



**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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA, YARINACOCHA, UCAYALI, 2024**

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

AUTOR

**TAMANI SORIA, BETTY IBETH
ORCID:0000-0001-7303-8139**

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° 0134-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:00** 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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA, YARINACocha, UCAYALI, 2024**

Presentada Por :
(1807181042) **TAMANI SORIA BETTY IBETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, 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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA, YARINACOCHA, UCAYALI, 2024 Del (de la) estudiante TAMANI SORIA BETTY IBETH, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 23 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi madre, con todo mi amor y gratitud. Por ser mi guía, mi apoyo incondicional y mi inspiración constante. Este trabajo es reflejo de tu dedicación y sacrificio, y es a ti a quien debo cada uno de mis logros. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la importancia del conocimiento. Sin ti, nada de esto sería posible.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios por darme la fuerza, la sabiduría y la perseverancia para completar esta tesis. Sin su guía y apoyo constante, este logro no habría sido posible.

A mi familia, les agradezco de todo corazón por su amor incondicional, paciencia y aliento a lo largo de este viaje académico. A mis padres, gracias por creer en mí y por sus sacrificios que me permitieron alcanzar mis metas. A mis hermanos, por su apoyo y comprensión en los momentos más desafiantes.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	9
2.1. Antecedentes	9
2.2. Bases teóricas.....	13
2.3. Hipótesis	26
III. METODOLOGÍA.....	27
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación.....	27
3.2. Población y muestra:.....	28
3.3 Variables: Definición y operacionalización.....	29
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:	33
3.5. Método de análisis de datos	35
3.6. Aspectos éticos:	36
IV. RESULTADOS	37
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	58
Anexo 01: Matriz de consistencia	58
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	60
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	61
Anexo 04. Formato de consentimiento informado	88

Lista de Tablas

Tabla 1 Distribución de la población de los niños de 5 años de edad	28
Tabla 2 Distribución de la población muestral de los niños de 5 años de edad	29
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables	31
Tabla 4 Validación por juicio de expertos	34
Tabla 5 Confiabilidad del instrumento	34
Tabla 6 Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa	35
Tabla 7 Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test	37
Tabla 8 Distribución del nivel de logro de la motricidad gruesa al aplicar los juegos tradicionales	38
Tabla 9 Nivel de motricidad gruesa a través de un post test	40
Tabla 10 Nivel de la motricidad gruesa antes y después de la estrategia	41
Tabla 11 Prueba de normalidad	42
Tabla 12 Prueba de rangos de Wilcoxon	43
Tabla 13 Estadístico de prueba	43

Lista de figuras

Figura 1 Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un pre test	37
Figura 2 Porcentajes de las actividades de aprendizaje con juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años	39
Figura 3 Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un post test	40
Figura 4 Nivel porcentual de la motricidad gruesa antes y después de la estrategia	41

Resumen

La presente investigación surgió a raíz de indicadores que señalaron que algunos niños experimentan retrasos en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, lo que podría influir en su dominio corporal dinámico y su dominio corporal estático. Es por ello que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024? Seguido del siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de dicha institución. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 90 niños de nivel inicial y la muestra fue de 30 niños de 5 años. La técnica empleada fue la observación y el instrumento una lista de cotejo. Respecto a los resultados podemos evidenciar en el pre test un aprendizaje en nivel inicio con un 83%, el cual mejoraron a través de la estrategia de los juegos tradicionales, donde en el post test llegaron a un nivel de logro destacado a un 87%, por ende, se concluyó que los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años, que se corroboró con la prueba no paramétrica de Wilcoxon a un nivel de sig. de 0,001.

Palabras clave: dominio corporal, dinámico, estático, juegos tradicionales, motricidad gruesa

Abstract

The present research arose from indicators that indicated that some children experience delays in the development of gross motor skills, which could influence their dynamic body mastery and their static body mastery. That is why the following problem statement was formulated: How do traditional games as a learning strategy influence gross motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024? Followed by the following general objective: Determine the influence of traditional games as a learning strategy on gross motor skills in 5-year-old children of said institution. The methodology was applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was 90 initial level children and the sample was 30 5-year-old children. The technique used was observation and the instrument was a checklist. Regarding the results, we can see in the pre-test a learning at the beginning level with 83%, which improved through the strategy of traditional games, where in the post-test they reached an outstanding achievement level of 87%. Therefore, it was concluded that traditional games significantly improve gross motor skills in 5-year-old children, which was corroborated with the non-parametric Wilcoxon test at a sig level. of 0.001.

Keywords: body control, dynamic, static, traditional games, gross motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El avance en las habilidades motoras gruesas es importante para que los niños exploren su entorno, adquieran independencia y disfruten de actividades físicas y recreativas. Estas habilidades también tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y social, permitiendo que los niños interactúen con otros y comprendan mejor el mundo que les rodea. A medida que los niños desarrollan sus habilidades motoras gruesas, también adquieren destrezas útiles para su vida diaria, así como para participar en deportes y juegos. Por lo tanto, es fundamental promover un desarrollo saludable de estas habilidades en la infancia para asegurar un crecimiento óptimo. Padres, cuidadores y educadores desempeñan un papel fundamental al proporcionar oportunidades para que los niños practiquen y mejoren sus habilidades motoras gruesas a través del juego y la actividad física (Valles y Castillo,2019).

A nivel internacional, según una investigación realizada en Chile, la prolongada cuarentena impuesta por la pandemia tuvo un claro impacto en el desarrollo físico elemental de los niños. Múltiples estudios internacionales han confirmado una regresión en la adquisición de destrezas de coordinación y equilibrio en niños en edad preescolar, junto con una disminución en la confianza en sus propias habilidades motrices. El extenso periodo de confinamiento y el miedo generalizado al contagio han generado un efecto negativo en las habilidades motoras, resultando en una sobreprotección de muchos niños que dejaron de ejercitar su movilidad y de explorar nuevas destrezas propias de su edad. En cuanto a los niños en edad escolar, aunque el impacto en el desarrollo motor es menor, se ha notado una reducción en su autoevaluación de competencia en habilidades físicas. Los niños no se sienten tan seguros respecto a sus habilidades físicas como lo hacían años atrás, lo que influye tanto en la selección de sus actividades físicas como en su autoestima (Muñoz, 2022).

A nivel nacional, los desafíos relacionados con la motricidad gruesa pueden variar debido a diversos factores, como la ubicación geográfica, el acceso a servicios de salud y educativos, y las condiciones socioeconómicas. Es crucial destacar que la estimulación temprana desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. En lugares con recursos económicos limitados, los niños pueden no recibir la estimulación temprana necesaria debido a la falta de juguetes adecuados y oportunidades para actividades físicas. En algunas comunidades, las creencias culturales y la falta de conciencia sobre la importancia de la motricidad gruesa pueden llevar a una falta de atención y apoyo adecuados para los niños que enfrentan dificultades en este aspecto. Además, las escuelas y centros de cuidado infantil en Perú pueden tener recursos limitados para atender

las necesidades de los niños con problemas de motricidad gruesa, como la falta de terapeutas ocupacionales y equipos especializados. También, ciertas regiones de Perú pueden tener una mayor prevalencia de enfermedades y condiciones médicas que afectan la motricidad gruesa, como la parálisis cerebral y la polio (Chero et al., 2021).

A nivel local, según el PEI (2023) de una institución educativa de Ucayali, entre el 7% y el 25% de los niños en edad preescolar tienen problemas motrices importantes que impactan su rendimiento en actividades físicas y deportivas. Los problemas en la motricidad gruesa repercuten en el desempeño académico, particularmente en aspectos como la habilidad para escribir, la coordinación entre la mano y el ojo y la intervención en tareas físicas en el salón de clases. Algunos retos en el ámbito educativo son la escasez de formación especializada para atender los problemas motores, la insuficiencia de recursos adecuados y la necesidad de aplicar tácticas inclusivas para respaldar a todos los alumnos.

En la I.E.I N. 308 Niño Jesús De Praga Distrito de Yarinacocha - Ucayali, los estudiantes experimentan desafíos en el progreso de sus destrezas motoras gruesas. Estos desafíos incluyen dificultades como el equilibrio, la coordinación motora y la ejecución de tareas físicas primordiales. Además, muestran una menor intervención en juegos y deportes, lo cual se traduce en una falta de interés en estas actividades. Esta falta de participación también se ve afectada por la dificultad de mantener la concentración en el aula debido a molestias físicas. Además, afrontan obstáculos en cuanto a recursos y espacio para tareas que fomenten el progreso de habilidades motoras gruesas. Otro aspecto importante es la carencia de formación del personal docente en la creación e implementación de programas eficaces para fomentar estas destrezas motoras.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga , Yarinacocha - Ucayali, 2024?

La justificación de este estudio de investigación se fundamentó en cinco razones principales:

En primer lugar, por motivos de conveniencia, ya que su objetivo fue ofrecer información valiosa a profesores y futuros pedagogos sobre el uso de los juegos tradicionales como herramientas para mejorar la motricidad gruesa de una manera más interactiva y atractiva para los niños.

Este trabajo también hizo una contribución teórica importante al incorporar una sólida base teórica relacionada con la variable juegos tradicionales, la cual se sustentó en diversas teorías, incluyendo la siguiente:

Vygotsky (1978) en su teoría sociocultural indica que los juegos tradicionales son actividades lúdicas, suelen ser simples en términos de reglas y equipamiento, y se basan en la participación física y mental de los jugadores.

Por otra parte, Piaget (1982) en su teoría del desarrollo cognitivo, sugirió que el desarrollo motor grueso es una parte integral del desarrollo cognitivo. Él creía que los niños desarrollan habilidades motoras gruesas a medida que adquieren conocimiento sobre el mundo que les rodea, y que el movimiento y la exploración física son esenciales para el desarrollo cognitivo. Se consideró crucial tomar en cuenta estas teorías para establecer un sólido marco teórico. Las ideas de estos autores sirven de base para fundamentar el estudio y respaldar las decisiones conceptuales, lo que contribuye a validar y fortalecer la indagación al apoyarse en conocimientos previos y bien establecidos en el campo.

La justificación metodológica para utilizar juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa se basó en su efectividad para proporcionar experiencias de aprendizaje prácticas, motivadoras, inclusivas y significativas que promueven un desarrollo integral y equilibrado en los niños. Desempeñó un papel socialmente significativo al abordar el problema de la motricidad gruesa en niños de preescolar de 5 años a través del empleo de los juegos tradicionales, con el objetivo de buscar soluciones. Los juegos tradicionales tuvieron una justificación práctica sólida al ofrecer una amplia gama de beneficios para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños, lo que los convierte en una herramienta valiosa en entornos educativos y recreativos.

El objetivo general de este estudio fue: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

De igual manera se establecieron los objetivos específicos: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje; Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024; y evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa

inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Pérez (2019) en su tesis titulada los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa Hispano América del cantón Ambato, Ecuador- 2018. Su objetivo general fue: determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la unidad educativa Hispano América del Cantón Ambato Ecuador. Su metodología fue de nivel descriptivo y de diseño correlacional explicativo, con una muestra de 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia haciendo un total de 61 integrantes y una muestra de 30 niños. Empleando la técnica de la encuesta con la aplicación del cuestionario, Test de Desarrollo de Nelson Ortiz. Se evidenció que el 100% de los niños logran pararse en un pie por 2 segundos, asimismo pueden caminar en línea recta y realizar las demás actividades propuestas. En conclusión, se obtuvo que al diagnosticar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad a través del test del desarrollo Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el área de motora gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Se identificó que los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años utilizando diferentes juegos.

Chicayza (2020) dentro de este marco lleva como título los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños de 4-5 años de la escuela de la educación básica Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro. Su objetivo general fue analizar la influencia de los juegos tradicionales y el desarrollo social de los niños de 4-5 años de la escuela de la Educación Básica Juan Francisco Montalvo del Cantón Pillaro. Su metodología fue de nivel descriptivo y de diseño correlacional, con una muestra de 30 estudiantes de 4 y años, Se concluye que los niños(as) no tienen un adecuado desarrollo social debido a escasos estímulos, o por la mala utilización de estrategias, técnicas; por lo que es necesario la aplicación de actividades que involucren a los juegos tradicionales con el objetivo de incrementar su relación con el entorno familiar y escolar.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Hinostroza (2019) por otra parte en su tesis titulada, juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia interculturalidad en estudiantes de la I.E. I. N° 31463 Rio

Negro 2019, su objetivo general fue: determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2019- Su metodología fue de tipo cuantitativa y de diseño correlacional descriptivo con una población de 45 estudiantes de 3, 4 y 5 años teniendo una muestra de 15 estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2019. En conclusión, se obtuvo que al relacionar las dos variables tuvo un gran logro de 77.69%, y en cuanto a las dimensiones se obtuvo el 28.09% en inicio y el 64% en proceso. En el cumplimiento al primer objetivo específico, la correlación hallada entre ambas dimensiones permitió especificar que existe una correlación positiva moderada entre las dimensiones juegos complementarios e interculturalidad bilingüe es coeficiente de determinación $r^2=(0,53)^2=0,2809$ explica que el 29.09% de la variación de la dimensión interculturalidad bilingüe es explicada por la variación de la dimensión juegos complementarios como estrategia didáctica.

