



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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 622 SAN MIGUEL - CÁTAC, RECUAY, 2024**

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

AUTOR

**ALVARADO MAGUIÑA, ISABELA MARGOTH
ORCID:0000-0003-2691-0902**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0129-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:10** horas del día **22** 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:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 622 SAN MIGUEL - CÁTAC, RECUAY, 2024**

Presentada Por :

(1207182004) **ALVARADO MAGUIÑA ISABELA MARGOTH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
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: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 622 SAN MIGUEL - CÁTAC, RECUAY, 2024 Del (de la) estudiante ALVARADO MAGUIÑA ISABELA MARGOTH, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% 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, 02 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios por toda su bendición y a mi familia por estar a mi lado ayudándome a cumplir todas mis metas.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

También dedico a mis hijos quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

Agradecimiento

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A mi esposo y familia por su comprensión y estímulo constante, además, su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la realización de este proyecto

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas	VIII
lista de figuras.....	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I.Plantemiento del Problema.....	1
II. Marco teórico	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2.Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1. Juegos tradicionales	9
2.2.1.1. Definición	9
2.2.1.2. juego	10
2.2.1.3. Algunas características de juegos tradicionales.....	11
2.2.1.4. La importancia de los juegos tradicionales.....	12
2.2.1.5. Clasificación de juegos tradicionales.	14
2.2.1.6. Elementos de los juegos tradicionales.....	15
2.2.1.7.La Teoría del juego.....	16
2.2.1.8.Características que distinguen a los juegos tradicionales.....	17
2.2.2. Motricidad gruesa	18
2.2.2.1 Definición	18
2.2.2.4. Elementos de la motricidad gruesa.....	20
2.2.1.5. Coordinación gruesa	22
2.2.1.6. Elementos que contribuyen a las habilidades motoras gruesas	22

2.2.1.7. Factores de obstáculos al progreso del desarrollo motor grueso.....	22
2.3.Hipótesis.....	23
III. Metodología.....	24
3.1. Tipo, Nivel y Diseño de Investigación.....	24
3.2.Poblacion y muestra.....	24
3.3 Operacionalización de las variables/categorías.....	26
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.5. Método de análisis de datos.....	28
3.6. Aspectos éticos.....	28
IV. Resultados.....	30
V.Conclusiones.....	41
VI.Recomendaciones.....	42
Referencias bibliográficas.....	43
Anexos.....	47
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	48
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	49
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	51
Ficha técnica.....	51
Anexo 04: Formato de consentimiento informado u otros.....	62

Lista de tablas

Tabla 1	25
Población	25
Tabla 2	25
Muestra	25
Tabla 3	30
Nivel comparativo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 622 ..	30
Tabla 4	32
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa pre test	32
Tabla 5 Resultados de las sesiones de del juego como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622	33
Tabla 6.	36
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales.....	36

lista de figuras

Figura 1.....	31
Nivel porcentual de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 622	31
Figura 2.....	32
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa pre test	32
Figura 3 <i>Porcentaje de los resultados de las sesiones de del juego como estrategia de aprendizaje</i>	34
Figura 4.....	36
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa post test.....	36

Resumen

La investigación realizada aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622, además que el estímulo de estas áreas puede influenciar en el desarrollo de la motricidad gruesa. Determinar si la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024. La metodología del estudio fue de tipo cuantitativo, y un nivel explicativo dentro de un pre experimental. La población de niños fue de 16 niños de la Institución Educativa Inicial N° 622, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, a los cuales se les administro dos listas de cotejo para medir la influencia de las dos variables de estudio. Los resultados mostraron que el 56 % de la muestra mantiene un nivel de logro destacado en el desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que un 44 % de ellos se encuentra en un nivel de logro esperado en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se concluye que determinó que la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa, Se halló en la prueba de hipótesis un nivel de significancia de 0,001 valor menor o igual que $p \leq 0,005$ demostrando que se debe realizar la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: control del cuerpo, esquema corporal, lateralidad, juego

Abstract

The research carried out application of the game as a learning strategy in the development of gross motor skills in children of the Initial Educational Institution No. 622, in addition to the stimulation of these areas can influence the development of gross motor skills. Determine if the application of the game as a learning strategy in the development of gross motor skills in children of the Initial Educational Institution No. 622 San Miguel C tatac, Recuay 2024. The methodology of the study was quantitative, and an explanatory level within a pre-experimental. The population of children was 16 children from the Initial Educational Institution No. 622, a non-probabilistic convenience sampling was used, to whom two checklists were administered to measure the influence of the two study variables. The results showed that 56% of the sample maintains an outstanding level of achievement in the development of gross motor skills, while 44% of them are at an expected level of achievement in the development of gross motor skills. It is concluded that it was determined that the application of the game as a learning strategy in the development of gross motor skills. In the hypothesis test, a significance level of 0.001 was found, a value less than or equal to $p \leq 0.005$, demonstrating that the application of the game should be carried out. Game as a learning strategy in the development of gross motor skills.

Keywords: body control, body scheme, laterality, game

I.Plantamiento del Problema

Simbaña et al. (2022) menciona la importancia de la motricidad gruesa en la educación para fomentar la independencia intelectual de los niños. La falta de estimulación temprana, el desconocimiento de los padres y la percepción negativa, lo que resulta en bajos logros en de la motricidad gruesa, coordinamos el sistema nervioso central y contraemos nuestros músculos para realizar acciones. Las habilidades mejoran con la práctica o la experiencia. Desarrollo infantil es crucial para adquirir habilidades como orientación, lateralidad, equilibrio y coordinación. Las habilidades motoras se ven afectadas por las interacciones cognitivas, emocionales y psicosociales, mejorando la confianza y autonomía.

A nivel internacional Santisteban (2021) se ha notado que un porcentaje del 37% de los niños en la etapa preescolar presentan desafíos en la motricidad gruesa, lo cual implica una demora o problema en la evolución de las destrezas que regulan los movimientos amplios del organismo, tales como desplazarse, moverse velozmente, saltar, arrojar y atrapar diversos objetos. Por lo general, estas habilidades se suelen adquirir durante la etapa que abarca desde el nacimiento hasta los cinco años de edad. Asimismo, un 31% de las personas evidencian carencias en la capacidad de representar y recordar detalles de la realidad, mientras que un 32% manifiesta enfrentar problemas al comparar movimientos. Estos porcentajes pueden experimentar cambios por varias razones, como la excelencia del sistema educativo, la cantidad de recursos que se poseen, la capacitación de los profesores y el contexto socioeconómico en el que los alumnos se encuentran.

A nivel nacional Según el estudio realizado por de Santisteban (2021) se encontró que existe una falta de enfoque por parte de los docentes en el desarrollo de habilidades motoras de los niños, ya que tienden a concentrarse exclusivamente en el fomento de habilidades cognitivas y emocionales específicas, dejando de lado la importancia de los juegos tradicionales y el progreso psicomotor. Con mucha frecuencia, se puede notar esta situación en las instituciones educativas, donde algunos maestros no reconocen la relevancia del deporte, especialmente de los deportes tradicionales, y no consideran a corto plazo las implicaciones de sus propios programas de estudio. Por consiguiente, estas valiosas contribuciones acabarán pasando desapercibidas y el desarrollo motriz de los niños se verá afectado de manera inesperada. Optan por actividades educativas que se centran en enfoques repetitivos y mecanizados de la enseñanza, lo que a su vez restringe las capacidades creativas y la libertad de pensamiento de los pequeños.

En la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay los niños y niñas requieren de la oportunidad de perfeccionar sus destrezas motoras tanto en movimientos amplios como en movimientos delicados, al mismo tiempo que adquieren la capacidad de utilizar sus cuerpos como medio de interacción y expresión con sus pares. Personas emocionadas y entusiasmadas debido a la forma en que se mueven y juegan. Debido a este motivo, en su comunidad existen juegos que han sido practicados desde tiempos antiguos y continúan formando parte importante de su cultura a lo largo del transcurso del tiempo. Estas estrategias se implementan en las escuelas de manera efectiva con el propósito de asistir a los niños o niñas en su desarrollo general. Frecuentemente, los juegos tradicionales son una manifestación representativa de la identidad y el bagaje histórico de una nación. En cuanto a la motricidad gruesa, la participación en estos juegos ayuda en el progreso físico tanto de los niños como de los adultos.

Además, hay que considerar que el proceso de mejorar la motricidad gruesa resulta de gran relevancia, ya que posibilita que un infante experimente el placer de explorar su propio cuerpo y adquiera la capacidad de comprender y ejecutar aquello en lo que piensa y decide actuar. No obstante, hay determinados factores que restringen la aplicación del método y la mejora de las habilidades motoras en general, como se puede observar en la investigación.

Es crucial que los docentes reconozcan la importancia de integrar juegos tradicionales y actividades de motricidad gruesa en el currículo educativo. Estas prácticas no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuyen al desarrollo holístico de los estudiantes, fortaleciendo aspectos físicos, emocionales y sociales. Un enfoque equilibrado que combine la instrucción académica con el juego y la actividad física puede crear un ambiente educativo más enriquecedor y beneficioso para todos los involucrados.

Una de las realidades que no se tiene en cuenta en las instituciones educativas internacionales es fortalecer la creatividad en los primeros días de los niños. Los problemas surgen cuando el primer nivel de niños se promueve primero. Porque la mayoría de la gente no es tan mala. La comunicación y el miedo a transmitir sus opiniones pueden mostrar que, de la misma manera, muchos maestros con niveles tempranos no están listos para desarrollar la creatividad y tienen una referencia que los estudiantes tienen el centro de aprendizaje. En otras palabras, los maestros no saben que la creatividad es la capacidad de trabajar permanentemente en las sesiones de aprendizaje. Para romper, las palomas del concepto que a menudo se limitan a su contenido.

Juegos tradicionales son actividades transmitidas entre generaciones en una cultura. Generalmente, estos juegos incluyen reglas simples y materiales fáciles de conseguir, fomentando la socialización, el entretenimiento y el crecimiento de competencias físicas y mentales. La motricidad gruesa se relaciona con habilidades motoras grandes y coordinadas como correr, saltar, trepar y lanzar, preparando al niño para actividades y juegos.

Según Jara (2021), se destaca que los juegos tradicionales tienen su origen en las necesidades humanas, experimentan cambios a lo largo del tiempo y se perpetúan de una generación a otra, resaltando su importancia tanto en términos de entretenimiento como de aprendizaje. Según Masías (2019), indica que las habilidades psicomotrices tienen un impacto positivo en el progreso global de los estudiantes al potenciar diferentes aspectos tanto intelectuales, emocionales como sociales, lo cual se considera de vital importancia durante las primeras etapas de la vida debido a la diversión y entretenimiento proporcionados por los juegos tradicionales. Ten presente tus preferencias personales, tus necesidades individuales y considera tus propios deseos.

Los juegos tradicionales en la Institución Educativa han surgido a lo largo de la historia para satisfacer las necesidades humanas, han experimentado cambios a lo largo del tiempo y se han pasado de una generación a otra, resaltando su importancia tanto en el entretenimiento como en la enseñanza. En tiempos pasados, los niños se entretenían participando en estas actividades lúdicas con el propósito de divertirse, lo cual contribuía positivamente al progreso de su crecimiento en términos cognitivos, afectivos y de interacción social. Ofrece una amplia gama de opciones para adaptarse a distintas necesidades y se encarga de satisfacer tus preferencias y deseos.

La Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recua, se observa por la ausencia de juegos tradicionales y de programas diseñados específicamente para promover el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los alumnos. Lamentablemente, en el contexto actual, los docentes no han integrado estas estrategias en sus métodos de enseñanza, lo que lleva a que estos principios fundamentales sean pasados por alto, generando impactos negativos en el desarrollo integral de los estudiantes. La ausencia de juegos tradicionales en el entorno educativo limita las oportunidades de los alumnos para experimentar un método de educación entretenido, participar en actividades recreativas que fomenten la cooperación en equipo y perfeccionar sus competencias sociales. Estas aplicaciones de entretenimiento educativo no solo brindan diversión, sino que también estimulan el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos a medida que participan en ellas.

Según Leandres (2019), los juegos tradicionales pueden considerarse como contrastes con los juegos estructurados o guiados, ofreciendo un enfoque diferente de la jugabilidad. En la primera situación, tú tomas la decisión de cómo querer jugar, qué actividades realizar y con quién participar, además de establecer las reglas a seguir, elegir los materiales o ingredientes a utilizar, y definir el desenlace o el término de la dinámica de entretenimiento. En la segunda situación, el niño deberá acatar las normas previamente establecidas, mientras que al adulto le corresponde decidir cuánto tiempo durará, dónde se llevará a cabo y cómo estará organizado el grupo. El juego solía ser la actividad principal en la infancia, pero en la actualidad no es tan común como antes. El artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño establece que el juego es un derecho que ha sido respaldado por organizaciones a nivel nacional e internacional que se dedican a promover el bienestar de los niños. Esta propuesta es beneficiosa porque promueve el desarrollo de habilidades entre los estudiantes, especialmente en medio de la preocupante situación que enfrenta la niñez en relación al uso del tiempo libre y los juegos, resaltando la importancia de concienciar a la sociedad sobre la importancia de permitir a los niños disfrutar de su infancia.

La teoría del juego, según Karl Gross, se refiere a la capacidad de prever las acciones y reacciones de manera funcional en un contexto específico.

Según las ideas de Para Gross (1902), un destacado filósofo y psicólogo, el juego ha sido identificado como un tema de estudio psicológico particular de gran relevancia, ya que fue el pionero en reconocer la importancia del juego como un elemento crucial en el desarrollo de la capacidad de pensamiento y creatividad. La premisa de esta idea se sustenta en la investigación realizada por Darwin, la cual sugiere que las especies que logran sobrevivir son aquellas que están más adecuadamente adaptadas a los cambios que se presentan en su entorno. Por consiguiente, el acto de jugar se considera una herramienta fundamental para adquirir habilidades y destrezas que serán útiles en la etapa de adultez, contribuyendo así a la capacidad de adaptarse y prosperar en la vida.

Gross sostiene que los juegos son actividades que permiten al niño desarrollar funciones y capacidades esenciales que serán útiles en la vida adulta, ya que preparan al niño para desempeñar futuras actividades y roles una vez haya crecido. Según la tesis de la anticipación funcional, el juego se considera una actividad preparatoria esencial para el desarrollo, ya que no se completa hasta que la niñez llega a su etapa final. El autor sostiene

que el propósito principal del juego es familiarizarse con la vida y servir como una herramienta de preparación fundamental.

La teoría del desarrollo de Arnold Gesell

Gesell (1969) afirma que los niños no nacen con un sistema perceptivo desarrollado, sino que éste se desarrolla con la experiencia y la maduración de las células sensoriales. Cada niño es único y hereda un código genético que le permite aprender. Identifica cuatro áreas de desarrollo: a) Desarrollo motriz, b) Desarrollo de adaptación, c) Desarrollo del lenguaje y d) Desarrollo personal social:

¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un pre test?

¿De qué manera el diseño y aplicación de sesiones de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un post test?

Determinar el efecto de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un pre test.

Diseñar y aplicar sesiones de juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024.

Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un post test.

