluación a nivel nacional en San Martín – Huánuco según Galán (2020) se constató que los niños carecen de la suficiente coordinación y equilibrio en los movimientos corporales y posturas en las siguientes situaciones: saltar con un pie, saltar con los pies juntos, etc. Terminan absorbiendo la respuesta de frustración de estar en el espacio y son incapaces de concentrarse mientras realizan actividades. Asimismo, se ha observado que algunos niños tienen dificultad con los juegos que implican mantener el equilibrio, como ponerse de puntillas, mantener los pies juntos o realizar ejercicios con un solo pie.

En el ámbito regional de Piura de acuerdo con Pacheco (2021) se realizó un estudio de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, A lo largo de la experiencia recogida en la Institución Educativa se presentó dificultades con respecto a la motricidad gruesa deficientes en la coordinación cuando levantan las manos, los pies, flexibilidad, equilibrio al pararse con un solo pie, lateralidad reconocer derecha e izquierda, es por ello que se utilizó los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje para ver un avance respecto a la motricidad gruesa. Porque estas características que reflejan los niños no llevan a una formación adecuada para su edad. Lo cual se debe corregir a tiempo para que tengan oportunidades en la vida como sobresalientes en bailes, deportes y más habilidades motrices.

Frente a la realidad expuesta en la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024, se llegó a evidenciar que los niños de 4 años tienen muchas dificultades con respecto a su motricidad gruesa, a causa que a los niños no los estimulan o no utilizan estrategias para el desarrollo de su motricidad gruesa, quitando la importancia que esta tiene en la etapa de la niñez y a su incidencia de su aprendizaje al no dejar desarrollar el aspecto motor grueso dando más prioridad a otras áreas de conocimientos. La mayoría de los niños no desarrollan su expresión corporal, coordinación de movimientos y su dominio de equilibrio al momento de realizar juegos o actividades. Es por ello que, se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran de la motricidad gruesa en niños 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024?. Para dar respuesta a la pregunta de investigación se planteó el siguiente objetivo general: determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024, y los siguientes específicos: identificar el nivel del logro de la motricidad gruesa mediante un pretest en niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024, aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024, evaluar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un postest en niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024.

Esta investigación se justificó

En el parte teórico, se conocieron diversas teorías que nos ayudaron en la variable juegos tradicionales, la cual nos favoreció en el contexto y la importancia de los juegos, tenemos como la teoría de Piaget, y para la variable motricidad gruesa se utilizó la teoría de Vygotsky y Wallon. Con estas teorías ayudaremos a dar respuesta a la importancia de cada variable.

En el aspecto práctico, esta investigación se realizó a la necesidad de mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Así mismo, esto ayudó a mejorar el esquema corporal, coordinación de equilibrio y su lateralidad a través de los juegos tradicionales, siendo una buena estrategia para el aprendizaje de los niños, así mismo, motivando a los docentes a trabajar o desarrollar la motricidad gruesa.

En lo metodológico, se busca ayudar a tomar conciencia de la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa para la maduración del esquema corporal en niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. Ya que los beneficiados directamente

fueron los niños, los cuales recibieron la estimulación necesaria para que puedan lograr este desempeño y en un futuro verse reflejado en la coordinación de sus movimientos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales

Ticona (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Mayor de San Andrés, titulada: Significaciones del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Unidad Educativa General José de San Martín de la Ciudad de la Paz, Brilla, 2020, su objetivo fue analizar el significado que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la Unidad Educativa General José de San Martín de la Ciudad de la Paz, Brilla, 2020, trabajó con la metodología cualitativa, tipo descriptivo, con diseño pre experimental, trabajo con el instrumento de lista de cotejo, su muestra fue de 20 niños de 4 años. Su resultado fue que el 45 % de los niños no están desarrollando su motricidad fina. En conclusión, los docentes deben de realizar en sus sesiones de clases juegos motores para desarrollar su psicomotricidad.

Kaiser (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Politécnica Salesiana, titulada: Estrategias como Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020, su objetivo fue elaborar estrategias como juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020, se trabajó la metodología fue descriptiva. Su instrumento fue la ficha de observación, la cual fue aplicada a 15 niños de 4 años, su resultado fue que el 45% de estos niños no tienen interés en la realización de juegos motores, y que en la I.E como en casa no estimulan su desarrollo motor fino. En conclusión, los docentes deben de realizar más estrategias juegos para llamar la atención de estos, para que así estos avancen en su aprendizaje.

Muñoz (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Técnica de Babahoyo, titulada: “La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los infantes de 4 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los Ríos”, Ecuador, 2020, tuvo como objetivo general analizar la psicomotricidad gruesa en las actividades motoras de los alumnos de 4 años de edad del nivel escolar de la Escuela American Christian Cantón. La metodología utilizada fue las investigaciones bibliográficas y de campo no experimental, descriptivo y cuantitativa por el número de personas que trabajamos y cualitativa porque valoramos las opiniones de los

autores. La muestra se aplicó a 21 alumnos de 4 años del nivel escolar de la Escuela American Christian, utilizando como técnica e instrumento la encuesta. Los resultados fue que el 90% está de acuerdo que la motricidad gruesa influye en el aprendizaje y demuestra que debido a la importancia en el nivel preescolar es necesario utilizar la recreación dirigida como estrategia de enseñanza para el desarrollo de esta y mejora el proceso de aprendizaje en los niños. Se concluye que la proyección comprobada en los infantes de 4 años de nivel escolar no satisface las posibilidades, debido a que la planeación se realiza especialmente para laborar dentro del aula orientado al desarrollo cognitivo, desfavoreciendo al desarrollo afectivo y motriz, aspectos que son primordial para el desarrollo pleno del infante.

Nacional

Gutiérrez (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Nacional de Huancavelica, titulada: Influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020, tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020, su metodología fue de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño experimental , su muestra fue de 10 niños de 5 años, la cual se les aplicó la ficha de observación. Su resultado fue que el 45 % existen diferencias significativas en el desarrollo de la psicomotricidad. En su conclusión que los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años.

Rojas (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, titulada: Juego y Actividades físicas como estrategias para mejorar las habilidades motrices en los niños de 4 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca Chiclayo, año 2020, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego y las actividades físicas como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años. Su metodología fue cuantitativa, con el diseño descriptivo, empleando la guía observación, la cual fue empleada a 14 niños de 4 años. Tuvo como resultado que 10 de ellos (34%), no pueden realizar técnicas de coordinación de propio cuerpo ni dominar su equilibrio y el 66 % los niños si trabajan adecuadamente su coordinación de su propio cuerpo. Su conclusión fue, se afirma que los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo logran desarrollar sus habilidades motrices en las siguientes dimensiones: de coordinación, equilibrio y movimiento con la Propuesta de un programa de juegos y estrategias físicas como estrategia.

Galán (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Uladech Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín Huánuco, 2020, tuvo como objetivo determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. Su metodología fue pre experimental con pretest y post- test La muestra fue a 19 estudiantes de 4 años, se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación, la cual se diseñaron estrategias didácticas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Se concluyó que existe una diferencia entre pre y postest.

Regional

Pacheco (2021) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Uladech Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán Y valle, Piura 2021, tuvo como objetivo general determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2021, trabajó la metodología cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población y muestra fue de 25 niños(as). El instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo, la cual se evaluó su desarrollo psicomotor. Su resultado fue que el 18 % de los niños se encuentran en un nivel de inicio y el 40 % en un nivel de procedo, la cual significa que aún les falta desarrollar su psicomotricidad. Su conclusión fue que la aplicación de juegos motrices orientado al desarrollo de la Psicomotricidad permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cinco años sus habilidades motoras.

Castillo (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Uladech Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: El juego motor para mejorar a psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativo Particular Asís del Distrito de Chulucanas, Piura, 2020, su objetivo fue determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad en los niños de 4 años. Trabajó con la metodología de tipo cuantitativa y

de diseño preexperimental. Su muestra fue estuvo de 18 niños. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación. Se utilizó Excel 2016 y SPSS v. 26.0. De acuerdo a los resultados, se determinó que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos en el pretest con el logro del post test, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, el nivel de inicio disminuyó de 72 % a 11 %, el nivel proceso se mantuvo igual en 17 %, y el nivel logrado aumento del 11 % a 72 %. Asimismo, la prueba de Wilcoxon obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$); por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego. Su resultado es que el 60% de los niños están en un nivel de proceso al realizar actividades de psicomotricidad. Se concluyó que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños, dado que, la mayoría de los estudiantes de 4 años, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas mediante el juego.

Moltaban (2020) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulada: Aplicación de Juegos tradicionales para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 años de la I.E Fundación por los niños Perú de Piura, año 2020, tuvo como objetivo aplicar juegos tradicionales para mejorar psicomotrices para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 años de la I.E. Fundación por los niños del Perú de la provincia de Piura. -Piura, 2020, empleado una metodología cuantitativa, específicamente y explicativa, de diseño cuasiexperimental, su muestra fue de 40 estudiantes de 4 años se dividieron en dos grupos, Grupo experimental y de control. Se utilizó la lista de cotejo. Sus resultados fueron que los niños se encontraron en un nivel logro con un 60% respecto del grupo de control, quienes se mantuvieron en el nivel inicio con un 40 %, de la I.E. En conclusión, los docentes deben aplicar actividades psicomotrices para mejorará significativamente las habilidades motoras en los niños de 4 años y así mismo mejoren su desarrollo motor.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales

Sales (2020) opina que, los juegos tradicionales es una forma fantástica que promueve las relaciones sociales, mejora el ingenio y el intelecto, manteniéndose activo, teniendo un buen desarrollo en su crecimiento y desarrollándose de una manera adecuada. Así mismo estos tipos de juegos son recreativas y placenteras como para aliviar tensiones o

emociones. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscando afecto y crear solidaridad, y así mismo van desarrollando su infancia, su imaginación, creatividad y aprenden a vivir. También el juego construye el desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del infante. Por eso se presenta a lo largo de la vida.

Siancas (2021) nos indica que, existen muchos juegos tradicionales que pasan en generación en generación desde la época del virreinato, estos se desarrollaron a partir de tradiciones y convenciones cercas. Estas actividades muy importantes en la vida del niño, porque desarrollan su capacidad intelectual y social mientras juegan, siendo uno de los juegos que más años han durado. Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y ubicarnos en nuestras culturas, nuestro yo, creando juegos, inventando formas de divertirse. También son aquellas actividades infantiles de tipo creativo, que se transmiten a través de la manera como los niños comparten su creatividad al crear cualquier juego, ya que es algo universal, el juego es de mucha ayuda en la parte emocional, donde los niños van expresando sus emociones.

Navarro (2019) indica que, los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, la cual están presentes desde siempre, teniendo como propósito la interacción, en el desarrollo motor y cognitivo. Son también típicos de una región que se ha ido practicando en generaciones y continúan practicándolo hoy en día. Jugar a los juegos tradicionales es volver a darle vida y reencontrarnos con nuestra cultura, porque son juegos que lo practicamos como una diversión, recreación y así mismo para relacionarnos con las demás personas, así mismo que mediante los juegos los niños van desarrollando sus habilidades motrices. Los niños deben de aprender aspectos primordiales para lograr un buen aprendizaje y esto basados a los juegos tratados. Para los juegos se debe ver un ambiente libre y creativo donde ellos aparte de jugar desarrollen su motricidad gruesa. Los niños disfrutaran de las experiencias de cada juego tradicional que ellos realicen, porque van adquiriendo responsabilidades para que jueguen un juego limpio y sin trampas.

2.2.1.2. Teoría de Piaget sobre el juego

Para Piaget (1956) el juego es una de la parte de la inteligencia de los niños, porque se expresa una función de la realidad a la etapa de cada niño y a lo que nos rodea, siendo la principal actividad que el niño lleva en su vida durante los primeros años de edad. Es por eso por lo que el infante investiga todo relacionado a su entorno de una manera espontánea y libre. Donde los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias. También tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria,

así mismo está dominado a la asimilación de procesos mentales por lo que los niños adaptan y transforma la realidad en función a sus propias motivaciones. Así mismo los juegos motores están orientados a todo tipo de juegos donde se interesa el desarrollo muscular y corporal en estos casos de los infantes. Los juegos tienen un rol fundamental en desarrollar, fomentar y promover las habilidades integrales desde el nacimiento hasta lo largo de la vida.

Según Gross (1902) el filósofo y psicólogo, el juego es objetivo de una investigación psicológica especial, es el primero en comprobar el papel del juego como un fenómeno de desarrollo del pensamiento y la creatividad. Está fundado en los estudios cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y supervivencia. Así mismo, nos indica que los juegos son ejercicios de funciones necesarias para los niños y la vida adulta. Porque desarrolla funciones y capacidades donde preparan al niño para la realización de actividades que desempeñan cuando sean grande. Este teórico indica que, a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, compartir, negociar y a resolver conflictos, también enseña aptitudes de liderazgo.

2.2.1.3. Dimensiones de los juegos tradicionales

- Motivación:

Para Arranza (2019) la motivación es el factor principal de los niños en la etapa preescolar, los docentes determinan que la motivación es lo primordial en el desarrollo de los procesos en la enseñanza, por lo que, se logra que los niños estén más atentos, creativos, dinámicos, despiertos y concentrados. Es por ello por lo que, los maestros y los estudiantes deben tener una buena comunicación y motivación.

