

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**“Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa  
en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022”.**

Presentado para obtener el Título Profesional de Licenciado en  
Educación, especialidad de Educación Inicial.

**Investigador:** Saldaña Olazabal, Roger

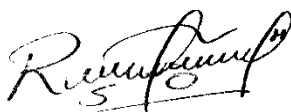
**Asesor (a):** Bocanegra Vilcamango Beder

**San Ignacio - Perú**

**2024**

**Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022”.**

Para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,  
especialidad de Educación Inicial.



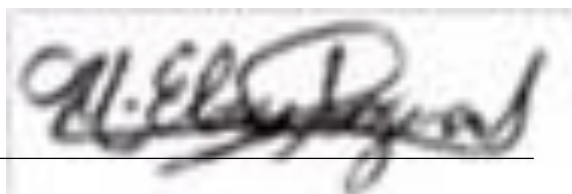
---

Bach. Saldña Olazábal, Roger  
Investigador



---

Peña Pérez Bertha Beatriz  
Presidente



---

Solano Segura María Elena  
Secretario



---

Puican Carreño Alfredo  
Vocal

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 088-2024

Siendo las 11 am horas, del día Viernes 01 de marzo de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Lab. Computo 1- FACHSE SCOLAR por mandato de la Resolución N° 0420-2024-V-D-FACHSE de fecha 28 de febrero de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0090-2022-V-D-NG-FACHSE de fecha 11 de enero de 2022; y su modificatoria la Resolución N° 2681-2023-V-D-FACHSE de fecha 22 de diciembre de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
Secretario(a) : Dra. María Elena Segura Solano  
Vocal : Dr. Alfredo Puican Carreño  
Asesor(es) : M. Sc. Beder Bocanegra Vilcamango



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA IEI N° 203, SAN IGNACIO-CAJAMARCA, 2022. Presentada por SALDAÑA OLAZABAL ROGER para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular. Siendo las 12 pm horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano  
SECRETARIO(A)

Dr. Alfredo Puican Carreño  
VOCAL

OBSERVACIONES:

Se hace consueño que se ha modificado la hora de sustentación por el de 11:00 am; conservando el mismo lugar de la realización de la exposición.

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.


## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Beder Bocanegra Vilcamango usuario revisor del documento titulado:  
**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO  
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA IEI N° 203, SAN IGNACIO-  
CAJAMARCA, 2022”.**

Cuyo autor es, **Saldaña Olazabal, Roger**, identificado con documento de  
identidad 45691217, declaro que la evaluación realizada por el programa  
informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 18 %, verificable en el  
Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias  
detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio  
y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para  
el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.  
Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva  
del proceso.

Lambayeque, Lambayeque, 30 de mayo del 2024.

  
.....  
**Beder Bocanegra Vilcamango**  
**DNI: 17448329**  
**ASESOR**

Se adjunta:

\*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

\*Recibo Digital

## **DEDICATORIA**

Al altísimo dueño del universo, quien da el saber, la razón y la vida.

A la tolerancia de mis progenitores por su esfuerzo en apoyarme permanente en mis estudios y por darme la confianza en mis actitudes para lograr lo que un día me propuse.

ROGER

## **AGRADECIMIENTOS**

Muy personal, me estoy muy agradecido, con la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, por permitir guarecerme en sus aulas de estudios, según, tiempo que duró mi formación docente y en todo compartir el arte de sembrar conocimientos, cumpliendo con mis más grandes anhelos de ser un profesional.

A mis seres queridos por reforzar la confianza en mí mismo cuando me sentía agotado y desalentado.

A todos los profesionales de esta prestigiosa Institución, quienes fortalecieron mi perfil profesional. Brindándome seguridad con sus experiencias reales y enseñanzas oportunas, que contribuyeron en mi decisión de ser docente.

A todos mis amigos cercanos que me apoyaron de manera desinteresada en el desarrollo de la investigación.

ROGER

# ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN .....	11
ABSTRACT .....	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I DISEÑO TEÓRICO .....	15
1.1. Planteamiento del problema.....	15
1.1.1. Formulación del problema.....	18
1.1.2. Justificación .....	18
1.1.3. Limitaciones .....	19
1.1.4. Objetivos.....	19
1.2. Marco teórico .....	19
1.2.1. Antecedentes.....	19
1.2.2. Marco teórico.....	21
1.2.3. Definiciones operacionales.....	34
CAPÍTULO II MÉTODOS Y MATERIALES .....	35
2.1 Hipótesis .....	35
2.1.1 Hipótesis de trabajo .....	35
2.1.2 Hipótesis nula .....	35
2.2 Variables .....	35
2.2.1 Operacionalización de variables .....	35
2.3 Metodología.....	35
2.3.1 Tipo de estudio .....	35

2.3.2	Diseño de estudio.....	35
2.4	Población y Muestra .....	36
2.4.1	Población .....	36
2.4.2	Muestra .....	36
2.5	Métodos de investigación .....	37
2.5.1	Analítico .....	37
2.5.2	Inductivo .....	37
2.5.3	Sintético .....	37
2.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
2.6.1	Técnicas .....	37
2.6.2	Instrumentos .....	38
2.7	Métodos de análisis de datos.....	38
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....		39
3.1.	Descripción .....	39
3.2.	Resultados .....	50
3.2.1.	Discusión de los resultados.....	50
3.2.2.	Contrastación de las hipótesis.....	50
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES .....		51
CAPÍTULO V RECOMENDACIONES .....		52
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA.....		53
ANEXOS .....		56



## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 .....	39
TABLA 2 .....	41
TABLA 3 .....	42
TABLA 4 .....	43
TABLA 5 .....	44
TABLA 6 .....	45
TABLA 7 .....	46
TABLA 8 .....	47
TABLA 9 .....	48
TABLA 10 .....	49

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (correr)	39
GRÁFICO 2 Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (saltar)	41
GRÁFICO 3 Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (subir).....	42
GRÁFICO 4 Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (rodar) .....	43
GRÁFICO 5 Desarrolla por sí solo sus movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo musical .....	44
GRÁFICO 6 Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (pararse en punta de pies) .....	45
GRÁFICO 7 Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (pararse con un solo pie) .....	46
GRÁFICO 8 Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (salta con los dos pies juntos) .....	47
GRÁFICO 9 Reconoce por sí solo las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco) .....	48
GRÁFICO 10 Describe por sí solo las partes de su cuerpo en situaciones de su día a día (juego de roles) .....	49

## **RESUMEN**

La investigación “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA IEI N° 203, SAN IGNACIO-CAJAMARCA, 2022”.