Este estudio se realizó con el propósito de aportar al conocimiento sobre la teoría desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial, cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación básica, ya que se estaría demostrando de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa de los niños de inicial.

Este estudio se realiza porque existe la necesidad del juego tradicionales como estrategia de aprendizaje en los niños de cinco años de educación inicial, De esta manera proporcionará información que será útil a toda la comunidad educativa y afianzará al conocimiento de la motricidad gruesa de los niños de educación inicial. Es importante adaptar la enseñanza para el niño, ya que la motricidad gruesa se presentan como una disciplina inevitable y de suma importancia en su educación.

En este estudio desde el punto de vista metodológico, se realiza una contribución del proceso de investigación que se destaca por el desarrollo del juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje el cual es de gran ayuda a otros investigadores interesados en explorar en detalle la temática de estudio, que aborda las variables analizadas, tales como de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

A nivel internacional

Cabezas (2019) investigó la relación entre los juegos populares y la motricidad gruesa en estudiantes de primer año de la Facultad de Educación de BGU Kayambe. Objetivo: Establecer la relación entre juegos populares y motricidad gruesa en estudiantes de primer año en Cayambe en 2018-2019. El estudio fue cuantitativo y descriptivo, con 120 estudiantes en la muestra. El 35% de los juegos nunca se usan en sesiones de entrenamiento y el 56% se usan ocasionalmente. El 38% del desarrollo motor ocurre al principio y el 62% en el proceso. Los juegos populares son importantes para mejorar la motricidad general. El uso práctico de los juegos puede beneficiar a los estudiantes de la institución. Se encontró que la práctica de juegos populares en instituciones educativas es limitada debido a la falta de conocimiento de los estudiantes y la necesidad de aprender nuevos juegos. Juego muy interesante.

Luna y Quilca (2021) en su tesis de Licenciatura estudio sobre el juego y la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en Ecuador. El objetivo del estudio "Loja, en el período 2019-2020", era analizar la influencia de los juegos en la motricidad gruesa de niños de 4 a 5 años. La metodología presentada fue cuantitativa y descriptiva, con un diseño no experimental. La población y la muestra consistían en 23 niños. Se usó la entrevista con la escala de desarrollo abreviada para recopilar información. Se diseñó una propuesta alternativa para fortalecer la motricidad gruesa en niños, basada en un juego infantil, que puede ser aplicada por las docentes.

Ponce (2022) tituló su tesis sobre juegos tradicionales y motricidad en niños de 3 años en Quito, Ecuador. Promover juegos tradicionales para mejorar la motricidad básica. Esto afecta a la motivación y habilidades de los niños, así como a su aprendizaje. Este método se basa en enfoques cuantitativos y deductivos. Este método usa herramientas de inspección para observar. Había 10 niños en la muestra con 4 niños y 6 niñas. El 10% siempre está presente, a veces el 10% y el 80% están ausentes. En la segunda prueba, pudo controlar principalmente el 90% y a veces el 10% de los movimientos con las partes grandes de su cuerpo. Los juegos tradicionales mejoran la coordinación y el equilibrio de los niños de 3 años.

A nivel nacional

Apaza (2020) en su tesis sobre el juego tradicional y el desarrollo de la motricidad infantil. Su objetivo fue evaluar la participación en deportes tradicionales en el desarrollo motor de niños de tres a cinco años en una escuela primaria de Kolkerani. Palka, Puno. Se utilizó un método cuantitativo no experimental e interactivo. 11 niños estuvieron en el estudio. El 20% alcanza el nivel uno en los juegos tradicionales, el 80% el nivel uno y el 10% el nivel más alto. El 50% de las habilidades motoras gruesas en etapa inicial y el 60% en etapa avanzada. El deporte tradicional está relacionado con el desarrollo motor de manera positiva y significativa.

Tesis de Santisteban (2021) sobre juegos tradicionales y motricidad en niños de cinco años en una institución educativa. #1121AA. S.S. "Villa Salvador, San Martín". El objetivo es investigar la relación entre deportes tradicionales y movimientos motores en niños de cinco años de la escuela 1121. Se utilizó un método de investigación cuantitativa con un enfoque descriptivo. 36 estudiantes fueron observados y evaluados en la investigación. En deportes tradicionales, el 6% son principiantes, el 39% están en desarrollo y el 56% están maduros. El 6% de las habilidades motoras gruesas están en etapa inicial, el 44% en proceso y el 50% en etapa madura. Se identificaron en niños de cinco años de la escuela de formación N°1. Villa Salvador. Estudiar la relación entre el deporte y la motricidad en niños de cinco años del Instituto de Educación Inicial Juanta, San Alfonso. Principal objetivo: Investigar la relación entre el juego y la motricidad en niños de cinco años en un instituto de educación inicial. Se utilizó un diseño cuantitativo descriptivo con una muestra de niños de 5 años. Los niños de cinco años en la escuela de San Alfonso en Juanta 2018 tienen una estrecha relación entre el deporte y la motricidad. Su relación es 0,877.

El estudio se llevó a cabo en Perú y trata sobre juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. El objetivo es analizar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad en niños de 5 años. Los métodos utilizados son cuantitativos, descriptivos y correlacionales en el diseño. Se estudiaron muestras de 14 niños de 5 años. Se utilizaron técnicas de observación y listas de verificación para recolectar datos, que se analizaron con Excel y SPSS versión 26 y se presentaron en tablas y gráficos. Concluimos que había una correlación positiva débil entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio, $r = 0,774$. Los juegos tradicionales tienen una correlación positiva alta con la coordinación visomotora ($r = 0,706$) y la precisión del

movimiento ($r = 0,759$). Existe correlación positiva entre juegos tradicionales y motricidad gruesa ($r = 0,731$).

A nivel regional

Tarazona (2021) investigó juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años en su tesis. Dirección: Jesús 408 - Centro Ciudad de Saputa, Distrito de Acochaca, El objetivo es revelar la relación entre los juegos tradicionales del I.E.I No. El impacto de Niño Jesús en la motricidad gruesa de niños de 5 años. Centro de la ciudad de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. Se utilizó un diseño cuantitativo, descriptivo y correlacional. Se analizaron muestras de 12 niños de 5 años. Se utilizó un método observacional con Excel, SPSS 25 y lista de cotejo para recolectar datos. Existe una correlación positiva débil entre los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio ($r = 0,3115$). Hay una correlación positiva muy débil entre los juegos tradicionales y la dimensión del ritmo ($r = 0,0273$) y entre los juegos tradicionales y la dimensión del sonido ($r = 0,0306$). Hay una correlación positiva débil entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

Figueroa (2020) investigó la relación entre nociones espaciales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa en Nuevo Chimbote. Metodología correlacional no experimental con 12 estudiantes. Se utilizó observación y lista de cotejo para recopilar información. Las nociones espaciales mejoran la motricidad en niños de 5 años.

Becerra (2019) en su tesis de Bachiller se realizó un estudio para evaluar la motricidad gruesa en niños de 5 años de un colegio en Chimbote, Perú. Colegio Humboldt, 2018, Chimbote, Perú. Se utilizó un enfoque cuantitativo aplicado con un diseño no experimental. La población y muestra consistieron en 20 estudiantes, usando la observación y cuestionario como técnicas e instrumentos. La mayoría de los niños de 5 años evaluados mostraron limitaciones en su motricidad gruesa, indicando la necesidad de incluir un taller en la programación curricular para desarrollarla.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición

Calmels (2004) menciona que los juegos tradicionales, que son juegos de crianza, son transmitidos de una generación a otra y surgieron como respuesta a una situación o necesidad específica que surgió de un encuentro entre personas. Poseen una gran diversidad de formas y denominaciones, que son variaciones del mismo

tema con contenidos que se asemejan. Los juegos corporales, que también se conocen así debido a que comienzan desde la infancia temprana, conforman la base fundamental a partir de la cual se estructuran y desarrollan los juegos que las personas disfrutan a lo largo de su niñez, adolescencia y vida adulta.

Según Burgués (2000), explorar el juego tradicional equivale a sumergirse en el vasto y enriquecedor mundo del folklore, que abarca la investigación y conocimiento de las tradiciones arraigadas, las prácticas culturales, las costumbres sociales, las creencias arraigadas y las fascinantes leyendas propias de una determinada región geográfica. Es complicado separar el juego tradicional de las acciones del ser humano, como analizar el juego folklórico, está relacionado con la observación de las costumbres de las diferentes culturas, así como con el comportamiento animal.

También es importante resaltar el análisis de Trigueros (2000) sobre cómo los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en la integración cultural de una sociedad, ya que ayudan a preservar y transmitir los valores arraigados en la cultura popular. Estos juegos proporcionan una forma de actividad física que se ajusta a las habilidades de quienes los practican y fomentan la interacción social tanto dentro de una misma generación como entre generaciones diferentes. Además, contribuyen a preservar las tradiciones orales y el legado lúdico de una comunidad. Debido a todas estas razones, estas actividades intrínsecas tienen un valor significativo en sí mismas, lo que justifica la importancia de estimular, impulsar y fortalecerlas para preservar nuestro patrimonio cultural, teniendo en cuenta tanto su historia pasada como su situación actual y lo que está por venir.

2.2.1.2. juego

Según Olortegui (2014) lo expresa que los niños son vistos como individuos activos que mantienen interacciones constantes con las personas que los rodean, compartiendo su energía interna de forma expansiva. De este modo, esta categoría de juegos tiene la capacidad de ser implementada en entornos escolares con una variedad de objetivos, incluyendo algunos que se centran en el desarrollo de áreas curriculares específicas, como la psicomotricidad. Sin embargo, en diferentes situaciones, estos juegos pueden ser utilizados como herramientas de enseñanza en materias como matemáticas, comunicación y otros campos, convirtiéndose en una estrategia valiosa para fomentar el aprendizaje. niño o niña. De esa manera, el niño

experimenta su existencia como una actividad lúdica, en la que sus acciones son guiadas por impulsos naturales y motivaciones internas, lo que resulta en que él se sienta compelido a realizar actividades como desplazarse gateando, correr, y moverse de manera ascendente y descendente. , saltar, etc. Además, jugar es una actividad muy natural que no sólo proporciona disfrute y placer, sino que también promueve la diversión y el entretenimiento..

2.2.1.3. Algunas características de juegos tradicionales.

Según López (1992) argumenta que existen ciertos juegos tradicionales que no requieren de un equipo costoso para poder participar en ellos. Lo único que se requiere es la creatividad aportada por los participantes para llevar a cabo la tarea. Los participantes pueden encontrar las reglas de los juegos agradables y comprensibles, ya que éstas pueden variar dependiendo de la dificultad de cada juego. Adicionalmente, este tipo de juegos son disfrutados en momentos específicos del año o épocas del año, así como estaciones, dependiendo de las circunstancias particulares ofrecidas, lo cual brinda a los niños la oportunidad de tomar decisiones sobre cuándo, dónde y de qué manera desean participar en ellos. Ocasionalmente, esta situación se presenta en distintos momentos a lo largo del día del año.

En cuanto a las características de los juegos tradicionales, es importante resaltar que las etiquetas o denominaciones de estos juegos tienen la posibilidad de variar dependiendo de las situaciones específicas en las que se lleven a cabo. Esto implica que es posible que un juego pueda modificar su denominación en distintas situaciones o contextos específicos el juego es ameno y divertido para los niños, proporcionándoles entretenimiento y diversión.

Los juegos tradicionales, en su núcleo fundamental, no demandan la necesidad de comprar equipamiento costoso. Una de las cualidades destacadas de este juego es lo fácil que es acceder a él, ya que no importa cuánto dinero tengan los jugadores para participar, ya que no se ve afectada por su poder adquisitivo. Con frecuencia, estos juegos hacen uso de objetos comunes que se encuentran en la vida diaria y requieren que los participantes sean creativos e ingeniosos para resolver los desafíos planteados.

La creatividad desempeña un papel fundamental en la esencia de los juegos tradicionales. Los participantes tienen la habilidad de ajustar y variar los juegos de acuerdo a sus gustos y el contexto en el que se desarrollan, lo que implica no

solamente aspectos de diseño y normativas, sino también la flexibilidad creativa de los jugadores. La capacidad de adaptarse y cambiar de estas prácticas ayuda a estimular la creatividad y la capacidad de crear nuevas ideas en las personas que forman parte de ellas.

Por lo general, los juegos tradicionales se distinguen por tener reglas sencillas que son fáciles de entender. Esto facilita la participación de jugadores de todas las edades, creando así una experiencia inclusiva para todos los involucrados. A pesar de que los juegos pueden ser de distintos niveles de complejidad, lo que permanece constante es que la claridad y simplicidad de las reglas hace que sea más fácil transmitirlos de forma verbal a lo largo de las generaciones.

Con frecuencia, en los juegos tradicionales, es común que los jugadores tengan que involucrarse activamente en el desarrollo de la actividad de juego. La realización de movimientos físicos, la capacidad de trabajar en equipo de manera ordenada y la conexión directa con otras personas son elementos esenciales que caracterizan a estas actividades. Esto ayuda en el crecimiento y mejora de las habilidades físicas y sociales, además de promover la amistad y el compañerismo entre los que forman parte de la actividad.

Numerosos juegos de antaño tienen sus bases arraigadas de forma significativa en las tradiciones culturales de una comunidad en particular. Reflejan las tradiciones, valores y formas de vida locales de una manera genuina y auténtica. Cuando las personas deciden unirse a estos juegos, no solo experimentan diversión, sino que también experimentan la conexión con su herencia cultural de una manera significativa, al mismo tiempo que ayudan a preservar las tradiciones arraigadas en su comunidad.

En los juegos tradicionales, la diversión que se experimenta y la satisfacción que se obtiene son aspectos de suma importancia. Mediante la diversión y el entretenimiento proporcionados, estos juegos brindan a los participantes un respiro placentero de las actividades cotidianas, a la vez que colaboran en promover el equilibrio emocional y el bienestar de aquellos que se involucran.

2.2.1.4. La importancia de los juegos tradicionales

Sacco et al. (2005) expresaron la opinión de que participar en juegos tradicionales no dificulta la participación en juegos modernos además, consideraron que estas actividades permiten rescatar y promover nuestra herencia cultural y

nuestra identidad, así como fomentar la creación de nuevos juegos y la invención de formas novedosas de diversión. Por lo tanto, se puede decir que los juegos tradicionales tienen la capacidad de potenciar de manera más eficiente las habilidades sociales y emocionales de los niños y las niñas. La modernización se encuentra en proceso debido a la influencia de diversos elementos tecnológicos que están contribuyendo a su avance.

Los juegos tradicionales, además de ser manifestaciones arraigadas en la herencia cultural de una comunidad a lo largo del tiempo, también cumplen una función vital en el crecimiento físico, mental y social de las personas, con especial importancia en el caso de los niños. Desde una perspectiva física, es posible observar que estos juegos proporcionan una manera divertida y orgánica de realizar actividad física, lo que ayuda a fomentar el progreso en habilidades motrices básicas, como la coordinación, el equilibrio y la fuerza. Estas destrezas motoras son de suma importancia para el desarrollo saludable y la habilidad de involucrarse en las tareas físicas que se realizan a diario.