De La Peña (2019) así mismo menciona en su tesis titulada Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa inicial san Alfonso, Huanta 2018. Su objetivo general fue: determinar la relación del juego y la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial san Alfonso, Huanta 2019. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 15 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. Sobre niveles de logro en la motricidad gruesa, el 30% en encuentran en Inicio, el 35% en Proceso, el 20% en Logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado. En conclusión, los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial san Alfonso, Huanta 2018. Con el nivel del coeficiente de correlación 0.877.

Pintado (2022) también concuerda en su tesis titulada Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022, la presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 niños y niñas

de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos en la variable motricidad gruesa, donde el 50% se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 35%, por último, el 15% está en inicio. En la variable juegos motores, donde el 64 % se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 29 %, por último, el 7 % está en inicio. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$.

Domínguez (2021) en su investigación a investigación plantea encontrar relación de las los juegos lúdicos en el aprendizaje, tuvo como objetivo general Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r=0,76$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r =0,687$, $r =0,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Vargas (2022) también consideró en su investigación los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo – 2022. El estudio planteado fue encontrar la relación de los juegos tradicionales en la motricidad, tuvo como objetivo, determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022. La metodología corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional; la muestra de estudio fue

de 20 niños y niñas; la técnica fue la observación, cuyos instrumentos fueron el cuestionario y escala de estimación, productos de un proceso de validación, mediante el juicio de expertos y la prueba piloto; los datos obtenidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva e inferencial, con la ayuda del programa de Excel y SPSS V. 21; así como se sometió a los principios éticos para la investigación propuesto por la Universidad. Los resultados hallados muestran que, en juegos tradicionales el 80% en el nivel bueno, en la motricidad gruesa, el 80% en el nivel logro previsto. El Rho de Spearman es de 0,779 y la Sig, bilateral es 0,000. Concluye que se determinó que existe una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, confirmando que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 665 Señor de Mayo - 2022; los resultados del Rho de Spearman y la Sig, bilateral, confirman la validez de la hipótesis alterna.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Guerra (2019) planteó en su tesis Motricidad gruesa y la preescritura en los niños de 4 años de la Institución Educativa San Juan de Camuchero N° 387 del distrito San Pablo, provincia Mariscal Ramón Castilla, Loreto, año 2019, tuvo como objetivo general determinar la relación existente entre la motricidad gruesa y la preescritura en los niños de 4 años de la Institución Educativa San Juan de Camuchero N° 387 del distrito San Pablo, provincia Mariscal Ramón Castilla, Loreto, año 2019. Para ello ubicamos el estudio dentro del diseño no experimental y transeccional en un nivel descriptivo - correlacional y haciendo uso del método hipotético deductivo. La población participante fue conformada por 21 estudiantes de cuatro años de la mencionada institución. En la recolección de datos se empleó la técnica de observación usando dos instrumentos de anotación dicotómica: Lista de cotejo para la motricidad gruesa y Lista de cotejo para la preescritura. El análisis estadístico se organizó en primer lugar con matrices de Excel y posteriormente procesados a través del software SPSS. A nivel descriptivo, los resultados nos muestran que en ambas variables de estudio predomina el nivel de proceso con 60,9% para la motricidad gruesa y un 65,2% para la preescritura. En el análisis inferencial, el valor del coeficiente de correlación de Spearman (0,785) y la significancia estimada de $0,000 < 0,05$ muestra la existencia de una relación positiva entre las variables lo cual nos permite aceptar la hipótesis de investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los Juegos Tradicionales

2.2.1.1. Definición

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica. Estos juegos suelen tener raíces históricas profundas y son practicados por personas de diferentes edades. A menudo, los juegos tradicionales se juegan al aire libre, aunque también pueden tener lugar en interiores. Estos juegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden tener beneficios sociales, físicos y cognitivos, promoviendo la interacción entre los participantes, el desarrollo de habilidades motoras y el ejercicio de la creatividad y el pensamiento estratégico (Cabrera, 2010).

2.2.1.2. Teoría

En el ámbito de la teoría que aborda la relevancia de los juegos tradicionales, tenemos:

Vygotsky en su teoría Sociocultural indica que los juegos tradicionales son actividades lúdicas, suelen ser simples en términos de reglas y equipamiento, y se basan en la participación física y mental de los jugadores. Pueden ser juegos de competencia o cooperativos, y a menudo involucran habilidades como correr, saltar, lanzar, atrapar, contar o pensar estratégicamente. Los juegos tradicionales pueden variar significativamente según la región y la cultura, pero algunos ejemplos comunes incluyen juegos de patio como la cuerda de saltar, la rayuela, el escondite, entre otros. En muchos lugares, estos juegos tradicionales están siendo desplazados por formas de entretenimiento más modernas y tecnológicas (Vygotsky, 1978).

2.2.1.3. Clasificación

Según Alias (2021) los juegos tradicionales se clasifican de la siguiente manera:

- Carrera de sacos: es un juego tradicional que suele ser parte de actividades recreativas en eventos escolares, festivales comunitarios y celebraciones familiares. En esta actividad, los participantes compiten corriendo mientras tienen sus piernas metidas dentro de un saco de tela, típicamente de arpillera o algún material similar. El objetivo es llegar a la línea de meta lo más rápido posible, saltando y moviéndose

- dentro del saco. La carrera de sacos no solo es divertida, sino que también promueve habilidades motoras, coordinación y equilibrio. Además, fomenta la competencia amistosa y el trabajo en equipo si se realizan en equipos. Es una actividad sencilla pero que genera risas y diversión tanto para niños como para adultos.
- Gallina ciega: es un juego tradicional que suele ser practicado por niños en diferentes partes del mundo. La dinámica del juego es simple: un niño o niña es seleccionado para ser la gallina ciega. A este jugador se le vendan los ojos, lo que simula la ceguera de la gallina. Luego, la gallina ciega debe intentar atrapar a los otros jugadores, que se mueven a su alrededor, mediante el uso del oído y el tacto. Los demás jugadores deben evitar ser atrapados, moviéndose y esquivando a la gallina ciega. El objetivo del juego puede variar según las reglas establecidas, pero en general, se considera que la gallina ciega gana cuando atrapa a otro jugador. El jugador atrapado entonces puede ser seleccionado como la próxima gallina ciega y el juego continúa. Es un juego que fomenta la socialización, el desarrollo de habilidades motoras y la diversión entre los participantes.
 - El gato y el ratón: en este juego, un niño representa al gato y otro al ratón. El resto de los niños se alinean uno detrás del otro, agarrando las cinturas del niño que está adelante, formando una cadena. El objetivo del juego es que el gato capture al ratón. El juego comienza con el gato tratando de atrapar al ratón, mientras este último intenta evitar ser capturado. El ratón puede escapar corriendo entre las piernas de los otros niños en la cadena, lo que puede ser complicado ya que el gato está tratando de interceptarlo. Si el gato logra atrapar al ratón, intercambian roles y el juego continúa. Es una actividad física que fomenta la coordinación, la agilidad y el trabajo en equipo entre los niños que participan en él. Además, es una forma divertida de pasar el tiempo al aire libre o en interiores.
 - Estatuas: es un juego tradicionalmente jugado por niños en fiestas, eventos escolares o simplemente como un juego recreativo. Cuando la música comienza, todos los jugadores empiezan a moverse por el espacio, bailando o moviéndose al ritmo de la música. El objetivo es divertirse y seguir el ritmo. El juego de las Estatuas es popular debido a su simplicidad y capacidad para involucrar a grandes grupos de personas de todas las edades. También fomenta la coordinación, el sentido del ritmo y la capacidad de seguir instrucciones rápidas.

- Juego de rayuela: es un juego tradicional que se practica en muchos países alrededor del mundo. Consiste en trazar en el suelo un diagrama compuesto por una serie de cuadrados numerados, generalmente del 1 al 10, aunque puede variar según las regiones. Los participantes lanzan una piedra o un objeto similar en uno de los cuadrados y deben recorrer el diagrama siguiendo una serie de reglas establecidas. El juego de rayuela no solo es una actividad recreativa, sino que también puede tener aspectos competitivos y educativos, ya que fomenta la coordinación motora, el equilibrio y el desarrollo de habilidades cognitivas, como el conteo y la estrategia. Es comúnmente practicado por niños, aunque también puede ser disfrutado por personas de todas las edades.

2.2.1.4. Importancia

Los juegos tradicionales tienen una importancia significativa en diversas áreas de desarrollo humano y social. Los juegos tradicionales son parte del patrimonio cultural de una sociedad. Representan prácticas y valores transmitidos de generación en generación, contribuyendo a la identidad cultural de una comunidad o país. Los juegos tradicionales fomentan la interacción social entre individuos de diferentes edades, géneros y antecedentes sociales. Proporcionan oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. Los juegos tradicionales a menudo requieren estrategia, pensamiento crítico y resolución de problemas. Estimulan el desarrollo cognitivo y pueden mejorar habilidades como la concentración, la memoria y la toma de decisiones (Carbonero, 2016).

2.2.1.5. Características

Según Cabrera (2010) los juegos tradicionales, a menudo arraigados en la cultura y la historia de una sociedad, poseen una serie de características distintivas que los diferencian de otros tipos de entretenimiento. Algunas características son:

- Herencia cultural: Los juegos tradicionales suelen transmitirse de generación en generación como parte de la herencia cultural de una comunidad o región. Estos juegos pueden haber evolucionado a lo largo del tiempo y reflejar aspectos importantes de la cultura local.
- Simplicidad: En comparación con muchos juegos modernos, los juegos tradicionales tienden a tener reglas simples y fáciles de entender. Esto permite que personas de

todas las edades participen y disfruten de ellos sin la necesidad de equipos complicados o tecnología avanzada.

- Participación social: Muchos juegos tradicionales fomentan la interacción social y el trabajo en equipo. A menudo se juegan en grupos y promueven la comunicación, el compañerismo y la cooperación entre los participantes.
- Recursos accesibles: Los juegos tradicionales a menudo se juegan con recursos fácilmente disponibles, como piedras, palos, cuerdas o simplemente con el propio cuerpo. Esto los hace accesibles para comunidades que pueden no tener acceso a juguetes o equipos sofisticados.
- Inclusión cultural: Los juegos tradicionales suelen reflejar las prácticas y valores culturales de una comunidad en particular. A través de estos juegos, se pueden transmitir y mantener vivas tradiciones, historias y creencias compartidas.

2.2.2. La motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, involucrando principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales. Estos movimientos implican actividades como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. La motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo físico y motor de los niños, ya que les permite moverse, explorar su entorno y participar en actividades físicas y deportivas (Fernández, 2010).

2.2.2.2. Teorías

Entre las teorías que resaltan la importancia de la motricidad gruesa, tenemos:

En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget sugirió que el desarrollo motor grueso es una parte integral del desarrollo cognitivo. Él creía que los niños desarrollan habilidades motoras gruesas a medida que adquieren conocimiento sobre el mundo que les rodea, y que el movimiento y la exploración física son esenciales para el desarrollo cognitivo (Piaget, 1982).

Vygotsky propuso que el desarrollo motor grueso está influenciado por la interacción social y cultural. Según su teoría sociocultural, los niños aprenden habilidades motoras gruesas a través de la participación en actividades sociales y culturales, y el entorno social proporciona el contexto para el desarrollo de estas habilidades (Vygotsky, 1978).

2.2.2.3. Áreas de la motricidad gruesa

Comellas y Perpinyá (2003) indican que los ámbitos de la motricidad gruesa abarcan el control dinámico y estático del cuerpo, los cuales se describen a continuación:

Dominio corporal dinámico: se refiere a la capacidad de una persona para controlar y coordinar sus movimientos en el espacio mientras están en movimiento. En el contexto de la motricidad gruesa, este término refiere específicamente a la habilidad de utilizar el cuerpo de manera eficiente y coordinada para realizar actividades que implican grandes grupos musculares y movimientos amplios, como correr, saltar, trepar, lanzar, patear, entre otros.

Algunas de las acciones que se encuentran dentro del dominio corporal dinámico incluyen:

- La coordinación: se refiere a la habilidad del cuerpo para realizar movimientos fluidos y precisos que involucran una interacción armoniosa entre diferentes partes del cuerpo. Implica la capacidad de controlar y sincronizar los músculos, las articulaciones y los sistemas sensoriales para realizar tareas específicas de manera eficiente y efectiva. En un sentido más amplio, la coordinación en el dominio corporal dinámico implica la integración de habilidades motoras como equilibrio, fuerza, flexibilidad, agilidad y control de movimiento en una variedad de actividades físicas, desde deportes hasta actividades cotidianas como caminar, correr o bailar.
- Caminar: Se refiere a la capacidad del cuerpo para moverse y coordinar sus acciones de manera fluida y eficiente en un entorno cambiante. Caminar implica una interacción compleja entre el cerebro, el sistema nervioso central y periférico, así como los músculos, huesos y articulaciones para mantener el equilibrio y la postura mientras se avanza.
- Correr: se refiere a una forma de locomoción humana que implica moverse de manera rápida y continua sobre los pies, alternando entre períodos de suspensión y contacto con el suelo. Esta actividad implica una coordinación compleja de diferentes grupos musculares y sistemas corporales para mantener el equilibrio, propulsarse hacia adelante y amortiguar el impacto con el suelo.
- Saltar: se refiere a una habilidad fundamental que implica despegar ambos pies del suelo simultáneamente y aterrizar sobre ellos nuevamente, utilizando la fuerza de las piernas y coordinando el movimiento de brazos y tronco para mantener el equilibrio. Esta acción requiere una combinación de fuerza, coordinación, equilibrio y control

motor. A medida que los niños crecen, su capacidad para saltar se vuelve más refinada y coordinada, lo que también contribuye al desarrollo de su equilibrio y coordinación general.