Este estudio se aplicó, en diseño experimental, conformando la muestra en estudiantes 16 niños y niñas de 04 años de edad. Asimismo, la observación y lista de cotejo, se aplica para la evaluación de los educandos, se consideraron las capacidades: comprende su cuerpo, se expresa corporalmente; Las acciones de investigación se sustentan en la Planificación, Ejecución y Evaluación de Sesiones de Aprendizaje utilizando los juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa. Entre los principales resultados que se ha logrado tenemos el fortalecimiento de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales durante la ejecución de Sesiones de Aprendizaje,

Los resultados señalan que el 25% de estudiantes mostraron nivel de inicio; no obstante, en el desarrollo incrementó el porcentaje a 70% y al finalizar se avanzó en un 90% en los niveles de motricidad gruesa, producto de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales. Se concluye que un alto porcentaje de los niños lograron un nivel alto de los logros propuestos, lo que permitirá la mejora de la práctica pedagógica del educador y de los aprendizajes de los estudiantes.

**PALABRAS CLAVE:** juegos tradicionales y motricidad gruesa.

## **ABSTRACT**

The research "TRADITIONAL GAMES IN THE STRENGTHENING OF GROSS MOTOR SKILLS IN CHILDREN OF IEI N° 203, SAN IGNACIO-CAJAMARCA, 2022".

The study was applied, of experimental design, conforming the sample by students 16 boys and girls of 04 years of age. Likewise, observation and a checklist were applied, applied for the evaluation of the students, the following capacities were considered: understanding their body, expressing themselves bodily; The research actions are based on the Planning, Execution and Evaluation of Learning Sessions using traditional games to promote gross motor skills. Among the main results that have been achieved we have the strengthening of gross motor skills by applying traditional games during the development of Learning Sessions,

The results show that 25% of the students showed a starting level; however, during the process the percentage increased to 70% and at the end of the process they advanced to 90% in gross motor skills, as a result of the application of the strategy of traditional games. It is concluded that a high percentage of the children achieved a high level of the proposed achievements, which will allow the improvement of the educator's pedagogical practice and the students' learning.

**KEY WORDS:** traditional games and gross motor skills.

## INTRODUCCIÓN

La educación psicomotriz es relevante en el desarrollo integral del ser humano (niños), en cuanto a una perspectiva psicológica, así como biológica, los movimientos físicos permiten acelerar el desarrollo vital además del estado de ánimo. Por ello la escuela se convierte en el medio necesario para el logro del desarrollo y consolidación de estas funciones imprescindibles y vitales que todo ser humano debe poseer; Según Picp y Vayer, (1977) “La educación psicomotriz demanda de medios propios en la educación física para la mejora del comportamiento del menor, educando sus conductas motrices, así como psicomotrices, beneficiando la acción educativa e integración escolar e incluso social.” (p. 09).

Por ello está demostrada la importancia e interrelación entre los aspectos motrices, psicológico y biológico del ser humano (comportamiento), y el papel de la escuela como medio efectivo de desarrollo, en educación inicial hablamos del área psicomotriz y en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), indica que los individuos desde que nacen, actúan y se llega a relacionar con el entorno mediante el propio cuerpo, en cuanto con este nos movilizamos, experimentamos, así como permite comunicarnos y aprender.

Ello evidencia la dimensión psicomotriz en las personas; en otras palabras, evidencia la estrecha y permanente relación del cuerpo, en lo emocional e incluso los pensamientos de los individuos al actuar (p. 96), es bajo esta perspectiva y tomando en cuenta los resultados del diagnóstico que arrojó que los alumnos de 4 años del Centro Educativo Inicial N° 203, provincia de San Ignacio, presentaban dificultades en el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

Conde, (2007), anota: “La motricidad gruesa comprende el desarrollo cronológico del menor principalmente sobre el crecimiento biológico del cuerpo, así como de las capacidades psicomotrices.” (p. 2); según lo planteado la motricidad gruesa tiene como base de su desarrollo el Juego.

Enmarcados en el contexto de nuestro estudio, se contó con la siguiente formulación de problema: ¿Qué secuelas tendrá la aplicación de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes de cuatro años del Centro Educativo N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022?

A esto, formulamos la siguiente hipótesis: La ejecución de juegos tradicionales permitirá fortalecer la motricidad gruesa en los infantes de 4 años IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.

En nuestra investigación el objetivo general fue: Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa empleando los juegos tradicionales durante la ejecución de Sesiones de Aprendizaje en los infantes de 4 años IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022. Y como objetivos específicos se tuvo: Determinar los niveles de motricidad gruesa en los infantes de cuatro años Centro Educativo Inicial N° 203 IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022. Elaborar juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022. Aplicar juegos tradicionales para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de cuatro años del Centro Educativo N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022. Evaluar el progreso de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales en los infantes de cuatro años IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.

El estudio, está estructurado en: Capítulo I, expone los antecedentes; base teórica, hipótesis y objetivos, exponiendo la importancia de las variables. En el Capítulo II, describe los tipos, métodos y técnicas empleadas para comprender la utilidad del estudio. El Capítulo III: expone resultados y discusión. El Capítulo IV, expone las conclusiones para el análisis de las variables. Los últimos capítulos exponen recomendaciones permitiendo reflexionar en torno al proceso de aprendizaje de los escolares.

# **CAPÍTULO I**

## **DISEÑO TEÓRICO**

### **1.1. Planteamiento del problema**

Durante la práctica pre profesional que se llevó a cabo con los niños de 4 años I.E.I. N° 203, se optó por la observación respecto al nivel y desarrollo de la motricidad gruesa que tenían los estudiantes de inicial. En la observación se apreció que estos mostraron imprecisión sobre los movimientos, la mayoría de ellos se mostraron desmotivados y no participaban activamente durante el desarrollo de las clases, además algunos tienen dificultades al correr, saltar, caminar, arrojar y atrapar una pelota, trepar. Al momento de realizar sus actividades de danza tienen dificultad con el ritmo y la coordinación de los pasos, también tienen poco equilibrio de su cuerpo. Además, evidenciaron dificultades sobre la conciencia de sus movimientos y respecto a la coordinación.

Así pues, en este contexto que Schiller & Rossano (1993) señalan; “los grandes movimientos favorecen el desarrollo de grandes músculos como de los brazos, piernas, además del torso contribuyendo en el dominio del cuerpo, incrementando la autoestima y propiciando la experiencia temprana en cuanto a las actividades motrices con los músculos gruesos”. (p. 67).

Como se sabe la motricidad gruesa (brazos, piernas, torso), no solo permite desarrollar el dominio que el estudiante tiene sobre su propio cuerpo sino además su autoestima, elementos trascendentales en el desenvolvimiento equilibrado y normal de los individuos, de allí la importancia que la motricidad gruesa sea trabajada en el área psicomotriz a temprana edad, el no hacerlo trae consecuencias graves en el desarrollo integral y equilibrado de los seres humanos. Esta situación que presentan los estudiantes se agrava con el trabajo de la docente, ella realiza una enseñanza tradicional donde los niños están estáticos sin realizar actividades que involucren el movimiento psicomotriz de sus niños; asimismo se sobrepone el aspecto cognitivo, sobre el motor, afectivo y social, esto se evidencia en el momento de la ejecución de las actividades de aprendizaje, que en mayor porcentaje son clases teóricas, con escasas estrategias en motricidad, lateralidad, ritmos, espacio etc.