Mirando desde el punto de vista de cómo funciona el cerebro, es común que los juegos tradicionales requieran el uso de tácticas, normativas y capacidades mentales que ponen a prueba la mente y fomentan su habilidad de pensar de manera creativa. Participar en este tipo de juegos no solo contribuye a mejorar las habilidades mentales como resolver problemas y tomar decisiones, sino que también estimula la creatividad y la imaginación al permitir a los jugadores adaptar las reglas existentes y crear variaciones nuevas y emocionantes.

En el ámbito social, se considera que los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo como herramientas efectivas que contribuyen considerablemente al fortalecimiento de las conexiones personales entre individuos. Estas actividades están diseñadas para fomentar la colaboración y la interacción entre los miembros del grupo, permitiendo que trabajen juntos de manera coordinada y se comuniquen de forma clara y eficaz. Además, debido a que se transmiten de una generación a otra, estos juegos ayudan en la conservación y difusión de la cultura tradicional de la localidad, fomentando así un sentimiento de conexión y arraigo entre los integrantes de la comunidad.

En el ambiente educativo, la adición de juegos convencionales al plan de estudios puede aportar un valioso enriquecimiento a la vivencia de adquirir

conocimientos. Estas actividades lúdicas no solamente permiten a los estudiantes tomar un merecido respiro de las típicas tareas escolares, sino que además les brindan ocasiones únicas para crecer de manera completa en su formación educativa. Incorporar juegos de larga tradición en los ámbitos educativos podría tener un impacto positivo en el ambiente escolar al fomentar la aceptación mutua, fortalecer la sensación de pertenencia y aumentar el bienestar emocional de los alumnos.

2.2.1.5. Clasificación de juegos tradicionales.

Según Vargas García (2020) realiza la clasificación de la siguiente manera: juegos de perseguir y escapar, Juegos de salto y juegos de puntería.

a. Juego de perseguir y escapar

En estos juegos, la dinámica principal gira en torno a la acción de perseguir, en la cual un participante adopta el rol de perseguidor mientras que uno o más jugadores interpretan el papel de escapistas. El objetivo principal del personaje que persigue es capturar a quienes están tratando de escapar, en contraste con la meta de estos individuos que es eludir ser apresados por su perseguidor. Generalmente, en este tipo de juegos se suele necesitar pensar cuidadosamente, ser veloz en las acciones y, en muchas ocasiones, tener destreza física para lograr evadir los obstáculos o alejarse del enemigo.

el gato y el ratón. En este juego, los participantes se sientan en círculo tomados de la mano. En él se coloca a un participante, una rata, que intenta escapar de otro sujeto que intenta atrapar a un gato. Los participantes restantes le dan herramientas a la rata y tratan de resistirse al gato. Cuando tu gato atrape un ratón, recompénsalo con un peluche y ropa.

b. Juego de salto

Los juegos de salto se enfocan en la destreza necesaria para realizar saltos precisos y oportunos, poniendo énfasis en la técnica requerida para alcanzar el éxito en este tipo de desafíos. Los juegos pueden abarcar desde modalidades sencillas donde se deben superar obstáculos mediante saltos, hasta formatos más elaborados que incluyen la necesidad de realizar cálculos precisos para determinar la fuerza y la distancia del salto, con el fin de resolver una variedad de desafíos planteados en el juego. En este tipo de juegos, es de vital importancia contar con una buena coordinación y agilidad física para tener un rendimiento óptimo.

Carrera de sacos. Este juego se puede jugar en equipos, pero los participantes también pueden jugar individualmente. Se alinean detrás de la línea de salida con los pies en la bolsa. Pueden jugar rondas simultáneamente, en sentido antihorario, en situación de equipo o individualmente. La señal de salida continúa hasta el final, y el participante que llegue primero a la meta es el ganador. Cuando se juega en equipos, el primer participante

c. Juego de puntería

Estos juegos se enfocan en apuntar con precisión y lanzar proyectiles hacia un objetivo específico. Pueden ser desde juegos simples de lanzamiento de dardos hasta juegos más complejos de disparar a blancos en movimiento o a diferentes distancias. La habilidad manual y la coordinación visual son clave en estos juegos.

juego de pelota o canica. En este juego los participantes se dividen en grupos y deciden las reglas a seguir, pueden usar canicas o bolas de colores, también pueden usar churros o bolas de barro o piedras el juego comienza una vez que se determina el orden de los jugadores y seleccionan un hoyo para disparar cerca del hoyo. Entonces lanza la pelota al hoyo y luego la empuja con el pulgar para intentar hacerla rebotar hacia otro jugador. Si chocas, serás expulsado del juego o chocarás con la bola o la bola blanca. Si no tocas la pelota mientras la lanzas, pierdes tu turno. Termina cuando una bola blanca se atasca en un hoyo o cuando los tacos o bolas de todos los jugadores chocan.

2.2.1.6. Elementos de los juegos tradicionales.

Los componentes de los juegos tradicionales abarcan la interacción en grupo, la movilidad física y el crecimiento socioemocional de los participantes. Según Herrador (2013):

Participación dentro del grupo: ser un miembro activo e involucrarse en las actividades colectivas y discusiones del grupo. Un juego planificado de forma conjunta y estructurada, con reglas claramente establecidas, donde los participantes compiten entre sí para lograr los objetivos predefinidos. Estos juegos específicos necesitan que múltiples individuos se involucren con el fin de llevar a cabo una variedad de tareas y roles. Un caso ilustrativo, donde se establece la necesidad de que varios integrantes asuman responsabilidades distintas dentro del grupo. En los juegos de pelota o canicas, es necesario que varios participantes se involucren en una diversidad de actividades competitivas para disfrutar de la experiencia completa.

b) Desarrollo motor: Este tipo de juego se distingue por el uso de las manos y otros elementos, ya sea para manipular recursos o materiales de diversa índole. Un ejemplo de esto sería poder crear la figura de un diamante utilizando varios números con el hilo como material de juego. Así como sucede en el Juego Mundial, tendrás que utilizar tus manos y dedos para manipular los materiales de manera que puedas dirigir el trayecto desde el objeto hasta la cuadrícula que está dibujada. Tienes la capacidad de desplazarte a lo largo de la red manteniendo un pie en el suelo, sin llegar a contactar la línea lateral ya marcada. Perderás la posibilidad que tienes si decides llevar a cabo esa acción.

c) socioemocional: La unión de dos elementos clave que resultan beneficiosos para adquirir estas destrezas: la capacidad de relacionarse de forma sencilla con individuos o colectivos, lo cual influye positivamente en los integrantes de la comunidad. Por lo tanto, esto implica que se establece una relación directa con otros niños y niñas, mientras que el juego despierta sentimientos de empatía hacia los personajes presentes en él, como el sol y la luna. Tras finalizar la actuación del coro, se le cuestiona al niño sobre a cuál de los dos grupos, el Sol o la Luna, se siente más identificado, y decide, influenciado por la empatía hacia los personajes mostrados, en una suerte de competencia amistosa entre los miembros del grupo solar. Cuando compartes tus emociones o desilusiones al perder una partida, y si logras visualizarte como capaz de manejar tanto la victoria como la derrota, se entiende que este juego puede ser útil para el crecimiento de las capacidades emocionales y sociales de cada individuo.

2.2.1.7. La Teoría del juego Karl Gross

Se refiere a la capacidad anticipatoria funcional en situaciones estratégicas.

Según el filósofo y psicólogo para Gross (1902) el juego ha sido objeto de un estudio psicológico específico, ya que fue pionero en reconocer la importancia del juego como un fenómeno crucial en el desarrollo del pensamiento y la creatividad. Está fundamentada en las investigaciones de Darwin, las cuales señalan que las especies que logran sobrevivir son aquellas que poseen una mayor capacidad de adaptación a los cambios constantes en su entorno. Por consiguiente, se puede decir que el acto de jugar sirve como una herramienta que ayuda a los individuos a adquirir habilidades y a enfrentarse a diversas situaciones que les serán útiles en su futuro

como adultos, contribuyendo así a su capacidad de adaptación y supervivencia en la sociedad.

El filósofo señala que los juegos son actividades que ejercitan habilidades fundamentales y esenciales para la vida adulta, ya que ayudan en el crecimiento y fortalecimiento de capacidades cognitivas y motoras que son cruciales para equipar al niño con las destrezas necesarias para enfrentar las tareas que le aguardan en la etapa adulta. Según la tesis de la anticipación funcional, el juego es considerado un ejercicio preparatorio esencial para el proceso de maduración que solo se completa al final de la niñez. El autor sostiene que el propósito principal del juego es servir como una forma de preparación para la vida.

Este pensador presentó una regla que dice que cuando un gato juega con un ovillo, desarrolla habilidades para cazar ratones, de la misma manera que un niño al manipular sus manos aprende a tener control sobre su propio cuerpo. Aparte de esta teoría que ha mencionado, el autor también plantea una teoría adicional que trata sobre la importancia de la función simbólica en el proceso en cuestión. Según su perspectiva, el símbolo surgirá antes del ejercicio mismo al argumentar que cuando un perro sujeta a otro, esto despierta su instinto y provoca la creación de una historia ficticia. Desde este punto de vista se considera que existe una función simbólica debido a que el significado de los símbolos resulta inaccesible para la persona, lo que le impide comprender completamente su significado y por ende recurre a un comportamiento de jugar y representar con sus juguetes como si fueran seres vivos.

Para resumir, Gross establece que el juego tiene raíces biológicas y surge de forma intuitiva, además de indicar que este prepara a los niños para llevar a cabo tareas en la edad adulta. Esto implica que las interacciones con muñecas durante la infancia se reflejarán en cómo interactúan con bebés en el futuro.

2.2.1.8. Características que distinguen a los juegos tradicionales.

Según López (1992) opina que los juegos no dependen de la necesidad de contar con un material costoso que se deba comprar para poder jugar, sino que simplemente requieren la creatividad de los jugadores; además, destaca que las reglas pueden ser modificadas según la dificultad del juego. Los niños eligen específicamente cuándo y dónde juegan estos juegos, basados en las particularidades del concepto que ofrecen, lo que los lleva a practicarlos en un tiempo o estación del año determinados; a veces, incluso optan por jugar en distintos momentos a lo largo del año.

Entre las características que más destacan se encuentran las siguientes:

La gran parte de los juegos son jugados siguiendo el calendario específico de cada región o país, transmitiéndose de una generación a otra a lo largo del tiempo.

Algunos juegos son especialmente populares durante períodos de siembra, cosecha y festividades locales, ya que son tradiciones arraigadas en la cultura de la comunidad.

Los distintos juegos se adaptan según la necesidad fundamental de cada niño, brindando así una experiencia personalizada y ajustada a sus requerimientos individuales.

Las instrucciones del juego son tan simples que se pueden comprender fácilmente y recordar con facilidad para luego aplicarlas durante la partida. No se tienen en cuenta una gran cantidad de materiales, pero se valoran principalmente los recursos locales o aquellos materiales que han sido reciclados.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1 Definición

Fernández (2010) describe cómo se adapta perfectamente a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto posibilita la sincronización de amplias agrupaciones de músculos requeridos en diversas acciones y desplazamientos corporales. Este movimiento le otorga al niño la capacidad de enfrentar otros factores estresantes como subir escaleras, correr y adoptar diferentes posiciones físicas. Por lo tanto, la alineación del cuerpo, la postura y la gestión de la posición siempre son fundamentales.

Según lo expresado por Garca y Pablo (2000) establecieron que dicho fenómeno se encuentra vinculado con la percepción visual y el entendimiento cognitivo de los niños. Las partes que son parecidas entre sí pueden detectar algunas de las características que se han generado o están en funcionamiento. Además, gracias al desarrollo de la tecnología motora gruesa, está relacionada con un estado de relajación que puede ser llevado a cabo por múltiples grupos musculares presentes en el cuerpo, los cuales pueden ser activados por la detección de estímulos a través de los receptores y la transmisión de información en el centro neural. Esto está relacionado con el control corporal, ya que la mayoría de las personas son diestras a pesar de que en realidad la mayoría son zurdas. Esta funcionalidad les brinda a los docentes la oportunidad de brindar asistencia a los niños y a otras personas utilizando recursos visuales, como es el caso de vídeos.

2.2.2.3. Importancia de la motricidad gruesa

Gil et al. (2008) sostiene que el movimiento motor desempeña un papel crucial en el crecimiento de un niño o una niña, ya que las habilidades físicas correctas les facilitan la capacidad de desplazarse con fluidez en varios entornos y orientaciones, además de controlar su estabilidad donde se aplica igualmente en situaciones en las que hay obstáculos o cuando es necesario transportar objetos además, logra que el niño o niña pueda mantener el equilibrio requerido, permitiéndole alternar entre diferentes posturas corporales de manera fluida y en sintonía con la cantidad de fuerza empleada.

La motricidad gruesa se enfoca en el progreso y sincronización de los grupos musculares principales, así como en las destrezas motoras esenciales, como la acción de correr, el salto, la capacidad de trepar y la habilidad para lanzar objetos desde el punto de vista de un especialista, se considera que la motricidad gruesa, que incluye el control de movimientos grandes como caminar, correr y saltar, es fundamental en el proceso de crecimiento y aprendizaje de los niños, ya que influye de manera significativa en múltiples áreas clave para su desarrollo físico y cognitivo.

La motricidad gruesa, que se refiere a la habilidad de mover grandes grupos musculares de manera coordinada, constituye el fundamento primordial para el crecimiento físico completo durante la etapa de la infancia para desarrollar habilidades motoras como gatear, caminar y correr es fundamental, ya que permite adquirir la destreza física requerida para involucrarse de manera activa en las actividades del entorno que nos rodea estas habilidades son esenciales para la independencia física y la autonomía de los niños.

Existe una conexión notable y relevante entre el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo, lo cual indica que ambas habilidades están estrechamente relacionadas y se influyen mutuamente en el proceso de crecimiento y aprendizaje el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la concentración y la resolución de problemas se ve beneficiado por la motricidad gruesa. Frecuentemente, los niños que han adquirido habilidades motoras gruesas sólidas tienden a mostrar un rendimiento cognitivo superior al realizar actividades académicas y tareas que implican coordinación entre la mente y el cuerpo.

Las capacidades motoras gruesas, que implican el control de movimientos grandes como correr o saltar, juegan un rol fundamental en el crecimiento emocional y social de los niños. Involucrarse en actividades físicas crea oportunidades para relacionarse

con compañeros de su edad, lo que puede contribuir al desarrollo de competencias sociales, incluyendo la capacidad de compartir, colaborar en grupo y respetar normas. Asimismo, es importante destacar que el desarrollo positivo de las habilidades motoras se relaciona de manera significativa con fortalecer la percepción de valía personal y la seguridad en uno mismo.

El desarrollo de habilidades motoras gruesas sienta las bases necesarias para lograr el éxito en el desempeño académico. Es esencial contar con una buena coordinación y tener control sobre el cuerpo para poder llevar a cabo actividades que requieren destrezas detalladas, como por ejemplo, la acción de escribir o el manejo de herramientas. Un niño que tiene un sólido desarrollo de sus habilidades motoras gruesas está mejor preparado para realizar de manera más eficiente las actividades académicas que se le presenten.