Dominio corporal estático: se refiere a la habilidad de controlar y mantener la postura y la posición del cuerpo en un estado estático, es decir, sin movimiento. Implica la capacidad de mantener una posición específica durante un período de tiempo sin perder el equilibrio ni la estabilidad. El dominio corporal estático implica el control consciente y la estabilidad del cuerpo en una posición quieta.

Algunas de las acciones que se encuentran dentro del dominio corporal estático incluyen:

- Equilibrio estático: se refiere a la capacidad de mantener una posición estable y sin movimiento del cuerpo en una situación estática, es decir, cuando no hay cambios en la posición o movimiento de las extremidades o del cuerpo en su conjunto. Este tipo de equilibrio implica mantener la estabilidad y la postura del cuerpo en situaciones donde no hay desplazamiento o actividad física significativa.
- Tono muscular: se refiere a la tensión que hay en un músculo en reposo, es decir, cuando no está siendo activamente contraído ni elongado. En el contexto del dominio corporal estático, se refiere a la cantidad de tensión que los músculos mantienen mientras se está en una posición inmóvil o estática. Cuando una persona está en una posición estática, como estar de pie o sentado, los músculos necesitan mantener cierta cantidad de tensión para mantener la postura adecuada y soportar el peso del cuerpo. El tono muscular adecuado en estas situaciones es importante para la estabilidad y el equilibrio del cuerpo.
- Respiración y relajación muscular: se refiere al proceso mediante el cual el cuerpo toma oxígeno del entorno y elimina dióxido de carbono. Una respiración adecuada y consciente puede tener un impacto significativo en la relajación, el control del estrés y la concentración. En el dominio corporal estático, la respiración suele asociarse con técnicas como la respiración diafragmática, la cual implica inhalar profundamente utilizando el diafragma y exhalar lentamente para promover la relajación y la estabilidad. La relajación muscular se refiere a la capacidad de liberar la tensión muscular mientras se mantiene una posición estática. La relajación muscular puede lograrse mediante técnicas de respiración, visualización y concentración. Al

disminuir la tensión muscular, se mejora la postura, se reduce el riesgo de lesiones y se facilita una mayor comodidad y estabilidad en la posición estática.

2.2. 2.4. Importancia

La motricidad gruesa ayuda a fortalecer los músculos, mejorar la coordinación y el equilibrio, y desarrollar la resistencia física. Estos aspectos son fundamentales para llevar a cabo actividades diarias y para el desarrollo de habilidades motoras más finas. Al practicar habilidades motoras gruesas, los niños también están desarrollando conexiones neuronales importantes que pueden influir en su capacidad para aprender y procesar información. La motricidad gruesa permite a los niños explorar su entorno de manera más efectiva. Correr, saltar y trepar les permite descubrir nuevos lugares, entender su propio cuerpo en relación con el espacio y experimentar con diferentes formas de movimiento (Bolaños, 2010).

2.2.2.5. Características

Según Motta y Risueño (2007) la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos musculares grandes y coordinados del cuerpo, que involucran principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales. Algunas características principales de la motricidad gruesa son:

- Control postural: La capacidad de mantener el equilibrio y la postura mientras se realizan actividades físicas como estar de pie, caminar, correr o saltar.
- Coordinación de movimientos grandes: La habilidad para coordinar movimientos de diferentes partes del cuerpo, como caminar de manera suave y coordinada, correr sin tropezar o saltar con precisión.
- Fuerza muscular: La motricidad gruesa implica el desarrollo de la fuerza muscular necesaria para realizar actividades como levantar objetos pesados, empujar, jalar o sostenerse en posición vertical.
- Equilibrio dinámico: La capacidad para mantener el equilibrio mientras se realizan movimientos dinámicos, como al correr, saltar, o hacer giros bruscos.

2.2.2.6. Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Fernández (2010) las etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años suelen estar marcadas por ciertos hitos importantes. Algunas de las habilidades típicas que los niños de esta edad suelen alcanzar en términos de motricidad gruesa son:

- Equilibrio: Los niños de 5 años suelen tener un mejor control del equilibrio, lo que les permite caminar, correr y saltar con mayor estabilidad.
- Coordinación: A esta edad, los niños desarrollan una mayor coordinación entre brazos y piernas, lo que les permite realizar movimientos más complejos como subir y bajar escaleras sin ayuda.
- Destreza motora: Pueden manipular objetos con mayor precisión, como lanzar y atrapar una pelota, patear con más fuerza y precisión, y manejar bicicletas o triciclos de manera más coordinada.
- Juegos y deportes: A los 5 años, muchos niños muestran interés en participar en juegos y deportes que requieren habilidades de motricidad gruesa, como jugar al fútbol, baloncesto, correr carreras cortas y participar en juegos de persecución.
- Desarrollo de fuerza: A medida que crecen, también desarrollan una mayor fuerza muscular en piernas y brazos, lo que les permite realizar actividades físicas más exigentes.

2.2.3. Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje

2.2.3.1. Definición de las estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son métodos, técnicas o procesos utilizados por los estudiantes para adquirir, comprender, recordar y aplicar conocimientos de manera efectiva. Estas estrategias pueden incluir actividades como la organización de la información, la elaboración de resúmenes, el uso de mnemotécnicas, la práctica distribuida, el aprendizaje colaborativo, entre otras. El objetivo de las estrategias de aprendizaje es mejorar la eficiencia y la efectividad del proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y motivacionales que les ayuden a aprender de manera más autónoma y significativa (Torre, 2020).

2.2.3.2. Definición de los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa se basan en utilizar actividades lúdicas y divertidas para desarrollar habilidades motoras fundamentales en niños y niñas. Estas estrategias se centran en hacer que el aprendizaje de habilidades motoras gruesas sea divertido, estimulante y significativo para los niños, promoviendo así su desarrollo físico y cognitivo de manera integral. Motivar a los

niños a participar activamente en los juegos, proporciona retroalimentación positiva y refuerza los logros (Manrique et al., 2021).

2.2.3.3. Características de las estrategias de aprendizaje.

González (2001) las estrategias de aprendizaje de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa suelen tener varias características clave:

- **Involucramiento físico:** Estas estrategias requieren que los niños participen activamente en actividades físicas que estimulan el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como correr, saltar, lanzar, atrapar y equilibrarse.
- **Diversión y motivación:** Los juegos tradicionales están diseñados para ser divertidos y motivadores, lo que ayuda a mantener el interés de los niños en participar y practicar las habilidades motoras gruesas de manera regular.
- **Variedad de movimientos:** Los juegos tradicionales suelen implicar una variedad de movimientos, lo que permite a los niños desarrollar diferentes habilidades motoras gruesas, como coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia.
- **Interacción social:** Muchos juegos tradicionales fomentan la interacción social entre los niños, lo que promueve habilidades sociales, comunicativas y emocionales, además de mejorar la motivación y el compromiso con la actividad física.
- **Adaptabilidad:** Estas estrategias son adaptables a diferentes entornos y recursos disponibles, lo que las hace accesibles para una amplia gama de contextos, como en el hogar, en la escuela o en parques.
- **Desarrollo progresivo:** Los juegos tradicionales suelen tener niveles de dificultad progresivos, lo que permite a los niños avanzar gradualmente en sus habilidades motoras gruesas a medida que adquieren más experiencia y confianza.
- **Inclusión:** Estas estrategias se pueden adaptar para incluir a niños con diversas habilidades y necesidades, fomentando la participación de todos en actividades físicas y promoviendo la igualdad de oportunidades.

2.2.3.4. Tipos de estrategias de aprendizaje.

Torre (2002) existen varias estrategias de aprendizaje que pueden ayudar a mejorar la motricidad gruesa en niños. Algunos de los tipos de estrategias más efectivas incluyen:

- Actividades de equilibrio: Ejercicios que mejoren el equilibrio, como caminar sobre una línea, pararse en un pie o usar plataformas de equilibrio, pueden fortalecer los músculos y mejorar la coordinación.
- Ejercicios de fuerza: Actividades que requieran el uso de la fuerza muscular, como subir escaleras, empujar objetos pesados o practicar yoga, pueden ayudar a desarrollar la fuerza y la resistencia necesarias para realizar movimientos gruesos con mayor facilidad.
- Juegos motores: Incorporar juegos que impliquen movimientos amplios y coordinados, como correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar pelotas, puede ser muy beneficioso para desarrollar la motricidad gruesa.
- Juegos de integración sensorial: Estos juegos involucran diferentes estímulos sensoriales, como el tacto, la vista y el oído, para mejorar la coordinación y la respuesta motora.
- Juegos de construcción y manipulación: Utilizar bloques de construcción, rompecabezas grandes o actividades que requieran manipulación de objetos puede estimular el desarrollo de habilidades motoras gruesas.

2.2.3.5. Importancia de las estrategias de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Fuentes (2023) las estrategias de aprendizaje juegan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Algunas razones clave que destacan su importancia:

- Estímulo del desarrollo motor: Las estrategias de aprendizaje están diseñadas para estimular y fortalecer habilidades motoras gruesas, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Estas actividades son esenciales para el desarrollo físico integral de los niños.
- Mejora de la coordinación y el equilibrio: Al participar en juegos y actividades que requieren movimientos coordinados y un buen equilibrio, los niños mejoran su coordinación mano-ojo, su capacidad para mantener el equilibrio y su control postural.
- Desarrollo de habilidades sociales: Muchas estrategias de aprendizaje de motricidad gruesa involucran juegos en grupo, lo que fomenta la interacción social, la

colaboración, el trabajo en equipo y el respeto por las reglas, habilidades cruciales para la vida cotidiana y el éxito social.

- Estímulo del desarrollo cognitivo: A través de actividades motoras gruesas, los niños también desarrollan habilidades cognitivas como la atención, la concentración, la resolución de problemas y la toma de decisiones, ya que muchas veces deben planificar sus movimientos y adaptarse a diferentes situaciones de juego.
- Promoción de un estilo de vida activo: Al involucrar a los niños en estrategias de aprendizaje de motricidad gruesa desde una edad temprana, se fomenta un estilo de vida activo y saludable, lo que puede tener beneficios a largo plazo para su salud física y mental.

2.2.3.6. Estrategias de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa.

Cabrera (2010) las estrategias de aprendizaje basadas en juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa pueden incluir una variedad de actividades diseñadas para desarrollar habilidades motoras fundamentales en los niños. Algunas estrategias son:

- Juegos de equilibrio: Actividades como caminar sobre una línea dibujada en el suelo, usar una tabla de equilibrio o practicar el equilibrio sobre un pie pueden mejorar la estabilidad y coordinación.
- Juegos de lanzamiento: Lanzar pelotas a objetivos específicos, como aros o cestas, ayuda a desarrollar la precisión y la fuerza en los brazos y las piernas.
- Juegos de persecución: Juegos como etiqueta o capturar la bandera implican correr, girar y cambiar de dirección rápidamente, lo que mejora la agilidad y la coordinación.
- Saltar la cuerda: Esta actividad clásica no solo mejora la coordinación entre brazos y piernas, sino también la resistencia cardiovascular.
- Juegos de patear: Practicar patear una pelota de fútbol o un balón de baloncesto ayuda a desarrollar la coordinación entre piernas y el control de la fuerza.
- Juegos de imitación: Simular actividades como caminar como un animal, imitar movimientos de baile o jugar a ser un superhéroe puede desarrollar la conciencia corporal y la coordinación.

2.2.4. Relación entre el juego tradicional y motricidad gruesa:

Sandoval (2020) el juego tradicional puede tener una relación muy positiva con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Algunos aspectos importantes de esta relación son:

- **Movimientos amplios y coordinados:** Muchos juegos tradicionales implican movimientos amplios y coordinados, como correr, saltar, lanzar, atrapar, entre otros. Estos movimientos ayudan a desarrollar la fuerza muscular y la coordinación motora gruesa.
- **Equilibrio y control:** Al participar en juegos tradicionales como la cuerda de saltar, la rayuela o juegos de equilibrio, los niños trabajan en su habilidad para mantener el equilibrio y controlar su cuerpo, lo que contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa.
- **Desarrollo de habilidades motoras básicas:** Los juegos tradicionales suelen involucrar el uso de habilidades motoras básicas como correr, saltar, trepar, rodar, etc. Estas actividades son fundamentales para el desarrollo global de la motricidad gruesa en los niños.
- **Interacción social:** Muchos juegos tradicionales se juegan en grupo, lo que fomenta la interacción social y el trabajo en equipo. Esto puede motivar a los niños a participar activamente y desarrollar sus habilidades motoras mientras se divierten con otros.

Mecanismos por los cuales los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa.

Cabrera (2010) los juegos tradicionales pueden mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños a través de varios mecanismos:

- **Estimulación sensorial:** Los juegos tradicionales a menudo involucran el uso de diferentes sentidos, como el tacto, la vista y el oído, lo que ayuda a mejorar la percepción sensorial y la coordinación de movimientos.
- **Movimientos repetitivos:** Muchos juegos tradicionales implican movimientos repetitivos, como saltar, correr, lanzar o atrapar objetos. Estos movimientos ayudan a fortalecer los músculos y mejorar la coordinación motora.