Sobre ello Picp y Vayer, (1977) señalan: “La educación psicomotriz emplea medios concernientes a la educación física para mejorar el comportamiento del menor, educando sus conductas y propiciar la acción educativa además de la integración escolar, así como social.” (p.0). Si la docente desconoce los beneficios, importancia y el papel determinante que juega la educación psicomotriz en los estudiantes no solo en el desarrollo cognitivo y psicomotor sino además las actitudes y habilidades de socialización, integración e involucramiento que se logra en los estudiantes a través de las practicas motrices y continúa sobreponiendo los contenidos cognitivos sobre los motrices el problema se agrava.

A todo lo anteriormente descrito se debe señalar que el papel que juegan los padres de familia en esta Institución educativa por su bajo nivel instruccional y social es el de no brindar una formación adecuada, aún en las conductas más principales en el trabajo escolar cabe aclarar que el pensamiento del padre de familia aun es erróneo en cuanto al aprendizaje cognitivo de su niño ellos dicen que los niños deben alcanzar un aprendizaje que les permitan relacionarse sencillamente a la educación primaria es por ello que descartan la idea del juego didáctico en los niños de inicial y es más piensan que el aprendizaje mediante la actividad lúdica es un ocio, es por ello que llevan a sus hijos a los trabajos cotidianos que ellos cometen, limitando así que los niños pierdan la noción del desarrollo motor grueso al momento de realizar actividades que se le asigna durante el desarrollo de actividades en clase.

Al respecto Núñez (1997) puntualizaba con respecto a la influencia de la familia en el desarrollo psicomotriz del niño señalaba: los niños nacen con posibilidades para reaccionar producto de su dotación genética, la cual comienza a actualizarse en su interacción con el medio, y puede llegar a modificarse por los estímulos recibidos, donde estos al ser deficientes, el desarrollo psicomotor puede retrasarse y las habilidades serán insuficientes; aquí surge la relevancia de la realización de actividades que intensifiquen el desarrollo del menor. (p. 5).

Es por eso que es necesario que si el papel de los padres, en lo que respecta al estímulo y desarrollo de la motricidad gruesa de sus hijos no sea clara, oportuna y efectiva. El infante e vs de desarrollar los aspectos fundamentales de psicomotricidad gruesa, traerá consigo diversas dificultades que retrocederán su crecimiento como persona a medida de su desarrollo biológico, es por ello entonces que es escenario que los padres de familia sean



inmersos en la atención y educación de la primera infancia de sus niños, que ellos como padres reclamen desde la escuela una educación que valore el desarrollo de sus niños, además de su contexto social donde también contribuyan a disminuir la Institución Educativa Inicial N° 203 enfrenta este desafío con sus estudiantes que experimentan dificultades en el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas. Por ello, nuestro enfoque se centra en intervenir utilizando juegos tradicionales para apoyar la formación integral de estos niños.

Santamaría Varón (2016), sostenía que; es esencial el empleo de estrategias pedagógicas que impliquen el juego, por lo mismo que facilita el aprendizaje, así como la interacción social, sin dejar de lado el propiciar la adopción de roles, colaboración, trabajo en equipo, y la mejora de condiciones físicas, donde todo ello favorece el crecimiento y desarrollo integral del menor.

Recalcamos que además del interés en mejorar la motricidad gruesa en los niños(as) es responsabilidad el o la docente disponer de un acumulo de estrategias (juegos) que permitan al niño desarrollar su psicomotricidad gruesa, siendo las sesiones de aprendizajes dinámicas y entendidas. Promoviendo así la participación e involucrar al niño, es en ese sentido que el equipo de investigación para optimizar busca potenciar la motricidad gruesa.

En tal sentido proponemos el uso de juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa tal como lo afirma Arango, (2000): quien señala que el juego representa una actividad que hace uso el menor durante los primeros años tal y como expresa Jean Piaget y María Montessori, quienes afirman que el menor interactúa y observa a su alrededor de forma libre y espontánea, donde relacionan sus conocimientos y sus experiencias aprendidas y las nuevas colaborando al aprendizaje individual ya que es indispensable para su crecimiento.

(p. 4).

De tal modo que la participación del niño en el desarrollo de las actividades escolares el juego es un elemento vital, pues así que. Piaget (1956), afirma: “El juego aborda la inteligencia del menor, simbolizando la asimilación funcional sobre la realidad acorde a cada etapa evolutiva de este”. (p. 87). El juego simboliza una herramienta de aprendizaje ayudando al desarrollo de las capacidades y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 203 muestran dificultades en el desarrollo de habilidades motrices gruesas necesarias para actividades cotidianas como

correr, saltar, bailar y marchar. Para abordar esta situación, implementaremos una variedad de juegos tradicionales diseñados para mejorar su motricidad gruesa.

### **1.1.1. Formulación del problema**

¿Qué efectos tendrá la aplicación de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes de cuatro años Institución Educativa Inicial N° 203 IEI N° 203, San Ignacio - Cajamarca, 2022?

### **1.1.2. Justificación**

Durante las prácticas pre profesionales con los infantes de cuatro años del Centro Educativo N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022, se ha detectado que los estudiantes muestran deficiencias sobre motricidad gruesa, por lo que esto sirvió de motivación para iniciarse en la investigación de esta temática.

Los juegos tradicionales son espacios de libertad donde el menor explora, experimenta además ayuda a que este establezca nuevas relaciones con objetos, personas promoviendo incontables posibilidades respecto al aprendizaje, donde los juegos ofrecen pautas de organización, reglas, material que facilita la utilización.

El poco conocimiento e incluso el descuido de los padres al no dar relevancia a la estimulación de la coordinación motora gruesa, representa un grave problema que perjudica a los menores.

Es aquí donde la relevancia de desarrollar destrezas sobre la motricidad gruesa se centra de manera específica en la coordinación motora gruesa, lo cual demanda de la realización de actividades buscando construir una enseñanza sistemática, basado en el ámbito lúdico, didáctico, así como pedagógico donde los menores fortalezcan sus conocimientos y habilidades modificando incluso algunas actitudes respecto al desarrollo de estas.

Es por ello que la responsable del aula de 4 años, ofrece un aporte para el éxito del estudio con la intención de mejorar la práctica educativa a favor de los menores.

Además, el estudio se justifica en contribuir con el desarrollo integral del menor por medio de actividades que son desarrolladas bajo los lineamientos de la investigación. Actualmente, las educadoras a cargo niños, deben ser conscientes sobre el desarrollo motor grueso y las consecuencias al no lograrlo.

Cabe mencionar que los padres mantienen la idea errónea de que los educadores son responsables del desarrollo del infante, sin considerar que este parte desde casa, por ello, el estudio se realiza buscando motivar a los niños, docentes y padres evalúen la importancia de potenciar la motricidad gruesa con juegos tradicionales permitiéndoles también fortalecer su salud corporal, favoreciendo en el niño el dominio en su movimiento corporal.