Estimular el desarrollo de habilidades motoras grandes en los niños desde una etapa temprana sienta los cimientos para que en la vida adulta adopten un estilo de vida activo y saludable. Los niños que encuentran placer en participar en actividades físicas suelen sostener su motivación por el ejercicio a medida que crecen, lo que contribuye a mantener una buena salud cardiovascular y evita problemas de salud derivados de la falta de actividad física.

2.2.2.4. Elementos de la motricidad gruesa.

Los diferentes componentes que conforman las habilidades motoras son la configuración física del cuerpo, la gestión de los movimientos corporales y la preferencia por el uso de un lado del cuerpo. Según Benjumea (2010):

a) Esquema corporal: Los esquemas corporales se refieren a la manera en que los niños y niñas perciben y reflexionan acerca de su propio cuerpo, incluyendo las diferentes partes que lo constituyen y cómo estas interactúan entre sí, lo que les permite formar representaciones mentales de su corporalidad. Estático y móvil son términos utilizados para describir la posición de un objeto o persona en relación con su entorno natural.

b) control del cuerpo: El control corporal implica la capacidad de mantener un adecuado equilibrio en la ejecución de los movimientos realizados por los músculos que componen la estructura física del organismo. Durante el juego, tendrás la capacidad de supervisar y dirigir los movimientos del niño o niña, lo que te permitirá lograr una ejecución precisa y coordinada.

c) Lateralidad: Las características que un niño o niña podría presentar son ser diestro, ser zurdo, ser pseudodiestro, ser pseudozurdo, tener ambidestreza o mostrar lateralidad alterna. Este fenómeno puede surgir debido a la translocación de un gen o manifestarse como consecuencia de situaciones inusuales o dificultades temporales que se presentan en el camino.

La lateralidad es el término que describe la inclinación o predominio de un lado del cuerpo por encima del otro, pudiendo ser el lado derecho o el izquierdo el preferido o dominante. Un profesional especializado en la coordinación motora amplia tendrá en cuenta la lateralidad al analizar la forma en que un niño emplea sus brazos y piernas en tareas concretas. Es de suma importancia identificar la lateralidad ya que ayuda a entender cómo se organizan y llevan a cabo los movimientos del cuerpo de manera eficiente, lo que a su vez favorece el desarrollo de la coordinación motora y la habilidad física.

La estructura física del cuerpo se relaciona con la apariencia externa y la composición anatómica del organismo. Dentro del ámbito de la motricidad gruesa, este concepto implica llevar a cabo la valoración minuciosa de la alineación corporal y la postura que adopta el cuerpo. Un profesional especializado analizará elementos que incluyen la correcta alineación de la columna vertebral, la disposición de las extremidades y la armonía en la postura del cuerpo. Es fundamental examinar detenidamente la configuración física del cuerpo con el fin de tener un conocimiento más amplio sobre el fundamento anatómico en el que se formarán y mejorarán las destrezas motrices básicas.

El control corporal se refiere a la habilidad de emplear los músculos principales del cuerpo de una manera que sea eficiente y tenga un efecto positivo este componente requiere la evaluación de la capacidad de los músculos para generar fuerza y resistencia, así como para coordinar movimientos en acciones de gran amplitud, tales como correr, saltar, trepar y lanzar. Un niño que tenga habilidades avanzadas de coordinación motriz podrá ejecutar estas tareas de manera suave y exacta.

En términos de aplicaciones prácticas, un profesional especializado en motricidad gruesa empleará estos elementos como punto de partida al analizar y crear estrategias para fomentar el crecimiento motriz correcto en la infancia. Entender cómo está conformado el cuerpo, tener el dominio sobre sus movimientos y la conciencia de los lados izquierdo y derecho del cuerpo, posibilita la adaptación de métodos de enseñanza

y la creación de actividades dirigidas a las particularidades individuales de cada niño. Esto resulta en una mejora del desarrollo físico general de manera ideal.

2.2.1.5. Coordinación gruesa

Según Jiménez (2013) explica que el movimiento total del cuerpo se logra gracias al desarrollo de los músculos esqueléticos o músculos largos, lo que implica la capacidad de generar un movimiento adecuado en su totalidad. Se trata de una tarea que implica la activación de diversos grupos musculares y coordina la ejecución de movimientos extensos en el cuerpo, utilizando la actividad neuromuscular como medio para llevarlos a cabo. Se guía por la integración de las funciones del sistema nervioso y muscular de manera coordinada y equilibrada

2.2.1.6. Elementos que contribuyen a las habilidades motoras gruesas

Una buena nutrición.

Un sólido vínculo madre-hijo

Un estímulo sensorial adecuado y oportuno para involucrar los sentidos de manera efectiva.

Según Jiménez (2013) se ha observado que los niños que residen en instituciones se benefician notablemente de la estimulación, ya que esta contribuye de manera positiva a su progreso en diversas áreas, como desarrollo motor, lenguaje, cociente intelectual y habilidades sociales, logrando aumentar significativamente su crecimiento y desarrollo.

2.2.1.7. Factores de obstáculos al progreso del desarrollo motor grueso.

Según Jiménez (2013) los factores que pueden ir en contra del progreso del desarrollo motor incluyen específicamente aquellas condiciones que tienen el potencial de causar daño permanente a las células nerviosas, como por ejemplo:

Una hipoxia mantenida; La hipoglucemia: Se refiere a las infecciones o lesiones que afectan al sistema nervioso central.

Jiménez (2013) hace referencia a la existencia de otros factores que pueden contribuir, como por ejemplo, la carencia de un adecuado vínculo entre madre e hijo y la falta de una estimulación sensorial oportuna. Durante el periodo de gestación, pueden presentarse condiciones congénitas o adquiridas que se dividen en prenatales, es decir, antes del nacimiento, y postnatales, es decir, después del nacimiento.

Cuando se evalúa el desarrollo motor grueso: En el momento en que se lleva a cabo la evaluación del desarrollo motor grueso.

Según Jiménez (2013) es importante realizar evaluaciones del desarrollo psicomotor grueso en cada niño que visite para una revisión de salud o un control de bienestar. Es aconsejable mantener un registro de los avances del niño, describiendo con precisión los logros que se hayan notado desde la última revisión. Este momento actual es el más oportuno para repasar junto a los padres la cantidad de estímulos que está recibiendo el niño y ofrecerles las sugerencias adecuadas.

2.3.Hipótesis.

Hipótesis general

La aplicación juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024

Hiptesis Estadísticas

H₁: La aplicación juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024

H₀: La aplicación juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024

III. Metodología

3.1. Tipo, Nivel y Diseño de Investigación

Esta investigación se utilizó la investigación explicativa busca entender las causas y condiciones de un fenómeno específico y la relación entre las variables. (Hernández y Mendoza 2018)

La investigación es de tipo cuantitativa según Hernández et al. (2014), se utilizó la recolección de datos para probar hipótesis, establecer pautas de comportamiento y testar teorías a través de mediciones y análisis estadístico.

El diseño de nuestra investigación será de diseño pre experimental, este diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. En ciertas ocasiones los diseños pre experimentales sirven como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución. (Hernández y Mendoza 2018)

GE: 01 x 02

Donde:

GE: Es la muestra de estudio o grupo experimental

O1: Es el pre test o prueba de entrada (juegos tradicionales) antes de la aplicación de la variable independiente

O2: Es el post test o prueba de salida (motricidad gruesa) luego de la aplicación de la variable independiente.

X : Es la variable independiente (juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje) a ser manipulado

3.2. Población y muestra

Población

Valderrama (2016) define la muestra como un grupo de personas y objetos que comparten las mismas características de estudio en una investigación.

Por lo que el universo estará conformado por todos los niños y niñas 3, 4,5 de Institución Educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024.

Tabla 1*Población*

Nivel	Sección	Niños	Niñas	Total
5 años	Única	2	3	5
4 años	Única	3	3	6
3 años	Única	2	3	5
TOTAL		7	9	16

Nota. Nómina de matrícula, 2023

Muestra

Valderrama define muestra como un grupo seleccionado de individuos que se estudian con el fin de obtener resultados válidos

La muestra incluirá 18 niños y niñas de 3 , 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024.

Tabla 2*Muestra*

Nivel	Sección	Niños	Niñas	Total
5 años	Única	2	3	5
4 años	Única	3	3	6
3 años	Única	2	3	5
TOTAL		7	9	16

Fuente: Nómina de matrícula, 2024

Muestreo

El muestreo se utilizará el no probabilístico Carrasco (2016) sostiene que la muestra se elige según el criterio del investigador, sin reglas matemáticas o estadísticas específicas, buscando que sea adecuada.

Criterios de inclusión

- Estudiantes de 3,4 y 5 años que están inscritos.
- Los autorizados por sus padres para participar en el estudio.

Criterios de exclusión

- Niños y niñas menores de 3,4 y 5 años.

Los que carecen del consentimiento informado de sus padres.

3.3 Operacionalización de las variables/categorías

3.3.1 Definición conceptual

Variable independiente

Juegos tradicionales

Pere y Salvador (2003) creen que, dado que estos juegos se practican desde la antigüedad y se han transmitido de generación en generación, esta transmisión intergeneracional ha permitido algunos cambios, pero ha conservado su esencia.

Desaparecen en determinadas épocas y siempre reaparecen, dedicándose a actividades productivas en diferentes épocas del año, tal vez en el campo o en eventos o funciones familiares o sociales.

Variable dependiente

Motricidad gruesa

Fernández (2010) Se adapta al movimiento armonioso de todo el cuerpo esto permite la coordinación de grandes grupos de músculos utilizados en movimientos y movimientos.

operacionalización de variables

Variables	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Categorías o Valorización
Variable independiente Juegos tradicionales	se medirá a través de las dimensiones: juegos de perseguir y escapar, Juegos de salto y juegos de puntería., que serán implementadas a través de una guía de observacion	juegos de perseguir y escapar	Habilidad Variedad	Escala ordinal	Bueno Regular Malo
		Juegos de salto	Precisión Agilidad		
		juegos de puntería.	Concentración Paciencia		
Variable dependiente	La motricidad gruesa se medirá a través de las dimensiones: lateralidad,	Esquema corporal	parte del cuerpo carácter espiritual		
		Control del cuerpo	Control coordinado del		

Motricidad gruesa	esquema corporal y equilibrio, que serán evaluadas a través de una guía de observación.		movimiento del equilibrio.		
		Lateralidad	Dominio movimiento usando partes su cuerpo		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas.

Técnicas

Rojas (2010) define los métodos de investigación como un conjunto de herramientas, procedimientos y reglas que orientan la creación, formulación y dirección de instrumentos para la recolección de información y su posterior análisis. Técnicas de observación: permiten la comunicación directa entre investigadores y actores. Para registrar la presencia o ausencia de actividad observada.

Instrumentos.

Las herramientas sirven para lograr los objetivos. Herramientas de investigación Abanto (2016): Guías de observación. Son todas herramientas que pueden recopilar y procesar la información obtenida a través de los métodos utilizados. Según Silkind (1998) afirma que un cuestionario es un conjunto de preguntas estructuradas y específicas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque las personas pueden completarlos sin ayuda o intervención directa de los investigadores. El instrumento utilizado en este estudio es un manual de observación que consta de dos características correspondientes a cada variable de investigación de la siguiente manera.

Validación

El instrumento será validado a través de la técnica juicio de expertos. Según Escobar y Cuervo (2008) “El juicio de expertos es un procedimiento que nace de la necesidad de estimar la validez de contenido de una prueba” (p. 30), también refiere que, “el juicio de expertos 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” (p. 29).

3.5. Método de análisis de datos

En el proceso de análisis de datos seguirá las siguientes secuencias:

Se identificará la problemática del estudio y se recopilará información teórica sobre juegos tradicionales y la motricidad gruesa, luego se diseñará la matriz de operacionalización de variables que permitirá orientar el trabajo de manera precisa, seguidamente se determinará el grado de validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

Después se realizará la coordinación con la directora y los padres de familia de la institución educativa para que facilite el acceso a la población y muestra seleccionada en donde se aplicará el instrumento de recolección de datos.

Una vez recopilados los datos, estos se analizarán y organizarán utilizando la estadística descriptiva e inferencial. El primero servirá para realizar las tablas y gráficos; y, el segundo se realizará a través de la prueba de coeficiente de correlación de Spearman, lo cual permitirá demostrar la hipótesis de investigación y, por ende, llegar a las conclusiones del estudio.

3.6. Aspectos éticos

En el transcurso de esta investigación, se analizarán los principios éticos establecidos en el acuerdo del Consejo Universitario, en conjunto con la Resolución N° 0865-2023-CU-ULADECH Católica, que fue publicada el 22 de agosto de 2023 (ULADECH, 2023). A continuación, se ofrecerá una minuciosa descripción de estos principios.

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. Cada estudio se lleva a cabo en un entorno de total confidencialidad, asegurando que se respeta plenamente a cada individuo participante, sus datos son protegidos con extremo cuidado, además se garantiza la protección de su dignidad y se promueve el respeto por la diversidad cultural.

b. Cuidado del medio ambiente: Se garantiza que las actividades planificadas se realizan de una manera que protege y preserva el medio ambiente, mostrando respeto por el entorno en el que se llevan a cabo. Se prestará especial atención al cuidado de todas las especies que habitan en dicho lugar, y se promoverá la concienciación sobre la importancia del medio ambiente como proveedor esencial de la vida.

c. Libre participación por propia voluntad: Cada persona que desee unirse a la investigación tiene la opción de decidir si desea tomar parte o no en ella, y esta elección

se realiza a través de un proceso de consentimiento informado. En dicho proceso se detallan claramente los objetivos y metas de la investigación, permitiendo a los participantes expresar su decisión de forma voluntaria. Además, se garantiza el respeto hacia aquellos que opten por no participar en la investigación.

d. Beneficencia, no maleficencia Los participantes involucrados en el estudio deben ser considerados como los destinatarios de toda la información recopilada y los resultados obtenidos, garantizando su participación de forma segura y protegiéndolos de cualquier posible daño, al mismo tiempo que se asegura su bienestar y tranquilidad.

e. Integridad y honestidad: Durante la realización de la investigación y su posterior aplicación, nos comprometemos a actuar con objetividad y transparencia, demostrando responsabilidad en cada etapa del estudio.

f. Justicia: El investigador tiene la responsabilidad prioritaria de considerar la justicia y el bienestar colectivo por encima de sus propios intereses personales. Es importante ejercer un juicio reflexivo y cerciorarse de que las restricciones en su entendimiento o habilidades, así como cualquier predisposición, no produzcan situaciones de conducta injusta. El investigador debe garantizar un trato justo para todas las personas involucradas en los procesos, procedimientos y servicios asociados de la investigación, brindándoles la oportunidad de acceder a los resultados del proyecto de investigación.