- Ejecución:

Vásquez (2020) indica que, cuando los niños establecen algún juego ellos desarrollan sus ideas, teniendo en claro lo que realizarán y en la manera como lo harán y como se organizaran, donde jugaran en que espacio lo van a hacer, que materiales van a utilizar, entre otros. En la organización los niños intercambian sus ideas de una manera libre. En la participación ellos mismos mejoran su atención al momento de participar en cada juego. También se debe respetar las reglas del juego, para que así los niños jueguen limpiamente y tengan una buena comunicación y relación con sus compañeros, respetándose mutuamente sin lastimarse.

- Evaluación:

Lavilla (2019) nos sustenta que, es el uso de juegos que se van a realizar con los niños favoreciendo el dialogo y respetando las opiniones de ambos grupos, cumpliendo los acuerdos plasmados.

2.2.1.4. Importancia de los juegos tradicionales

Para Gallardo (2019) El juego tradicional es la actividad que adquiere un valor educativo por todas las posibilidades que nos brinda. Jugar es el derecho de los niños, necesidades, experimentación curiosidad y descubrimiento, nos expresamos y aprendemos sin darnos cuenta. También son herramientas de aprendizaje innata en la que se produce un proceso interactivo y de comunicación con el entorno natural y con otras personas. Así mismo, con los juegos van adquiriendo sus propios conocimientos, mejorando en los procesos de aprendizajes que los niños necesitan en los primeros años de vida. los juegos ayudan a relacionar y a conocerse por sí mismo en especial en sus emociones. También obtienen una de las formas primordiales, donde los niños pequeños alcanzan conocimientos y competencias esenciales. Es por esta razón que los juegos favorecen en sus aprendizajes.

Según Esteves (2019) la importancia del juego tradicional es el dominio corporal y la capacidad que domina diferentes partes del cuerpo, extremidades superiores e inferiores del cuerpo, realizando movimientos que el niño debe realizar para mejorar en su psicomotricidad. Por eso es, importante que los niños desarrollen mediante juegos se relacionen los conocimientos que van adquiriendo, mejorando el proceso de aprendizaje que el niño requiere en los primeros años de vida, a través de juegos que ayudan mucho a los pequeños. Por lo tanto, los juegos tradicionales establecen que a través de él produce desempeños en la vida cotidiana, siendo la principal actividad del juego. Jugar juegos en largos periodos de tiempo permite al niño desarrollar sus emociones y experiencias sugeridas por sus interacciones con el entorno externo. Todo tipo de juego es bueno para todos los niños en especial en la edad preescolar, porque mientras ellos juegan van reduciendo el estrés y ellos aprenden mucho. Los individuos de corta edad empiezan a conocerse y descubren como actuar frente a situaciones desconocidas a causa del juego.

2.2.1.5. Tipos de juegos tradicionales

Según Gómez (2019) estos juegos vienen hacer acciones que realizan y están firmes a las habilidades motoras gruesas, donde corren, saltan, atrapan, lanzan, entre otros. Existen cantidades de juego tradicionales donde las personas pueden jugar, tenemos las siguientes:

- **Juegos de la ronda:**

Son juegos colectivos que los niños transmiten por tradición. Se pueden hacer con ritmas y hacen rondas de movimientos, tomándose de las manos, también se forman en un círculo y cantan canciones mientras bailan o realizan cualquier movimiento o gesto.

- **Carrera de sacos:**

Es un juego tradicional, muy sencillo, donde se utilizan bolsas o sacos utilizando sus habilidades y equilibrio de los niños. mientras más niños participen el juego sería más divertido, con esto los niños ejercitarán su velocidad, su esfuerzo y la resistencia. Siendo un juego perfecto para que ellos se relacionen con otras personas, aprendan a compartir y mejoren su coordinación.

- **Salta soga:**

Es un juego popular, donde las niñas utilizan una soga larga, con un nudo o con mangos de madera o de plástico. Con este juego nos beneficia a fortalecer los músculos y huesos, disminuye el riesgo de enfermedades, mejora el estado de ánimo.

- **Tuma latas:**

Es un juego de mucha puntería, se juega de varias maneras formando una torre y se utilizan una pelota, el niño debe estar en cierta distancia para que tire la pelota con puntería y tumbe la torre de latas. Para ello, se trabajará la concentración, coordinación y el movimiento de su cuerpo.

2.2.1.6. Ventajas de juegos tradicionales

Lavega (2020) sustenta que, la educación infantil estable una de las etapas más importante en el desarrollo de los niños, ayudándolos a relacionarse con otras personas ya sea en el contexto social, familiar y escolar. Con estos tradicionales tiene ventaja en fortalecer el desarrollo de sus aprendizajes. Por lo tanto, el natural, porque con ello los niños van creciendo en aspecto físico, imaginación y creatividad. También es un contexto imaginario, porque les ayuda a mejorar su conducta, se expresan sus propias acciones y despiertan su disposición de aprender a través de situaciones ficticias.

2.2.1.7. Características de los juegos lúdicos

Guzmán (2019) sustenta que, los juegos no necesitan de material de materiales que sean costosos, solo se necesita de la creatividad de cada participante, las reglas son de acuerdo con la complejidad del juego. Estos tipos de juegos lo realizan en un determinado tiempo y estación del año, por las características que los niños deciden cuando, donde jugar. Tenemos las siguientes:

- Los juegos se practican de acuerdo con el calendario de cada región o país.

- Practican en cosechas y fiestas patronales.
- Basadas a las necesidades básicas de los niños.
- Las instrucciones del juego son fáciles de comprender y memorizar.

2.2.1.8. Instrucciones de los juegos tradicionales

Pérez (2020) indica que, los juegos tradicionales tienen instrucciones con el objetivo de que el aprendizaje o los juegos no se desarrollados con fin de distraerse o entenderse entre ellos, estos juegos son prácticas en los colegios como un cursor que vienen hacer la educación física, donde los niños se van desarrollando de manera libre. Se deben de cumplir ciertas instrucciones como:

- Ver el lugar donde puedan trabajar con los niños.
- Lugar tranquilo sin obstáculos que ocasionen peligro a los niños.
- Materiales necesarios para realizar el juego.
- Tener en claro el juego a ejecutar.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa

Ruiz (2021) sustenta que, la motricidad gruesa es la habilidad que los niños tienen al realizar movimientos generales grandes, además realizan varias acciones, donde se va adquiriendo movimientos armoniosos de los músculos de su cuerpo, siendo hábitos en el desarrollo del ser humano. Cuando se realizan actividades como montar en bicicleta, caminar, saltar, entre otros, se forma un conjunto de habilidades en el cuerpo para que esto actúe. Todas las acciones que realizan coordinando el sistema nervioso central en la musculatura del cuerpo se les llama motricidad gruesa.

La capacidad de coordinar nuestros movimientos de manera amplia, junto con las capacidades de flexibilidad, la resistencia, a velocidad y la fuerza, nos apoyan a realizar movimientos más o menos diestros y necesarios para las actividades de cada día. Tan solo por levantarse de una silla implica que todos los músculos que realizan la acción estén coordinados y lleven una secuencia de movimientos. También pertenece a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, ayudando a coordinar grandes grupos musculares, incluyendo movimientos de pie, brazos, cabeza, la cual son utilizadas en actividades y desplazamientos. El desarrollo motor, es donde el niño va adquiriendo habilidades para lograr el movimiento completo de los músculos del cuerpo.

Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son los principales medios que el niño tiene en mundo que los rodea, por lo tanto, el bebé va realizando

sucesivamente las primeras posturas, inicia al realizar actividades de boca arriba y de boca abajo, sentándose, arrodillándose y parándose logrando desplazándose de un lado a otros. Estas habilidades se utilizan al caminar, correr, subir, bajar escaleras, realizando otras actividades. El ser capaz de participar en distintas actividades influye mucho en la exploración del medio ambiente. Las habilidades motrices tienen un balance a la fortaleza y conciencia del cuerpo, siendo el impacto general de sus menores hijos, siendo capaz de controlarlos, aumentando su seguridad y autoestima, permitiéndole participar en actividades más complejas como el baile y el deporte. La zona motora gruesa se toma cambios en la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

2.2.2.2. Teoría de la motricidad gruesa

Vygotsky (1924) afirma que la evolución de la inteligencia del niño hace de notorio que la psíquica y la actividad motriz son parte de un todo funcional, que es base del desarrollo de la inteligencia, a través de la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta cada problema, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción a través de su acción y movimientos sobre el medio. Afirma que es el movimiento humano depende del medio sociocultural donde se van desarrollando. El niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y tener la capacidad para desarrollar un estado mental. El niño tiene un papel activo en el proceso de su aprendizaje. Así mismo son procesos psicológicos que se dan y se expresan a través de una vía motriz, siendo los procesos de relación conscientes e inconscientes que se manifiestan desde el cuerpo a través de formas de representación. Por lo cual la psicomotricidad se refiere a la relación que existe entre el cuerpo y la psiquis y como a través del gesto el cuerpo, el movimiento, el juego y la acción del niño pone de manifiesto su expresividad.

Wallon (1987) manifiesta que, fue pionero de la psicomotricidad nos indica que tiene efecto en el movimiento, tanto en el desarrollo psíquico como la relación que tienen los niños con otras personas. Trabajó para demostrar que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal siendo un componente base para el desarrollo de la personalidad. La psicomotricidad desarrolla en la parte del desarrollo psicológico. La motricidad tiene un lugar importante en la vida de los niños. En los primeros años de vida, es una etapa de maduración de una manera de expresión la cual estarán presente a lo largo de nuestras vidas. Cuando se habla de motricidad gruesa, son los movimientos complejos y coordinados que realizan las personas. En la primera infancia (0 – 6) se produce el pensamiento no solo cognitivo, sino el pensamiento profundo, inconsciente a partir de la

motricidad. Por lo tanto, en los primeros años de la educación del niño, a través de las actividades va logrando sus propios aprendizajes, pueden pensar, crear y resolver problemas, es por ello, que están basados en acciones motrices que realizan desde que nacen.

2.2.2.3. Dimensiones de la motricidad gruesa

- Dominio de equilibrio

Jiménez (2020) sustenta, que a medida que los niños van creciendo, va obteniendo experiencias a través de sus propios movimientos, ya sea caminando, gateando, trapeando, corriendo, entre otros, la cual está aprendiendo a controlar su postura, dominando las posibilidades motrices que tiene su cuerpo. El equilibrio es la habilidad que tiene el cuerpo al mantenerlo en posición erguida. Así mismo es la condición básica motora, conlleva a los ajustes posturales que soporta a cualquier respuesta motriz. Sus indicadores son:

- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores.
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.

Coordinación de movimiento

Romero (2020) indica que es la capacidad para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada. Esto permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de manera más adaptable. Una mala coordinación puede impedir que vivamos con normalidad nuestro día a día. Se clasifica en:

- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal.
- Realiza movimientos con coordinación.
- Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.
- Corre con seguridad en distintas direcciones.
- **Expresión corporal**

Para Romero (2021) el desarrollo corporal se adquiere a través del desarrollo de la sensibilidad hacia nuestro propio cuerpo. Esta sensibilidad le permite ir adquiriendo la conciencia y el conocimiento a través del cual el niño a prender a conocer las diferentes partes de su cuerpo, a diferenciarla, sentir el papel y el control de sí mismo, llegando a la independencia de sus movimientos y la disponibilidad de su cuerpo con vista a la acción. Entre sus indicadores tenemos:

- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda
- Corre libremente sin chocarse
- Salta con ambos pies juntos en su sitio
- Salta desde una pequeña altura

2.2.2.4.Importancia de la motricidad gruesa

Jiménez (2022) sustenta que, una de las ventajas que tiene al fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, es que ayuda en el desarrollo de las habilidades cognitivas y emocionales, mientras los niños más se muevan y exploren el mundo que los rodea, van estimulando su capacidad de atención, concentración y la memoria. Por ello, el movimiento activo favorece la liberación de endorfinas. La cual tiene un efecto positivo en su estado ánimo y su bienestar en todos los aspectos. la psicomotricidad juega un papel fundamental en los primeros años de vida, ya que influye en el desarrollo intelectual, efectivo y social. Así mismo aporta beneficios como el dominio del movimiento corporal, mejora la memoria, la atención, concentración y la creatividad del niño, también ayuda a afrontar los miedos.

Para Esteves (2019) la motricidad gruesa está relacionada con el desarrollo social y la interacción con otros niños. Así mismo, establece la manera muy importante donde los pequeños logran conocimientos y competencias esenciales. Por ello, que para que los niños desarrollen esta habilidad motora gruesa deben de realizar juegos o actividades que les ayude a desarrollar su motricidad gruesa. La importancia de la motricidad gruesa es la capacidad que domina las diferentes partes del cuerpo del niño, extremidades superiores e inferiores, realizando movimientos que el niño necesita para su mejor desarrollo sin ninguna dificultad.

Para Gil (2020) la motricidad gruesa es muy importantes en el desarrollo de los infantes, en la funcionalidad adecuada de los movimientos que permitirán desplazarse con mayor facilidad por los espacios direccionales como caminar, correr, saltar, entre otros. Por lo tanto, son destrezas que nos permite realizar tareas en las que trabajen los músculos largos del torso, las piernas y los brazos. Con estas habilidades podemos realizar movimientos que abarcan a todo el cuerpo y se utiliza todo tipo de actividades físicas. Al trabajar con estas habilidades es fundamental para el niño, les ayuda a desarrollarse en aspectos físicos, a desenvolverse cognitiva, reconocer y entender su cuerpo y como relacionarse con su entorno.

2.2.2.5.Factores que influyen en la motricidad gruesa

Para Moran (2019) indica que, tenemos las siguientes características que ayudan en el desarrollo motor grueso.