### **1.1.3. Limitaciones**

Se presentó la siguiente: inexistencia de bibliografía especializada. Esta limitación fue superada cuando la investigadora adquirió bibliografía en ciudades costeras.

### **1.1.4. Objetivos**

#### **1.1.4.1. Objetivo General**

Mejorar las habilidades motrices gruesas de los niños en la Institución Educativa Inicial N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022. mediante la integración de juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje.

#### **1.1.4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar los niveles de motricidad gruesa en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.
  - Elaborar Juegos clásicos para fomentar el desarrollo de habilidades motrices gruesas. en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.
  - Aplicar Juegos clásicos para fomentar el desarrollo de habilidades motrices gruesas. en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.
- Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.

## **1.2. Marco teórico**

### **1.2.1. Antecedentes**

#### **1.2.1.1. Antecedentes a nivel internacional**

López (2018), Ambato, buscó examinar la incidencia de los juegos tradicionales sobre la motricidad gruesa en los educandos. Para ello, se trabajó una metodología cuantitativa, descriptiva, 20 escolares fueron los que formaron la muestra y empleando el cuestionario. Los resultados revelaron que, a través de la implementación de los juegos tradicionales los

escolares ayudaron en los escolares en sus movimientos para levantarse sin usar las manos, para caminar hacia atrás, caminar en puntas, pararse en solo pie. Por ello, es que la investigación concluyó que, las variables mostraron una incidencia positiva.

Vilema (2020), Quito, en su investigación consignó como objetivo estudiar cómo interviene los juegos tradicionales sobre la motricidad gruesa. La metodología exhibió un estudio cualitativo, cuasi experimental, 55 escolares formaron la muestra y empleando la observación. Los resultados mostraron que, en lo referente a la práctica de los juegos para la coordinación, equilibrio y lateralidad, el 25% indicó que siempre y el 75% que a veces, respecto a sí desarrolla el tono muscular a través de los juegos, el 63% siempre, el 25% a veces y el 12% nunca. Por ello, el estudio concluyó que, las variables se asociaron positivamente.

Bazán y Ilescas (2022), Ecuador, en su investigación estableció como objetivo examinar cómo el juego tradicional contribuye en la motricidad gruesa. La metodología desarrolló una investigación descriptiva, cuantitativa, 11 escolares fueron los que formaron la muestra y empleando la observación. Los resultados presentaron que, a través de los juegos tradicionales, los infantes pudieron desarrollar su coordinación motriz, su equilibrio dinámico, lateralidad, esquema corporal y desplazamiento. Por ello, el estudio concluyó que efectivamente los juegos tradicionales sí contribuyeron en la optimización de la motricidad gruesa.

#### **1.2.1.2. Antecedentes a nivel nacional**

Peralta (2021), Paita, en su estudio fijó como propósito examinar la asociación de los juegos tradicionales frente a la motricidad gruesa en infantes de cinco años. Para ello se trabajó un estudio transversal, cuantitativo, 23 infantes formaron la muestra y empleando la lista de cotejo. Los resultados reflejaron que, en lo referido a la motricidad gruesa, respecto a la coordinación visomotora, el 92% mostró un nivel alto, en lateralidad, el 75% presentó un nivel alto, en la reconstrucción corporal, el 79% alcanzó un nivel alto. Por ello, se concluyó que los elementos se relacionaron con un valor de 0.823 y una sigma de 0.000.

Salazar (2022), Huánuco, buscó examinar la incidencia de los juegos tradicionales frente a la motricidad gruesa en los infantes. Para ello se efectuó un estudio pre experimental, 20 infantes formaron la muestra, aplicando la guía de observación. Igualmente, los resultados reflejaron que, en el pretest en cuanto a la motricidad, el 65% de los infantes mostró un rango en inicio y el 25% en proceso y el sólo el 10% un rango logrado; mientras que, en el post

test, el 90% un nivel logrado y el 10% en proceso. Por ello la investigación concluyó que, las variables mostraron una incidencia positiva.

Tarasona (2022), Acochaca, buscó estudiar la asociación entre los juegos tradicionales frente a la motricidad gruesa. Para ello, la metodología efectuó una investigación correlacional, cuantitativa, descriptiva, 12 escolares integraron la muestra y con una guía de observación se recabó datos. Los resultados mostraron que, existió relación entre los juegos tradicionales frente al equilibrio, ritmo, tonicidad, donde cuyos valores correlacionales fueron de 0.3115, 0.0273 y 0.0306. Por ello, se concluyó que sí hay asociación entre las variables de 0.1379.

### **1.2.1.3. Antecedentes a nivel local**

Lozano (2022), Jaén, en su indagación estableció como finalidad examinar los juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa. Para ello se efectuó una metodología básica, cualitativa, la muestra formada por 42 educandos y empleando la guía de observación. Los resultados reflejaron que, en base a la experiencia de los juegos tradicionales, el 50% un nivel medio y el 42.9% alto; mientras que, en lo referido a la motricidad gruesa, el 76.2% de los infantes mostró un nivel medio y el 14.3% alto. Por ello, se concluyó que las variables se relacionaron positivamente.

Mendoza (2021), Cajamarca, en su investigación consignó como objetivo estudiar los juegos tradicionales y su influencia sobre la motricidad gruesa. Para ello se desarrolló una indagación aplicada, pre experimental, 11 infantes formaron la muestra y con la observación se recabó datos. Los resultados revelaron que, en el pretest en cuanto a la motricidad gruesa (salta, camina y marcha) el 90% se halló en un nivel en proceso, y en el post test, el 72% de los infantes alcanzó un nivel logrado. Concluyendo que, las variables se vincularon positivamente.

## **1.2.2. Marco teórico**

### **1.2.2.1. Juegos tradicionales**

#### **a) Concepto**

Los juegos tradicionales representan aquellas herramientas lúdicas propias de una región o incluso de un país, los mismos que son desarrollados sin la intervención de tantos mecanismos, por lo contrario, se enfoca en el uso de recursos fáciles de obtener (tierra, ramas, flores, otros) u objetos (hilos, botones, tablas, otros). De igual forma, estos juegos

permiten que el menor socialice y llegue a ser instruido respecto a las raíces propias de su lugar, siendo esencial para preservar la cultura de su región en cuanto son practicados a través de las generaciones.

#### **b) Beneficios**

Según La vega (1996), el uso de los juegos tradicionales busca lo siguiente: (p. 89):

- Acercarnos a nuestro pasado, costumbres, creencias, así como tradiciones, en cuanto se basan en vivencias e incluso situaciones propias de la cultura.
- Establecen vínculos con los familiares, así como con la comunidad en general en cuanto se basan en roles y desarrollo de actividades.
- Estimulan los sentidos, además del desarrollo psico motor potenciando sus habilidades para la lectura, así como de la escritura.