IV. Resultados

4.1. Resultados descriptivos

La presente investigación se realizó de manera organizada y concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar el efecto de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Tabla 3

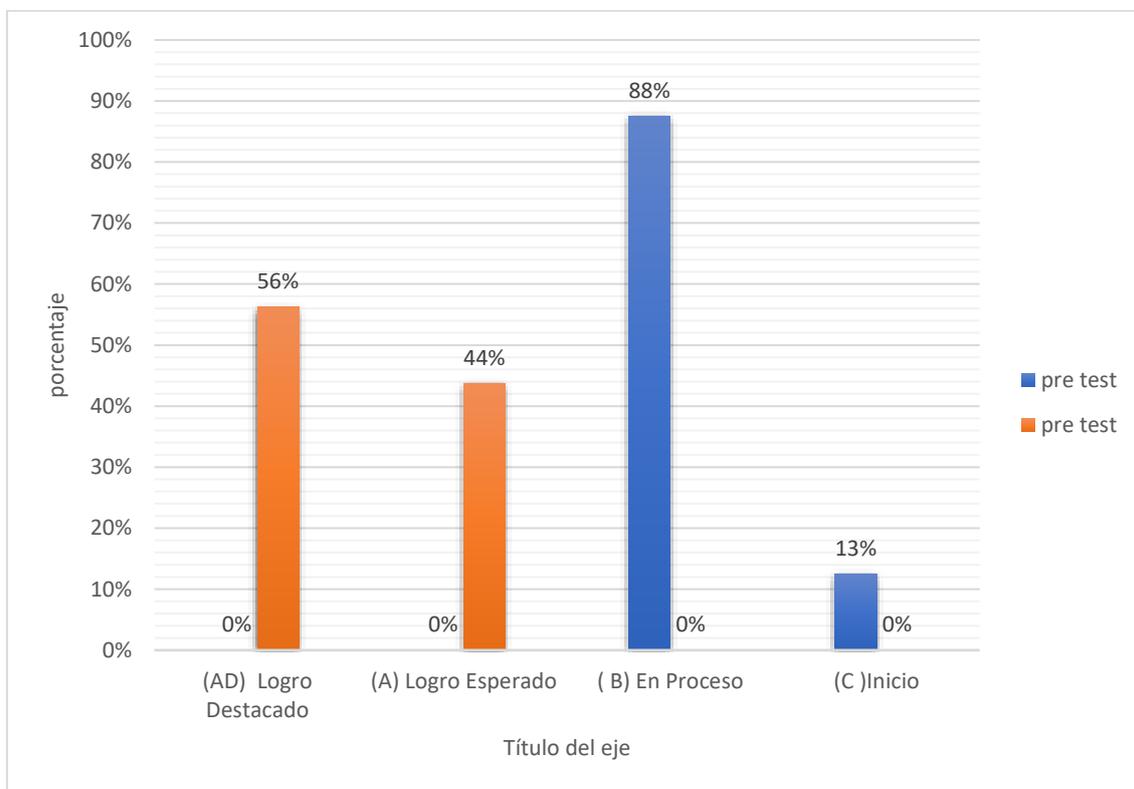
Nivel comparativo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 622

Nivel	pre test		pre test	
	fi	%	fi	%
Logro Destacado	0	0%	9	56%
Logro Esperado	0	0%	7	44%
En Proceso	16	100%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%
Total	16	100%	16	100%

Nota. Ficha de observación

Figura 1

Nivel porcentual de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 622



Nota. Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, en relación al uso de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, se evidencia que en antes de la aplicación de los juegos los niños se encontraban en un nivel proceso con 88 % después de la aplicación de los juegos se evidencio que los niños subieron a un nivel de logro destacado con un 56%, lo que evidencia que la motricidad mejoro con el uso de los juegos tradicionales.

Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de de la I.E.I. N° 622 San Miguel – Cátac, Recuay 2022, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

Tabla 4

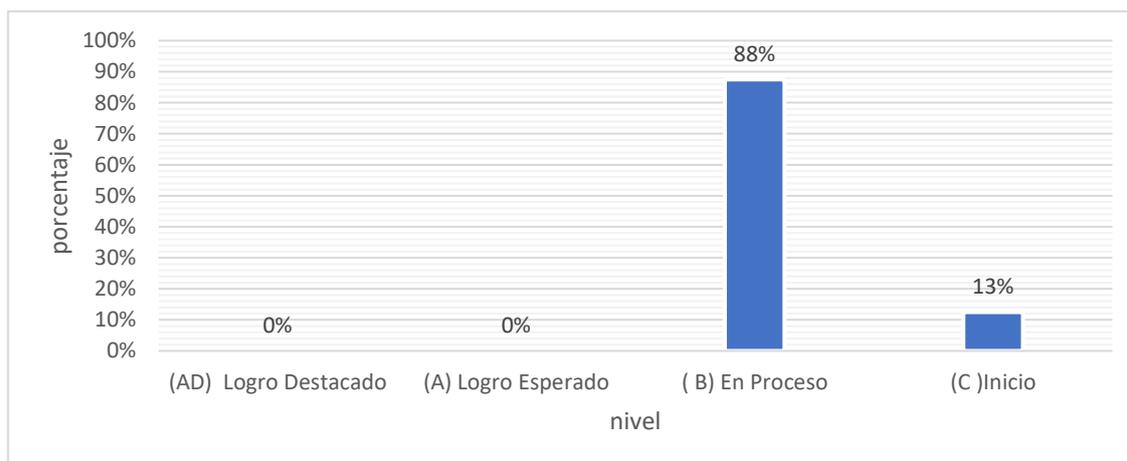
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa pre test

Nivel	fi	%
Logro Destacado	0	0%
Logro Esperado	0	0%
En Proceso	14	88%
Inicio	2	12%
Total	16	100%

Nota. Ficha de observación

Figura 2

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa pre test



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, en relación a la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos tradicionales, se evidencia que los niños en un 88% se encuentran en un nivel de proceso (B), lo que significa que los niños presentan ciertas dificultades con respecto a su motricidad, ya sea en cualquiera de los niveles de la motricidad. Es por ello que al obtener este resultado se debió realizar sesiones en harás de mejorar la motricidad gruesa de los niños y puedan mejorar este aspecto y poder obtener un logro esperado o destacado.

Diseñar y aplicar sesiones de juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024.

Tabla 5

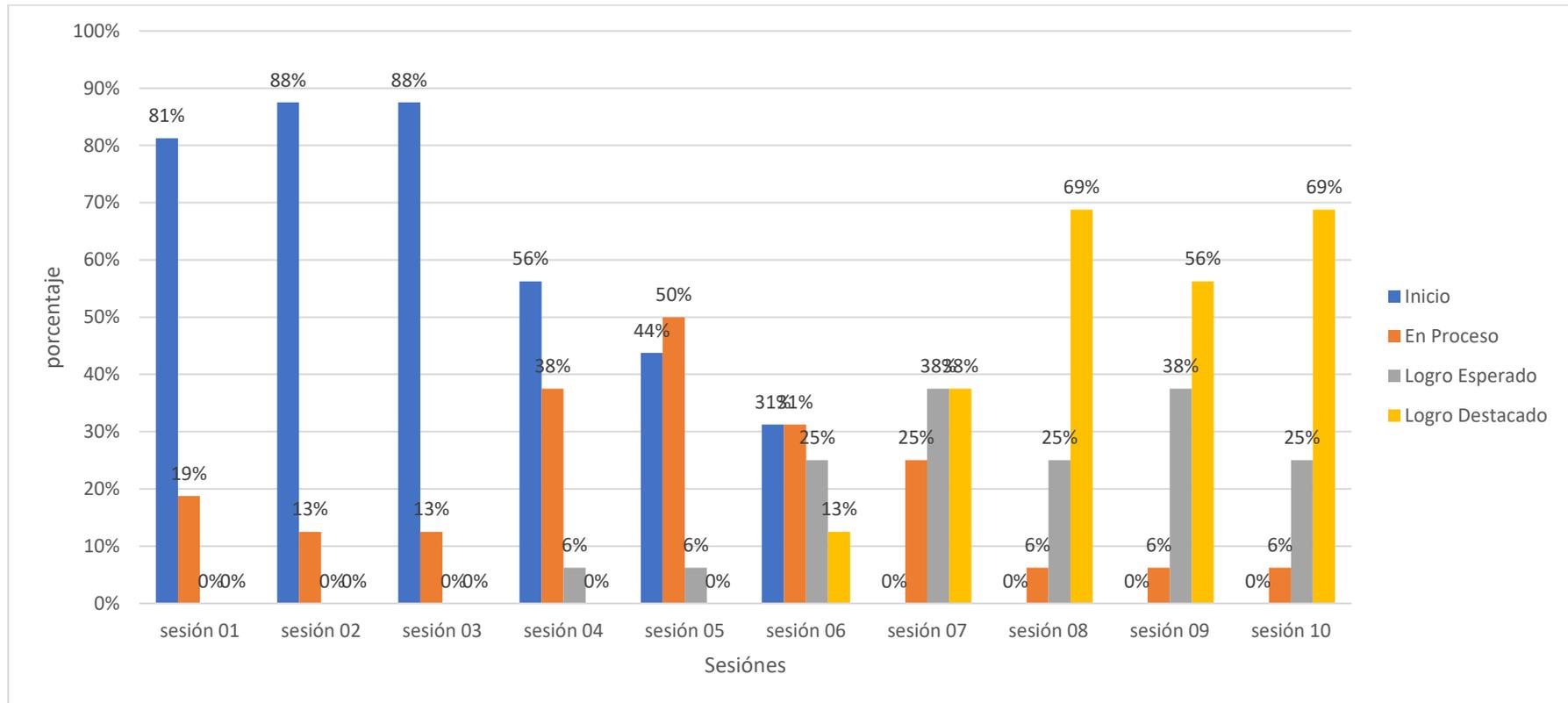
Resultados de las sesiones de del juego como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	13	81%	14	88%	14	88%	9	56%	7	44%	5	31%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
En Proceso	3	19%	2	13%	2	13%	6	38%	8	50%	5	31%	4	25%	1	6%	1	6%	1	6%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	1	6%	1	6%	4	25%	6	38%	4	25%	6	38%	4	25%
Logro Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	13%	6	38%	11	69%	9	56%	11	69%
Total	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Nota: aplicación de sesiones d aprendizaje

Figura 3

Porcentaje de los resultados de las sesiones de del juego como estrategia de aprendizaje



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, se puede observar que, en relación con el progreso de las sesiones, se registran ciertos porcentajes de niños en diferentes niveles. En la primera sesión, un 81 % de los niños se sitúa en el nivel de Inicio, mientras que el 19 % se encuentra en el nivel de En Proceso, y no hay niños calificados en los niveles de logro esperado y logro destacado. En la segunda sesión, el porcentaje de niños en el nivel de Inicio disminuye a 88 %, aumentando al 12 % aquellos en el nivel de en proceso, y aún no se observan niños alcanzando los niveles de logro esperado y logro destacado. Sin embargo, se observan mejoras en la quinta sesión, con un 44 % de niños en el nivel de Inicio, el 50 % en el nivel de En Proceso, el 6 % en Logro Esperado y ninguno en Logro Destacado. Esta tendencia de mejoría continúa en la sexta sesión, donde no hay niños en el nivel de Inicio, el 20 % están en proceso, el 75 % alcanza logro esperado y el 5 % llega a logro destacado. En la octava sesión, las mejoras son más evidentes, con un 15 % de niños en En Proceso, un 35 % en Logro Esperado y un 55 % en Logro Destacado, y ninguno en el nivel de Inicio. Por último, durante la sesión más reciente, se llegó a la conclusión de que no hay niños en el nivel de Inicio, solamente el 6 % de los niños se sitúa en el nivel de En Proceso y un 25 % se encuentran en el nivel de Logro Esperado; asimismo, es importante señalar que el 69 % de los niños se encuentra en el nivel de Logro Destacado. Esto lleva a la conclusión de que a medida que las sesiones de aprendizaje avanzan, los niños experimentan una mejora progresiva en su capacidad para la lateralidad, esquema corporal y control del cuerpo.

Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un post test.

Tabla 6.

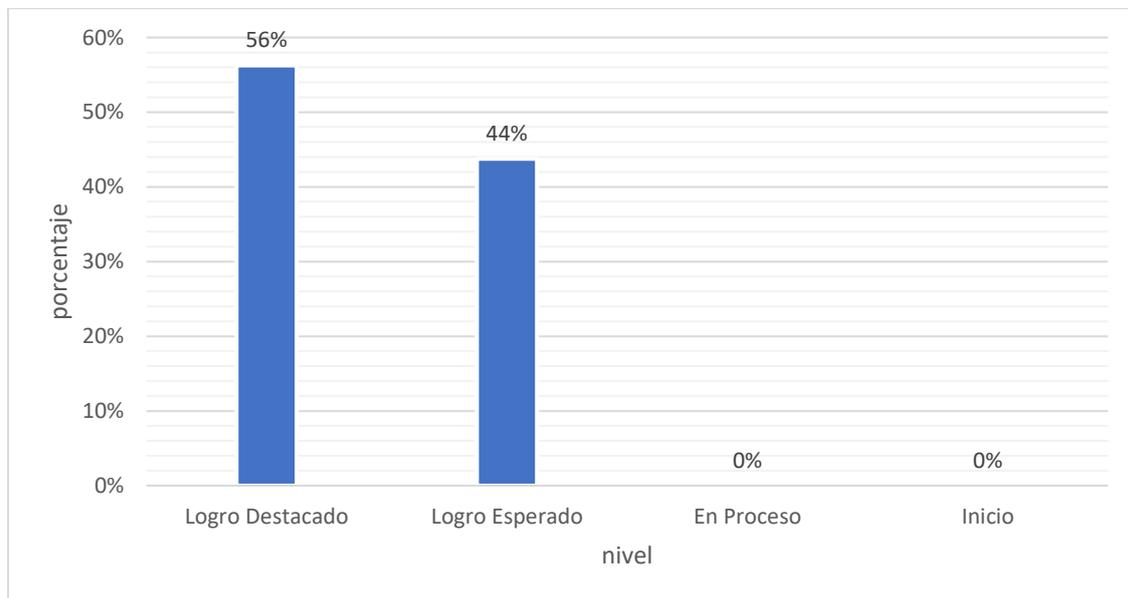
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales

Nivel	fi	%
Logro Destacado	9	56%
Logro Esperado	7	44%
En Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	16	100%

Nota. *Ficha de observación, 2024*

Figura 4

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa post test



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y gráfico 4, en relación con a la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales con un post test se evidencia que los niños lograron en un 56% llegar al nivel de logro destacado y un 44% llego al nivel de logro esperado, lo que evidencia que los niños

avanzaron significativamente su motricidad gruesa y respondieron bien al usar los Juegos tradicionales tradicionales.