- **Dominio corporal:**

Es la capacidad de controlar las diferentes partes del cuerpo y de movilizarse a voluntad propia para ejecutar cualquier actividad que ayude a los niños a desplazarse para que mejoren en el desarrollo de su coordinación de su cuerpo general. Por ello, está relacionado con la capacidad que los niños tienen al poder dominar las distintas partes que conforman su cuerpo.

Conocimientos de los sujetos:

Se realizan ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico y debe estar acompañado con música. Así mismo los juegos favorecen a comprender el contexto, como se debe actuar y participar.

2.2.2.6. Características de la motricidad gruesa

Ruiz (2019) indica que tenemos las siguientes características:

Dominio corporal: capacidad de controlar las diferentes partes del cuerpo y de movilizarse a voluntad para ejecutar alguna actividad que permitan a los niños desplazarse y moverse. Por lo tanto, está relacionado con la capacidad que muestran los niños de poder tener dominio en las distintas partes de su cuerpo. Llegando a ese punto tan importante podemos decir que el cuerpo es un instrumento que puede ser vivibles temporales por su capacidad rítmica motrices que desempeña un rol muy importante para mejor el autismo.

Conocimientos de los objetos: se ejecutan ejercicios de construcción o alineación, ya sea con llantas, bloques de plásticos, aula acompañada por la música.

2.2.3. Relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa

Para Sánchez (2019) los juegos tradicionales, son culturas o regiones muy antiguas que mantienen normas originales y ha sido transmitido en generación en generación, donde los niños aprenden jugando, así mismo con estos juegos ellos van desarrollando su motricidad gruesa adquiriendo movimientos musculares del cuerpo general.

2.3. Hipótesis

Hipótesis General

- **H:** Los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Hipótesis Estadística

- **Hi:** Los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.
- **Ho:** Los juegos motrices no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024

III. METODOLOGÍA

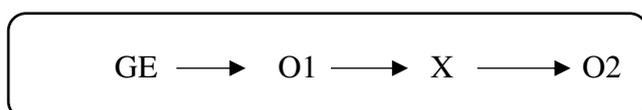
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

El nivel de investigación se empleó el nivel explicativo, la cual permite para el investigador comprenda el tema y pueda mejorar las preguntas de la investigación posterior al aumentar las conclusiones de estudio. Según Arica (2019) la investigación explicativa, tiene como objetivo ampliar el conocimiento ya existente sobre algo de lo que sabemos poco, o nada. De esta forma, se centra en los detalles, permitiéndonos conocer más a fondo un fenómeno. En resumen, lo que hace el investigador es partir de una idea general y entrar a analizar aspectos concretos en profundidad.

El tipo de investigación que se utilizó es cuantitativo, porque nos ayudó a recolectar y analizar datos numéricos, siendo ideal para identificar las relaciones y obtener los resultados generales, dando respuesta a los objetivos y las preguntas que se buscan responder. De acuerdo con Flores (2019) sustentó que la investigación cuantitativa es un método común para recoger datos en el contexto de la investigación. Este proceso se lleva a cabo con el uso de herramientas estadísticas y matemáticas con el propósito de cuantificar el problema de investigación. Por lo tanto, es la recopilación y el análisis de datos de la información.

La investigación que se trabajó fue un diseño preexperimental de tipo pretest y post test, nos ayudó a estar cerca del problema de investigación. Según Para Manzanares (2019) la investigación preexperimental es aquella en la que el investigador trata de aproximarse a una investigación experimental pero no tiene los medios de control suficientes que permitan la validez interna. Los diseños de Pretest y Postest se utilizan en la investigación del comportamiento, principalmente con el propósito de comparar grupos o medir el cambio resultante de los tratamientos experimentales.

El diagrama es el siguiente:



GE: grupo experimental

O1= Pre - test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos - test aplicado al grupo experimental.

X= Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I.

503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

3.2.Población y muestra

- Población

Según Acevedo (2019) sustenta que la población es el conjunto de individuos objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

La población estuvo conformada por 74 niños del nivel inicial cuenta con 3 aulas, un aula de 3 años que tienen 27 niños, un aula de 4 años con 22 niños y un aula de 5 años con 25 de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024 de la región de Piura, provincia de Sullana.

Tabla1

Distribución de la población en estudio según sexo.

Aula	Edades	Niños	Niñas	Total
Ositos	3 años	14	13	27
Ternuritas	4 años	10	12	22
Leales	5 años	11	14	25
	Total	35	39	74

Nota. Nómina de estudiantes matriculados en el nivel inicial de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

- Muestra

Reyes (2019) indica que, la muestra son subgrupos de una determinada población, siendo grupos pequeños. por lo tanto, es una parte de una población grande que se ha seleccionado. En la investigación la muestra se seleccionó de forma no probabilístico por conveniencia porque consiste en seleccionar a los individuos que convienen al investigador para la muestra. Esta conveniencia se produce porque al investigador le resulta más sencillo examinar a estos sujetos. Se aplicó cuando la muestra estadística a formar es seleccionada en el entorno próximo al investigador, sin que medie requisitos específicos. El objetivo es facilitar el trabajo de quien desarrolla el estudio.

La muestra estuvo conformada por el aula de 4 años del nivel inicial, que cuenta con 22 niños de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024

Tabla 2

Distribución de la muestra del aula de 4 años del nivel inicial.

<i>Aula</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>
Ternuritas	10	12
Total		22

Nota. Nómina de estudiantes matriculados de 4 años del nivel inicial I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

- **Criterio de inclusión y exclusión**

Criterios de inclusión

- Niños y niñas matriculados en nómina del 2024.
Niñas y niños que se encuentran en el aula de 4 años.
- Niños y niñas de aquellos padres firmarán el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- No aplica.

Tipo de muestreo

Muestreo no probabilístico.

En consideración con, Fuentelsaz et al., (2006) sostienen que, “Es aquel en el que no todos los sujetos de la población tienen la misma posibilidad de ser parte de la muestra de estudio” (p.56).

Se aplicó el tipo de muestreo “no probabilístico por conveniencia”, debido a que la muestra estaba convenientemente disponible a la investigadora.

3.3. Definición y operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales favorecen la maduración del sistema corporal y la adquisición de las habilidades motrices. Esto provoca en el niño una maduración de la motricidad gruesa y fina muy notable.	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta talleres recreativos. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo del taller recreativa. - Delimita propósitos de aprendizajes recreativa. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en el taller secuencia de la estrategia recreativa. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia recreativa. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia recreativa. 	Lista de cotejo	<p>SI</p> <p>NO</p>

Ejecución

- Presenta el taller relacionado a la actividad manual.
- Señala el área que integra la variable independiente.
- Indica el tiempo del taller social.
- Delimita propósitos de aprendizajes social.
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.
- Evidencia en los talleres secuencia para la actividad manual.
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia social.
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia social.

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta talleres en relacionada a lo pedagógico. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo del taller pedagógico. - Delimita propósitos de aprendizajes con lo pedagógico. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en el taller secuencia de la estrategia de lo pedagógico. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia pedagógica. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia pedagógica.
------------	---

Motricidad gruesa	Son habilidades que facilita al conocimiento y dominio de su propio cuerpo. Aporta importantes beneficios como el dominio del movimiento corporal,	Dominio de equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. - Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. - Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores. 	Lista de cotejo	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro esperado</p>
--------------------------	---	-----------------------	---	-----------------	--

mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño, así como la posibilidad de conocer y relacionarse con otros niños y de afrontar sus miedos.

Coordinación
de movimiento

Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.

-
- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal.
 - Realiza movimientos con coordinación.
 - Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.
 - Corre con seguridad en distintas direcciones.

Expresión
corporal

-
- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.
 - Corre libremente sin chocarse.
 - Salta con ambos pies juntos en su sitio.
 - Salta desde una pequeña altura.
-

Nota. Elaboración propia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Técnica de recolección de datos

Esta investigación se utilizó la técnica de recolección de datos la observación, donde se ejecutó actividades para mejorar las dificultades que se observaron, para así lograr obtener un resultado final de la muestra.

Según Siancas (2019) sustenta que la técnica de observación son conjunto de técnicas y herramientas orientadas a evaluar un fenómeno, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables.

- Instrumento de recolección de datos

Se trabajó con la lista de cotejo, que forma el pre y post tes, se ejecutó con los niños de 4 años del nivel inicial I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. De acuerdo con Sánchez (2019) sustenta que la lista de cotejo es un instrumento de evaluación en que se detallan los criterios que seguir para lograr resolver la eficacia de una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que nos permite observar con claridad con qué criterios se han cumplido. Estos criterios e indicadores de logro se presentan en forma de lista, que en una concepción comunicativa de la evaluación, es una lista negociada y compartida por todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes y estudiantes.

Tabla 4

Baremo de categorización: Escala de calificación

Criterios	Inicio	Proceso	Logro
esperado			
Variable: motricidad gruesa	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Dimensión: dominio de de equilibrio	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Dimensión: coordinación de movimiento	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Dimensión: expresión Corporal	0 – 4	5 – 8	9 – 12

Nota. Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular

- **Validez del instrumento**

Para Garrote (2018) la validez está relacionada al grado que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir, así mismo se determina antes de aplicar el instrumento. La validez por juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

- **Confiabilidad del instrumento**

Moraga (2021) manifiesta que La confiabilidad consiste en determinar hasta donde las respuestas de un instrumento de medición aplicado a un conjunto de individuos son estables independientemente del individuo que lo aplique y el tiempo en el que es aplicado. La confiabilidad, también denominada precisión, corresponde al grado con que los puntajes de una medición se encuentran libres de error de medida. Es decir, al repetir la medición en condiciones constantes estas deberían ser similares.

El procedimiento que se aplicó se determinó a juicio de 3 expertos profesionales con experiencia en el ámbito de la investigación quienes emitieron juicios y valoración sobre las variables independiente (24 indicadores) y dependiente (12 indicadores) tomando en consideración la escala de medición: inicio, proceso y logro esperado (MINEDU, 2016) y una escala de valoración (baremo)

Inicio:0-4

Proceso: 5-8

Logro esperado: 9-12

Nombres de los expertos:

1. Celi Chávez, Lorena Damisela (Lic. En Educación)
2. Atarama Zegarra, Rita (Lic. En Educación)
3. Terán Arenaza, Rosana Cecilia (Mg. En Educación).

Confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

La confiabilidad del instrumento estuvo a cargo del estadígrafo Alfa de Cronbach.

Componentes del estadígrafo:

Varianza

s = Sumatoria de Varianzas

Σ =Sumatoria de Varianza de los Items

K =Número de indicadores

α =coeficiente de Cronbach

Rangos de valoración del estadígrafo:

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0 ; 0,5[Inaceptable
[0,5 ; 0,6[Pobre
[0,6 ; 0,7[Débil
[0,7 ; 0,8[Aceptable
[0,8 ; 0,9[Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

Resultados del Alfa de Cronbach: 0.76

De acuerdo con los rangos del estadígrafo el instrumento es “Aceptable”.

3.5.Método de análisis de datos

El análisis de esta investigación se realizó las estadísticas con hojas de cálculo, programas Excel y son los siguientes:

- Se realizó la prueba piloto con la aplicación del alfa de Cronbach para la validación y confiabilidad del instrumento.
- Se realizó la base de datos recogida por la lista de cotejo del pretest.
- Los resultados fueron organizados en tablas numéricas, así como tablas de gráficos de columnas para representar números relativos, de acuerdo con los objetivos.
- La tabulación fue el software como SPSS V.25 y Excel 2016.
- Se realizó la prueba de Wilcoxon, para anular o aceptar la hipótesis.
- La comparación del Pretest con Post test.

3.6.Aspectos éticos

En esta investigación se tuvo en cuenta los aspectos y valores éticos que se encuentran establecidos en el reglamento de integridad científica en la investigación bajo los principios de confiabilidad, confidencialidad y respeto a la persona humana. ULADECH (2023).

- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** El objetivo de esta investigación es asegurar la protección de los niños, dignidad, privacidad y su diversidad cultural.
- **Cuidado del medio ambiente:** se deberá respetar el entorno, protegiendo las especies y preservación de la biodiversidad.
- **Libre participación y la propia voluntad:** Los participantes estarán informados de los propósitos y finalidades de la investigación en el desarrollo de las actividades propuestas.
- **Beneficencia y no maleficencia:** Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en el trabajo de investigación.
- **Integridad y honestidad:** permitir la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.
- **Justicia:** Se trabajará este proyecto de investigación ya que se tomará un juicio razonable y justo al momento de desarrollar este proyecto.

IV. RESULTADOS

Resultados

Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

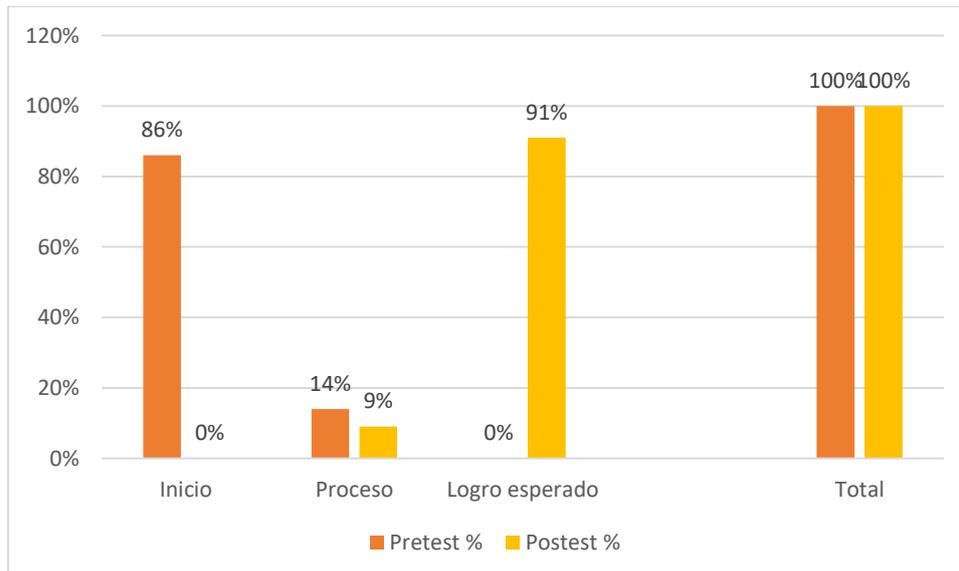
Tabla 5

Mejora de la motricidad gruesa

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Postest	
	Pretest	%	Postest	%
Inicio	19	86%	0	0%
Proceso	3	14%	2	9%
Logro esperado	0	0%	20	91%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 1



En la tabla 5 y figura 1 respecto al pretest y postest; se observó que el 86% de los niños están en el nivel inicio, mientras que el 14% están en nivel proceso, en el pretest. Sin embargo, el 91% de los niños están en el nivel logro esperado y el 9% están en proceso; en el postest.