#### **c) Importancia en el ámbito educativo**

Para (Salazar, 2022) “El juego contribuye en la obtención de conocimientos, formación del carácter e incluso los hábitos, ayudando en su personalidad, imaginación y a que este desarrolle vínculos sociales”. (p. 28).

Además, considera relevante los juegos tradicionales por lo mismo que propicia un juego activo, participativo, así como comunicativo y relacional, ayudando al mismo tiempo a potenciar su motricidad al momento de tener su cuerpo en movimiento.

Aquí radica la necesidad de emplear recursos que ayuden a planear, así como desplegar actividades lúdicas con la intención de mantener la motivación del menor y encaminarlo al logro de sus objetivos y avalar su participación activa de estos. Igualmente, debe considerarse que este tipo de juegos mantienen una riqueza al ser empleados como estrategia didáctica donde el niño puede llevar a cabo aquello que le gusta y que conoce, volviéndose esencial para el alcance de aprendizajes de calidad, no obstante, al no utilizarlos se genera el riesgo de que estos desaparezcan con el tiempo, siendo una tarea educativa el rescatar estos juegos a favor de la motricidad gruesa.

En tal sentido, estas actividades lúdicas como una de las estrategias didácticas involucran el desarrollo de capacidades, así como habilidades que propician el pensamiento, emociones, sentimientos del menor a partir de sus vivencias propias y brindar una apertura al conocimiento e incluso al enriquecimiento del pensamiento.

**d) Juegos tradicionales a trabajar**

- **Las estatuas**

Lugar: Patio.

Material: Grabadora, así como un CD de música.

Organización: se conforman grupos grandes para el desarrollo de este juego.

Objetivo: poner en práctica el equilibrio, motricidad gruesa, así como el tono muscular.

Desarrollo: se forma un círculo y se va cantando en conjunto, al momento de girar y a la cuenta de tres quien es destinado a dar la voz indicará “Estatuas” y los demás deben quedarse quietos. Asimismo, quien es designado observa a alguien moverse o reírse, este pierde y sale, ganando quien se dura más tiempo en la posición que se encuentra.

- **Tres piernas**

Lugar: Patio.

Material: Cordón.

Organización: se organiza de dos para el juego.

Objetivo: potenciar la motricidad gruesa, trabajo del equilibrio y en grupos.

Desarrollo: dos líneas paralelas son trazadas cada 10 metros, los participantes se amarran la pierna izquierda en uno y el derecho en el otro, a la señal estos parten en pares y corren a la meta, debiendo sincronizar para correr hasta la partida, siendo ganador el que llega primero.

- **El espejo mágico**

Lugar: Patio o Aula.

Material: Ninguno.

Organización: se organiza de dos y parados, mirándose uno al otro.

Objetivo: potenciar la coordinación de movimientos gruesos

Desarrollo: uno de los participantes es el protagonista y el otro es el espejo, de modo que, el espejo imita los movimientos y acciones de la persona protagonista (vestirse, acciones cotidianas, gesticulación, etc.), luego de un tiempo se intercambian los roles.

- **La vaca loca**

Lugar: Patio.

Material: Sacos o telas.

Organización: se integran equipos grandes.

Objetivo: potenciar la concentración y motricidad.

Desarrollo: se selecciona un participante el cual hará las veces de “Vaca loca”, el cual va a perseguir para embestir a los demás, donde los compañeros toreadan a la vaca loca con la improvisación de una capa. De tal forma que, quien es embestido toma el papel de la vaca loca. Asimismo, cuando este embiste a un compañero debe hablando la parte del cuerpo que logro tocar.

- **El elástico**

Lugar: Patio.

Material: Elástico.

Organización: se realizan en grupos pequeños para ejecutar este juego.

Objetivo: potenciar la motricidad gruesa y la concentración.

Desarrollo: se organizan grupos de tres a cinco personas, cuando se da la señal estos saltan el elástico bajo diversas formas (ya sea de cada extremo o pisando el elástico), primero saltan hacia la altura de tobillos, luego hasta las rodillas, después a la altura de la cintura, seguidamente a la altura de axilas, cuello hasta llegar por encima de la cabeza. De tal forma que, quien no cumple con saltos pierde y continúa el siguiente jugador, ganando quien realiza menos equivocaciones. Igualmente, al saltar el elástico puede aumentarse la "mantequilla" con la intención de resbalar el elástico a través del suelo.

- **La soga**

Lugar: Patio.

Material: Soga.

Organización: conformar grupos pequeños.

Objetivo: mejora de la motricidad.



Desarrollo: dos de los participantes toman los extremos de una soga para girarla mientras los demás por medio de turnos saltan sobre esta. Este juego es acompañado por saltos repitiendo la frase "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz". De modo que, si se olvida de pronunciar de monja ella procede a ser la religiosa, al igual que la casada, ella se casará, etc. y pasa a coger la soga.

- **Al primo**

Lugar: Espacio amplio y al aire libre.

Organización: duración de 30-40 máximo.

Objetivo: mejorar la concentración y motricidad gruesa.

Desarrollo: se integran grupos de seis a cinco niños, escogiendo a uno del grupo que será denominado primo, al que lo sigue los demás compañeros encolumnados. De tal forma que, el primo lleva a cabo movimientos a su voluntad y los otros lo imitan, cada primo dirige a su grupo durante dos a tres minutos, y luego asume el papel otro del grupo. Además, quienes no realizan adecuadamente los movimientos al imitar tienen un castigo de entregar una prenda de su vestido, sin embargo, para recuperarla requiere del cumplimiento de la penitencia otorgada por el grupo.

- **Las ollitas**

Lugar: Patio o aula.

Material: Ninguno.

Organización: se conforman grupos grandes.

Objetivo: mejorar la resistencia de los brazos.

Desarrollo: este juego se basa en el balanceo de una persona puesta en posición de cuclillas sosteniendo sus manos entre las piernas, además se designa a cada participante el nombre de un objeto que se encuentre en la cocina. Asimismo, se seleccionan dos personas un comprador y otro vendedor, estableciendo un diálogo:

Comprador: \*Toca a la puerta\*

Vendedor: ¿Quién es ahí?

Comprador: Soy yo.

Vendedor: ¿Qué necesita?

Comprador: Quiero comprar un sartén.

Vendedor: Este está en perfecto estado.

Comprador: ¿Cuál es el precio?

Vendedor: 15 soles.

Comprador: Ofrezco 10 soles.

Vendedor: De acuerdo, lléveselo.

De tal forma que, ambos se encargan de balancearlo haciendo un canto de los meses del año hasta donde demuestre resistencia el participante. Al terminar con los objetos tanto el vendedor como el comprador se van a misa.

- **La cebollita**

Lugar: Patio.

Material: pilastra o también el uso del poste de luz.

Organización: se integran grupos pequeños.

Objetivo: potenciar la resistencia.

Desarrollo: cada participante se sienta uno tras otro sosteniéndose con las manos a la altura de la cintura, además, el primero se sostiene del poste, quien queda libre debe ir arrancando las cebollas una a una, de tal forma que, la idea se centra en no soltarse. Además, una variante del juego es desarrollarlo de pie.