- Equilibrio y coordinación: Algunos juegos tradicionales requieren equilibrio y coordinación, como caminar sobre una cuerda, saltar a la cuerda o jugar a la rayuela. Estos ayudan a desarrollar habilidades de equilibrio y coordinación motora.
- Interacción social: Muchos juegos tradicionales se juegan en grupo, lo que fomenta la interacción social y la cooperación entre los niños. Esta interacción puede motivarlos a participar activamente en actividades físicas y desarrollar habilidades motoras.
- Creatividad y adaptación: Algunos juegos tradicionales permiten a los niños usar su creatividad para adaptar las reglas o crear nuevas formas de jugar. Esta libertad creativa estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas, mientras mejora la motricidad gruesa a través de la práctica activa.

2.2.4.1. Beneficios del uso de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa.

Herrador (2013) el uso de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños ofrece varios beneficios:

- Socialización: Al jugar en grupo, los niños aprenden a interactuar, comunicarse, cooperar y resolver conflictos, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- Aprendizaje de normas y reglas: Los juegos tradicionales suelen tener reglas claras y establecidas, lo que enseña a los niños a seguir instrucciones, respetar normas y desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- Desarrollo de habilidades motoras: Los juegos tradicionales implican movimientos como correr, saltar, lanzar y atrapar, lo que ayuda a desarrollar y mejorar la coordinación, equilibrio y fuerza muscular.
- Creatividad e imaginación: Muchos juegos tradicionales requieren inventar reglas o escenarios imaginarios, fomentando así la creatividad, la imaginación y el pensamiento divergente.
- Diversión y disfrute: La naturaleza lúdica de los juegos tradicionales hace que el aprendizaje sea más divertido y atractivo para los niños, aumentando su motivación para participar y mejorar sus habilidades motoras gruesas.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024

Hipótesis estadísticas

Hi: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

La investigación fue de tipo aplicada. Según Torres (2019) se centra en los hechos del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis demográficos que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para poder verificar y aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, la presentación de resultados de estudios cuantitativos que viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

El nivel del estudio fue explicativo, lo que implica que se centrará en explicar las razones detrás del funcionamiento de fenómenos específicos. En este caso, se buscará mejorar la motricidad gruesa mediante la implementación de los juegos tradicionales como estrategia, con el objetivo de analizar y comprender los efectos de esta intervención (Hernández et al., 2019).

Hernández & Mendoza (2020) el estudio empleó un enfoque cuantitativo con el propósito de investigar, comprender, respaldar y prever eventos o fenómenos. Esto se consigue al recopilar datos para analizar hipótesis a través de métodos numéricos y análisis estadísticos, centrándose en las variables que están relacionadas con la sociedad y que se registran utilizando herramientas gráficas diseñadas específicamente para niños de 5 años. En este contexto, el objetivo fue evaluar y recopilar información acerca de la variable motricidad gruesa.

El diseño de investigación fue pre-experimental, lo que implica un nivel bajo de control y, por consiguiente, una baja validez tanto interna como externa. Según Arias (2014), las investigaciones preexperimentales se utilizan para aproximarse al fenómeno estudiado, aplicando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y luego medir una o más variables para observar sus efectos. El diseño preexperimental implica comparar un grupo al que se le aplica un tratamiento experimental con otro grupo que no recibe el tratamiento. Por lo tanto, en este estudio se emplearon los juegos tradicionales para evaluar sus efectos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en el nivel inicial.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Niños y niñas de 5 años de nivel inicial

O1: (Lista de cotejo de la motricidad gruesa en el pre test)

O2: (Lista de cotejo de la motricidad gruesa en el post test)

X: Los juegos tradicionales

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

La población se constituyó por 90 en niños de 5 años de la I.E.I N. 308 Niño Jesús de Praga Distrito de Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Sampieri (2018) el universo en las investigaciones naturales, es el conjunto de objetos, hechos, eventos que se van a estudiar con las variedades técnicas que hemos analizado supra (p. 70).

Tabla 1.

Distribución de la población de los niños de 5 años de edad

Turno	A		B		C		Total
	H	M	H	M	H	M	
Mañana	18	12	20	10	15	15	90

Nota. Nómina de matrícula.

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 niños de 5 años de la sección C de la I.E.I N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Pinto (2018) La muestra es el subconjunto, o parte del universo o población, seleccionado por métodos diversos, pero siempre teniendo en cuenta la representatividad del universo (p.67)

Tabla 2.

Distribución de la población muestral de los niños de 5 años de edad

Población	Sexo	f₁	%
Niños de 5 años Sección C	F	15	50,0
	M	15	50,0
Total		30	100%

Nota. Nómina de matrícula

Criterios de inclusión:

- Niños del nivel inicial de 5 años.
- Niños matriculados en el presente año 2024.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

Criterios de exclusión:

- Niños del nivel inicial que no pertenecen a ninguna aula de 5 años.
- Niños no matriculados en el presente año 2024.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

La técnica de muestreo fue no probabilística por conveniencia. Según Hernández y Mendoza (2018) menciona que el muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico donde la muestra de la población se selecciona porque están convenientemente disponibles para el investigador.

3.3 Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Los juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica. Estos juegos suelen tener raíces históricas profundas y son practicados por personas de diferentes edades. A

menudo, los juegos tradicionales se juegan al aire libre, aunque también pueden tener lugar en interiores (Cabrera, 2010).

Variable Dependiente: La motricidad gruesa

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, involucrando principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales. Estos movimientos implican actividades como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. La motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo físico y motor de los niños, ya que les permite moverse, explorar su entorno y participar en actividades físicas y deportivas (Fernández, 2010).

Tabla 3.*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	Categorías o Valoración
Los juegos Tradicionales	Los juegos tradicionales se medirán a través de las siguientes dimensiones: Carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el Ratón, estatuas, Juego de rayuela.	Carrera de sacos	- Salta lateralmente con los dos pies.	Escala dicotómica	Inicio Proceso Logro esperado Logro Destacado
		Gallina ciega	- Demuestra entusiasmo al realizar el juego. - Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros.		
		El gato y el Ratón	- Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados. - Crea confianza entre sí mismo al jugar. - Se relaciona mutuamente con sus compañeros.		
		Estatuas	- Mantiene coordinación postural. - Se mantiene inmóvil durante cinco minutos.		
		Juego de rayuela	- Demuestra equilibrio al saltar en un pie. - Mantiene coordinación al realizar ejercicios.		

La motricidad gruesa

La motricidad gruesa se medirá a través de las siguientes dimensiones: Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

Dominio corporal dinámico

Dominio corporal estático

- Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápida.
 - Muestra coordinación en los brazos y piernas al momento de marchar.
 - Identifica izquierda derecha al momento de caminar.
 - Puede caminar sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro.
 - Demuestra equilibrio postural en movimientos: saltando con los dos pies.
 - Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón.
 - Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies.
 - Mantiene equilibrio al pararse en un solo pie con los brazos abiertos.
 - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.
 - Demuestra equilibrio al pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo.
-

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

La observación fue la técnica que se utilizó la cual consiste en que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

Según Yuni & Urbano (2020) la observación es la más común de las técnicas de investigación; la investigación sugiere y motiva los problemas y conduce a la necesidad de la sistematización de los datos (p.98).

Lista de cotejo. Este fue el instrumento que permitirá identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del niño o niña, este instrumento permite recoger información precisa sobre las manifestaciones conductuales asociadas al aprendizaje referidas al saber hacer, saber ser, y saber convivir.

Según Palomo (2019) consiste en una serie de frases y oraciones que expresan conductas positivas y negativas que estarán presentes o ausentes de la situación a evaluar (p.119).

Validez

La validación del instrumento fue realizada mediante la evaluación de expertos. Este método se fundamenta en la relación teórica entre los elementos del instrumento y la comprensión del fenómeno, con el fin de determinar si hay acuerdo, al menos en un nivel aceptable, entre el investigador y los especialistas sobre la relevancia de cada componente para las características del fenómeno. Por lo tanto, no es necesario realizar una prueba inicial en un grupo de muestra (Hernández et al., 2019).

La motricidad gruesa como variable dependiente fue evaluada utilizando una lista de cotejo como herramienta, la cual será revisada por tres expertos para confirmar su pertinencia, estructura y asegurar que las dimensiones estén correctamente alineadas con las variables correspondientes.

Tabla 4*Validación por juicio de expertos*

Experto	Grado académico	Valoración
Dra. Dina Esther Pinedo Coral	Doctora	100%
Mg. Cristina Zuñiga Matos	Maestra	100%
Mg. Lizbeth del Aguila Peña	Maestra	100%

Nota. Elaboración propia**Confiabilidad**

La confiabilidad se refiere a la consistencia y precisión de los resultados al utilizar el mismo instrumento con las mismas unidades de estudio en condiciones iguales. Se representa mediante valores que van de uno a cero, y su fórmula evalúa la estabilidad y exactitud. En este estudio, se empleará el estadístico KR-20 de Richardson para medir la fiabilidad de los dos instrumentos utilizados (Hernández et al., 2019).

El criterio de confiabilidad del instrumento, produce valores que oscilan entre uno y cero. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores

Tabla 5*Confiabilidad del instrumento*

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Nota. Elaboración propia

Para evaluar la confiabilidad o la homogeneidad de las preguntas se aplicó el KR 20 de Richardson, cuyo resultado arrojó un valor de 0,810*, donde nos indicó que el instrumento es fuertemente confiable.

Prueba de confiabilidad

Variable: Motricidad gruesa

Tabla 6

Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa

KR- 20 DE	N° de Elementos
RICHARDSON	
0,810	20 ítems

Nota: ordenador SPSS 26.

3.5. Método de análisis de datos

Se consideraron los siguientes elementos al realizar la recolección de datos: en un primer paso, se coordina con la administración de la escuela en cuestión para adquirir información sobre las licencias y programar las fechas para tomar muestras de las clases.

a) **Recolección de datos:** Se realizó tanto un pre-test como un post-test con el fin de analizar la destreza motora gruesa en niños de cinco años. También se puso en práctica sesiones que se basan en la utilización de los juegos tradicionales como enfoque estratégico.

b) **Codificación:** Luego de recabar los datos con la herramienta de recolección de información, se llevó a cabo la codificación de los datos, tomando en consideración tanto la cantidad de niños como la cantidad de artículos incluidos en el estudio.

c) **Tabulación:** Una vez que los datos hayan sido encriptados, se procedió a realizar el procesamiento de la información utilizando Microsoft Excel 2021 para crear un resumen de los resultados. Asimismo, se utilizará el software SPSS versión 27 con el propósito de confirmar las hipótesis planteadas en la encuesta.

d) **Explicación de los gráficos:** Con el objetivo de facilitar la comprensión de los resultados alcanzados, se crearon representaciones visuales en forma de gráficos que ilustrarán la información descubierta.

e) **Análisis de los resultados:** Se consideraron tanto la teoría como investigaciones anteriores al momento de comparar los datos obtenidos durante el análisis de resultados. Después, se generaron conclusiones y se ofrecerán recomendaciones.

3.6. Aspectos éticos:

Se considerarán los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2023).

- a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. – En el presente estudio se garantizó en todo momento la seguridad y bienestar de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.; con este principio se garantiza la seguridad y bienestar de los menores que participan, reservando su integridad y sin mostrar datos ni fotos que puedan dañar la imagen de los participantes.
- b. Libre participación por propia voluntad – En la presente investigación los padres de los participantes estuvieron informados de lo que se tuvo que hacer en cuanto la elaboración de la tesis, donde se les entregará una ficha de consentimiento que tendrán que llenar de manera voluntaria donde apruebe la participación de su menor hijo de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.
- c. Beneficencia y no-maleficencia. – En la investigación se procuró cuidar la salud de los niños y niñas de 5 años de edad I.E.I N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, así como prevenir la exposición a riesgos. La presente investigación pretende sacar beneficios en cuanto a la actividad a desarrollar de tal manera que el investigador debe de ver que ningún participante salga lastimado.
- d. Integridad y honestidad: La investigadora evitó el engaño de su investigación donde no afecte o sean perjudicados los niños y niñas de 5 años de edad Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.
- e. Justicia. – La investigadora trató a todos los niños y niñas de 5 años de edad Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, por igual que no haya discriminación, en tal sentido tratar de manera equitativa y con respeto a todas y todos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

Tabla 7

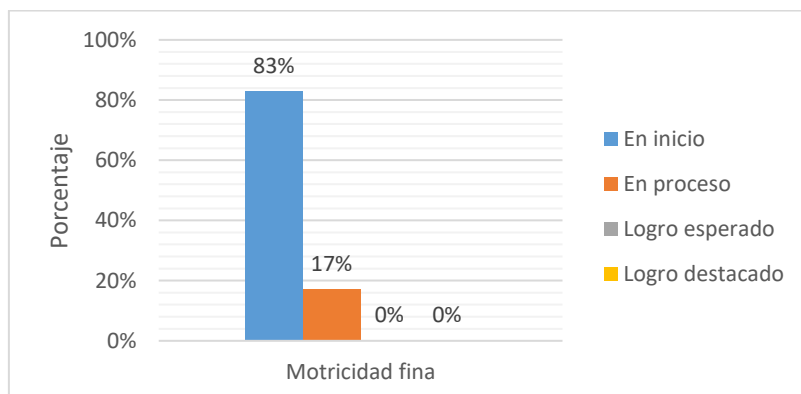
Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test