Tabla 7

Prueba estadística inferencial de T Student para la contrastación de hipótesis

	<i>Variable dep.</i>
Media	14.1875
Varianza	60.42916667
Observaciones	16
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.152364889
Diferencia hipotética de las medias	0
Grados de libertad	15
Estadístico t	-5.367584036
P(T<=t) una cola	3.91701E-05
Valor crítico de t (una cola)	1.753050356
P(T<=t) dos colas	7.83403E-05
Valor crítico de t (dos colas)	2.131449546

Nota. Tabla 7

En referencia a la tabla 07, los datos de los test fueron sometidos a la prueba T Student con un nivel de confianza de 95%, se observa que el valor observado fue de 5.3675 y el valor tabular de 1.7530, en consecuencia, el primero al ser mayor que el segundo se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los Juegos tradicionales tradicionales mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

V. Discusión

Con respecto al objetivo general: Determinar el efecto de los Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024, se evidencia que en antes de la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales los niños se encontraban en un nivel proceso con 100% después de la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales se evidencio que los niños subieron a un nivel de logro destacado con un 56% y a un nivel de logro esperado con un 44% lo que evidencia que la motricidad gruesa mejoro significativamente con la aplicación de los Juegos tradicionales tradiciones. Los resultados se asimilan al trabajo de López (2021) titulado “Juegos tradicionales tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020” en donde concluye que “el resultado al contrastar con la hipótesis se muestra una significancia de $p= 0.005$ siendo menor a 0.05, por lo que se determinó que los Juegos tradicionales tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa”. Por ello se determina que los Juegos tradicionales tradicionales influyen de forma positiva en la mejora de la motricidad gruesa, teniendo como resultado el mejoramiento del equilibrio en los niños, mejorando la coordinación entre las manos y los pies, con el juego continuo que se abordó en ambas investigaciones.

Con respecto al objetivo 1: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un pre test., antes de la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales, se evidencia que los niños en un 100% se encuentran en un nivel de proceso (B), lo que significa que presentan ciertas dificultades con respecto a su motricidad gruesa. Los resultados se asimilan al trabajo de López (2021) titulado “Juegos tradicionales tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020” en donde concluye que “los resultados al identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa demostraron que los resultados obtenidos, en la tabla 2 y figura 1 muestran, que el mayor porcentaje 80% se encuentra en un nivel de inicio (C). También se asimila a los resultados del estudio realizado por Bedon (2019), en su investigación titulada “Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial”, obteniendo que el 39% de niños y un 41% de niñas, situándose en un nivel de retraso. Si bien ambas investigaciones,

demuestran que los niños no tienen desarrollados su motricidad gruesa, por diferentes motivos, ya sea por falta de interés del docente o una mala ejecución de estrategias.

Con respecto al objetivo 2: Diseñar y aplicar sesiones de Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024., se evidencia que los niños en su mayoría logro el nivel de logro esperado con un 81% mientras un 19% llego al nivel de logro destacado, lo que evidencia que la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales mejoró la motricidad gruesa de los niños. Estos datos se asemejan al trabajo de López (2021) titulado “Juegos tradicionales tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020” en donde concluye que los “resultados al aplicar las diez actividades de aprendizaje mediante los Juegos tradicionales tradicionales; en la tabla 3 y figura 2, se demuestra que en la primera actividad el 60% está en un nivel de inicio (C), a medida que se presentaron las actividades se reflejó mejoras, obteniendo en la décima actividad el 60% en nivel de logro esperado (A)”. También se asimilan a los resultados de la investigación de Atoche (2016), en su tesis “Taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial”, quien en su investigación evidencia los diez talleres de psicomotricidad donde mejoro significativamente el desarrollo motor grueso.

Con respecto al objetivo 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un post test., se evidencia que los niños lograron en un 56% llegar al nivel de logro destacado y un 44% llego al nivel de logro esperado, lo que evidencia que los niños avanzaron significativamente su motricidad gruesa y respondieron bien al usar los Juegos tradicionales tradicionales. Estos datos se asimilan al estudio de López (2021) titulado “Juegos tradicionales tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020” en donde concluye que “el resultado al evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test, en la tabla 4 y figura 3 demuestran que el mayor porcentaje 50% está en el nivel de logro destacado (AD). Estos resultados fueron obtenidos, después que se aplicó las actividades de aprendizaje, demostrando que el mayor porcentaje se encontró en un nivel de logro destacado, estando en un mínimo de porcentaje en el nivel de proceso.

Se comprende a partir de los datos que si hubo una mejora notable en el desarrollo de la competencia motor gruesa, ya que los niños antes de la aplicación de los Juegos tradicionales tradicionales, no podían realizar movimiento de ritmo, equilibrio y tonicidad, sin embargo, luego si tuvieron desempeños adecuados según lo establecido por el Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional, todo esto porque hubo una correcta planificación e implementación por parte del docente, así lo demuestra Quispetupa, (2018), quien expone que el docente es la persona encargada de preparar todos las actividades e insumos para un correcto adecuado desarrollo de las actividades lúdicas, ya que éstas permitirán el desarrollo de las capacidades de los niños.

Limitaciones de la investigación

Variabilidad Individual en el Desarrollo: Los niños en el nivel inicial pueden tener diferentes ritmos de desarrollo, habilidades motoras y experiencias previas.

Dificultad en la Medición Precisa de la Motricidad gruesa de manera precisa y objetiva puede ser complejo, ya que muchas pruebas pueden ser subjetivas y dependen de la interpretación del evaluador

VI. Conclusiones

Se determinó la influencia de la aplicación del Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024, los superar su timidez y realizar los movimientos del motor grueso. En el análisis de la hipótesis con un nivel de significancia de 0,001, lo cual indica que el valor es menor o igual a 0,005, lo que demuestra llevar a cabo actividades que mejoren la aplicación del juego mejora la motricidad gruesa de los niños.

Se identificó los resultados en el pretest, encontramos que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel de Inicio en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que indica que tenían dificultades de realizar sus movimientos lateralidad, esquema corporal y control del cuerpo como con los demás. También se veía que carecían de iniciativa para llevar a cabo acciones que mejoras en la motricidad gruesa.

La implementación de actividades utilizando del Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, se dio un avance gradual y positivo en sus habilidades. Durante las sesiones, los niños participaron de manera sus movimientos lateralidad, esquema corporal y control del cuerpo. En la primera sesión, el mayor porcentaje de los niños se encontraba en el nivel inicio, mientras que, en la última sesión, el mayor porcentaje alcanzó un nivel destacado de logro en la motricidad gruesa.

Se avalúo mediante el instrumento, encontrando un nivel de logro destacado del desarrollo de la motricidad gruesa, lo que se evidencia que poseen habilidades significativas para interactuar tanto con ellos mismos como con los demás. Además, muestran iniciativa al su movimiento lateralidad, esquema corporal y control del cuerpo, así como a la hora de integrarse con sus compañeros para participar en actividades. Se llegó a la conclusión que los efectos de los Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejoro la motricidad gruesa en niños de la muestra.

VI.Recomendaciones

Las autoridades competentes de las instituciones educativas deberían realizar capacitaciones, charlas, ponencias, etc. para capacitar a la plana docente en el empleo e incorporación de los Juegos tradicionales tradicionales en el área motriz, así como de la revaloración de estos Juegos tradicionales de ante años.

La autoridad competente de la I.E. debería coordinar tutorías con los padres de familia y sus hijos y poder orientarlos en el uso de los Juegos tradicionales tradicionales y su importancia en la motricidad gruesa.

Se recomienda que los profesores implementar sesiones de aprendizaje que contengan Juegos tradicionales tradicionales y puedan usarlo en las diferentes áreas, pues los niños de preescolar aprenden a través de los Juegos tradicionales y no hay mejores Juegos tradicionales que los de ante años.

Se recomienda a los padres de familia a enseñar y dar apoyo a sus hijos empleando los Juegos tradicionales tradicionales, para cualquier actividad y al realizar esto estarán promoviendo la mejora de la motricidad gruesa de sus hijo/as.

Se recomiendo realizar actividades (tipo paseo) que esté orientado en los Juegos tradicionales tradicionales, y al realizarlo se estará mejorando la motricidad gruesa, la unión familiar, la relación de los agentes educativos, etc. permitiendo no solo la mejora motriz sino también lo social.

Referencias bibliográficas

- Apaza Quispe, M. A. (2020). *Juegos tradicionales tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca, Puno*. Puno: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19826/desarrollo_documento_apaza_quispe_melania_angela.pdf?sequence=1&isallowed=y.
- Azañero, S. F. (2016). *Cómo elaborar una tesis Universitaria*. Lima. Publicaciones y Servicios, S.A.C.
- Benjumea, P. M. (2010). La motricidad como dimensión humana: *Un abordaje transdisciplinar*. *Entropy*, 12(5), 1264-1302 (2010)
- Bedón M. (2019). Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash, 2019 [tesis de grado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chacas, Perú.
- Bedoya, Garma y Romero. (2008). *Los Juegos tradicionales Tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa N° 143 de Yanaco*
- Burgues Pere, L., & Salvador Olasom, C. (2007). *Mil Juegos tradicionales y deportes populares y tradicionales*. Editorial Paidotribo.
- Burgués, P. L. (2000). *Juegos tradicionales y deportes populares tradicionales*.
- Cabeza, P. P. (2019). *La relación de los Juegos tradicionales populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Calmels, D. (2004). *Juegos tradicionales de crianza*. Editorial Biblos.
- Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos.
- Cardona, M. (2000). *Algunos Juegos tradicionales de los niños de Venezuela*. Monte Ávila.
- Ceballos, D. (2015). *Guía didáctica de Juegos tradicionales tradicionales “me divierto jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática*.
- De la Peña Licares , G. (2019). *Los Juegos tradicionales y su relación con la motricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa inicial San Alfonso*,

- Huanta. Ayacucho: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.*
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11571/el_juego_motricidad_gruesa_de_la_pena_licares_giselda.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Fernández, M. (2010). *El libro de la estimulación*. Albatros Saci.
- García, J. A y Pablo, B. P. (2000). *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid: CEPE
- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O.R. y Gómez Barreto, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*: Ediciones Educación.
- Gonzales, M, C. P, (2011). *El patio del recreo y los Juegos tradicionales tradicionales en la educación infantil*. Pedagogía Magna.
- Guerrero, M. (2016). *Juegos tradicionales psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote, 2014*. [Tesis de licenciada]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- Hernández, Sampieri, R; Fernández Collado, C. F y Baptista Lucio , P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mac Graw Hill.
- Hernández Moreno, J. (2007). *Catálogo de los deportes y Juegos tradicionales motores tradicionales canarios de adultos*. INDE Barcelona
- Herrador, A. (2013). *Juegos tradicionales populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.
- López, E. (2018). *Los Juegos tradicionales tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [tesis de grado]. Universidad Técnica de Abanto, Ecuador.
- López, S. (2021). *Juegos tradicionales tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020*. [tesis de grado]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú.
- Jara Lopez, E. D. (2019). *Juegos tradicionales tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019*.
- Jiménez Muñoz, Y. T. (2020). *La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 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 2018-2019

- López, P. (1992). *Juegos tradicionales tradicionales en la escuela infantil*. Ediciones Amaru.
- Masías Navarro, L. A. (2019). *Implicancias de psicomotricidad gruesa en relación con la ejecución danzas folclóricas en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. 80819 "Francisco Lizaraburo" en el año 2019*.
- Marzo. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria*.
- Méndez, J. (2006). *Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control*. https://books.google.com.pe/books?id=4vrH6VqgASwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Moromizato, R., Bravo, C. y del Castillo, R. (2004). *Propuesta de intervención educativa para niño y niñas menores de cuatro años en un contexto urbano – marginal*.
- Oliver, P. (2018). *Los Juegos tradicionales más populares en Perú para niños*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/5-juegos-paraninos-mas-populares-en-peru/>
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*
- Osorio, M. y Herrera, M. (2013). *Educación preescolar en Colombia: estructura del currículo y modelo pedagógico didáctico*.
- Olortegui, M. F. (2013). *Psicología del desarrollo humano*. San Marcos.
- Paredes Ortiz, J. (2019) *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Wancenleun Editorial
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos tradicionales populares y tradicionales*.
- Santisteban Dominguez, E. (2021). *Juegos tradicionales tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N° 1121 AA. HH. Villa El Salvador San Martín 2021*.
- Tarazona (2021) *Juegos tradicionales tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 niño jesús –del centro poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021*

Trigueros Cervantes, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada*.

Valderrama Mendoza, S. (2002). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. Lima: San Marcos.

Vargas García, J. D. (2020). Juguemos los Juegos tradicionales que aquí juego.

Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título	Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
los Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024	¿Cuál es el efecto de los Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el efecto de los Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 622 San Miguel Cátac, Recuay 2024</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un pre test.</p> <p>Diseñar y aplicar sesiones de Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024, mediante la aplicación de un post test.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación Juegos tradicionales tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de la institución educativa inicial n° 622 san Miguel Cátac, Recuay 2024</p>	<p>Variable independiente.</p> <p>Juegos tradicionales tradicionales</p> <p>Indicadores.</p> <p>Participación colectiva</p> <p>Desarrollo motor</p> <p>Socioemocional</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Indicadores</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Control del cuerpo</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño Pre experimental,</p> <p>Población Todos los niños de la Institución Educativa</p> <p>Muestra</p> <p>Técnicas Encuesta Observación</p> <p>Instrumentos Cuestionario Escala de estimación</p>

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

Guía de observacion de los Juegos tradicionales tradicionales

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Lugar:
 1.2. Edad:..... Aula: Fecha:

II. INSTRUCCIONES: Luego de la observación de manera personal al estudiante, marca con un aspa (X) en el recuadro de la valoración en cada ítem que corresponde.

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

N° Ord	Ítems	Respuesta		
		Siempre	A veces	Nunca
	Dimensión 1: Juegos tradicionales de perseguir y escapar			
01	Nombra algunos lugares donde podrías esconderte.			
02	Ayudar a sus amigos ratones a escapar del gato.			
03	Sigue las reglas para esconderte y el gato no te vea.			
04	Se esfuerza para ganar un juego de gato y ratón			
05	Te gusta los Juegos tradicionales de perseguir y escapar			
	Dimensión 2: Juegos tradicionales de saltos			
06	Le gusta la carrera de sacos			
07	Le parece más difícil saltar dentro del saco o mantener el equilibrio			
08	Considera importante ganar una carrera de sacos			
09	Aprendió alguna técnica jugando a la carrera de sacos			
10	Utilizo una técnica para ganar la carrera			
	Dimensión 3: Juegos tradicionales de puntería			
11	Le gusta jugar a las canicas			
12	Considera difícil lanzar la canica			
13	Considera importante para ganar un juego de canicas			
14	Le gusta jugar con sus amigos el juego de canicas			
15	Considera aprendido jugando a las canicas			

OBSERVACIONES

.....

Guía de observación de la motricidad gruesa

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Lugar:
 1.2. Edad:..... Aula: Fecha:

II. INSTRUCCIONES: Luego de la observación de manera personal al estudiante, marca con un aspa (X) en el recuadro de la valoración en cada ítem que corresponde.

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

N° Ord	Ítems	Valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
	Dimensión 1: Esquema corporal			
01	Nombra las partes de su cuerpo y las representa gráficamente.			
02	Demuestra equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.			
03	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.			
04	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.			
05	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar			
	Dimensión 2: control del cuerpo			
06	Se para con el pie derecho 20 segundos.			
07	Adopta una posición manteniendo su equilibrio.			
08	Camina hacia adelante sobre el riel sin perder equilibrio.			
09	Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.			
10	Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos.			
	Dimensión 3: Lateralidad			
11	Sabe identificar el lado derecho del cuerpo.			
12	Realiza el movimiento utilizando el lado izquierdo del cuerpo			
13	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento.			
14	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.			
15	Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de marchar			

OBSERVACIONES

.....