- **El gato y el ratón**

Lugar: Patio.

Material: Ninguno.

Organización: Se conforman grupos grandes.

Objetivo: potenciar la motricidad gruesa al correr y con desplazamientos.

Desarrollo: los niños forman un círculo, tomándose de la mano, uno de ellos es escogido para ser el ratón y se coloca en el círculo, mientras que, otro es el gato y se posiciona afuera del círculo, y se juega con el siguiente diálogo:

"Gato, gato, ¿qué deseas, ladrón?"

"¡Quiero comerte!"

"¡Intenta si puedes! ¡Estás un poco rellenito!"

"¡Hasta alcanzar la punta de mi cola!"

De modo que, el gato debe perseguir al ratón, rompiendo el círculo, filtrándose entre quienes lo conforman, el ratón debe huir, mientras que, la cadena debe defenderlo y al ser alcanzado culmina el juego, reiniciándolo con otro ratón, así como con otro gato.

- **La carretilla**

Lugar: Patio.

Material: ninguno.

Organización: se conforman parejas.

Objetivo: potenciar la motricidad gruesa y resistencia.

Desarrollo: los niños se agrupan en parejas, ubicándose uno tras otro, de modo que el de adelante mantiene una posición plancha, tomándolo de las piernas quien está atrás, a la señal del profesor todos parten y al llegar a la marca o espacio preestablecido, estos intercambian función y retornan, ganando quien llega primero.

- **Perros y venados**

Lugar: Patio o aula

Material: Ninguno

Organización: se conforman grupos grandes

Objetivo: Mejorar la velocidad y motricidad gruesa.

Desarrollo: del grupo conformado se escogen entre seis a siete niños para ser denominados perros, mientras que los restantes interpretan el papel de venados, los primeros siguen a los venados hasta tocarlos, caso contrario, deben sentarse en posición cuadrúpeda, siendo estos

venados quienes deben esperar a ser salvados, siendo esto posible cuando otro venado llega a saltar sobre él. Además, ganan los perros, si es que estos llegan a eliminar a la totalidad de venados, mientras que, los venados ganan si no son alcanzados.

- **Policías y ladrones**

Lugar: Patio o aula.

Material: Ninguno.

Organización: Se conforman dos grupos grandes.

Objetivo: mejorar la motricidad por medio de desplazamientos.

Desarrollo: del grupo conformado se seleccionan de seis a siete niños, siendo estos denominados policías, mientras que los demás son llamados ladrones, de tal forma que los policías deben perseguir a los ladrones hasta tocarlos, siendo estos llevados a la cárcel, el cual será un espacio designado previamente, de modo que, los ladrones esperan para llegar a ser salvados cuando otro le llega a dar la mano. Además, son considerados ganadores los policías si meten presos a la totalidad de ladrones, mientras que, los ladrones llegan a ganar cuando no logran ser atrapados.

- **La rayuela**

Lugar: Patio.

Material: Tiza, ladrillo o carbón, ficha (piedra u otro objeto pequeño).

Organización: juego individual.

Objetivo: potenciar la motricidad gruesa mediante el equilibrio al saltar.

Desarrollo: La actividad puede variar en su presentación, como en el caso de la clásica rayuela semanal, donde se dibujan siete cuadros en el suelo, representando los días de la semana. Se dibuja una cuadrícula en forma de cruz con tiza o carbón. Se arroja una ficha intentando que caiga en un cuadro designado; si no cae correctamente, se pierde el turno y otro participante continúa. Los jugadores saltan en un solo pie sobre los cuadros dibujados, excepto donde está la ficha, y gana quien completé la actividad primero.

### **Las escondidas**

Lugar: Patio o aula.

Material: Ninguno.

Organización: se forman grupos pequeños.

Objetivo: contribuir en los movimientos y velocidad del niño.

Desarrollo: mediante un sorteo se designa al menor que será el encargado en buscar a sus demás compañeros escondidos, este niño se queda junto al docente y los demás se esconden en cualquier lugar, pero dentro del campo donde se desarrolla el juego. A partir de la señal dada, se procede a la búsqueda, los participantes encontrados regresan al punto de partida. Asimismo, el primero participante encontrado es el encargado de buscar en la otra ronda, y el juego es repetido las veces que se vea según el interés de los participantes.

- **La gallina ciega**

Lugar: Patio.

Material: Pañuelo.

Organización: se conforman grupos o se desarrolla de forma individual.

Objetivo: mejorar la percepción, así como el equilibrio en sus movimientos.

Desarrollo: se selecciona al azar al jugador que representará la gallina ciega, este es vendado con un pañuelo, los otros participantes forman un círculo, quien hace de la gallinita es colocado en el medio y comienza a preguntar:

"¿Dónde te encuentras?"

"Solo date tres vueltas y lo descubrirás".

La gallina gira y los demás caminan alrededor, de modo que, la gallina tocándolo identifica quién es y decir su nombre, al adivinar esa persona toma el lugar de la gallinita y de forma sucesiva se da continuación al juego.

- **Los ensacados**

Lugar: Patio.

Material: costales.

Organización: desarrollo de forma individual.

Objetivo: propiciar la competitividad, voluntad, interés u otros valores.

Desarrollo: para este juego el educador es quien dirige el juego, los escolares se colocan un saquillo, son atados a la altura de la cintura y cuando el docente da la señal, estos deben saltar, llegando a ganar quien llega primero hasta la meta indicada.

- **Tirar la sogá**

Material y terreno de juego:

1 cuerda, cordel o también una maroma de 16 m. de largo y 4 cm. de grosor. Asimismo, es necesario 1 pañuelo color rojo, de igual forma, se requiere de 3 varas de avellano, cintas o rayas.

Objetivo: mejorar la fuerza de los niños en sus brazos y piernas al momento que estos jalan para ganar.

Desarrollo: se coloca la sogá de forma estirada, atando el pañuelo en el punto central, marcándose en el suelo y el lugar del pañuelo en el mismo lugar, además, por medio de una raya se limita el lugar al que debe ser arrastrado por cada equipo sin perder. Los equipos sostienen la cuerda y la tensarán sin desplazarla, mientras que quien ejerce el rol de juez o árbitro da la orden para proceder a tirar de la cuerda, de modo que, el equipo que llega a ser arrastrado por el equipo contrario, superando la línea central, llega a ser el perdedor. En este juego, se van cambiando de campo con la intención de reducir las posibles ventajas del equipo por la inclinación o forma del terreno de juego. Además, se considera que cuando el mismo equipo vencedor gana dos tandas, el juego se da por culminado, mientras que, en el caso de un empate se desarrolla otra tanda o turno con sorteo de campo.

- **Kiwi**

Colaboradores: grupos con 5 o 6 individuos.

Material: Un balón y 10 latas, así como cubos y vasos.