Niveles	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro Esperado	0	0%
En proceso	5	17%
En Inicio	25	83%
Total	30	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Figura 1

Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un pre test



Nota. Tabla 7

Se muestra en la tabla 7 y figura 1, que el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años se encuentra en inicio con 83% y el 17% en proceso. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes tienen problemas para realizar trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Tabla 8

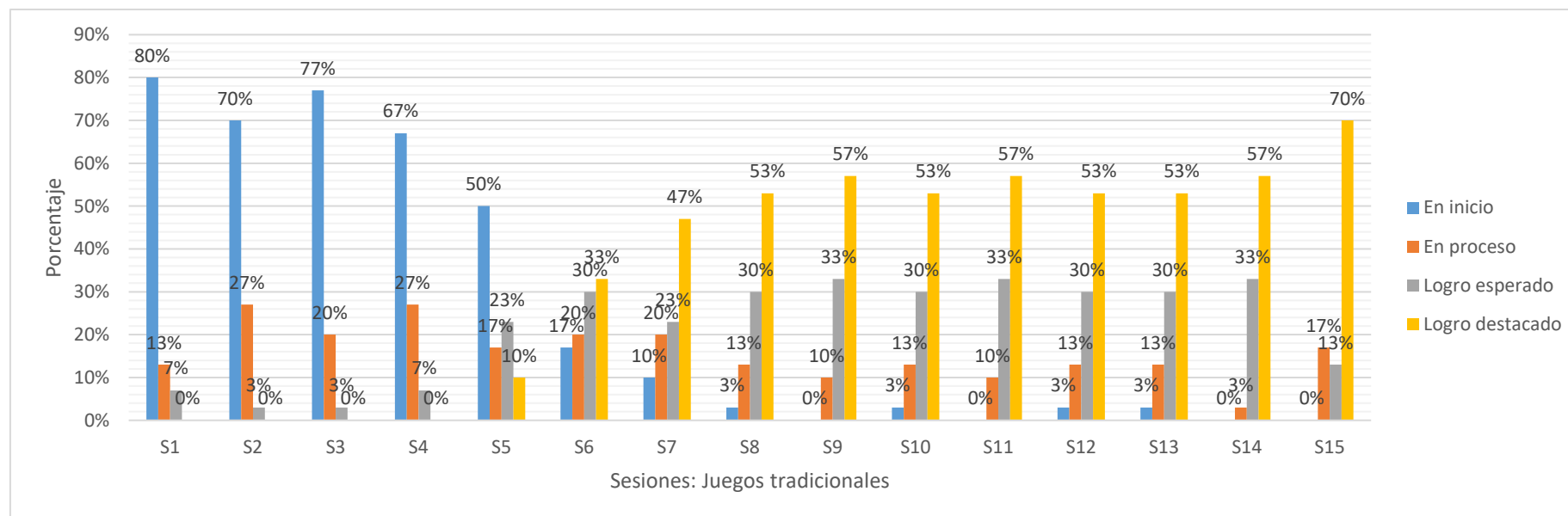
Distribución del nivel de logro de la motricidad gruesa al aplicar los juegos tradicionales

NIVEL DE LOGRO	Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa																													
	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESION 14		SESION 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	10%	10	33%	14	47%	16	53%	17	57%	16	53%	17	57%	16	53%	16	53%	17	57%	21	70%
Logro Esperado	2	7%	1	3%	1	3%	2	7%	7	23%	9	30%	7	23%	9	30%	10	33%	9	30%	10	33%	9	30%	9	30%	10	33%	4	13%
Proceso	4	13%	8	27%	6	20%	8	27%	5	17%	6	20%	6	20%	4	13%	3	10%	4	13%	3	10%	4	13%	4	13%	1	3%	5	17%
Inicio	24	80%	21	70%	23	77%	20	67%	15	50%	5	17%	3	10%	1	3%	0	0%	1	3%	0	0%	1	3%	1	3%	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	28	93%	30	100%

Nota. Sesiones de aprendizaje aplicada a estudiantes de 5 años

Figura 2

Porcentajes de las actividades de aprendizaje con juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 1 se evidencia que en la aplicación de los juegos tradicionales que en las primeras sesiones el 80% obtuvieron un nivel de aprendizaje en inicio, el cual fueron mejorando en la 6ta sesión donde ya 33% llegó a un nivel de logro esperado, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 70% en nivel logro esperado y 13% en logro destacado. De esta manera queda claro que la intervención pedagógica de los juegos tradicionales permite la mejora de la motricidad gruesa, a través de las carreras de sacos, gallina ciega, el gato y el ratón, estatuas y juego de rayuelas.

Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

Tabla 9

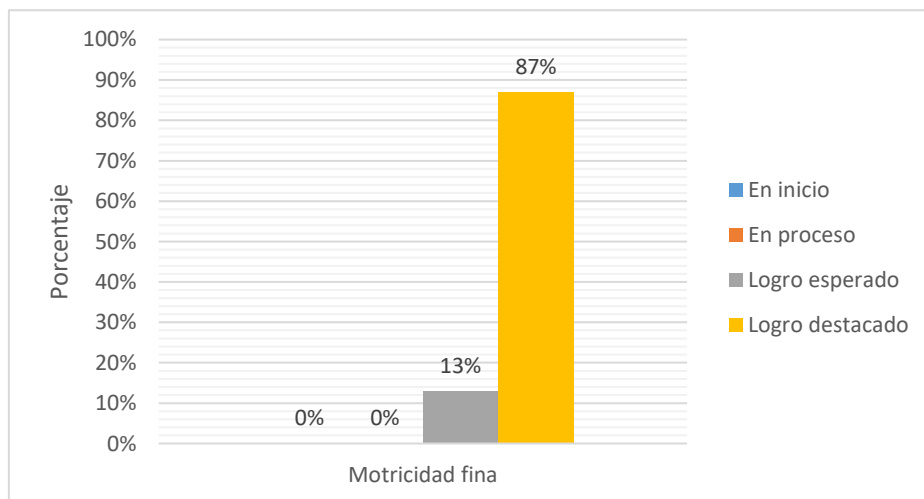
Nivel de motricidad gruesa a través de un post test

Niveles	fi	%
Logro destacado	26	87%
Logro Esperado	4	13%
En proceso	0	0%
En Inicio	0	0%
Total	30	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Figura 3

Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un post test



Nota. Tabla 9

Se muestra en la tabla 9 y figura 3, que el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años es en logro destacado a un 87% y el 13% en logro esperado. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Tabla 10

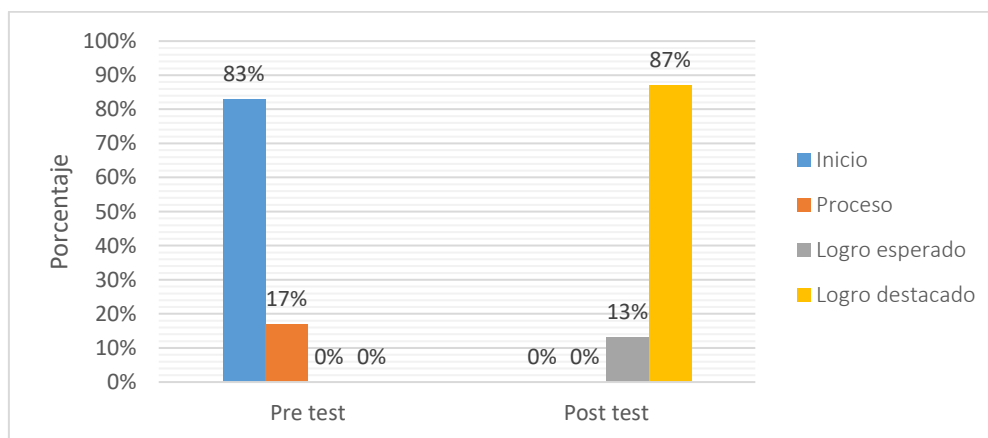
Nivel de la motricidad gruesa antes y después de la estrategia

Niveles	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	26	87%
Logro Esperado	0	0%	4	13%
En proceso	5	17%	0	0%
En Inicio	25	83%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Figura 4

Nivel porcentual de la motricidad gruesa antes y después de la estrategia



Nota. Tabla 10

Se muestra la tabla 10 y gráfico 4, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de la estrategia, podemos evidenciar que el 83% se encontraba en nivel inicio el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos tradicionales, obteniendo en el post test un 87% en nivel de logro destacado, lo que significaría que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Resultados inferenciales

Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Comprobación de la hipótesis

Empezaremos por la prueba de normalidad para saber si los datos son paramétricos o no paramétricos.

H1: Datos de distribución normal

H0: Datos no llevan distribución normal

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	0,907	30	0,027
Post test	0,971	30	0,039

Nota. Datos obtenidos Spss v.26

- **Criterios de decisión**

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 13, existe una sig. 0,027 y 0,039. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal, se acepta H0. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

- **Procedimiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon**

H1: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

H0: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

Tabla 12*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	7,50	95,00
	Empates	5 ^c		
	Total	30		

a. Post Test < Pre-Test

b. Post Test > Pre-Test

c. Post Test = Pre-Test

Tabla 13*Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
	Post Test - Pre Test
Z	-3,195 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor de significancia de 0.001 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.

V. DISCUSIÓN

Con respecto al objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024. Podemos evidenciar que el 83% se encontraba en nivel inicio el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos tradicionales, obteniendo en el post test un 87% en nivel de logro destacado, lo que significaría que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Que se respalda con la tesis de La Peña (2019), tuvo por objetivo determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 15 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. Sobre niveles de logro en la motricidad gruesa, el 30% en encuentran en Inicio, el 35% en Proceso, el 20% en Logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado, asimismo sobre niveles de logro en el juego motor, el 25% en encuentran en Inicio, el 40% en Proceso, el 30% en Logro esperado, mientras que el 5% Logro destacado.

Entonces podemos decir que los juegos tradicionales tienen una importancia significativa en diversas áreas de desarrollo humano y social. Los juegos tradicionales son parte del patrimonio cultural de una sociedad. Representan prácticas y valores transmitidos de generación en generación, contribuyendo a la identidad cultural de una comunidad o país. Proporcionan oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. Los juegos tradicionales a menudo requieren estrategia, pensamiento crítico y resolución de problemas. Estimulan el desarrollo cognitivo y pueden mejorar habilidades como la concentración, la memoria y la toma de decisiones (Carbonero, 2016).

Con respecto al objetivo específico 1: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. Se muestra que el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años se encuentra en inicio con 83% y el 17% en proceso. Lo que puede indicar que la gran

mayoría de estudiantes tienen problemas para realizar trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Siendo respaldado por la tesis de Pérez (2019), Su objetivo general fue: determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la unidad educativa Hispano América del Cantón Ambato Ecuador. Su metodología fue de nivel descriptivo y de diseño correlacional explicativo, con una muestra de 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia haciendo un total de 61 integrantes y una muestra de 30 niños. Empleando la técnica de la encuesta con la aplicación del cuestionario, Test de Desarrollo de Nelson Ortiz. Se evidenció que el 100% de los niños logran pararse en un pie por 2 segundos, asimismo pueden caminar en línea recta y realizar las demás actividades propuestas.

Por ello, la motricidad gruesa ayuda a fortalecer los músculos, mejorar la coordinación y el equilibrio, y desarrollar la resistencia física. Estos aspectos son fundamentales para llevar a cabo actividades diarias y para el desarrollo de habilidades motoras más finas. Al practicar habilidades motoras gruesas, los niños también están desarrollando conexiones neuronales importantes que pueden influir en su capacidad para aprender y procesar información. La motricidad gruesa permite a los niños explorar su entorno de manera más efectiva. Correr, saltar y trepar les permite descubrir nuevos lugares, entender su propio cuerpo en relación con el espacio y experimentar con diferentes formas de movimiento (Bolaños, 2010).

Con respecto al objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024. Se evidencia que en la aplicación de los juegos tradicionales que en las primeras sesiones el 80% obtuvieron un nivel de aprendizaje en inicio, el cual fueron mejorando en la 6ta sesión donde ya 33% llegó a un nivel de logro esperado, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 70% en nivel logro esperado y 13% en logro destacado. De esta manera queda claro que la intervención pedagógica de los juegos tradicionales permite la mejora de la motricidad gruesa, a través de la carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el ratón, estatuas y juego de rayuelas.

Por otro lado, se respalda con la tesis de Pintado (2022) la presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos en la variable motricidad gruesa, donde el 50% se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 35%, por último, el 15% está en inicio. En la variable juegos motores, donde el 64 % se ubica en el nivel proceso, seguido del nivel logro con 29 %, por último, el 7 % está en inicio.

Por eso, Vygotsky en su teoría Sociocultural indica que los juegos tradicionales son actividades lúdicas, suelen ser simples en términos de reglas y equipamiento, y se basan en la participación física y mental de los jugadores. Pueden ser juegos de competencia o cooperativos, y a menudo involucran habilidades como correr, saltar, lanzar, atrapar, contar o pensar estratégicamente. Los juegos tradicionales pueden variar significativamente según la región y la cultura, pero algunos ejemplos comunes incluyen juegos de patio como la cuerda de saltar, la rayuela, el escondite, entre otros. En muchos lugares, estos juegos tradicionales están siendo desplazados por formas de entretenimiento más modernas y tecnológicas (Vygotsky, 1978).