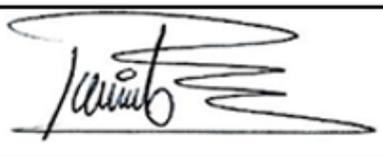
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica

Ficha técnica de la guía de observación de la motricidad gruesa

Nombre original del instrumento	guía de observación de la motricidad gruesa
Autor y año	Alvarado Maguiña Isabela 2024
Objetivo del instrumento	Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa
Usuarios	Estudiantes de la institución Educativa Inicial N° 622
Forma de Administración o Modo de aplicación	Individual y colectiva
Validez	Mediante Juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach: 0.887

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: JACINTO REINOSO MILAGROS	
N° DNI / CE: 18226389	Edad: 50
Teléfono / celular: 920 661 936..... Email: ...jacintoreinoso@gmail.com....	
Título profesional: Lic. Educación Inicial	
Grado académico: Maestría _____ Doctorado: _____ x	
Especialidad: Ciencias de la <u>Educación</u>	
Institución que labora: mi capullo Monserrate	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 622 SAN MIGUEL CÁTAC, RECUAY 2024	
Autor(es): ALVARADO <u>MAGUIÑA ISABELA</u>	
	
Firma	

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. JACINTO REINOSO MILAGROS

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Paredes Vásquez, Rosa Margarita egresada del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 622 SAN MIGUEL CÁTAC, RECUAY 2024" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma

DNI: 40265263
de Estudiante

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



FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 622 SAN MIGUEL CÁTAC, RECUAY 2024.								
	Variable dependiente motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Esquema corporal							
1	Nombra las partes de su cuerpo y las representa gráficamente.	X		X		X		
2	Demuestra equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.	X		X		X		
3	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.	X		X		X		
4	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.	X		X		X		
5	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar	X		X		X		
	Dimensión 2: control del cuerpo							
1	Se para con el pie derecho 20 segundos.	X		X		X		
2	Adopta una posición manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
3	Camina hacia adelante sobre el riel sin perder equilibrio.	X		X		X		
4	Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.	X		X		X		
5	Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Sabe identificar el lado derecho del cuerpo.	X		X		X		
2	Realiza el movimiento utilizando el lado izquierdo del cuerpo	X		X		X		
3	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento.	X		X		X		
4	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.	X		X		X		
5	Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de marchar	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / JACINTO REINOSO MILAGROS DNI 18226389

4.1.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Zavala Chávez Elsa Margot	
N° DNI / CE: 18226389	Edad: 58
Teléfono / celular: 930 661 736.....	Email: zavalachavez@gmail.com....
.....	
Título profesional: Lic. Educación Inicial	
.....	
Grado académico: Maestría _____	Doctorado: _____ x
Especialidad:	
..... Ciencias de la educación	
Institución que labora: mi capullo Monserrate	
.....	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo:	
"LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 622 SAN MIGUEL CÁTAC, RECUAY 2024	
Autor(es):	
.....	
..... ALVARADO MAGUIÑA ISABELA	
.....	
	
Firma	

4.1.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Zavala Chávez Elsa Margot

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: PAREDES VÁSQUEZ, ROSA MARGARITA egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "TALLER DE HABILIDADES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°251 CORAZÓN DE JESÚS, AGUAYTÍA, UCAYALI 2024" y envío Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma

DNI: 40265263
de Estudiante

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

FICHA DE VALIDACIÓN*						
TÍTULO: TALLER DE HABILIDADES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°251 CORAZÓN DE JESÚS, AGUAYTÍA, UCAYALI 2024.						
Variable dependiente: motricidad gruesa						
Dimensión 1: Esquema corporal						
1	Nombra las partes de su cuerpo y las representa gráficamente.	X	X	X		
2	Demuestra equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.	X	X	X		
3	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.	X	X	X		
4	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.	X	X	X		
5	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar	X	X	X		
Dimensión 2: control del cuerpo						
6	Se para con el pie derecho 20 segundos.	X	X	X		
7	Adopta una posición manteniendo su equilibrio.					
8	Camina hacia adelante sobre el riel sin perder equilibrio.	X	X	X		
9	Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.	X	X	X		
10	Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos.	X	X	X		
Dimensión 3: Lateralidad						
11	Sabe identificar el lado derecho del cuerpo.	X	X	X		
12	Realiza el movimiento utilizando el lado izquierdo del cuerpo	X	X	X		
13	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento.	X	X	X		
14	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.	X	X	X		
15	Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de marchar					

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Zavala Chávez Elsa Margot DNI 17865892



Firma

4.1.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Alva Chávez, Jessica Isabel	
Nº DNI / CE: 18138912	Edad: 45
Teléfono / celular: 943 950 019..... Email: yesicaalva@gmail.com....	
.....	
Título profesional: Lic. Educación Primaria	
.....	
Grado académico: Maestría _____	Doctorado: _____ x
Especialidad:	
..... ciencias de la educación	
Institución que labora: mi capullo Monserrate	
.....	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título:	
"TALLER DE HABILIDADES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°251 CORAZÓN DE JESÚS, AGUAYTÍA, UCAYALI 2024	
Autor(es):	
..... PAREDES VASQUEZ, ROSA MARGARITA	
.....	
	
.....	
Firma	

4.1.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Alva Chávez, Jessica Isabel

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: PAREDES VÁSQUEZ, ROSA MARGARITA egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "TALLER DE HABILIDADES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°251 CORAZÓN DE JESÚS, AGUAYTÍA, UCAYALI 2024" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Firma

DNI: 40265263

de Estudiante |

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



FICHA DE VALIDACIÓN*						
TÍTULO: TALLER DE HABILIDADES SOCIALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°251 CORAZÓN DE JESÚS, AGUAYTÍA, UCAYALI 2024.						
Variable dependiente: motricidad gruesa						
Dimensión 1: Esquema corporal						
1	Nombra las partes de su cuerpo y las representa gráficamente.	X	X	X		
2	Demuestra equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.	X	X	X		
3	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.	X	X	X		
4	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.	X	X	X		
5	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar	X	X	X		
Dimensión 2: control del cuerpo						
6	Se para con el pie derecho 20 segundos.	X	X	X		
7	Adopta una posición manteniendo su equilibrio.					
8	Camina hacia adelante sobre el riel sin perder equilibrio.	X	X	X		
9	Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.	X	X	X		
10	Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos.	X	X	X		
Dimensión 3: Lateralidad						
11	Sabe identificar el lado derecho del cuerpo.	X	X	X		
12	Realiza el movimiento utilizando el lado izquierdo del cuerpo	X	X	X		
13	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento.	X	X	X		
14	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.	X	X	X		
15	Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de marchar					

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dx / Alva Chávez, Jessica Isabel DNI 17865892

Firma

Confiabilidad

		ÍTEMES															
		motricidad gruesa															
N° alun	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	18	
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
3	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	23	
4	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	22	
5	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	
6	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
7	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	24	
8	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	23	
9	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
10	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
12	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	27	
13	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
14	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
19	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	
20	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
Sumatori	26	27	21	23	22	21	21	22	21	23	18	23	22	21	20	331	
Media	1.63	1.69	1.31	1.44	1.38	1.31	1.31	1.38	1.31	1.44	1.13	1.44	1.38	1.31	1.25	3.26	
Varianza	0.23	0.21	0.21	0.25	0.23	0.21	0.21	0.23	0.21	0.25	0.11	0.25	0.23	0.21	0.19	16.23	
$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$											ΣS_i^2	3.26	α	0.80			
Donde: K = número de ítems s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem s_T^2 = varianza de los puntajes totales											ΣS_T^2	16.23					

Anexo 04: Formato de consentimiento informado u otros

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

(PADRES) (LA CANTIDAD ES SEGÚN LA MUESTRA)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

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

.....

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

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: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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.

Firma (claridad y limpieza)

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

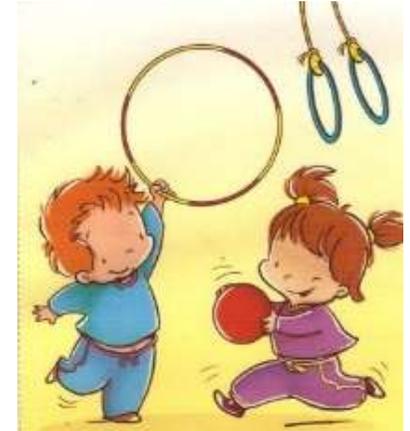
Fecha y Hora

SESIONES DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : I.E.I.622 SAN MIGUEL
- 1.2. Sub directora : GLADYS MORENO CHAVEZ
- 1.3. Profesora :
- 1.4. Duración :
- 1.5. Edad : 3,4,Y 5 AÑOS

II. NOMBRE DEL TALLER : “MOVIENDO MI CUERPO SOY FELIZ”



III. SITUACION : Por medio de este Taller, queremos lograr que los niños y niñas de 3,4 y 5 años, satisfagan su interés por descubrir y manipular los objetos y materiales de psicomotricidad que nos ofrece el MED, ya que su aplicación se justifica en tratar de contribuir a mejorar las dificultades motoras, emocionales y cognitivas que están impidiendo el aprendizaje de los niños y niñas y su desarrollo normal.

Para tal hemos programado este taller en el cual se realizará diferentes Actividades y movimientos libres con su cuerpo, contando con el apoyo y participación de los Padres de Familia, logrando en conjunto relacionarnos con nuestro entorno y así poder pensar, sentir y actuar en forma integrada, manifestándolo todo el tiempo a través del cuerpo y de nuestras conductas.

IV. PRE PLANIFICACIÓN:

V. ¿QUE LOGRARAN LOS NIÑOS EN ESTE PROYECTO?

AREA PSICOMOTRIZ

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. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando 	<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y Juegos tradicionales de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las 	<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <p>Realiza acciones y Juegos tradicionales de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo</p>

		<p>mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su 	<p>posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega 	<p>con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de
--	--	--	--	--

		<p>manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>
--	--	---	--	---

VI. SELECCIÓN DE ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA DESARROLLAR:

ABRIL					
MARTES	VIERNES	MARTES	VIERNES	MARTES	VIERNES
JUGUEMOS CON LA PELOTA	CARRERA DE UN PIE	JUGAMOS AL TUMBA LATAS	JUGAMOS A LOS ENCOSTALADOS	JUGAMOS A TIRAS LA SOGA	SOY EQUILIBRISTA.
EJERCICIOS E COORDINACION	CAMINO CON OBSTACULOS	EJERCICIOS DE FUERZA	EJERCICIOS DE LATERALIDAD		

VII. EVALUACION: Diaria y al finalizar el Taller se evalúa con los niños y niñas

Bibliografía: Matriz de Capacidades MINEDU
 Como desarrollamos proyectos en el Aula
 Rutas de Aprendizaje Curricular

GLADYS MORENO CHAVEZ

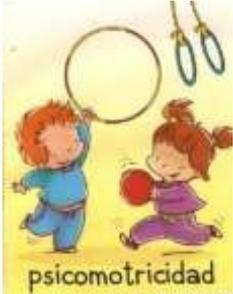
DIRECTORA

ALVARADO MAGUIÑA, ISABELA

PRACTICANTE

Abril



TALLER	JUGUEMOS CON LA PELOTA	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>Asamblea: Nos sentamos en circulo con los niños y conversamos sobre nuestros Juegos tradicionales favoritos con pelotas y nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego Exploracion del material: Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sobre sus caracterisiticas: Pelotas de trapo de papel, etc ¿Qué forman tienen? De que colores son?</p> <p>Desarrollo de la Actividad: pedimos a los niños que repartan las pelotas a sus compañeros, les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien colores y compartan sus inquietudes. Escuchamn una musica suave y jugamos a lanzar y patear la pelota. Preguntamos ¿de cuantas maneras podemos lanzar la pelota?¿de cuantas maneras podemos patear la pelota?. Observamos las propuestas y pedimos a algunos de ellos que que nos cuenten como estan lanzando la pelota, formamos parejas y pedimos que se sienten y se lanzen las pelotas de todas las formas que ellos crean posibles (parados arrollidados, echados, acostados)Relajación:</p>	<p>45 m.</p>	<p>Patio</p> <p>Círculos de colores de 20cm. De diámetro</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Lápices</p>

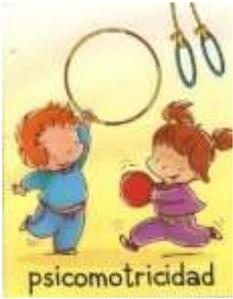
	<p>Nos sentamos en cirirculo, bien juntos y nos tomamos de las manos. Cerramos los ojos y rotamos la cabeza lentamente, luego hacemos circulos con nuestros hombros y luego con los brazos y las manos.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Proponemos a los niños que dibujen alguna de las posiciones que realizaron al jugar con los pelotas de colores y que señalen donde estan sus manos y sus pies</p> <p>Cierre: Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos sobre como nos sentimos en este juego, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>		
--	--	--	--

TALLER	CARRERA DE UN PIE	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>Asamblea: formamos un circulo con los niños y niñas, recordamos las normas de convivencia para realizar la actividad en el patio: respetarse, no golpearse, etc.</p> <p>Reproducimos la musica y pedimos a los niños que se conviertan en conejitos (saltan con los dos pies). Luego a una señal, tropiezan caen y se convierten en conejitos cojitos.</p> <p>Indicamos a los niños que deben desplazarse por los circulos marcados en el patiocon un solo pie luego a la orden saltan nuevamente con los dos piesy se desplacen realizando carreras de conejitos saltarines.</p> <p>Relajación:</p>	45 m.	<p>Patio</p> <p>Radio usb</p> <p>crayolas</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p>

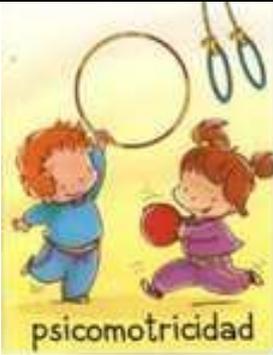
	<p>Nos sentamos en circulos bien juntos, todos los niños se toman de las manos y cierran sus ojos, respiramos lentamete por unos minutos.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas nos gusto de la actividad y comentan sus experiencias.</p> <p>Cierre:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos.</p>		<p>Hojas</p> <p>patio</p>
--	--	--	---------------------------

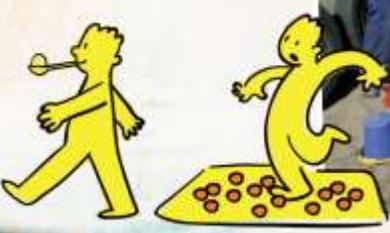
TALLER	TUMBALATAS	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>ASAMBLEA: formamos un circulo con los niños y niñas, recordamos las normas de convivencia para realizar la actividad en el patio: respetarse, no golpearse, etc.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Pedimos a los niños que armen una torre, cuya base debe estar constituida por cuatro latas. Sobre esta que coloque en forma ascendente, tres latas, luego dos, y finalmente una, entregarles tres pelotas de trapo para que intenten derribar todas las latas posibles</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Nos sentamos en circulos bien juntos, todos los niños se toman de las manos y cierran sus ojos, respiramos lentamete por unos minutos.</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA:</p> <p>Dibujan lo mas nos gusto de la actividad y comentan sus experiencias.</p>	<p>45 m.</p>	<p>Patio</p> <p>Pelotas de trapo</p> <p>Latas</p> <p>crayolas</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p>