Objetivo: mejorar la coordinación motora gruesa, así como la concentración y la habilidad de correr.

Desarrollo: un grupo lanza la pelota hacia el centro del cuadrado en el que son colocadas las latas en forma de torre, las cuales deben ser derrumbadas, después estos corren y los del segundo grupo deben buscarlos para “matarlos” lanzando una pelota, de modo que el jugador al que se le lanza la pelota queda eliminado. Igualmente, el grupo uno coloca las latas dentro

del cuadrado para ganar y acumular puntos, de tal forma que, al perder estos entra el segundo grupo a tirar las latas.

### **1.2.2.2. Motricidad**

#### **1.2.2.2.1. Desarrollo psicomotor**

Corresponde a una serie de cambios generados en la actividad motriz de la persona, además, se da por medio de tres procesos:

**Maduración:** representa un proceso fisiológico (cerebro), donde los órganos ejercen de forma libre su función bajo la misma eficacia.

Cabe mencionar que las personas no logran ejercer todas las funciones que lo caracterizan desde el primer momento de su existencia, debido a que requieren de un proceso madurativo. Asimismo, cabe mencionar que los órganos que intervienen dentro de la motricidad de un individuo corresponden tanto al sistema muscular como nervioso, donde durante los primeros seis años se producen los cambios tanto motrices y maduros de forma rápida.

**Crecimiento:** este promueve el incremento respecto a la masa corporal por la cantidad de células y tamaño de estas, generando el volumen de tejidos, además de los órganos e incluso sistemas, bajo diversa intensidad.

**Aprendizaje:** produce cambios sobre el rendimiento, guardando relación con la experiencia

#### **1.2.2.2.2. Motricidad gruesa**

##### **a) Concepto**

La motricidad gruesa abarca las acciones de grandes grupos posturales, así como musculares, de igual forma el movimiento de grandes segmentos corporales, los cuales representan aquellas habilidades que son alcanzadas durante las primeras etapas de vida, siendo propias del aprendizaje de todo infante, donde este a partir de los dos años llega a fortalecer su motricidad, siendo expresada al caminar, correr, ponerse de pie, entre otras acciones.

Para Wallon (1951) la motricidad representa una forma de comunicación, por el cual el menor desarrolla los medios propios de expresión, igualmente, plantea la maduración sobre su estructura biológica con acciones en el medio donde se desarrolla el movimiento, integrando niveles funcionales superiores (sensorio motriz, tónico emocional, ideo motriz), además, implica las destrezas obtenidas y dominio de las nuevas.

Jiménez (2004) sostiene que los movimientos son efectuados por la contracción, así como por la relajación de diferentes grupos musculares y por ello señala que:

Según cómo funcionan los órganos receptores sensoriales que se encuentran en la piel, y además de los receptores propioceptivos que son los músculos y tendones, informan a los nervios según los movimientos que realice el individuo, aclarando así también que los centros nerviosos propios de la motricidad son el cerebelo así como los cuerpos estriados e incluso los núcleos talámicos. (p. 17)

Respecto a la teoría de la motricidad se halla el desarrollo cognitivo propuesta por Piaget (1997):

La formación de la inteligencia en los niños se desarrolla a través de su actividad motriz, especialmente durante los primeros años, lo que se conoce como inteligencia motriz. El psicoanálisis reconoce la importancia del cuerpo y la experiencia corporal en el fortalecimiento del yo. (p. 15).

#### **b) Motricidad gruesa**

Jiménez (1982), define a la motricidad gruesa como una serie de funciones tanto nerviosas como musculares que favorecen la movilidad e incluso la coordinación, el movimiento y locomoción. Además, estos movimientos son realizados por la contracción e incluso por la relajación de los músculos, entrando en funcionamiento los receptores sensoriales que ayudan a informar a los centros nerviosos sobre los movimientos o el requerimiento de llegar a modificarlo (p.165).

Del mismo modo, se considera que este tipo de motricidad corresponde a un modo inicial de comunicación de la persona, el mismo que es adquirido con el pasar del tiempo donde se van desarrollando los medios de expresión. Igualmente, se considera que la maduración sobre la estructura biológica en conjunto con el medio donde se desarrolla el movimiento, se integran los niveles funcionales superiores (sensorio motriz, ideo motriz, perceptivo motriz) y al mismo tiempo se van integrando las destrezas que ya han sido adquiridas en conjunto con el dominio de las nuevas.

#### **c) Fortalecimientos de la motricidad gruesa**

- **Equilibrio**



El equilibrio para Melvill (2001) corresponde a “El estado donde las fuerzas en el cuerpo son compensadas al punto de que este demuestra la posición deseada o avanza acorde al movimiento deseado (p. 79).

Según Faraldo (2009) “Hay tres tipos de equilibrio definidos a continuación” (p. 87):

- Estático: donde el cuerpo está en reposo y se somete hacia la acción de gravedad, producto de la contracción muscular.
- Cinético: donde el cuerpo se encuentra reposo, sometándolo al movimiento de translación rectilíneo.
- Dinámico: la persona realiza movimientos de su cuerpo, cambiando la posición sobre el espacio y tiempo, encaminando a un desplazamiento, previniendo la caída.

Villada y Vizuite (2002): sostienen que toda acción motriz demanda de un ajuste de los movimientos de acción reflejos, automáticos e incluso voluntarios, distinguiendo tres tipos de equilibrio (p. 58):

- Reflejo: se mantiene una postura estática.
- Automático: mediante movimientos cotidianos o también automatizados.
- Voluntario: desarrollo de actividades programadas.

El equilibrio, así como el mantenimiento de postura están sujetos a las relaciones del cuerpo frente a la fuerza, así como a la gravedad, por lo cual todo niño durante este proceso no se muestra establecido durante su período infantil, posibilitando con la estructuración sobre un aprendizaje perceptivo motor y del tipo académico.

## • **Coordinación**

Álvarez (1998) señala que: “la coordinación representa una capacidad neuromuscular que ayuda a precisar lo que se quiere y piensa acorde a la imagen fijada mediante la inteligencia motriz” (p. 39).

Para Castañer y Camerino (1991) afirman que: “la coordinación corresponde a criterios de precisión, además de eficacia, así como de economía e incluso armonía” (p. 69). Mientras que, para Jiménez (2002): “representa una capacidad del cuerpo para trabajar diversos músculos y llevar a cabo determinadas acciones” (p. 96).

De tal forma que, la coordinación representa el potencial de los individuos para llegar a controlar el movimiento, así como los estímulos, experiencias e incluso aprendizajes motores que son adquiridos en etapas anteriores.

#### **d) Dimensiones de la motricidad gruesa**

Estas abarcan los movimientos esenciales sobre el cuerpo, así como el sostenerse, además de girarse e incluso el arrastrarse, gateo, sentarse, caminar, subir y bajar las escaleras, de igual forma el mantenerse de pie y levantarse, inclinarse, correr, saltar, además de inclinarse, empujar, transportar peso, el desarrollo de actividades acuáticas, habilidades para el desarrollo de actividades deportivas y comportamientos complejos asociados a estas actividades.