Con respecto al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. Se muestra que el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años es en logro destacado a un 87% y el 13% en logro esperado. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Por otro lado, se respalda con Vargas (2022) cuyo objetivo fue encontrar la relación de los juegos tradicionales en la motricidad, tuvo como objetivo, determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022. La metodología corresponde al

tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional; la muestra de estudio fue de 20 niños y niñas; la técnica fue la observación, cuyos instrumentos fueron el cuestionario y escala de estimación, productos de un proceso de validación, mediante el juicio de expertos y la prueba piloto; los datos obtenidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva e inferencial, con la ayuda del programa de Excel y SPSS V. 21; así como se sometió a los principios éticos para la investigación propuesto por la Universidad. Los resultados hallados muestran que, en juegos tradicionales el 80% en el nivel bueno, en la motricidad gruesa, el 80% en el nivel logro previsto. El Rho de Spearman es de 0,779 y la Sig., bilateral es 0,000.

Es por esto que, lo juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica”. Estos juegos suelen tener raíces históricas profundas y son practicados por personas de diferentes edades. A menudo, los juegos tradicionales se juegan al aire libre, aunque también pueden tener lugar en interiores. Estos juegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden tener beneficios sociales, físicos y cognitivos, promoviendo la interacción entre los participantes, el desarrollo de habilidades motoras y el ejercicio de la creatividad y el pensamiento estratégico (Cabrera, 2010).

Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicará sólo al aula de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024. Según los autores Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Arias (2021), este tipo de muestreo puede generar resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

El estudio tiene limitaciones inherentes a su naturaleza preexperimental. Según Hernández et al. (2019), en estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, ya que los participantes pueden tener características significativamente

diferentes en comparación con la población de la que fueron seleccionados. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 30 estudiantes de un solo aula de niños en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años. Se pudo evidenciar que el 83% se encontraba en nivel inicio el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos tradicionales, obteniendo en el post test un 87% en nivel de logro destacado, lo que significó que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. Donde se mostró que, el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años se encontró en inicio. Lo que indicó que la gran mayoría de estudiantes tuvieron dificultades para realizar trabajos que implicaron dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Se diseñó y aplicó los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años. Donde se evidenció que en la aplicación de los juegos motores que en las primeras sesiones el 80% obtuvieron un nivel de aprendizaje en inicio, el cual fueron mejorando, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 70% en nivel logro esperado y 13% en logro destacado. De esta manera quedó claro que la intervención pedagógica de los juegos tradicionales permitió la mejora de la motricidad gruesa, a través de la carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el ratón, estatuas y juego de rayuelas.

Se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. Se mostró que el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años es en logro destacado. Lo que indicó que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere al líder educativo de la Institución Educativa dar a conocer los hallazgos encontrados en la tesis a su plana docente, para que consideren los juegos tradicionales desde la edad de 5 años, ya que se ha visto la importancia pedagógica en la motricidad gruesa y así ir mejorando sus aprendizajes motores.

A las docentes del nivel inicial, considerar sesiones de juegos tradicionales que les permita ir mejorando su motricidad gruesa a los niños desde los tres, cuatro y cinco años, a través de la carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el ratón, estatuas y juego de rayuelas.

A los estudiantes de educación inicial realizar estudios de corte correlacional, con el fin de seguir comprobando si los juegos tradicionales tienen relación estadística con la motricidad gruesa, ampliando la muestra una mayor relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguar, A., & Manrique, C. (2019). Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de la Educación*, 38, 27-37. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/02120267/article/view/hedu2019382737/22320>
- Alfaro, I (2018). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/30d199c0-bf50-4e06-b6a8-2fe0766bea42/content>
- Alias, J.(2021). Juegos tradicionales. Juegos que jugamos aquí. Editorial Alvi Books.https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos_Tradicionales/WaY_EAA_AQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales&printsec=frontcover
- Barreto, A., & Rodríguez, M. (2018). Los juegos tradicionales en la escuela: influencia en la construcción de identidad cultural. Editorial Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/15631>
- Bolaños, D. (2010). Desarrollo motor, movimiento e interacción. Editorial Kinesis. <https://tachh1.files.wordpress.com/2015/08/libro-movimiento-e-interaccion.pdf>
- Cabezas Pancha, P. R. (2019). La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019 (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/2686d78f-02ba-46df-9aea-a7e14a4c934b>
- Cabrera, E. A. (2010). ¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33772>
- Carbonero Celis, C. (2016). Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63432>
- Castejón, F. (2019). Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física. <https://n9.cl/01ihy>
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2023). Reglamento de Integridad Científica en la Investigación. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0304-2023). <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el->

- texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf
- Chero-Pacheco, D. R., Magallanes-Taype, A., Castañeda, R. D. M., & Bohorquez, M. C. S. (2022). Limitaciones de la psicomotricidad en la etapa preescolar durante el COVID-19. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 187-193. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/423/871>
- Chicayza, V. (2020) Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4 -5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/9414> Da
- Fonseca, V. (2019). Motricidad y movimiento.
- Comellas, M. y Perpinyá, A. (2003) *Psicomotricidad en la educación infantil*. Recursos pedagógicos. Editorial Ceac Education. [https://www.google.com.pe/books/edition/Psicomotricidad en la educaci%C3%B3n 3n infanti/gSmAKk4yfCoC?hl=es-419&gbpv=1](https://www.google.com.pe/books/edition/Psicomotricidad%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20infanti/gSmAKk4yfCoC?hl=es-419&gbpv=1)
- Domínguez, S. (2021). Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25409>
- Fernández, M. (2010) *El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses*. Editorial Albatros. [https://www.google.com.pe/books/edition/El libro de la estimulacion/X385fSeSFbEC?hl=es-419&gbpv=1&dq=Motricidad+gruesa+libro&pg=PA96&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/El%20libro%20de%20la%20estimulacion/X385fSeSFbEC?hl=es-419&gbpv=1&dq=Motricidad+gruesa+libro&pg=PA96&printsec=frontcover)
- Ferrari, M. J. F. (2018). *El libro de la estimulación/The book of stimulation*. Editorial Albatros. <https://books.google.com.ec/books?id=X385fSeSFbEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Fuentes Ávila, P. (2023). *Las estrategias como centro de los procesos de enseñanza-aprendizaje: (1 ed.)*. Grupo Editorial Éxodo. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/235552>
- García, E y Barruezo, Z. (2021) *Juego y Psicomotricidad*. Ed. CEPE. Madrid: CEPE. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732273004.pdf>

- Hinostroza, R. (2019) Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2019. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2342>
- Janot, B., & Verdeny, M. (2018). Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global. Editorial Paidotribo. https://books.google.com.pe/books?id=jdhVwq23Yd0C&printsec=frontcover&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Jiménez, J., & Alonso, J. (2019). Manual de psicomotricidad. Teoría, exploración, programación y práctica. España: Ediciones La Tierra. <https://books.google.co.cr/books?id=18c4WWH6TCwC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., y Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motor. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668>
- Motta, I. y Risueño, A. (2007) El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas. Editorial Bonum. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_en_el_aprendizaje_de_la_Escritura/IJkPieUggSgC?hl=es-419&gbpv=1
- Muñoz, C., & Sánchez, J. (2021). Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística. Wanceulen SL. <https://acortar.link/eTaU2R>
- Muñoz, K. (2022). Retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia. <https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolares-debido-a-la-pandemia/>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2018). Técnicas de muestreo sobre una población. Editorial Pupilation. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037
- Palomo, C. (2019). Metodología didáctica. Innovación y Cualificación. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=y84HZmaZiWkC&oi=fnd&pg=PA16&dq=Metodolog%C3%ADa+did%C3%A1ctica.+Innovaci%C3%B3n+y+Cualificaci%C3%B3n.&ots=eFz5HKNZSI&sig=XR4DvTknH-V3_vIfpqXf0ttcnaE#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADa%20did%C3%A1ctica.%20Innovaci%C3%B3n%20y%20Cualificaci%C3%B3n.&f=false

- Pastrana, S., Pastrana, M. y Zuñiga, M. (2023). La Motricidad Gruesa y su Incidencia en la Flexibilidad y Coordinación de Movimiento. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9302>
- Payá Rico, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. Editorial Compartir. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-0267/article/view/hedu2019383957>
- Pérez Chochos, C. R. (2019). Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Hispano América del cantón Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>
- Pérez, B. (2019). La motricidad como dimensión humana-un enfoque transdisciplinar. Lulu.com. https://books.google.co.ve/books?id=kKUR7ZrML_YC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Piaget, J. (1982). Teoría del desarrollo cognitivo. <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Pintado, M. (2022). Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>
- Pinto, M. (2018). Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario. Ediciones de la U. https://books.google.com.pe/books?id=FtSjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación (Vol. 33). Narcea Ediciones. <https://books.google.co.ve/books?id=26AUorI5pHMC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Ramos, M. V. S. (2018). Didáctica de la Educación Infantil. Edítex. https://books.google.com.pe/books/about/Did%C3%A1ctica_de_la_Educaci%C3%B3n_Infantil_201.html?id=wBVfDwAAQBAJ&redir_esc=y

- Rasinger, S. (2020). La investigación cuantitativa en lingüística: Una introducción. Ediciones Akal.
https://books.google.com.pe/books?id=0h4EEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Riobó, J., & Fagale, N. (2022). Estimulación temprana. Editorial Contigo
- Sampieri, H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Sánchez, C. (2020). Importancia de los juegos tradicionales en los niños y niñas del nivel inicial. Editorial Pastor.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/983/MAR%C3%8DA%20ELVIA%20MAR%C3%8DN%20CH%C3%81VEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sandoval, M., Abril, M. y Enríquez, J. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9060941>
- Torre Puente, J. C. (2020). Aprender a pensar y pensar para aprender: estrategias de aprendizaje: (ed.). Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/142524>
- Torre Puente, J. C. (2002). Aprender a pensar y pensar para aprender: Estrategias de aprendizaje. España: Narcea Ediciones. <https://acortar.link/1BkogZ>
- Torres, R. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mexicana. México.
- Uladech (2023). Código de ética para la investigación científica.
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming, 3(2), 1-14. <https://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>
- Vargas, I. (2022). Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo – 2022. Recuperado <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27582>
- Vigotsky, L. S. (1984). El instrumento y el signo en el desarrollo del niño. Obras escogidas. Tomo 6. Moscú: Pedagogía. <https://dokumen.pub/el-instrumento-y-el-signo-en-el-desarrollo-del-nio-9788495264077.html>

- Vygotsky, L. (1978). La teoría sociocultural.
<https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/blog-psicologia/la-teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky>
- Yuni, A., & Urbano, A. (2020). Metodología y técnicas para investigar: recursos para la elaboración de proyectos, análisis de datos y redacción científica. Brujas.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024.

Matriz de consistencia:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga , Yarinacocha - Ucayali, 2024?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje? - ¿Cómo el diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024? - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p>	<p>Hipótesis general Hi: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p>	<p style="text-align: center;">V. Independiente Los Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones: Carrera de sacos Gallina ciega El gato y el Ratón Estatuas Juego de rayuela</p>	<p>Tipo de estudio: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 90 niños de 5 años.</p> <p>Muestra: 30 niños de 5 años Sección C</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?

Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.
- Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.
- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.

V. Dependiente

La Motricidad gruesa

Dimensiones

Dominio corporal dinámico

Dominio corporal estático

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

**LISTA DE COTEJO
PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD GRUESA**

AULA: **FECHA:**

NOMBRE DEL ALUMNO:

.....

Ind	JUEGOS TRADICIONALES		
	DOMINIO COPORAL DINAMICO	SI 2	NO 1
1	Salta lateralmente con los dos pies		
2	Demuestra entusiasmo al realizar el juego		
3	Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros		
4	Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados		
5	Se integra fácilmente a un juego.		
6	Usa nociones temporales rápido lento al correr.		
7	Demuestra equilibrio saltando con un pie		
8	Mantiene coordinación en todo el cuerpo al realizar ejercicios.		
9	Crea confianza entre sí mismo al momento de jugar		
10	Se relaciona mutuamente con sus compañeros		
	DOMINIO COPORAL ESTÁTICO	SI 2	NO 1
1	Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápido		
2	Muestra coordinación de piernas y brazos al momento de marchar		
3	Identifica izquierda derecha al momento de caminar.		
4	Camina sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro		
5	Demuestra equilibrio postural en movimientos, saltando con los dos pies		
6	Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón		
7	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies		
8	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies		
9	Demuestra equilibrio en un solo pie y la otra pierna extendida		
10	Mantiene equilibrio al pararse en un pie sobre un tarro		

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo de motricidad gruesa								
Autor y año:	Tamani Soria, Betty Ibeth (2024)								
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de motricidad gruesa								
Usuarios:	Niños de 5 años								
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual								
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Experto</th> <th style="text-align: center;">Grado académico</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Mg. Lizbeth del Águila Peña</td> <td style="text-align: center;">Maestro</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Dra. Dina Pinedo Coral</td> <td style="text-align: center;">Maestra</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Mg. Cristina Zuñiga Matos</td> <td style="text-align: center;">Doctora</td> </tr> </tbody> </table>	Experto	Grado académico	Mg. Lizbeth del Águila Peña	Maestro	Dra. Dina Pinedo Coral	Maestra	Mg. Cristina Zuñiga Matos	Doctora
Experto	Grado académico								
Mg. Lizbeth del Águila Peña	Maestro								
Dra. Dina Pinedo Coral	Maestra								
Mg. Cristina Zuñiga Matos	Doctora								
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	<p>Se decidió utilizar el KR-20 Richardson debido a que fue un instrumento tipo dicotómico.</p> <p>Según el alfa de KR-20 Richardson debido el instrumento obtuvo una relevancia de 0,821</p>								

Proceso de validación de instrumento por Juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctora:

Mg. Lizbeth Del Águila Peña

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: TAMANI SORIA, BETTY IBETH estudiante 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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACUCHA UCAYALI 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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



Firma del egresado

DNI 71879972

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Lizbeth del Águila Peña

N° DNI/CE: 41484864

Edad: 36 años

Teléfono/celular: 969459555

Email: l.delaguilape@gmail.com

Título Profesional: Profesora de educación inicial

Grado Académico: Maestría X Doctorado_____




Especialidad: Gestión Educación

Institución que labora: I.E. I. 64093-633" EDITA BRITO MAYNAS"

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024.