Análisis inferencial

En la presente investigación se formalizó la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico y no paramétrico, que se tomará en la prueba de hipótesis y se realizó el siguiente procedimiento.

Planteamiento de la hipótesis

H1: Los datos distribución normal

H0: Los datos no llevan distribución normal

Nivel de significancia

Nivel de confianza 95%

Nivel de Significancia (alfa) 5% = 0.05

Estadístico a utilizar

Shapiro Wilk

Estimación de la prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Shapiro – Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pretest	,833	22	,001
Posttest	,877	22	,004

Se concluye que si $P < 0.05$ se realiza la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk entonces si $P < 0.05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos en la tabla 6 existe una significancia de 0.01 (pretest) y de 0.04 (posttest), evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Procedimiento de la prueba de hipótesis estadística.

- **H1:** Los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.
- **H0:** Los juegos motrices no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Tabla 7

Prueba de rangos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
	Empates	0 ^c		
	Total	22		

a. Post_Test < Pre_Test

b. Post_Test > Pre_Test

c. Post_Test = Pre_Test

Tabla 8

Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba	
	Post test – Pretest
Z	-4,117 ^b
Sig. Asintótica(bilateral)	0.000038

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. *Elaboración propia IBM DPSS versión 22*

La prueba de Wilcoxon muestra significativamente que $p=0.000$ y menor a 0.05 rechazando la Hipótesis nula (H_0) y aceptamos la Hipótesis alterna (H_1) es decir las medias entre el pretest y postest son significativamente diferentes, por lo tanto, la aplicación de los juegos tradicionales si mejora significativamente motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

De los objetivos específicos

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Tabla 9

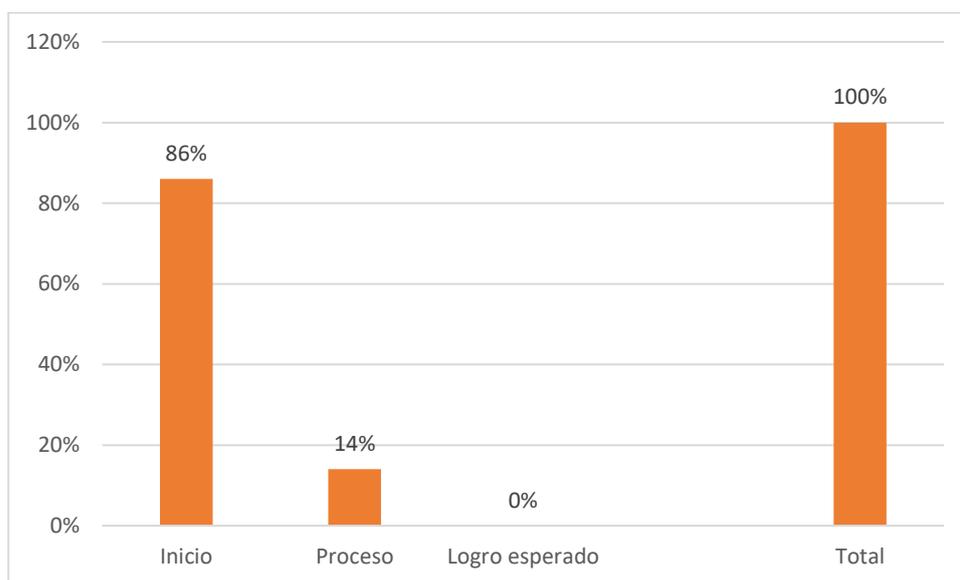
Nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
Inicio	19	86%
Proceso	3	14%
Logro esperado	0	0%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 2

Nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest



Nota. Tabla 9.

según la tabla 9 y figura 3 se observa que el 86% de los niños se encuentran en el nivel inicio, mientras que el 14% están en el nivel proceso en cuanto a la aplicación del pretest.

- **Objetivo específico 2:**

Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Tabla 10

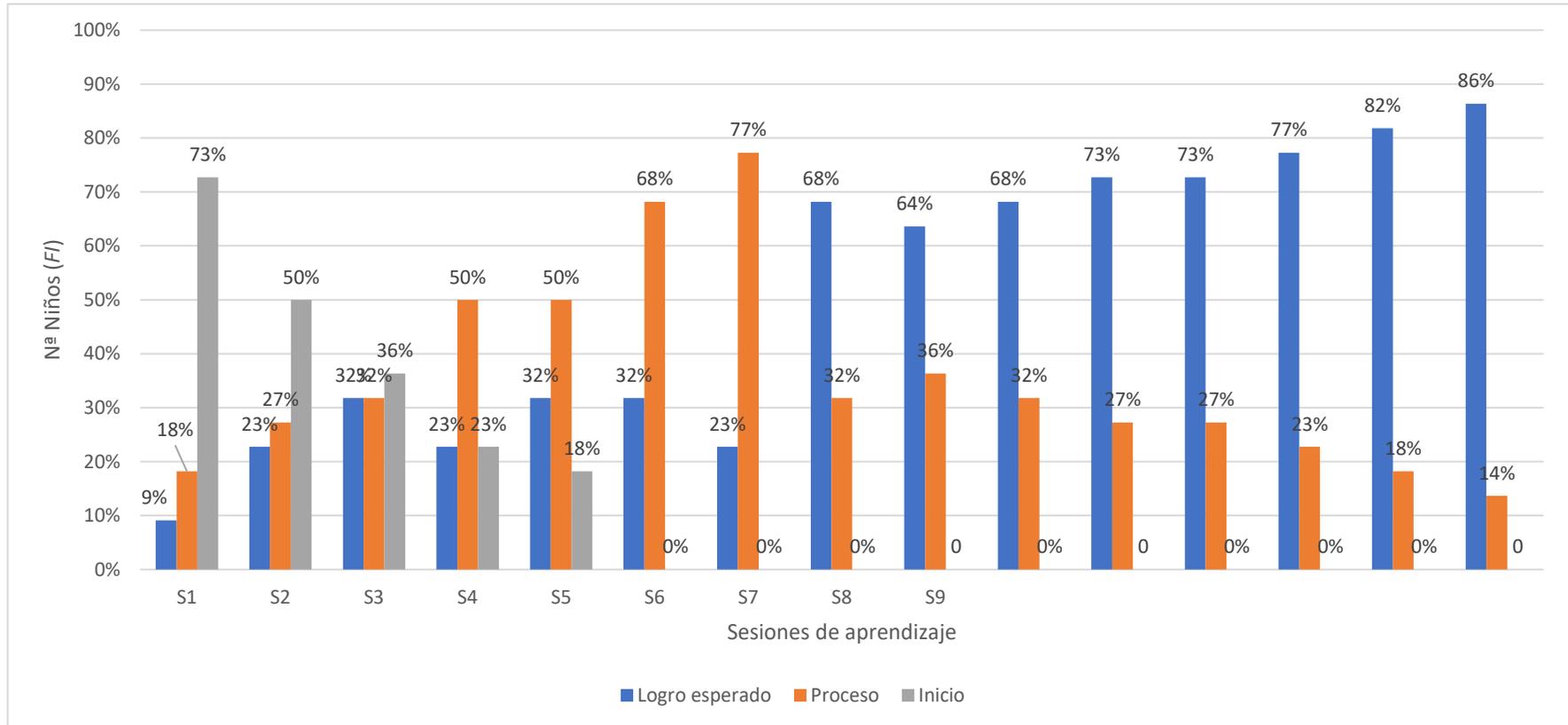
Talleres de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa

Niveles de Logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Logro esperado	2	9%	5	23%	7	32%	5	23%	7	32%	7	32%	5	23%	15	68%	14	64%	15	68%	16	73%	16	73%	17	77%	18	82%	19	86%
Proceso	4	18%	6	27%	7	32%	11	50%	11	50%	15	68%	17	77%	7	32%	8	36%	7	32%	6	27%	6	27%	5	23%	4	18%	3	14%
Inicio	16	73%	11	50%	8	36%	5	23%	4	18%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%	21	95%	22	100%																				

Nota. Aplicación de talleres de aprendizaje en relación con los juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices gruesas, mayo 2024.

Figura 3

Talleres en relación con los juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices gruesas



Nota. Tabla 10.

Se puede evidenciar en la tabla 10 y figura 3 que el resultado obtenido en el primer taller el 73% se encuentra en el nivel inicio, asimismo, en el séptimo taller el 77% se encuentra en el nivel proceso y en el décimo quinto taller el 86% se encuentran en el nivel logro esperado.

Objetivo específico 3:

Evaluar el nivel de logro de la motricidad gruesa con un posttest en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Tabla 11

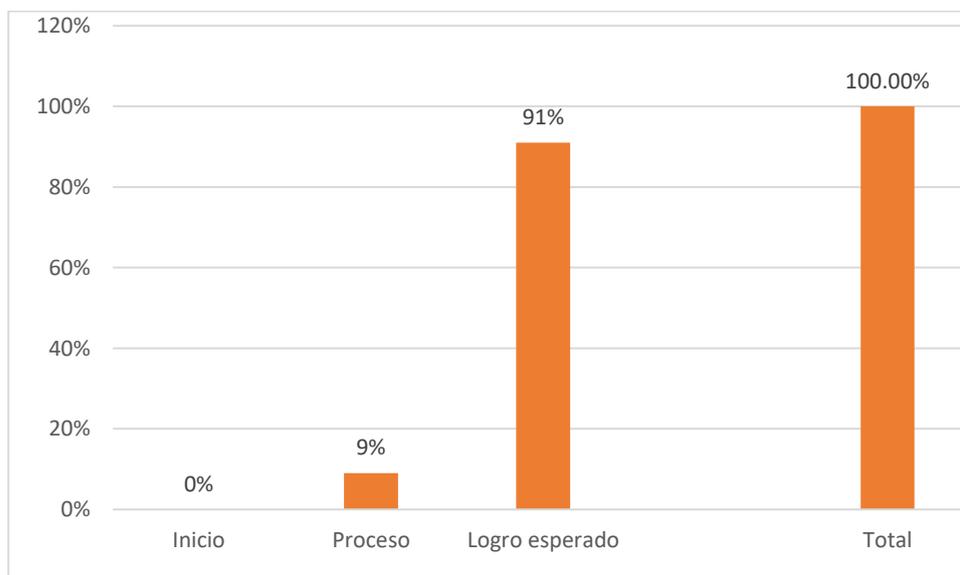
Aplicación del posttest para la variable motricidad gruesa

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	2	9%
Logro esperado	20	91%
Total	22	100.00%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 4

Nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un posttest



Nota: Tabla 11.

Se puede observar que en la tabla 11 y figura 4 el resultado obtenido al emplear el post test se observa que el 91%, se encuentra en el nivel logro esperado en cuanto a su motricidad gruesa.

V. DISCUSIÓN

Según el objetivo general: determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024. Se obtuvo mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, para contrastar la hipótesis estadística, teniendo como resultados un nivel de significancia asintótica bilateral del $p < ,000$ lo cual es menor al 0,05 del nivel de significancia establecida ($p < 0.05$), siendo los niveles del pretest menores a los niveles del posttest, es por ello por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, encontrando así, que la aplicación de los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa, resultados que han sido contrastados con un antecedente internacional Muñoz (2020) quien presentó como objetivo general: analizar la psicomotricidad gruesa en la actividades motoras de los alumnos de 4 años de edad del nivel escolar de la Escuela American Christian Cantón, quien obtuvo como resultados que el 90% está de acuerdo con la motricidad gruesa influye en el aprendizaje. De acuerdo con Piaget (1956) Jugar es una actividad básica e imprescindible en el desarrollo integral del infante. El aprendizaje en los primeros años de vida de los niños tiene origen en el juego, así mismo, representa la asimilación de la realidad que rodea al niño y por lo tanto constituye una parte de su inteligencia. Por lo tanto, el juego y todo lo que este implica para el niño constituye el pilar principal para alcanzar una educación total, ya que para su ejecución el contacto social es fundamental. También tiene en cuenta los niveles cognoscitivos y motores, ya que considera que a través del control de las destrezas motoras, sociales y cognitivas es posible alcanzar la capacidad de jugar.

De acuerdo con el objetivo específico 1: Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un pretest a los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. Según a los resultados que se evidencian en la tabla 9 y figura 2 el 86 % de los niños de 4 años se encuentran en un nivel inicio mientras que el 14% de los niños se encuentran en un nivel proceso; estos resultados se comparan con un antecedente nacional Galán (2020) quien tuvo como objetivo general: determinar si los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial, obteniendo como resultados que el 78.9 % de niños en un nivel de inicio. De acuerdo a los hallazgos de García (2020) señala que los juegos son actividades que se desarrollan en los primeros años de vida, por lo que nos ayuda a tener un mejor desenvolvimiento, recrea nuestra imaginación, además el juego se juega de una manera libre donde los niños se relacionan con su entorno.