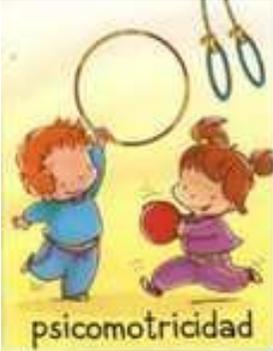
	<p>CIERRE:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre la actividad realizada, cuantas latas tumbaron, quien tumbo mas latas y quien tumbo menos,</p>		<p>Hojas</p> <p>patio</p>	
TALLER	JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS		T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>Asamblea: Nos sentamos en circulo, recordamos las normas de convivencia sobre los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento, les recordamos que al final debemos dejar todo ordenado.</p> <p>Expresividad motriz:</p> <p>Proponemos a los niños jugar a que son sapitos que saltan y no desean mojarse, entregamos un costalillo por grupos, un integrante de cada grupo introduce sus piernas dentro del costalillo y este lo sostiene con ambas manos, frente a ellos se coloca otro integrante. Dividimos el territorio con una cinta a una señal el que esta dentro del costalillo salta hasta llegar al otro extremo, donde lo espera el segundo integrante de su equipo, a quien le entrega el costalillo para continuar con el juego, gana el equipo que logra terminar primero.</p>	<p>45 m.</p>	<p>Profesora</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Patio</p> <p>Cinta</p> <p>makistein</p> <p>Radio USB</p> <p>Sacos</p> <p>Hojas</p> <p>Lápices</p> <p>Colores</p>	

	<p>Relajacion: invitamos a los niños a echarse y respirar profundo. Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela, olemos la flor y soplamos la vela.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Mostramos diferentes materiales graficos y los niños eligen para representar lo realizado el material con el que mas se sienten a gusto</p> <p>Cierre:</p> <p>Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos lo que mas nos gusto de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>		
TALLER	JUGAMOS A TIRAR LA SOGA	T	RECURSOS
<i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i>	 <p>Asamblea: formamos un circulo con los niños y cantamos con ellos “Derecha, derecha, Izquierda, Izquierda”, realizan los movimientos según la cancion.</p> <p>Expresividad motriz:</p> <p>Presentamos dos cuerdas amarradas a los extremos de dos sillas, en cada cuerda atamos pañuelos de colores. A dada señal cada niño desata un pañuelo rojo y lo ata en la cuerda al lado derecho, desata el pañuelo de otro color y lo ata al lado izquierdo.</p> <p>Relajación:</p>	45 m.	<p>Pañuelos, cintas sillas Cuerdas o pitas</p> <p>crayolas</p> <p>Colores</p>

	<p>Pedimos a los niños acostarse boca arriba con los brazos extendidos y los ojos cerrados, luego lentamente elevar los brazos y lentamente colocarlos al piso.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas nos gusto de ser espejos</p> <p>Cierre:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos.</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas</p> <p>patio</p>
--	---	---

TALLER	SOY EQUILIBRISTA	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Transportar objetos en la mano mientras caminamos con la vista al frente. 2.- Desplazarse sobre objetos de equilibrio inestable. 	<p>45 m.</p>	<p>Patio</p> <p>Niños niñas</p>

	<p>3.- Caminar sobre una colchoneta llena de bolitas de poliespán.</p> <p>4.- Caminar con una cuchara en la boca con una pelota, una patata o un huevo cocido.</p> <p>5.- Por parejas, balancines. No ponerse de pie.</p> <p>6.- Escalar por una trepadora</p>   <p>.RELAJACIÓN: Los niños se acuestan boca arriba, colocan un pedazo de papel sobre su estomago, realizan ejercicios de respiracion , mientras observan que sube y baja el papel sobre su barriga.</p> <p>Representacion Grafica: Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE: Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>	<p>Hojas</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p> <p>Radio</p> <p>Usb</p> <p>CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	---	--

TALLER	EJERCICIOS DE COORDINACION		T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>Coordinación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Trabajamos con cuerdas. niños cuerdas y dejar que libremente se las enrollen en cuerpo. 2.- Colocarse las cuerdas cabeza, en los hombros, los 3.- En parejas, intentar anudar dos cuerdas y tirar. 	<p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p>  <p>Dar a los el sobre la brazos.</p>	45 m.	<p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas Crayolas</p> <p>Lápices Radio</p> <p>Usb</p>

	<p>4.- En parejas, con una cuerda. Un niño, de pie; otro, sentado; cada uno con un extremo de la cuerda. El que esté de pie intentará levantar al otro con la ayuda de la cuerda.</p> <p>5.- Ejercicio anterior con mayor grado de dificultad: dos cuerdas y cada niño con un extremo de una cuerda en cada mano. El que esté de pie intentará levantar al otro tirando de las cuerdas.</p> <p>6.- Un niño se coloca detrás de otro a cierta distancia. El niño que va en cabeza se pasa la cuerda por la cintura y el compañero sujeta los extremos. El primer niño debe tirar y mover al segundo.</p> <p>6.- Un niño se coloca detrás de otro a cierta distancia. El niño que va en cabeza se</p> <p>Relajación</p> <p>7. Saltar a la comba, comenzar con la cuerda a ras de suelo (la barca) y aumentar la dificultad. Saltar a la pata coja.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>se les da un pañuelo para cubrirse la cara, pasan la mano por el rostro cubierto con el pañuelo y descubren la nariz, las cejas, los ojos...</p>		<p>CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	--	--	--

	<p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		
--	--	--	--

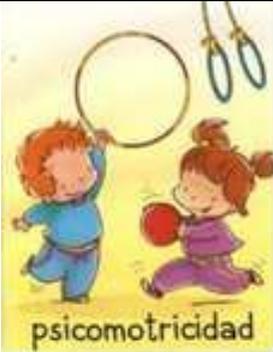
TALLER	CAMINO CON OBSTACULOS	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	<p>ASAMBLEA: Nos sentamos en circulo en el patio , delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales, para el calentamiento</p> <p>Mostramos a los niños y niñas las ulas y sillas con las cuales trabajaremos</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Recordamos las normas de convivencia y mencionamos a los niños y niñas la actividad que vamos a realizar, observan las sillas y las ulas como estan colocadas, escuchamos sus opiniones sobre como las podemos</p>	45 m.	<p>Ulas</p> <p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p> <p>Radio</p>



	<p>pasar: dan sus propuestas pasando y levantando el pie, arrastrandonos debajo de las ulas, pasada muy rapido o muy lento.</p> <p>RELAJACION:Nos sentamos en un circulo respetando el distanciamiento y cerramos los ojos rotamos la cabeza lentamnete,luego hacemos circuloscon nuestros hombros y luego con los brazos y piernas. Realizan ejercicios de respiracion y luego se acustan en el piso a descansar un momento</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA:</p> <p>Proponemos a los niños dbujar la actividad realizada utilizando sus colores o crayolas</p> <p>CIERRE:</p> <p>Colocamos nuestros trabajos en un lugar especial y nos sentamos en semicirculo compartimos lo que mas nos gusto de la actividad, en forma voluntaria cuentan lo que dibujo.</p>		<p>Usb CINTAS DE colores Tizas Plumones Papelotes</p>
--	---	--	--

TALLER	CARRERA DE ANIMALES	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	<div data-bbox="701 292 976 644" data-label="Image"> </div> <p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, jugamos “Ritmo” nombrando las animales conocidos por ellos</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Los niños y niñas se colocan en grupos de 3 y se colocan en una línea recta, para realizar diversos desplazamientos en competencia</p> <div data-bbox="734 756 1039 1023" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1055 756 1458 1023" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1473 738 1733 1023" data-label="Image"> </div> <p>Saltar como ranas- arrastrarse como serpientes-caminar como perros-saltar como conejos</p> <p>RELAJACIÓN: Nos ubicamos en parejas uno de los niños se echa boca abajo, el otro le hace suaves palmaditas en la espalda, luego cambiamos los roles.</p>	45 m.	<p>Ulas</p> <p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p> <p>Radio</p> <p>Usb</p> <p>CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p>

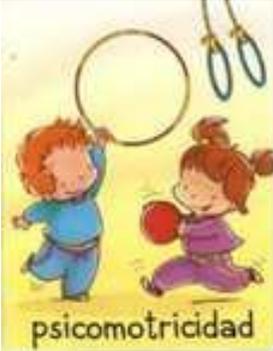
	<p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas nos gusto de imitar a los animales</p> <p>CIERRE:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		<p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	---	--	----------------------------------

TALLER	JUEGOS TRADICIONALES DE COORDINACION (el mundo)	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>ASAMBLEA:</p> <p>sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p>	<p>45 m.</p>	<p>Ulas</p> <p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p> <p>Radio</p>

	<p>1.- Saltar de baldosa en baldosa; andar por baldosas de dos colores solo uno.</p> <p>2.- Saltar con los dos pies caer en el mismo lugar.</p> <p>3.- Recorrer un circuito con pruebas: saltar, reptar, caminar a</p> <p>4.- Caminar por el espacio se sujeta un aro con los brazos estirados al frente.</p> <p>5.- Caminar de puntillas por el espacio sujetando un aro por encima de la cabeza y con los brazos estirados.</p> <p>6.- De pie, colocar el talón de un pie junto a la punta del otro pie. Tiene que existir contacto. En esta postura levantar los talones.</p> <p>7.- Colocarse un saquito de arena en el empeine e</p>	<p>pisando</p> <p>juntos y</p> <p>diferentes</p> <p>gatas...</p> <p>mientras</p>	<p>Usb CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	---	--	--



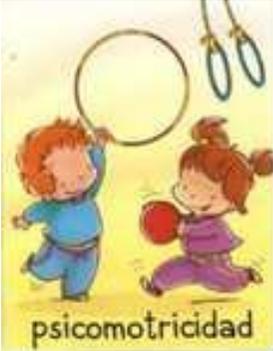
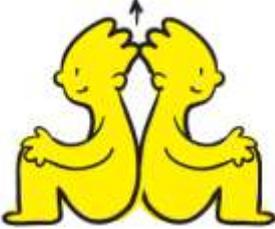
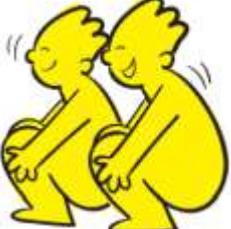
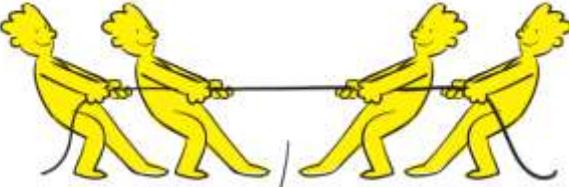
	<p>intentar levantar el pie sin que se caiga.</p> <p>8.- Juego tradicional: rayuela.RELAJACIÓN:</p> <p>Los niños se acuestan boca arriba, colocan un pedazo de papel sobre su estomago, realizan ejercicios de respiracion , mientras observan que sube y baja el papel sobre su barriga.</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		
--	---	--	--

TALLER	Ejercicios DE LATERALIDAD	T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p> <p>1.- Señalar partes simétricas del cuerpo en los compañeros.</p> <p>2.- Colocarse por parejas. Se vendarán los ojos por turnos. Nombrar las partes del cuerpo del compañero y situarlas.</p>	45 m.	<p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas Crayolas</p> <p>Lápices Radio</p> <p>Usb</p>

	<p>3.- Necesitaremos pelotas de dos colores diferentes. Cuando el docente dé la señal, patear con la pierna correspondiente al color. Por ejemplo: pie derecho – pelota verde; pie izquierdo – pelota amarilla.</p> <p>4.- Cantar o recitar. El niño realizará los movimientos que escuche en la canción. Ejemplos: “Dijo el señor don Pato, aplaudid con los zapatos”.</p> <p>5.- Formar una fila. El niño que va en cabeza tendrá los ojos vendados. El compañero de atrás dará la señal para caminar: tocar un hombro, giro a la derecha; tocar la frente, seguir hacia delante; tocar la nuca, caminar hacia atrás. Se pueden ir introduciendo movimientos según la edad y el nivel de desarrollo de la clase.</p> <p>6.- El grupo formará un corro. Cuando la maestra diga DERECHA, tocar con la mano derecha la oreja derecha del compañero que está a la derecha. Al escuchar IZQUIERDA,</p>		<p>CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	---	--	--



	<p>tocar con la mano izquierda la oreja izquierda del compañero situado a la izquierda. Se puede simplificar dependiendo de la edad, por ejemplo: al escuchar DERECHA tocar con la mano derecha la espalda del compañero</p> <p>RELAJACIÓN: Los niños se acuestan boca arriba, colocan un pedazo de papel sobre su estomago, realizan ejercicios de respiracion , mientras observan que sube y baja el papel sobre su barriga.</p> <p>Representacion Grafica: Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE: Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos</p>		
--	--	--	--

TALLER	EJERCICIOS DE FUERZA		T	RECURSOS
<p><i>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</i></p>	 <p>psicomotricidad</p> <p>Coordinación</p> <p>1.- En parejas, espalda contra espalda, levantarse sin ayuda manos.</p> <p>2.- En parejas, un niño otro, colocarse a pata intentar sentarse de las manos.</p>	<p>ASAMBLEA: sentamos en circulo en el aula, Recordamos la normas de convivencia para la actividad que realizaremos el día de hoy</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Invitamos a los niños a realizar los siguientes desplazamientos, enfatizando la derecha e izquierda en cada movimiento.</p>    <p>sentados intentar delas frente de coja e cogidos</p>	45 m.	<p>Patio</p> <p>Niños niñas</p> <p>Hojas Crayolas</p> <p>Lápices Radio</p> <p>Usb</p>

	<p>3.- En parejas y en cuclillas, intentar desestabilizar al compañero para que caiga.</p> <p>4.- En fila y cogidos por la cintura, el niño que va en cabeza tratará de tocar al último de la fila girando y haciendo fuerza, los demás deben impedirlo.</p> <p>5.- En parejas, uno de los niños se tumba boca abajo. El compañero debe intentar darle la vuelta y colocarlo boca arriba.</p> <p>6.- Sogatira o tira y afloja. Se forman dos grupos y se hace una línea en el suelo. Necesitaremos una cuerda larga. Cada grupo tira de la cuerda con fuerza para tratar de llevar al otro equipo hasta la línea trazada. Pierde el grupo que pasa la línea.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>- Técnica para estirar y relajar distintas partes del cuerpo. Se trata de estirar poco a poco una parte del cuerpo, e intentar que se extienda todo lo posible. Mantener esa postura unos segundos y luego relajar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando. Después, se balancea ligeramente..</p> <p>Representacion Grafica:</p> <p>Dibujan lo mas les gusto de la actividad realizada.</p> <p>CIERRE:</p>		<p>CINTAS DE colores</p> <p>Tizas</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>
--	--	--	--

	Nos sentamos en circulo todos juntos conversamos sobre las posiciones mas dificiles de imitar, las mas graciosas y las describimos		
--	---	--	--