Autor (es): TAMANI SORIA, BETTY IBETH

 	
Firma	Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACOCKA UCAYALI 2024

	Variable 1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Dominio corporal dinámico	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Salta lateralmente con los dos pies	*		*		*		
2	Demuestra entusiasmo al realizar el juego	*		*		*		
3	Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros	*		*		*		
4	Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados	*		*		*		
5	Se integra fácilmente a un juego.	*		*		*		
6	Usa nociones temporales rápido lento al correr.	*		*		*		
7	Demuestra equilibrio saltando con un pie	*		*		*		
8	Mantiene coordinación en todo el cuerpo al realizar ejercicios.	*		*		*		
9	Crea confianza entre sí mismo al momento de jugar	*		*		*		
10	Se relaciona mutuamente con sus compañeros	*		*		*		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
1	Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápido	*		*		*		
2	Muestra coordinación de piernas y brazos al momento de marchar	*		*		*		
3	Identifica izquierda derecha al momento de caminar.	*		*		*		
4	Camina sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro	*		*		*		

5	Demuestra equilibrio postural en movimientos, saltando con los dos pies	*		*		*		
6	Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón	*		*		*		
7	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
8	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
9	Demuestra equilibrio en un solo pie y la otra pierna extendida	*		*		*		
10	Mantiene equilibrio al pararse en un pie sobre un tarro	*		*		*		

*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: Mg Lizbeth Del Águila Peña DNI 41484864

L. del Águila P.
 Mg. Lizbeth del Águila Peña
 REG. 0000928

_____ Firma



Variables, Definición y Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<p>Los juegos Tradicionales</p>	<p>Según Cabrera (2010) los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica.</p>	<p>Los juegos tradicionales se medirán a través de las siguientes dimensiones: Carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el Ratón, estatuas, Juego de rayuela.</p>	<p>Carrera de sacos</p> <p>Gallina ciega</p> <p>El gato y el Ratón</p> <p>Estatuas</p> <p>Juego de rayuela</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salta lateralmente con los dos pies. - Demuestra entusiasmo al realizar el juego. - Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros. - Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados. - Crea confianza entre sí mismo al jugar. - Se relaciona mutuamente con sus compañeros. - Mantiene coordinación postural. - Se mantiene inmóvil durante cinco minutos. - Demuestra equilibrio al saltar en un pie. - Mantiene coordinación al realizar ejercicios. 	<p>Escala dicotómica</p> <p>scala dicotómica</p>

<p>La motricidad gruesa</p>	<p>Según Fernández, (2010) la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, involucrando principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales.</p>	<p>La motricidad gruesa se medirá a través de las siguientes dimensiones: Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.</p>	<p>Dominio corporal dinámico</p> <p>Dominio corporal estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápida. - Muestra coordinación en los brazos y piernas al momento de marchar. - Identifica izquierda derecha al momento de caminar. - Puede caminar sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro. - Demuestra equilibrio postural en movimientos: saltando con los dos pies. - Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón. - Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies. - Mantiene equilibrio al pararse en un solo pie con los brazos abiertos. - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida. - Demuestra equilibrio al pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo. 	
------------------------------------	--	--	---	--	--

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga , Yarinacocha - Ucayali, 2024?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje? - ¿Cómo el diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. 	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p>	<p>V. Independiente</p> <p>Los Juegos tradicionales</p> <p>V. Dependiente</p> <p>La Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo de estudio: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 90 niños de 5 años.</p> <p>Muestra: 30 niños de 5 años Sección C</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>- Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia</p>			
---	---	--	--	--

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:
Dra. Dina Esther Pinedo Coral

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: TAMANI SORIA, BETTY IBETH estudiante 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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACocha UCAYALI 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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


Firma del egresado



DNI 71879972

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Dina Esther Pinedo Coral.

N° DNI/CE: 00013619

Edad: 60 años

Teléfono/celular: 961689307

Email: dinapinedo21 @gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría___ Doctorado: X

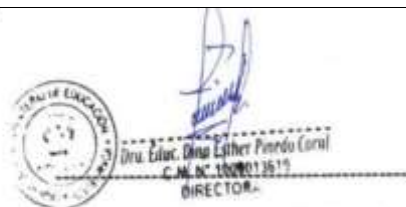
Especialidad: Doctorado en Educación

Institución que labora: I.E.I. N° 308 Niño Jesús de Praga

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024.

Autor (es): TAMANI SORIA, BETTY IBETH


Dra. Educ. Dina Esther Pinedo Coral
C.N. N° 180013619
DIRECTORA

Dra: Dina Esther Pinedo Coral



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACocha UCAYALI 2024

	Variable 1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Dominio corporal dinámico							
1	Salta lateralmente con los dos pies	*		*		*		
2	Demuestra entusiasmo al realizar el juego	*		*		*		
3	Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros	*		*		*		
4	Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados	*		*		*		
5	Se integra fácilmente a un juego.	*		*		*		
6	Usa nociones temporales rápido lento al correr.	*		*		*		
7	Demuestra equilibrio saltando con un pie	*		*		*		
8	Mantiene coordinación en todo el cuerpo al realizar ejercicios.	*		*		*		
9	Crea confianza entre sí mismo al momento de jugar	*		*		*		
10	Se relaciona mutuamente con sus compañeros	*		*		*		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
1	Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápido	*		*		*		
2	Muestra coordinación de piernas y brazos al momento de marchar	*		*		*		
3	Identifica izquierda derecha al momento de caminar.	*		*		*		
4	Camina sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro	*		*		*		

5	Demuestra equilibrio postural en movimientos, saltando con los dos pies	*		*		*		
6	Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón	*		*		*		
7	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
8	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
9	Demuestra equilibrio en un solo pie y la otra pierna extendida	*		*		*		
10	Mantiene equilibrio al pararse en un pie sobre un tarro	*		*		*		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

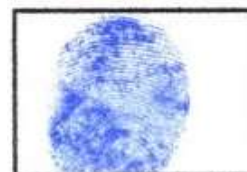
Recomendaciones.....

.....

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable () Nombres y Apellidos de experto: Dra. Dina Esther Pinedo Coral DNI 961689307



Dra. Dina Esther Pinedo Coral
DIRECTORA



Huella digital

Variables, Definición y Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<p>Los juegos Tradicionales</p>	<p>Según Cabrera (2010) los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica.</p>	<p>Los juegos tradicionales se medirán a través de las siguientes dimensiones: Carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el Ratón, estatuas, Juego de rayuela.</p>	<p>Carrera de sacos Gallina ciega El gato y el Ratón Estatuas Juego de rayuela</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salta lateralmente con los dos pies. - Demuestra entusiasmo al realizar el juego. - Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros. - Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados. - Crea confianza entre sí mismo al jugar. - Se relaciona mutuamente con sus compañeros. - Mantiene coordinación postural. - Se mantiene inmóvil durante cinco minutos. - Demuestra equilibrio al saltar en un pie. - Mantiene coordinación al realizar ejercicios. 	<p>Escala dicotómica</p>

<p>La motricidad gruesa</p>	<p>Según Fernández, (2010) la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, involucrando principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales.</p>	<p>La motricidad gruesa se medirá a través de las siguientes dimensiones: Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.</p>	<p>Dominio corporal dinámico</p> <p>Dominio corporal estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápida. - Muestra coordinación en los brazos y piernas al momento de marchar. - Identifica izquierda derecha al momento de caminar. - Puede caminar sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro. - Demuestra equilibrio postural en movimientos: saltando con los dos pies. - Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón. - Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies. - Mantiene equilibrio al pararse en un solo pie con los brazos abiertos. - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida. - Demuestra equilibrio al pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo. 	<p>Escala dicotómica</p>
------------------------------------	--	--	---	--	--------------------------

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga , Yarinacocha - Ucayali, 2024?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?</p> <p>- ¿Cómo el diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p>	<p>V. Independiente</p> <p>Los Juegos tradicionales</p> <p>V. Dependiente</p> <p>La Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo de estudio: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 90 niños de 5 años.</p> <p>Muestra: 30 niños de 5 años Sección C</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>- Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia</p>			
---	---	--	--	--

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Mg. CRISTINA ZUÑIGA MATOS

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: TAMANI SORIA, BETTY IBETH estudiante 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 NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACOCHA UCAYALI 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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


Firma del egresado



DNI 71879972

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Cristina Zúñiga Matos

N° DNI/CE: 20054008

Edad: 49 años

Teléfono/celular: 951665344

Email: crismatos552@hotmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría X Doctorado_____



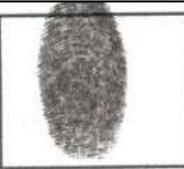
Especialidad: Psicología educativa

Institución que labora: Directora de la I.E. N° 392

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024.

Autor (es): TAMANI SORIA, BETTY IBETH

  Firma Prof. Cristina Zúñiga Matos DIRECTORA	
	Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 308 NIÑO JESÚS DE PRAGA YARINACocha UCAYALI 2024

	Variable 1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Dominio corporal dinámico	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Salta lateralmente con los dos pies	*		*		*		
2	Demuestra entusiasmo al realizar el juego	*		*		*		
3	Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros	*		*		*		
4	Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados	*		*		*		
5	Se integra fácilmente a un juego.	*		*		*		
6	Usa nociones temporales rápido lento al correr.	*		*		*		
7	Demuestra equilibrio saltando con un pie	*		*		*		
8	Mantiene coordinación en todo el cuerpo al realizar ejercicios.	*		*		*		
9	Crea confianza entre sí mismo al momento de jugar	*		*		*		
10	Se relaciona mutuamente con sus compañeros	*		*		*		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
1	Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápido	*		*		*		
2	Muestra coordinación de piernas y brazos al momento de marchar	*		*		*		
3	Identifica izquierda derecha al momento de caminar.	*		*		*		
4	Camina sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro	*		*		*		

5	Demuestra equilibrio postural en movimientos, saltando con los dos pies	*		*		*		
6	Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón	*		*		*		
7	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
8	Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies	*		*		*		
9	Demuestra equilibrio en un solo pie y la otra pierna extendida	*		*		*		
10	Mantiene equilibrio al pararse en un pie sobre un tarro	*		*		*		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Cristina Zúñiga Matos DNI 951665344

	Firma	Huella digital
	Prof. Cristina Zúñiga Matos DIRECTORA	

VARIABLES, DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<p>Los juegos Tradicionales</p>	<p>Según Cabrera (2010) los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica.</p>	<p>Los juegos tradicionales se medirán a través de las siguientes dimensiones: Carrera de sacos, gallina ciega, el gato y el Ratón, estatuas, Juego de rayuela.</p>	<p>Carrera de sacos Gallina ciega El gato y el Ratón Estatuas Juego de rayuela</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salta lateralmente con los dos pies. - Demuestra entusiasmo al realizar el juego. - Demuestra confianza al realizar el juego con sus compañeros. - Demuestra orientación en el espacio, saber andar con los ojos tapados. - Crea confianza entre sí mismo al jugar. - Se relaciona mutuamente con sus compañeros. - Mantiene coordinación postural. - Se mantiene inmóvil durante cinco minutos. - Demuestra equilibrio al saltar en un pie. - Mantiene coordinación al realizar ejercicios. 	<p>Escala dicotómica</p>

<p>La motricidad gruesa</p>	<p>Según Fernández, (2010) la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, involucrando principalmente los músculos grandes y grupos musculares principales.</p>	<p>La motricidad gruesa se medirá a través de las siguientes dimensiones: Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.</p>	<p>Dominio corporal dinámico</p> <p>Dominio corporal estático</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra coordinación al caminar de forma lenta y rápida. - Muestra coordinación en los brazos y piernas al momento de marchar. - Identifica izquierda derecha al momento de caminar. - Puede caminar sobre una línea recta poniendo un pie delante del otro. - Demuestra equilibrio postural en movimientos: saltando con los dos pies. - Lanza una pelota con la finalidad de derribar una torre de cartón. - Mantiene equilibrio sobre las puntas de los pies. - Mantiene equilibrio al pararse en un solo pie con los brazos abiertos. - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida. - Demuestra equilibrio al pararse en un pie con los brazos pegados al cuerpo. 	<p>Escala dicotómica</p>
------------------------------------	--	--	---	--	--------------------------