Objetivo específico 2: Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. A partir de los resultados encontrados en la tabla 10 y figura 3 se pudo evidenciar que al aplicar 15 talleres basados en juegos, se manifiesta que el resultado obtenido en el primer taller de aprendizaje están en el 73 % de niños en nivel inicio y a partir del taller 8 en adelante se observa una mejoría significativa evidenciándose que al culminar los talleres el 86 % de niños se encontraron en un nivel de logro esperado, Así mismo se comparó los resultados de un antecedente regional Castillo (2020) quien presentó como objetivo general: determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad en los niños de 4 años, y obtuvo como resultados acuerdo a los resultados, se determinó que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos en el pretest con el logro del postest, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, el nivel de inicio disminuyó de 72 % a 11 % el nivel proceso se mantuvo igual en 17 %, y el nivel logrado aumento del 11 % a 72 %. Asimismo, la prueba de Wilcoxon obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$) por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego. Su resultado es que el 60% de los niños están en un nivel de proceso al realizar actividades de psicomotricidad. Se concluyó que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños, dado que, la mayoría de los estudiantes de 4 años, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas mediante el juego. De acuerdo con Vygotsky (1924) afirma que la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central, que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza, a través de los patrones motores como la velocidad, el espacio y el tiempo. Así mismo nos dice que influye el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas. Se muestra que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento base para el desarrollo de la personalidad.

Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un postest en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. De acuerdo con los resultados encontrados en la tabla 11 y figura 4 observó que, en el postest el 91 % de niños de 4 años se encuentran en un nivel de logro esperado. Esto se compara con un antecedente nacional Moltaban (2020) quien presentó como objetivo general: aplicar juegos tradicionales para mejorar las habilidades motoras en niños de 4 años, y obtuvo como resultados que el 60% estaban en nivel de logro. Al respecto menciona Herrera (2019) que, la motricidad gruesa es lo primordial que el niño debe desarrollar en los primeros años de

vida, desde que ellos nacen ya están desarrollando su motricidad con los movimientos que ellos mismos realizan, así mismo, con la motricidad gruesa los niños exploran todo lo que los rodea, se relacionan con los demás, utilizan su imaginación y creatividad.

Limitaciones de la investigación

- Tiempo: al realizar mis prácticas, porque en algunas veces se me cruzaba con el tiempo que tenía que estar en el trabajo.
- Económico: para dirigirme a la I.E, la cual estaba haciendo mi trabajo era un poco lejos de mi casa y de mi trabajo, en algunas veces llegaba tarde.
- Exceso: de actividades y compromisos laborales.

VI. CONCLUSIONES

Según el objetivo general: determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024, y de acuerdo con los resultados de hipótesis se pudo observar que las diferencias significativas en la motricidad gruesa de los niños antes y después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales y en conformidad a los resultados se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna., por ende, se concluye que, los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa, en base a sus tres dimensiones: dominio de equilibrio, en su coordinación de movimientos y en su expresión corporal.

En el objetivo específico 1: los resultados obtenidos en el pretest el 86 % de los niños se encontraron en un nivel inicio, comprobando que los niños tienen muchas dificultades al desarrollar su motricidad gruesa, es por ello por lo que, para ayudar en la mejora de los niños se realizaron juegos tradicionales para ayudar a fortalecer su desarrollo motriz grueso.

En el objetivo específico 2: se aplicaron 15 talleres de aprendizajes de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, teniendo como buenos resultados donde el 86% de niños lograron el nivel logro esperado. Por lo tanto, se evidencia que con los juegos tradicionales los niños de 4 años han mejorado en motricidad gruesa, la cual ha ayudado en sus destrezas desarrollo sus capacidades, y habilidades motoras gruesas.

En el objetivo específico 3: se demostró los niveles de cada niño en su motricidad gruesa a través de un postest, donde el 91 % de niños lograron un nivel de logro esperado. Se concluye que, con la aplicación de los juegos tradicionales los niños de cuatro mejoraron su motricidad gruesa de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024, la cual fortalece un buen desarrollo motriz.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los futuros investigadores utilizar buenas estrategias innovadoras como juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial y así para fortalecer estudios o investigaciones que superen las limitaciones o deficiencias que pudo tener la presente investigación.
- Manifestar a la comunidad educativa las dificultades que se han encontrado para que, se centren en aplicar juegos tradicionales para fortalecer y enriquecer la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial y así no tengan dificultades al realizar actividades físicas o cotidianas.
- Capacitar a todos los docentes del nivel inicial para que sigan proponiendo nuevas estrategias como juegos tradicionales, lúdicos o motrices para las mejoras de la motricidad gruesa en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, P. (14 de julio de 2019). *Metodología de la Investigación* .
<http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>
- Arica, R. (2019). *Clasificación de la investigación*.
https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10484:educacion-inocuidad-alimentos-clasificacion-de-investigacion&Itemid=41279&lang=es
- Arranza A. M. (2019). Evaluación de una propuesta didáctica basada en juegos tradicionales infantiles en el ámbito rural. [Tesis para optar el grado académico de educación inicial. Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3202/TFMB.35..pdf?sequence=1>
- Castillo, S. E. (2020). El juego motor para mejorar a psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativo Particular Asís del Distrito de Chulucanas, Piura, 2020.
[file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/coordinacion desplazamientos valladolid castillo sara elizabeth.pdf](file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/coordinacion%20desplazamientos%20valladolid%20castillo%20sara%20elizabeth.pdf)
- Coronado, F. T. (2021). *La importancia de la psicomotricidad infantil* . Obtenido de
<https://compartirenfamilia.com/vida-sana/la-importancia-de-la-psicomotricidad-infantil.html>
- Esteves z (2019). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. INNOVA Research Journal, 3(8), 155–167.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777533.pdf>
- Flores, E. A. (2019). *Metodología cuantitativa*. https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20cuantitativa%20de%20acuerdo,o%20fen%C3%B3meno%20objeto%20de%20estudio.

- Galán, N. V. (2020). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa n° 268 mi dulce hogar de huicungo, mariscal CÁCERES, san martín-2020. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18813/juego_motores_estrategia_valles_galan_nilca.pdf?sequence=3&isallowed=y
- Gallardo- j. a. (2019). *importancia del juego tradicional* . <https://www.clubericardopalmachosica.com/juegos-tradicionales-mas-populares-en-peru/>
- Gómez, R. (2019). Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas. *International Migration Review*, 47(2), 330-373. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/imre.12028/abstract>
- Garrote, P. R. (2018). *La validación por juicio de expertos*. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada.html>
- Gil, M. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid: Ediciones Educación.
- Gutierrez, E. L. (2020). *Influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020* .
- Guzmán, J. S. (2019). *Los juegos tradicionales* . Obtenido de https://conadeb.conade.gob.mx/Documentos/Eventos/Eventos_Nacionales/autoctonos_2010/juegos%20tradicionales.pdf
- <file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/tesis-seg-esp-educ-2018-Cajamarca%20Gutierrez,%20edith%20L.%20psicomotricidad.pdf>
- Jiménez, P. (2020). *El equilibrio y su importancia en Juegos lúdicoa*. Obtenido de <https://www.shifupauljimenez.com/post/el-equilibrio-y-su-importancia-en-la-actividad-fisica>
- Jiménez, J. M. (2022). *Importancia de la motricidad gruesa* . Obtenido de <https://www.nestlebabyandme.cl/12-24-meses/motricidad-gruesa#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%20es%20esencial,para%20su%20crecimiento%20y%20bienestar.>

- Kaiser, M. L. (2020). *Estrategias como Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020.*
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14587/5/UPS-CT007168.pdf>
- Karl Gross. (1902). Teoría del juego como anticipación funcional.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-losjuegos-piaget-vigotsky-kroos>
- Lavega, P. (2020). Juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Ed. Paidotribo. Barcelona. <https://core.ac.uk/download/pdf/289982996.pdf>
- Lavilla, L. (2020). La evaluación. 303–310.
<file:///C:/Users/Maria/Downloads/DialnetLaEvaluacion-3629230.pdf>
- Manzamares, M. C. (2019). *Tema 3. Metodología para la evaluación* .
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Moltaban, L. L. (2020). Aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 años de la I.E Fundación por los niños Perú de Piura, año 2020.
<file:///C:/Users/%C3%9ASUARIO/Documents/ARCHIVOS/VII%20CICLO/TESS%20I/TESSISS%20OJO/habilidades.pdf>
- Moran, R. P. (2019). Qué es la motricidad gruesa en los niños y sus características .
<https://www.miprimerainfancia.com/motricidad-gruesa/>
- Moraga, M. (2021). *¿Qué es validez y confiabilidad ejemplos?*
<https://aleph.org.mx/que-es-validez-y-confiabilidad-ejemplos>
- Muñoz, Y. T. (2020). La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 4 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los ríos durante el periodo lectivo 2020
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1265/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, V. (2019). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. INDE.
https://books.google.com.pe/books?id=Ni9USFWBI4C&hl=es&source=gb_s_navlinks

- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. (1° ed). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Pacheco, J. K. (2021). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán Y valle, Piura 2021*.
[file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/juegos motrices arevalo%20 pacheco jharitza-katherine%20\(1\).pdf](file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/juegos%20motrices%20arevalo%20pacheco%20jharitza-katherine%20(1).pdf)
- Pérez, A. (16 de mayo de 2017). Juegos tradicionales para niños y niñas. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>
- Piaget, J. (1956). Teoría de Piaget sobre el juego.
- Reyes, J. (2019). *¿Qué es el muestreo por conveniencia?*
<https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/>
- Rojas, J. S. (2020). *Juego y Actividades físicas como estrategias para mejorar las habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401Frutillo Bajo - Bambamarca Chiclayo, año 2020*.
file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vi%20ciclo/v%20ciclo/proyecto%20habilidades%20motrices/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Romero, N. (2020). Coordinación física: tipos y ejercicios para potenciarla . Obtenido de <https://www.sport.es/labolsadelcorredor/coordinacion-fisica-tipos-y-ejercicios-para-potenciarla/#:~:text=Aluden%20a%20la%20capacidad%20que,ejecuten%20con%20oprecisi%C3%B3n%20y%20armon%C3%ADa.>
- Romero, M. G. (2021). *La expresión corporal y el desarrollo motor de niños*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/564/5642830003/html/>
- Ruiz (2021). La importancia de trabajar la motricidad gruesa. Obtenido de <https://www.logopediafonema.com/blog/la-importancia-de-trabajar-la-motricidad-gruesa/>
- Ruiz, A. (2019). Madurez pscomotriz en el desevolvemento dela motricidad fina.
[http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro Isaac - Alicia.pdf](http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf)
- Sales, R. (2020). *Juegos tradicionales y populares para niños*. Obtenido de <https://aventurama.es/juegos-tradicionales-populares-para-ninos/>

- Sánchez, A. (2019). Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Sánchez, W. (2019). *Qué es una lista de cotejo*. <https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-lista-de-cotejo#:~:text=Una%20lista%20de%20cotejo%2C%20tambi%C3%A9n,esos%20criterios%20se%20han%20cumplido.>
- Siancas, S. S. (2021). *Juegos para fortalecer la Psicomotricidad en el nivel inicial* . https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence
- Siancas, Y. (2019). *Técnicas de observación*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/tecnica-observacion-participante>
- Ticona, R. F. (2020). *Significaciones del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la Unidad Educativa General José de San Martín de la Ciudad de la Paz, Brilla, 2020* <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?se>
- ULADECH. (2023). *Reglamento de integridad científica en la investigación* . Obtenido de <file:///C:/Users/%C3%A9ASUARIO/Downloads/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>
- Valera, S. (2020). *Beneficio de los Juegos tradicionales* . http://normalsfelipedelprogreso.edomex.gob.mx/programas_educativos.
- Vazquez, Y. C. (2020). *El rescate de los juegos tradicionales*. Cuba. <https://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Velasco, E. F. (2020). *Los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora “de la ciudad de Latacunga, Ecuador* . <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Vygotsky, L. (1924). *El juego surge para reproducir el contacto con otras personas*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>
- Wallon, H. (1974). *La Psicomotricidad y las habilidades de los niños* . Buenos Aires : PSIQUE .