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús De Praga , Yarinacocha - Ucayali, 2024?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?</p> <p>- ¿Cómo el diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús De Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje no mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p>	<p>V. Independiente</p> <p>Los Juegos tradicionales</p> <p>V. Dependiente</p> <p>La Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo de estudio: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 90 niños de 5 años.</p> <p>Muestra: 30 niños de 5 años Sección C</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>- Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024.</p> <p>- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 308 Niño Jesús de Praga, Yarinacocha - Ucayali, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia</p>			
---	---	--	--	--

. Confiabilidad del instrumento

MOTRICIDAD GRUESA - PRUEBA PILOTO																					
CODIGO	Dominio corporal estático										Dominio corporal dinámico										TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15
4	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5
6	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	7
7	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	13
8	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	7
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	10
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
TOTALES	4	6	4	5	7	4	5	5	6	4	4	5	7	4	5	5	4	4	6	5	
p	0.267	0.4	0.3	0.3	0.47	0.27	0.33	0.33	0.4	0.27	0.27	0.33	0.47	0.27	0.33	0.33	0.27	0.27	0.4	0.33	
q	0.733	0.6	0.7	0.7	0.53	0.73	0.67	0.67	0.6	0.73	0.73	0.67	0.53	0.73	0.67	0.67	0.73	0.73	0.6	0.67	
p*q	0.196	0.2	0.2	0.2	0.25	0.2	0.22	0.22	0.24	0.2	0.2	0.22	0.25	0.2	0.22	0.22	0.2	0.2	0.24	0.22	

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KLUBER - RICHARDSON (KR20)

Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

Si = 1
 No = 0

$$\text{Confiabilidad} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum p_i^2}{S^2} \right)$$

Coefficiente de Correlación Magnitud

- 0.75 a 1.00 Muy fuerte
- 0.50 a 0.69 Sustancial
- 0.30 a 0.49 Moderada
- 0.10 a 0.29 Baja
- 0.00 a 0.09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada se confía el instrumento

Σ	4.3377778
σ^2	44.09
k	20
kr20	0.9490688

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,949** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 04. Formato de consentimiento informado

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024.

Investigadora: Tamani Soria, Betty Ibeth

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024. **Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.**

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño Jesús de Praga Yarinacocha Ucayali 2024, con respecto a la motricidad gruesa, dado que, diversos niños presentan deficiencias tanto en su dominio corporal dinámico, como su dominio corporal estático.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará como es su nivel de motricidad gruesa
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de motricidad gruesa de los estudiantes.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar una mejor motricidad gruesa de los niños.

Costos y/o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen la investigadora en su totalidad

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: 975745123

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Tamani Soria, Betty Ibeth
Investigador

Fecha y Hora

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 1

Título: “El gato y el ratón”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo -se expresa corporalmente	Ejecuta acciones y juegos de manera autónoma, como, correr, trepar, saltar, girar, etc. Donde expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, superficie y objetos, controlando su equilibrio, su fuerza y velocidad.	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea, indica a los niños que hoy desarrollaremos una actividad “jugando al gato y el ratón”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- hojas bond -colores	45’
D E S A R R	EXPRESIVIDAD CORPORAL	Los niños y niñas forman un círculo tomado de las manos. Se escoge a una niña que será el ratón, se coloca dentro; y a otra niña que será la puerta, el otro niño será el gato, que estará afuera. Luego sigue este diálogo:		

O L L O		<p>El gato toca la puerta y dice:</p> <p>¿Está el ratón? Si está</p> <p>¿Qué está haciendo? Está comiendo</p> <p>¿A qué hora sale? A las 10</p> <p>Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10.</p> <p>¿Está el ratón? Si está</p> <p>¿Qué está haciendo?</p> <p>Está durmiendo</p> <p>Entonces, al no salir el ratón, el gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".</p>		
	RELAJACIÓN	Realizamos estiramientos de relajación de los brazos hacia arriba y a los lados, manteniendo un tiempo determinado, luego bajan los brazos y desarrollan ejercicios de respiración y relajación.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 2

Título: “El ula ula”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo	Ejecuta movimientos, acciones y juegos, explorando la posibilidad de su cuerpo en relación con el espacio, la superficie, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad según sus intereses, lanza e intenta atrapar un objeto en el aire, afirma progresivamente sus posturas y seguridad es sus movimientos.	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro en su cintura	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea indicando a los niños que hoy desarrollaremos el juego “el ula ula” se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego, se asignan normas de convivencia.	- 8 aros - hojas Bond -Colores	30’
D E S	-Se sortea al que va a empezar el juego. - debe hacer girar al aro sin caer al piso. - La docente hará la demostración con el aro, donde lo hace girar con la cintura, luego		

A R R O L L O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>entrega los aros a los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño debe hacer girar el aro con su cintura y tratar de mantenerlo girando por el tiempo que más pueda. - Se termina el juego cuando se termina la participación de todos los niños y el tiempo determinado. 		
	RELAJACIÓN	Los niños se recuestan en el piso, inspiran por la nariz y exhalando por la boca.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 3

Título: “Jugamos al Mundo””


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIE MPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mundo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- Piedra -tiza - hojas Bond -colores	45’
D E S A R R O L	EXPRESIVIDAD CORPORAL	La docente explica en qué consiste el juego y las reglas de juego, lo cual puede ser grupal o individual. Consiste en que el participante debe lanzar una Piedra al primer cuadro, y luego saltar al siguiente cuadro sin pisar el cuadro que está con la piedra ni los bordes de los demás cuadros, si lo hace perderá el turno., el objetivo es llegar al cuadro número 10 y		

L O		<p>regresar recogiendo la piedra para luego seguir con el siguiente cuadro. el quién termina hasta el número diez será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos grupos y elige al niño o niña que va a iniciar el juego. - Cada niño debe saltar con mucha precisión y equilibrio para llegar a la meta 		
	RELAJACIÓN	Mediante una canción relajante, los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar).		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 4

Título: “Jugando a la ronda con el Lobo”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos musculares al momento de correr en el patio, utilizando sus piernas y brazos.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “A la ronda con el Lobo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Máscara de Lobo -Patio - Radio - Hojas Bond -Colores 	30’
D E S A	EXPRESIVIDAD CORPORAL	La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir. - Todos los jugadores se toman de la mano - hacen un círculo y empiezan a cantar juguemos en el bosque		

R R O L L O		<p>-Los participantes hacen preguntas al Lobo que está en el centro</p> <p>- el lobo va contestando hasta que está totalmente listo y poder atrapar al niño.</p> <p>- El niño que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno</p> 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 5

Título: “Jugando kiwi”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Hace movimientos de coordinación al realizar el juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “kiwi”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Latas -Pelotas - Hojas Bond -Colores 	45’
D E S A R R O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego</p> <p>El juego consiste, en que hay 2 equipos; la docente arma la torre de latas</p> <ul style="list-style-type: none"> - un equipo hace una fila y el otro equipo rodea a las latas - el equipo que hace la fila deberá tumbar las latas. - Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado. - El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. 		

L O		<p>Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.</p> <p>- gana el equipo que termine armar la lata o el equipo que le dé con pelota a todos del equipo contrario.</p>		
	RELAJACIÓN	<p>Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.</p>		
	REPRESNTACIÓN	<p>Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.</p>		
	CIERRE	<p>¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 6

Título: “Carrera de cucharas”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de mano y pies al realizar el juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>ASAMBLEA</p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Carrera de Cucharas”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Huevos de plástico -Cucharas - Tiza - Hojas Bond -Colores 	30’

D E S A R R O L L O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Se arman 2 equipos donde los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir caminando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara - Si al participante se le cae el huevo, tendrá que recogerlo y volver al principio de la línea para volver a empezar. - gana el grupo que todos los participantes hayan llegado al final sin dejar caer el huevo de la cuchara y siguiendo la línea pintada. 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 7

Título: “Jugando los 7 pecados”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “los 7 pecados”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - patio -Pelota - Hojas Bond -Colores 	45’
D E S A R R O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en que:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc. - Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. - El niño al que le corresponde el nombre debe correr 		

L L O		<p>a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita “STOP”. Todos se detendrán de inmediato.</p> <p>- El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota.</p> <p>- El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego</p>		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	REPRESNTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 8

Título: “Jugando salta soga”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalment e 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Juega La salta soga y desarrolla el equilibrio y la coordinación de los ojos y pies.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Salta Soga”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- soga - Hojas Bond -Colores	30’
D E S A R R	EXPRESIVIDAD CORPORAL	La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir. El juego consiste, 2 niños o niñas se paran al extremo de cada soga y lo mueven en forma de arco, el tercer jugador deberá saltar cuando la soga está debajo. -La docente hace la demostración. - os niños van pasando en orden cuando les toca su turno.		

O L L O		<p>- Cada niño niña saltará al ritmo de una canción, el quién falla antes de terminar la canción pierde.</p> 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 9

Título: “Jugando la gallinita ciega”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	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.	Juega desarrollando el equilibrio y la precisión en el espacio asignado.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “La Gallinita ciega”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Pañuelo - Hojas Bond -Colores 	45’
D E S A R R	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consiste que a un jugador le vendan los ojos con una tela - El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está. - El cual debe buscar a los demás jugadores hasta 		

O L L O		<p>encontrarlos y atraparlos</p> <p>- Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p> 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 10

Título: “Jugando Mata gente”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalment e 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses	Lanza las pelotas a lugares determinados.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mata Gente”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	-Pelota - Hojas Bond -Colores	45’
D E S A R R O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir. El juego consiste en que hay 2 equipos. - haber un representante de cada grupo en los extremos y los demás tienen que estar en el medio esquivando a las pelotas, si les toca la pelota irán saliendo del juego. - Al niño que toca la pelota va saliendo de la cancha del juego - Cada niño o niña deberá tratar de evitar que le dé el		

L L O		<p>balón.</p> <p>- Gana el grupo que tenga al último integrante en el juego.</p> 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.		
	REPRESNTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 11

Título: “Jugamos al Mundo””


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIE MPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mundo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- Piedra -tiza - hojas Bond -colores	45’
D E S A R R O L O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	La docente explica en qué consiste el juego y las reglas de juego, lo cual puede ser grupal o individual. Consiste en que el participante debe lanzar una Piedra al primer cuadro, y luego saltar al siguiente cuadro sin pisar el cuadro que está con la piedra ni los bordes de los demás cuadros, si lo hace perderá el turno., el objetivo es llegar al cuadro número 10 y		

L O		<p>regresar recogiendo la piedra para luego seguir con el siguiente cuadro. el quién termina hasta el número diez será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos grupos y elige al niño o niña que va a iniciar el juego. - Cada niño debe saltar con mucha precisión y equilibrio para llegar a la meta 		
	RELAJACIÓN	Mediante una canción relajante, los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar).		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 12

Título: “Jugando a la ronda con el Lobo”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos musculares al momento de correr en el patio, utilizando sus piernas y brazos.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “A la ronda con el Lobo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Máscara de Lobo -Patio - Radio - Hojas Bond -Colores 	30’
D E S A	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los jugadores se toman de la mano - hacen un círculo y empiezan a cantar juguemos en el bosque 		

R R O L L O		<p>-Los participantes hacen preguntas al Lobo que está en el centro</p> <p>- el lobo va contestando hasta que está totalmente listo y poder atrapar al niño.</p> <p>- El niño que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno</p> 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 13

Título: “Jugando kiwi”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Hace movimientos de coordinación al realizar el juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “kiwi”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Latas -Pelotas - Hojas Bond -Colores 	45’
D E S A R R O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego</p> <p>El juego consiste, en que hay 2 equipos; la docente arma la torre de latas</p> <ul style="list-style-type: none"> - un equipo hace una fila y el otro equipo rodea a las latas - el equipo que hace la fila deberá tumbar las latas. - Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado. - El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. 		

L O		<p>Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.</p> <p>- gana el equipo que termine armar la lata o el equipo que le dé con pelota a todos del equipo contrario.</p>		
	RELAJACIÓN	<p>Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.</p>		
	REPRESNTACIÓN	<p>Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.</p>		
	CIERRE	<p>¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 14

Título: “Carrera de cucharas”


Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 30’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de mano y pies al realizar el juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>ASAMBLEA</p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Carrera de Cucharas”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Huevos de plástico -Cucharas - Tiza - Hojas Bond -Colores 	30’

D E S A R R O L L O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Se arman 2 equipos donde los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir caminando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara - Si al participante se le cae el huevo, tendrá que recogerlo y volver al principio de la línea para volver a empezar. - gana el grupo que todos los participantes hayan llegado al final sin dejar caer el huevo de la cuchara y siguiendo la línea pintada. 		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS TRADICIONALES N.º 15

Título: “Jugando los 7 pecados”

Área: Psicomotricidad **Edad:** 5 años **fecha:** **tiempo:** 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual y óculo podal en diferentes	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	ASAMBLEA	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “los 7 pecados”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - patio -Pelota - Hojas Bond -Colores 	45’
D E S A R R O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>La docente explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en que:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc. - Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. - El niño al que le corresponde el nombre debe correr 		

L L O		<p>a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita “STOP”. Todos se detendrán de inmediato.</p> <p>- El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota.</p> <p>- El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego</p>		
	RELAJACIÓN	Momento de relajación, luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen. Luego hacen estiramiento de piernas y brazos.		
	REPRESNTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
	CIERRE	¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		