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMO	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad en niños 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024?.	<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar de qué manera de los juegos tradiciones mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel del logro de la motricidad gruesa mediante un pretest a los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. - Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. - Evaluar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante un postest en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. - 	<p>Hipótesis General:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. <p>Hipótesis estadística:</p> <ul style="list-style-type: none"> - H1: Los juegos tradicionales si mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024. 	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: preexperimental</p> <p>Población: 74 niños de inicial</p> <p>Muestra: niños de 4 años que contiene 22 niños</p> <p>Variable independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente: motricidad gruesa</p> <p>Técnica: observación</p> <p>Instrumento: lista de cotejo</p>

- **H0:** Los juegos tradicionales no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Nota. *Elaboración propia*

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo

Título: Juegos tradicionales en la mejora de la motricidad en niños 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Institución Educativa:

Nombre estudiante:

Edad:

Aula:

Sexo: Hombre: ()

Mujer ()

ÍTEMS	NIVELES	
	SI	NO
Dimensión: Dominio de equilibrio		
Indicadores		
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores		
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo		
Dimensión: Coordinación de movimientos		
Indicadores		
- Coordinación óculo-manual y óculo-podal		
- Realiza movimientos con coordinación		
- Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.		
- Corre con seguridad en distintas direcciones		
Dimensión: Expresión Corporal		
Indicadores		
- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda		
- Corre libremente sin chocarse		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio		
- Salta desde una pequeña altura		

Anexo 03. Validez del instrumento

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
QUE MIDE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503
SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024**

Juegos tradicionales							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Motivación							
- Presenta talleres recreativos.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller recreativa.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes recreativa.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en el taller secuencia de la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia recreativa.	√		√		√		
Dimensión 2: Ejecución							
- Presenta el taller relacionado a la actividad manual.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller social.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes social.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en los talleres secuencia para la actividad manual.	√		√		√		

- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia social.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia social.	√		√		√		
Dimensión 3: Evaluación							
- Presenta talleres en relacionada a lo pedagógico.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller pedagógico.	√		√		√		
Delimita propósitos de aprendizajes con lo pedagógico.	√		√		√		
Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
Evidencia en el taller secuencia de la estrategia de lo pedagógico.	√		√		√		
Relaciona materiales a utilizar en la estrategia pedagógica.	√		√		√		
Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia pedagógica.	√		√		√		

Motricidad gruesa							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	√		√		√		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	√		√		√		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores	√		√		√		
Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo	√		√		√		
Dimensión 2: coordinación de movimientos							
- Coordinación óculo-manual y óculo-podal	√		√		√		
- Realiza movimientos con coordinación	√		√		√		
- Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.	√		√		√		
- Corre con seguridad en distintas direcciones	√		√		√		
Dimensión 3: expresión corporal							
- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda	√		√		√		
- Corre libremente sin chocarse	√		√		√		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio	√		√		√		
Salta desde una pequeña altura	√		√		√		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

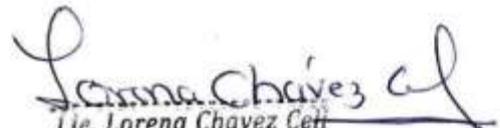
Nombres y apellidos del juez evaluador: Lorena Damisella Chávez Celi

DNI N°:

Especialidad: Educación Inicial *lorenadamisellaehavezbeli@gmail.com*

Correo electrónico:

Fecha: 29-04-2024


Lic. Lorena Chavez Celi
PROFESORA

Firma y sello del experto

Código: 052-212390

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
QUE MIDE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503
SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024**

Juegos tradicionales							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Motivación							
- Presenta talleres recreativos.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller recreativa.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes recreativa.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en el taller secuencia de la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia recreativa.	√		√		√		
Dimensión 2: Ejecución							
- Presenta el taller relacionado a la actividad manual.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller social.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes social.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en los talleres secuencia para la actividad manual.	√		√		√		

- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia social.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia social.	√		√		√		
Dimensión 3: Evaluación							
- Presenta talleres en relacionada a lo pedagógico.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller pedagógico.	√		√		√		
Delimita propósitos de aprendizajes con lo pedagógico.	√		√		√		
Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
Evidencia en el taller secuencia de la estrategia de lo pedagógico.	√		√		√		
Relaciona materiales a utilizar en la estrategia pedagógica.	√		√		√		
Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia pedagógica.	√		√		√		

Motricidad gruesa							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	√		√		√		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	√		√		√		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores	√		√		√		
Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo	√		√		√		
Dimensión 2: coordinación de movimientos							
- Coordinación óculo-manual y óculo-podal	√		√		√		
- Realiza movimientos con coordinación	√		√		√		
- Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.	√		√		√		
- Corre con seguridad en distintas direcciones	√		√		√		
Dimensión 3: expresión corporal							
- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda	√		√		√		
- Corre libremente sin chocarse	√		√		√		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio	√		√		√		
Salta desde una pequeña altura	√		√		√		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Rosana Cecilia Terán Arenaza

DNI N°: 26722873

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: cecyteran@gmail.com

Fecha: 29-04-2024


Rosana Cecilia Terán Arenaza
MAGISTER EN EDUCACIÓN

Firma y sello del experto

Coligatura 80926722873

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
QUE MIDE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 503
SANTA ROSA DE LIMA, SULLANA - 2024**

Juegos tradicionales							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Motivación							
- Presenta talleres recreativos.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller recreativa.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes recreativa.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en el taller secuencia de la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia recreativa.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia recreativa.	√		√		√		
Dimensión 2: Ejecución							
- Presenta el taller relacionado a la actividad manual.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller social.	√		√		√		
- Delimita propósitos de aprendizajes social.	√		√		√		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
- Evidencia en los talleres secuencia para la actividad manual.	√		√		√		

- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia social.	√		√		√		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia social.	√		√		√		
Dimensión 3: Evaluación							
- Presenta talleres en relacionada a lo pedagógico.	√		√		√		
- Señala el área que integra la variable independiente.	√		√		√		
- Indica el tiempo del taller pedagógico.	√		√		√		
Delimita propósitos de aprendizajes con lo pedagógico.	√		√		√		
Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	√		√		√		
Evidencia en el taller secuencia de la estrategia de lo pedagógico.	√		√		√		
Relaciona materiales a utilizar en la estrategia pedagógica.	√		√		√		
Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia pedagógica.	√		√		√		

Motricidad gruesa							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	√		√		√		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	√		√		√		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores	√		√		√		
Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo	√		√		√		
Dimensión 2: coordinación de movimientos							
- Coordinación óculo-manual y óculo-podal	√		√		√		
- Realiza movimientos con coordinación	√		√		√		
- Realiza movimientos precisos, rápidos y ordenada.	√		√		√		
- Corre con seguridad en distintas direcciones	√		√		√		
Dimensión 3: expresión corporal							
- Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda	√		√		√		
- Corre libremente sin chocarse	√		√		√		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio	√		√		√		
Salta desde una pequeña altura	√		√		√		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador:

DNI N°: 40528322

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: *vita.aterama.zegarra@gmail.com*

Fecha: *29-04-2024*



Prof. Vita Aterama Zegarra
EXPERTA

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

N° Alumnos	V.D. MOTRICIDAD GRUESA												TOTAL
	D. Dominio de equilibrio				D. Coordinación de movimiento				D. Expresión corporal				
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	
Alumno 01	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
Alumno 02	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3
Alumno 03	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3
Alumno 04	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	4
Alumno 05	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
Alumno 06	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Alumno 07	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
Alumno 08	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	4
Alumno 09	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
Alumno 10	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3

Varianza	0.16	0.09	0.09	0.24	0.16	0.16	0.09	0.21	0.16	0.16	0.45	0.16
s= Sumatoria de Varianzas	2.13											
Σ=Sumatoria de Varianza de lo	0.64											
K=Numero de Items	12											
α=coeficiente de Cronbach	0.76											

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

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0 ; 0,5[Inaceptable
[0,5 ; 0,6[Pobre
[0,6 ; 0,7[Debil
[0,7 ; 0,8[Aceptable
[0,8 ; 0,9[Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

SI=1
NO=0

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio:

Juegos tradicionales en la mejora de la motricidad en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.

Investigador (a):

Trelles Correa, Karina Lizbeth

Propósito del estudio:

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

.....

.....Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

.....

Procedimientos:

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

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, **correo**
..... Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06. Documentos de aprobación de recolección de la información



Chimbote, 08 de abril del 2024

CARTA N° 0000000249- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**DIANA ATOCHE CHUNGA
I.E.I 503 SANTA ROSA DE LIMA**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E.I 503, SULLANA - 2024, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DE INICIAL, a cargo de KARINA LIZBETH TRELLES CORREA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 43014296, durante el periodo de 01-04-2024 al 31-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

Dr. Guisela Alvarado Chir...
DIRECTORA

R.Sds: 09/04/2024

Anexo 07. Evidencias de la ejecución

Base de datos

Pre - test de la motricidad gruesa																	
N°	Codificado	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	D2	P9	P10	P11	P12	D3	Total
1	Estudiante 01	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
2	Estudiante 02	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
3	Estudiante 03	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
4	Estudiante 04	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
5	Estudiante 05	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
6	Estudiante 06	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	16
7	Estudiante 07	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
8	Estudiante 08	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
9	Estudiante 09	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	14
10	Estudiante 10	1	1	1	1	4	2	2	1	2	7	1	1	1	1	4	15
11	Estudiante 11	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
12	Estudiante 12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
13	Estudiante 13	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
14	Estudiante 14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
15	Estudiante 15	2	1	1	2	6	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	16
16	Estudiante 16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
17	Estudiante 17	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	16
18	Estudiante 18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
19	Estudiante 19	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16
20	Estudiante 20	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16
21	Estudiante 21	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16
22	Estudiante 22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16

ESCALA DEL INSTRUMENTO	VALORES
INICIO	1
PROGRESO	2
LOGRO	3

DIMENSIONES	N° de Items
Dominio equilibrio	4
Dominio corporal estático	4
Dominio corporal dinámico	4
Total	12

BAREMOS		
Parámetro	Total	4 Items
Valor Máximo	36	12
Valor Mínimo	12	4
Rango	24	8
Amplitud	8	2.666666667

NIVELES Y RANGOS	Inicio	Proceso	Logro
Motricidad Gruesa	[12 - 20]	[21 - 29]	[30 - 36]
Dominio del equilibrio	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal estático	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal dinámico	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]

Logro esperado	0	
Proceso	4	4
Inicio	18	18
Total	22	

0	
5	5
17	17
22	

0		0
7	7	3
15	15	19
22		22

valor máximo	36
valor mínimo	12

Post - test de la motricidad gruesa																	
N°	Codificado	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	D2	P9	P10	P11	P12	D3	Total
1	Estudiante 01	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
2	Estudiante 02	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
3	Estudiante 03	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
4	Estudiante 04	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
5	Estudiante 05	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
6	Estudiante 06	2	2	2	1	7	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	31
7	Estudiante 07	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
8	Estudiante 08	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
9	Estudiante 09	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36
10	Estudiante 10	3	2	2	3	10	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	33
11	Estudiante 11	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	1	3	3	3	10	33
12	Estudiante 12	1	1	2	3	7	3	3	3	3	12	3	2	2	3	10	29
13	Estudiante 13	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	35
14	Estudiante 14	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	31
15	Estudiante 15	1	2	2	3	8	2	3	3	3	11	3	3	2	2	10	29
16	Estudiante 16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	35
17	Estudiante 17	3	2	2	3	10	2	3	3	2	10	3	3	3	3	12	32
18	Estudiante 18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	35
19	Estudiante 19	3	3	3	3	12	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	34
20	Estudiante 20	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	32
21	Estudiante 21	3	2	2	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	34
22	Estudiante 22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	2	2	2	9	33

ESCALA DEL INSTRUMENTO	VALORES
INICIO	1
PROGRESO	2
LOGRO	3

DIMENSIONES	Nº de Items
Dominio equilibrio	4
Dominio corporal estático	4
Dominio corporal dinamico	4
Total	12

BAREMOS		
Parametro	Total	4 Items
Valor Maximo	36	12
Valor Minimo	12	4
Rango	24	8
Amplitud	8	2.666666667

NIVELES Y RANGOS	Inicio	Proceso	Logro
Motricidad Gruesa	[12 - 20]	[21 - 29]	[30 - 36]
Dominio del equilibrio	[4 -6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal estático	[4 -6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal dinamico	[4 -6]	[7 - 9]	[10 - 12]

Logro esperado	19	19	20	20	21	21	20
Proceso	3	3	2	2	1	1	2
Inicio	0	0	0	0		0	0
Total	22		22			22	22

	Pre-test	Post-test
CODIFICADO	Total	Total
Estudiante 1	12	36
Estudiante 2	12	36
Estudiante 3	12	36
Estudiante 4	12	36
Estudiante 5	12	36
Estudiante 6	16	31
Estudiante 7	12	36
Estudiante 8	24	36
Estudiante 9	14	36
Estudiante 10	15	33
Estudiante 11	12	33
Estudiante 12	12	29
Estudiante 13	12	35
Estudiante 14	24	31
Estudiante 15	16	29
Estudiante 16	24	35
Estudiante 17	16	32
Estudiante 18	12	35
Estudiante 19	16	34
Estudiante 20	16	32
Estudiante 21	16	34
Estudiante 22	16	33

Tabla 15

Prueba de normalidad

Shapiro - Wilk			
	Estadístico	G1	Sig.
Pre test	,833	22	,001
Post test	,877	22	,004

PRUEBA DE NORMALIDAD			
Hi	los datos de la muestra provienen de una distribución normal	Nivel de significancia	0.05
Ho	los datos de la muestra no provienen de una distribución normal	confianza	95%

estadístico de Prueba		Shapiro - wilk	Kolmogorov - Smirnov
sig. < 0,05	Rechazar Ho y aceptamos H	n ≤ 50	n > 50
sig. > 0,05	aceptar Ho y rechazamos Hi		

	Pre-test	Post-test
CODIFICADO	Total	Total
Estudiante 1	12	36
Estudiante 2	12	36
Estudiante 3	12	36
Estudiante 4	12	36
Estudiante 5	12	36
Estudiante 6	16	31
Estudiante 7	12	36
Estudiante 8	24	36
Estudiante 9	14	36
Estudiante 10	15	33
Estudiante 11	12	33
Estudiante 12	12	29
Estudiante 13	12	35
Estudiante 14	24	31
Estudiante 15	16	29
Estudiante 16	24	35
Estudiante 17	16	32
Estudiante 18	12	35
Estudiante 19	16	34
Estudiante 20	16	32
Estudiante 21	16	34
Estudiante 22	16	33

Planteamiento de hipótesis general	
Hi:	Juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.
Ho:	: Juegos motrices no mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024.
Nivel de Significancia	
Confianza	95%
Significancia	0.05

Taller N° 1

Juegos tradicionales la rayuela

Actividades de aprendizaje: LA RAYUELA

Área: Psicomotriz

Fecha: 23/04/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: CECILIA TERRÀN

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.



Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea: La docente invita a los niños a salir al patio y colocarse en círculo, para establecer las normas y acuerdos, limitando el espacio, invitándolos a ponerse cómodos.</p> <p>Luego los motiva para la preparación de nuestro cuerpo con el audio: “Las partes del cuerpo” https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk</p> <p>La docente los invita a los niños a mover las partes de su cuerpo, que indica la canción pide que las muevan de manera creativa.</p> <p>Luego les mostrará el material que utilizará les hace la pregunta ¿Qué vas a jugar hoy ? los niños responden.</p>	Parlantes bluetooth, patio, pinzas de madera o plástico botellas,	45 minutos
Desarrollo	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Luego les indica de qué manera se va a desarrollar el juego y que reglas deben cumplir.</p> <p>Paso N° 1</p> <p>Dibujar en el piso con una tiza el diagrama para jugar la rayuela cuentas del 1 al 10 por distintos tamaños.</p> <p>Paso N° 2</p> <p>El niño debe situarse en el primer cajón con una ficha en la mano en el cuadrado que caiga se denomina casa y no la puede pisar.</p> <p>Paso N° 3 El niño comienza a correr el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados con los pies y se trata de un cuadrado doble el objetivo es lanzar la ficha hasta llegar al 10 y volver a la casilla.</p> <p>Paso N° 4</p>		

	<p>Los niños y niñas con las indicaciones realizan el juego la rayuela y se divierten mucho.</p> <p>El juego termina cuando hayan pasado por la rayuela.</p> <p>Relajación:</p> <p>La docente indica a los niños y las niñas que se retiren moviéndose como gatos o ratones muy cansados y que se sienten formando un círculo gigante. Les pide que permanezcan escuchando música tranquila y recordando como jugaban a ser gato o ratón</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando que partes de su cuerpo utilizaron en el juego, luego cada estudiante expondrá su trabajo.</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas, lápices</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Qué parte del cuerpo han movido ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Cómo lo hicieron?, ¿Les fue fácil realizar los movimientos? ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: LA RAYUELA

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte jugando en la rayuela.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2		X
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N ° 2
ME DIVIERTO EN LA CARRERA DE SACOS



Actividades de aprendizaje: Carrera de sacos

Área: Psicomotriz

Fecha: 24/04/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea: La docente invita a los niños a salir al patio y colocarse en círculo, motivándolos a ponerse cómodos para hacerles recordar normas y acuerdos y la limitación del espacio. La docente los motiva con la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Bv9zXh3vtcw</p> <p>Luego los invita a que todos muevan las partes que se escuchan en la canción La docente les pregunta que movimientos pueden realizar con las piernas. Los niños responden</p>	Parlantes bluetooth, patio, crayolas, hojas, sacos	45 minutos
Desarrollo	<p>Expresividad motriz: La carrera de sacos es un juego infantil de competencia. Que consiste en brincar con los pies dentro de una bolsa, hasta la línea de meta intentando llegar antes que los demás concursantes para jugar se deben seguir las siguientes reglas.</p> <p>Paso N° 1 Asegurarse de que la pista de carrera esté libre de obstáculos</p> <p>Paso N° 2 Ubicar a los participantes en una línea de partida a la misma altura.</p> <p>Paso N° 3 Confirmar que todos sepan las reglas.</p> <p>Paso N° 4 Entregar los sacos a cada participante.</p>		

	<p>Paso N° 5 Verificar que la llegada sea suficientemente visible. Relajación: La docente pide que sienten en el piso mientras escuchan una canción relajante.</p> <p>Representación Gráfica:</p> <p>Finalmente, se les entregara a los estudiantes hojas para que represente lo que más le gusto del juego o del cuento.</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL JUEGO: ME DIVIERTO EN LA CARRERA DE SACOS

EDAD: 4 años

desempeño: Se divierte jugando a la carrera de los sacos.			
n°	apellido y nombres	si	no
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6	X	X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 3
JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Actividades de aprendizaje: JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Área: Psicomotriz

Fecha: 25/04/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.



Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	<p>45 minutos</p>
Interacción	<p>Expresividad motriz:</p> <p>El juego tiene que ver con distraerse, divertirse y encontrarse con amigos. Y para jugar es necesario tener una cierta inteligencia y estrategias, seguir reglas y, en muchos casos, saber competir. Ahora, ¿de qué se trata el jugar? ¿Todos juegan a lo mismo? ¿Qué se necesita para jugar?</p>		
Desarrollo	<p>Paso N° 1 Formar un grupo de al menos seis niños para iniciar el juego.</p> <p>Paso N° 2 Establecer las reglas de juego.</p> <p>Paso N° 3 Sortear para ver quién será el lobo.</p> <p>Paso N° 4 Los otros cantan tomados de la mano formando un círculo mientras en el lobo esta en medio de ellos.</p>		

	<p>Paso N° 5 El lobo siempre debe siempre responder a las preguntas de los demás niños</p> <p>Paso N°6 Cuando el lobo considere que puede salir a garrarlos, da la señal.</p> <p>Paso N° 7 Todos los niños que formaron el circulo deben salir corriendo para evitar ser capturados por el lobo. ¿Quién gana? Los jugadores que escapen del lobo,o el lobo si los atrapa a todos.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	Hojas. Colores, crayolas	
Cierre	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: Juguemos en el bosque

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte jugando en el bosque.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6	X	
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18	X	
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N° 4
La gallinita ciega



Actividades de aprendizaje: LA GALLINITA CIEGA

Área: Psicomotriz

Fecha: 26/04/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: CECILIA TERRÀN

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea: La docente invita a los niños a salir al patio y colocarse en círculo, para establecer las normas y acuerdos, limitando el espacio, invitándolos a ponerse cómodos.</p> <p>Luego los motiva para la preparación de nuestro cuerpo con el audio: “Las partes del cuerpo”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNk k</p> <p>La docente los invita a los niños a mover las partes de su cuerpo, que indica la canción pide que las muevan de manera creativa.</p> <p>Luego les mostrará el material que utilizará les hace la pregunta ¿Qué vas a jugar hoy ? los niños responden.</p>	<p>Parlantes bluetooth, patio, pinzas de madera o plástico botellas, pañuelos.</p>	45 minutos
Desarrollo	<p>Un adulto, deberá dar vueltas a la gallina ciega para que se encuentre un poco mareado.</p> <p>Paso N° 4 El resto de jugadores cantará la canción.</p> <p>PASO N° 5 Al concluir de cantar, el niño comenzará a intentar atrapar a los otros jugadores.</p> <p>Relajación:</p> <p>La docente indica a los niños y las niñas que se retiren moviéndose como gatos o ratones muy cansados y que se sienten formando un círculo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas, lápices</p>	

	<p>gigante. Les pide que permanezcan escuchando música tranquila y recordando como jugaban a ser gato o ratón</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Representación gráfica: Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando que partes de su cuerpo utilizaron en el juego, luego cada estudiante expondrá su trabajo.</p>		
Cierre	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Qué parte del cuerpo han movido ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Cómo lo hicieron?, ¿Les fue fácil realizar los movimientos?</p> <p>¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: LA GALLINITA CIEGA.

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte jugando a la gallinita ciega.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2		X
03	Niño 3		X
04	Niño 4	X	
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18	X	
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N° 5

EL JUEGO DE SILLAS

Actividades de aprendizaje: Juegos de sillas.

Área: Psicomotriz

Fecha: 26 /04 / 2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.



Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea: La docente invita a los niños a salir al patio y colocarse en círculo, motivándolos a ponerse cómodos para hacerles recordar normas y acuerdos y la limitación del espacio. La docente los motiva con la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Bv9zXh3vtcw</p> <p>Luego los invita a que todos muevan las partes que se escuchan en la canción La docente les pregunta que movimientos pueden realizar con las piernas. Los niños responden</p>	Parlantes bluetooth, patio, crayolas, hojas, sacos	45 minutos
Desarrollo	<p>Expresividad motriz: La carrera de sacos es un juego infantil de competencia. Que consiste en brincar con los pies dentro de una bolsa, hasta la línea de meta intentando llegar antes que los demás concursantes para jugar se deben seguir las siguientes reglas.</p> <p>Paso N° 1 Se colocan las sillas formando un círculo, con una silla menos que la cantidad de niños que juegan.</p> <p>Paso N° 2 Se pone música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.</p> <p>Paso N° 3</p>		

	<p>Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas.</p> <p>Paso N° 4 En cada vuelta se extrae una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes.</p> <p>Relajación: La docente pide que sienten en el piso mientras escuchan una canción relajante.</p> <p>Representación Gráfica: Finalmente, se les entregara a los estudiantes hojas para que represente lo que más le gusto del juego o del cuento.</p>	Hojas. Colores, crayolas	
Cierre	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: EL JUEGO DE SILLAS

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte en el juego de sillas			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8	X	
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 6

JUGUEMOS AL GATO Y AL RATÓN



Actividades de aprendizaje: EL GATO Y EL RATÓN

Área: Psicomotriz

Fecha:29/04 /2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	<p>45 minutos</p>

<p>Interacción</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Expresividad motriz:</p> <p>El juego del gato y el ratón es una divertida actividad que ha entretenido a niños durante generaciones. Es un juego clásico que fomenta la creatividad, la coordinación y la interacción entre los participantes. A través de una canción y el movimiento del gato persiguiendo al ratón, se crea una dinámica llena de diversión para los más pequeños.</p> <p>Paso N° 1 El gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los niños del corro lo dejan pasar.</p> <p>Paso N° 2</p>		
	<p>El ratón debe salir del círculo como mínimo 3 veces.</p> <p>Paso N° 3 Cuando gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos gato y ratón.</p> <p>Paso N° 4 Si tras 2 minutos de persecución el gato no atrapa al ratón, se da por finalizado el juego.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	

Cierre	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		
---------------	---	--	--

Lista de cotejo

Nombre del juego: JUGUEMES AL GATO Y EL RATÓN

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte jugando al gato y al ratón			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1	X	
02	Niño 2		X
03	Niño 3	X	
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22	X	

Taller N ° 7

LA BUSQUEDA DE TESOROS

Actividades de aprendizaje: BUSQUEDA DEL TESOROS

Área: Psicomotriz

Fecha:30/04/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/material es educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproAducción</p>	45 minutos
Interacción Desarrollo	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Las búsquedas del tesoro son un juego para niños muy popular y son excelentes para las fiestas y las vacaciones de verano. Sin embargo, no están limitadas a los niños; incluso los adultos y los adolescentes pueden disfrutar de ellas. Las búsquedas del tesoro son bastante fáciles de organizar y aún más fáciles de llevar a cabo. Quizás la parte más difícil sea pensar en ideas creativas. Este artículo no solo te enseñará a organizar una búsqueda del tesoro, sino también a ser el anfitrión, y te dará ideas para temas.</p> <p>Paso N° 1 Decide cuándo y dónde quieres que se lleve a cabo la búsqueda.</p> <p>Paso N° 2</p>		

	<p>Decide el tipo de búsqueda del tesoro que quieres llevar a cabo.</p> <p>Paso N° 3 Compra o prepara un premio para el final de la búsqueda.</p> <p>Paso N° 4 Crea una lista de artículos que los invitados deban encontrar.</p> <p>PASO N° 5 Diles a los jugadores cómo terminará la búsqueda.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes</p> <p>¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos?</p> <p>¿Compartiste el material?</p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: LA BUSQUEDA DE TESOROS

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte en el juego la búsqueda de tesoros			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1	X	
02	Niño 2		X
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6	X	
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N ° 8
JUGUEMOS A LAS ESCONDIDAS

Actividades de aprendizaje: JUGUEMOS A LAS ESCONDIDAS

Área: Psicomotriz

Fecha: 02/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción	45 minutos
Interacción	<p>Expresividad motriz: Escondidas es uno de los juegos tradicionales más populares en el Perú, especialmente entre los niños. También conocido como “las escondidas”, este juego de esconderse y buscar es una forma divertida de pasar el tiempo al aire libre.</p> <p>Paso N° 1 Elige a uno de los jugadores como “el que cuenta” y los demás jugadores como “los que se esconden”.</p> <p>Paso N° 2 El que cuenta debe cerrar los ojos y contar en voz alta desde 1 hasta 100 mientras los demás jugadores se esconden.</p>		
Desarrollo			

	<p>Paso N° 3 Los jugadores pueden esconderse en cualquier lugar en el área designada para jugar, pero no se les permite salir del área.</p> <p>Paso N° 4 Una vez que el que cuenta haya terminado de contar, debe buscar a los jugadores escondidos.</p> <p>PASO N° 5 Si encuentra a un jugador escondido, debe correr de regreso a la “base” y gritar su nombre.</p> <p>PASO N° 6 Si el jugador que cuenta no encuentra a nadie después de buscar por un tiempo, puede gritar “¡Libres!” y los demás jugadores pueden volver a esconderse.</p> <p>PASO N° 7 El juego termina cuando todos los jugadores han sido encontrados. El último jugador encontrado se convierte en el que cuenta en la siguiente ronda.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: El juego de las escondidas.

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte en el juego a las escondidas .			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4	X	
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 9

JUGUEMOS A LOS ENCANTADOS

Actividades de aprendizaje: JUGUEMOS A LOS ENCANTADOS

Área: Psicomotriz

Fecha: 03/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	45 minutos
Interacción Desarrollo	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Jugar al juego de los encantados era y es una de las costumbres favoritas de los niños en las escuelas ecuatorianas porque no necesitan más que sus piernas para poder jugar. Se cree que este fue el juego que dio origen a un juego más reciente “policías y ladrones” pero ya hablaremos de el más adelante. Por el momento, aquí te van las instrucciones para jugar este juego tradicional del Perú:</p> <p>Los participantes se divide en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo. Si toca a alguien este debe quedarse</p>		

	<p>parado, “encantado” hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. En algunas versiones de este juego, existe una guarida donde las “víctimas” se pueden proteger del encantador. Este último puede forzar a las víctimas a salir de su escondite gritando a todo pulmón: “¡A las tres se quema la base, uno, dos, tres!”.Al escuchar dicho grito, las víctimas deben de salir corriendo y esquivar todos los intentos del encantador para no quedar “encantado”.</p> <p>Paso N° 1Un jugador únicamente puede ser desencantado si otro jugador de su equipo lo toca.</p> <p>Paso N° 2No es permitido permanecer junto a un jugador de tu equipo que se encuentre encantado por mucho tiempo.</p> <p>Paso N° 3Gana el equipo que logre encantar a todos los jugadores del equipo contrario.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	Hojas. Colores, crayolas	
Cierre	Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,		

Lista de cotejo

Nombre del juego: Juguemos a los encantados

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte en el juego a los encantados			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7	X	
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17		X
18	Niño 18	X	
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21		X
22	Niño 22	X	

TALLER N° 10
Carreras de carretillas

Actividades de aprendizaje: CARRERA DE CARRETILLAS

Área: Psicomotriz

Fecha: 07/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	45 minutos
Interacción	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Organiza a todos los participantes en parejas y pídeles que elijan quien será la “carretilla humana” para la carrera.</p> <p>Una vez los participantes estén organizados, alinéalos en el punto de salida con una distancia de al menos 2 metros entre cada participante para que no se lastimen. El participante que será la carretilla debe permanecer acostado frente a su pareja que cargará sus pies.</p>		
Desarrollo	<p>Cuando des el pitazo de salida, los jugadores que estén de pie deben coger por ambas piernas a su pareja y caminar lo más rápido que puedan hasta la meta. Cuando lleguen a la meta deberán</p>		

	<p>de cambiar de posiciones y regresar al punto de salida. La primera pareja que complete el circuito, gana la carrera.</p> <p>Paso N°1. La pareja que este “caminando” con las manos nunca deberá de tocar el suelo con ninguna otra parte de su cuerpo.</p> <p>Paso N° 2. La persona que esté de pie llevando a la otra persona, en ningún momento podrá soltarle los pies a la otra persona.</p> <p>Paso N° 3 Tendrán que llegar si o si a la línea que marcaremos a una distancia para poder intercambiarse los papeles.</p> <p>PASO N°4 La persona que este debajo no podrá bajar los pies hasta atravesado alguna de esas líneas pintadas.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: Carreras de carretillas

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierte jugando a la carrera de carretillas.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1	X	
02	Niño 2		X
03	Niño 3	X	
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7	X	
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N ° 11

LAS CUATRO ESQUINAS

Actividad de aprendizaje: LAS CUATRO ESQUINAS

Área: Psicomotriz

Fecha:08/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción	45 minutos
Interacción	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Es turno de otro divertido juego tradicional del Perú: el juego de las cuatro esquinas.</p>		
Desarrollo	<p>Este juego es muy popular entre los niños y es perfecto para jugar en espacios amplios, como un parque o un patio. Es un juego que puede ser jugado por cualquier cantidad de personas, aunque se recomienda un mínimo de cuatro jugadores.</p> <p>El objetivo del juego es ser el último jugador en quedar en pie. Para ello, debes evitar que te toquen mientras te mueves por las cuatro esquinas del área de juego.</p>		

	<p>Aquí están las reglas e instrucciones para jugar al juego de las cuatro esquinas:</p> <p>Paso N°1. El juego comienza con un jugador en el medio del área de juego, que se llama “el cazador”. El resto de los jugadores se colocan en cada una de las cuatro esquinas.</p> <p>Paso N°2 Cuando el cazador dice “¡A jugar!”, los jugadores de las esquinas deben cambiar de esquina en cualquier dirección.</p> <p>Paso N° 3 Los jugadores no pueden permanecer en la misma esquina durante más de dos turnos seguidos.</p> <p>PASO N°4 Si un jugador no tiene una esquina a la que moverse, pierde y sale del juego.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNJr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: Juego de las cuatro esquinas

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierten jugando a las cuatro esquinas.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1	X	
02	Niño 2		X
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7	X	
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14	X	
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 12

JUGUEMOS AL ZAPATITO ROTO

Actividad de Aprendizaje: Zapatito Roto

Área: Psicomotriz

Fecha: 09/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea: La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqm tdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>		
Interacción	<p>Expresividad motriz: Formando un círculo muy juntos se pone un pie hacia el centro, al lado de los de los otros jugadores. Un jugador dirige y canta: “<i>zapatito roto, cambia el otro</i>”, mientras, debe señalar en orden uno por uno los zapatos, incluyendo el suyo. De este modo, cada sílaba es un zapato. El último que señale debe cambiar el pie por el otro.</p>	Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción	45 minutos
Desarrollo	<p>Se sigue cantando desde el último y así sucesivamente. Si a alguien le ha tocado dos veces queda eliminado y gana el jugador que quede.</p>		

	<p>Paso N°1.Reúnete con tus amigos</p> <p>Paso N°2 Formar un círculo.</p> <p>Paso N° 3 Siéntense con los pies hacia adelante, de manera que se puedan ver sus zapatos.</p> <p>PASO N°4Debes cantar la canción del juego.</p> <p>PASO N°5Mientras cantan, deben ir señalando los zapatos de cada participante en sentido continuo.</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido. Representación gráfica: Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: Juguemos al Zapatito Roto.

Edad: 4 años

Desempeño: Nos divertimos jugando al zapatito roto.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4		X
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8	X	
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14	X	
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 13

JUGUEMOS AL PUENTE

Actividad de Aprendizaje: JUEGEMOS AL PUENTE

Área: Psicomotriz

Fecha: 09 /05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p> <p>Expresividad motriz:</p>	Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción	45 minutos
Interacción	<p>Este juego es muy popular entre los niños y se juega al aire libre con varios participantes. Sin duda uno de los favoritos entre nuestros juegos tradicionales del Perú.</p>		
Desarrollo	<p>El objetivo del juego es que los jugadores pasen de un lado a otro sin caer al suelo. ¿Cómo lo hacen? Formando un puente humano entre dos superficies elevadas, como dos paredes o dos bancos.</p>		

	<p>Paso N°1 Los participantes se organizan en dos equipos de igual número. Cada equipo se ubica en una superficie elevada, a cada lado de un espacio libre (por ejemplo, un patio).</p> <p>Paso N°2 Un jugador del equipo A se acerca corriendo hacia el espacio libre, pasa por debajo del “puente” formado por los jugadores del equipo B, y luego vuelve a su posición sin caer al suelo.</p> <p>Paso N° 3 Luego, es el turno del equipo B, que hace lo mismo pasando por debajo del “puente” del equipo A.</p> <p>PASO N° 4</p> <p>Si un jugador cae al suelo mientras pasa por debajo del “puente”, el equipo pierde y debe comenzar de nuevo.</p> <p>PASO N°5</p> <p>El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan pasado por debajo del “puente” de forma exitosa. Este juego requiere de coordinación y confianza entre los jugadores, y puede ser una excelente manera de promover el trabajo en equipo y la creatividad en los niños. Anímate a probarlo y pasar un buen rato al aire libre. ¡Diviértete!</p> <p>Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNJr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p>	<p>Hojas. Colores, crayolas</p>	
--	--	---------------------------------	--

	Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo		
Cierre	Se dialoga a través de interrogantes ¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,		

Lista de cotejo

Nombre del juego: **JUGUEMOS AL PUENTE**

Edad: 4 años

Desempeño: Nos divertimos jugando al puente.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1	X	
02	Niño 2		X
03	Niño 3		X
04	Niño 4	X	
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8	X	
09	Niño 9		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X

Taller N° 14

JUGUEMOS AL SAPO

Actividad De Aprendizaje: JUGUEMOS AL SAPO

Área: Psicomotriz

Fecha: 10/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas

Momentos	Procedimientos o secuencia estratégica	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pelotas, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	<p>45 minutos</p>

Interacción	<p>Expresividad motriz: El juego del sapo es un juego tradicional muy popular en Perú. Es un juego que se juega con un tablero de madera que tiene un sapo tallado en la parte superior, y los jugadores lanzan monedas o fichas tratando de hacer que caigan en la boca del sapo.</p>		
Desarrollo	<p>El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de puntos posibles lanzando las monedas en diferentes áreas del tablero.</p> <p>Paso N°1 Cada jugador lanza cinco monedas desde una distancia de al menos un metro del tablero.</p> <p>Paso N°2 Cada lanzamiento exitoso en la boca del sapo otorga al jugador 15 puntos, mientras</p>	Hojas. Colores, crayolas	

	<p>que las monedas que caen en las diferentes áreas del tablero otorgan diferentes puntos, que se indican en el propio tablero.</p> <p>Paso N° 3 Los jugadores pueden acumular puntos durante tres rondas de lanzamiento</p> <p>PASO N° 4 Después de tres rondas, el jugador con la puntuación más alta gana el juego.</p> <p>PASO N°5 Es importante señalar que, durante el juego, los jugadores deben asegurarse de que no haya monedas en la boca del sapo antes de lanzar, ya que esto puede bloquear el sapo y afectar los lanzamientos posteriores.</p> <p>El juego del sapo es un juego emocionante y divertido que se puede disfrutar tanto en grupos grandes como en pequeños. Es un juego de habilidad y estrategia que requiere práctica para lograr lanzamientos exitosos y obtener la mayor cantidad de puntos posibles. Relajación:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9zNjr2M1aCs</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo</p>		
Cierre	<p>Se dialoga a través de interrogantes</p> <p>¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material?</p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		

Lista de cotejo

Nombre del juego: JUGUEMOS AL SAPO

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierten en el juego del sapo.			
N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4	X	
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7		X
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X

Taller N ° 15
EL JUEGO DEL PAÑUELO

Actividad De Aprendizaje: EL JUEGO DEL PAÑUELO

Área: Psicomotriz

Fecha: 13/05/2024

Aula:

Edad: 4 años

Docente tutor: Cecilia Terràn

Alumna practicante: Karina Lizbeth Trelles Correa.

Desempeños precisados: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidiana

Momentos	Procedimiento o secuencia de estrategias	Medios/Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea:</p> <p>La docente invita a los niños a colocarse en círculo para saludarse, ponerse cómodos, en el espacio haciéndoles recordar la limitación para el desarrollo del juego motiva a los niños mediante el video “Yo juego con la pelota” https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqm_tdk0</p> <p>Después la docente muestra los materiales que seleccionó para trabajar, en el taller. y les hace la pregunta ¿Qué juegos se pueden realizar con este material? los niños responden.</p>	<p>Pañuelos, patio, salón, videos, parlantes de reproducción</p>	45 minutos

<p>INTRODUCCION:</p>	<p>Expresividad Motriz</p> <p>Dos equipos con igual número de integrantes se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número, mientras que otra persona se colocará entre los dos equipos.</p> <p>Esta persona tendrá que extender un pañuelo al frente y deberá gritar lo siguiente: ‘¡preparados, listos, ya!</p> <p>El Pañuelo es relativamente sencillo, pero para que sea justo, necesitas conocer lo que puedes o no hacer durante el juego. Presta atención a las siguientes líneas:</p> <p>Para comenzar</p> <p>Paso N° 1 Debes elegir a un árbitro.</p> <p>Paso N° 2 Se debe enumerar a cada una de las personas que participan en el juego.</p> <p>Paso N° 3 Es necesario trazar el centro y dos líneas donde reposarán los dos equipos.</p> <p>Paso N°4 El pañuelero dirá un número al azar.</p> <p>Paso N°5 Los enumerados, deben correr hacia el pañuelero e intentar agarrar el pañuelo.</p> <p>Paso N°6 Una vez obtengas el pañuelo debes correr a tu refugio sin ser tocado.</p> <p>Paso N° 7 Si tocas a quien tiene el pañuelo, ganarás el punto en disputa.</p> <p>Termina el juego cuando ¿Quién gana? El equipo que logre sumar mayor número de puntos tras terminar el juego</p> <p>Les invita a relajarse y a respirar, luego conversamos sobre la actividad que han realizado y a expresar cómo se han sentido. Representación gráfica:</p> <p>Finalmente, los estudiantes representan a través de un dibujo señalando y las nombrando las partes de su cuerpo, para ello hace una exposición de su trabajo Se dialoga a través de interrogantes</p>	<p>Un pañuelo, Silbato, Hojas, colores y crayolas.</p>	
-----------------------------	--	--	--

CIERRE	<p>¿Participaste del juego? ¿Respetaste los acuerdos? ¿Compartiste el material? ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué dificultades has tenido?, ¿Para qué te ha servido?,</p>		
--------	--	--	--

Lista de cotejo

Nombre del juego: El juego del Pañuelo

Edad: 4 años

Desempeño: Se divierten con el juego del pañuelo

N°	Apellido y nombres	Si	No
01	Niño 1		X
02	Niño 2	X	
03	Niño 3		X
04	Niño 4	X	
05	Niño 5		X
06	Niño 6		X
07	Niño 7	X	
08	Niño 8		X
09	Niño 9		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14	X	
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X