### **1.2.3. Definiciones operacionales**

#### **1.2.3.1. Juegos tradicionales**

Según la vega (1996) estos juegos permiten que la persona se acerque a su pasado, creencias, costumbres, así como tradiciones, en cuanto se basan en vivencias o acontecimientos propios a su cultura que son transmitidas por cada generación. Además, sostiene que estos juegos son típicos de una región y no demandan de la intervención de juguetes, únicamente hace uso del propio cuerpo y recursos que son obtenidos de forma fácil o empleando objetos. (p. 79).

Según Gurza (1978) manifiesta que a motricidad gruesa representa el control en cuanto a los movimientos musculares, lo cual conduce desde la dependencia del menor hasta el desplazamiento individual de este, convirtiéndose en un hito sobre el desarrollo del menor, en cuanto llega a refinar sus movimientos descontrolados e involuntarios, conforme el sistema neurológico llega a madurar, favoreciendo con ello el perfeccionamiento de sus movimientos pequeños y que sean más precisos (p. 164).

## **CAPÍTULO II**

### **MÉTODOS Y MATERIALES**

#### **2.1 Hipótesis**

##### **2.1.1 Hipótesis de trabajo**

La ejecución de actividades lúdicas tradicionales permitirá fortalecer la motricidad gruesa en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.

##### **2.1.2 Hipótesis nula**

La ejecución de actividades lúdicas tradicionales no permitirá fortalecer la motricidad gruesa en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.

#### **2.2 Variables**

##### **2.2.1 Operacionalización de variables**

2.2.1.1 Juegos tradicionales

2.2.1.2 Motricidad gruesa

#### **2.3 Metodología**

##### **2.3.1 Tipo de estudio (preexperimental)**

El estudio fue aplicado, donde según Nieto (2018), señaló que este tipo de estudio se orienta en la solución de un problema, buscando y constatando los conocimientos durante la aplicación (p.3) dado que, las observaciones se convirtieron en datos numéricos, los mismos que fueron procesados estadísticamente.

##### **2.3.2 Diseño de estudio**

El diseño fue experimental considerando el siguiente esquema:

**O<sub>1</sub>                      X                      O<sub>2</sub>**

**O<sub>1</sub>** Medición previa de la variable (Pre – test)

**X** Aplicación de la variable.

**O<sub>2</sub>** Nueva medición de variable (pos – test)

Se ha empleado el diseño pre – test, post – test con un solo grupo debido a que la muestra de la indagación designada fue el aula de 4 años en la cual se diagnosticó el grado de motricidad gruesa, luego se aplicó la variable experimental juegos tradicionales, posteriormente el post test que permitió medir el efecto de los mencionados juegos y determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños.

## **2.4 Población y Muestra**

### **2.4.1 Población**

La población fueron 51 escolares. Al respecto se puede afirmar que la población viene a representar el conjunto de individuos u objetos de los cuales se busca conocer algo en una investigación (Villasis-Keever, 2016, p. 201).

<b>I.E.I. N° 203</b>	<b>EDAD</b>	<b>N° ESTUDIANTES</b>
	3 años	20
	4 años	16
	5 años	15
<b>TOTAL</b>		51

FUENTE: Nómina de Matrícula de la IE N° 203, año 2020.

### **2.4.2 Muestra**

La muestra estuvo constituida por 16 escolares. Al respecto se puede conceptualizar que representa una parte o subconjunto de elementos seleccionados previamente de una población para efectuar un estudio.

<b>I.E.I N° 203</b>	<b>EDAD</b>	<b>N° ESTUDIANTES</b>
	4 años	16
<b>TOTAL</b>		16

FUENTE: Nómina de Matrícula de la IE N° 1203, año 2020.

## **2.5 Métodos de investigación**

Se consideraron los métodos señalados a continuación:

### **2.5.1 Analítico**

Según Gálvez (1999, 79), el método analítico ayuda en el proceso educativo en donde se separa los elementos de un todo mediante un orden lógico. Este método fue utilizado para analizar la información recolectada a través del uso de la estadística descriptiva e inferencial, la que se detalla en la presentación de los resultados.

### **2.5.2 Inductivo**

Según Sierra (1987, 56) este método representa una modalidad del razonamiento para la obtención de conclusiones en base a premisas, donde pueden llegar a ser descritos como aquellos que involucran un tipo de apoyo a la conclusión. Este método fue utilizado para obtener las conclusiones de nuestra investigación relacionando teoría con la práctica en la aplicación de las variables correspondientes.

### **2.5.3 Sintético**

Según Gálvez (1999, 89) este método representa un proceso inverso, donde se determina la unión de las partes anteriormente evaluadas permitiendo evidenciar las relaciones esenciales, así como las características generales de estas. Este método fue utilizado para realizar la síntesis de la base de datos alcanzada.

En conclusión, estos métodos fueron utilizados en la investigación planteando en un inicio el análisis de la información recopilada, para luego realizar generalizaciones basadas en el marco teórico propuesto, y por último con la síntesis de nuestro informe, de tal manera que previo análisis los resultados fueron presentados.

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

### **2.6.1 Técnicas**

Para el estudio se consideraron tanto técnicas como instrumentos cuantitativos.

**La Observación.** Representa una técnica de investigación social como consecuencia de su utilidad, versatilidad, así como de su sencillez y objetividad respecto a los datos. Igualmente, es empleada para la exploración de datos, por medio de preguntas formuladas de manera directa o también indirectamente a la muestra. En el estudio se empleó para recolectar

información relevante respecto a las dimensiones y variables establecidas, su instrumento fue la Lista de Cotejo.

### **2.6.2 Instrumentos**

**Lista de Cotejo.** Este instrumento contribuye en la recolección de la información en cuanto al nivel actual respecto al aprendizaje de la coordinación motora fina, de tal forma que se contó con 10 ítems, los mismos que son desarrollados en el apartado resultados.

## **2.7 Métodos de análisis de datos**

Para el análisis de este estudio he considerado los siguientes datos:

### **Estadística descriptiva**

Borrego, (2008, p. 56) afirma que esta descripción se centra en el recuento, ordenación e incluso la clasificación de datos mediante las observaciones, además, son presentadas en tablas y gráficos que contribuyen a simplificar el grado de complejidad sobre los datos.

### **Estadística inferencial**

Borrego, (2008, p. 57) con esto busca evidenciar la confianza de las conclusiones, además, representa el objeto de las diferentes técnicas que existen.

**Además, los procedimientos en el recojo de datos han sido los siguientes:**

- Desarrollo, se considero la dimensión, sub dimensión, ítems, así como el instrumento para recabar información.
- Posterior a la elección de los ítems se desarrollo bajo evaluación de un experto .
- Se aplicó la prueba inicio.
- Se aplico el pre test.
- Por último se procedió al desarrollo del post test.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Descripción

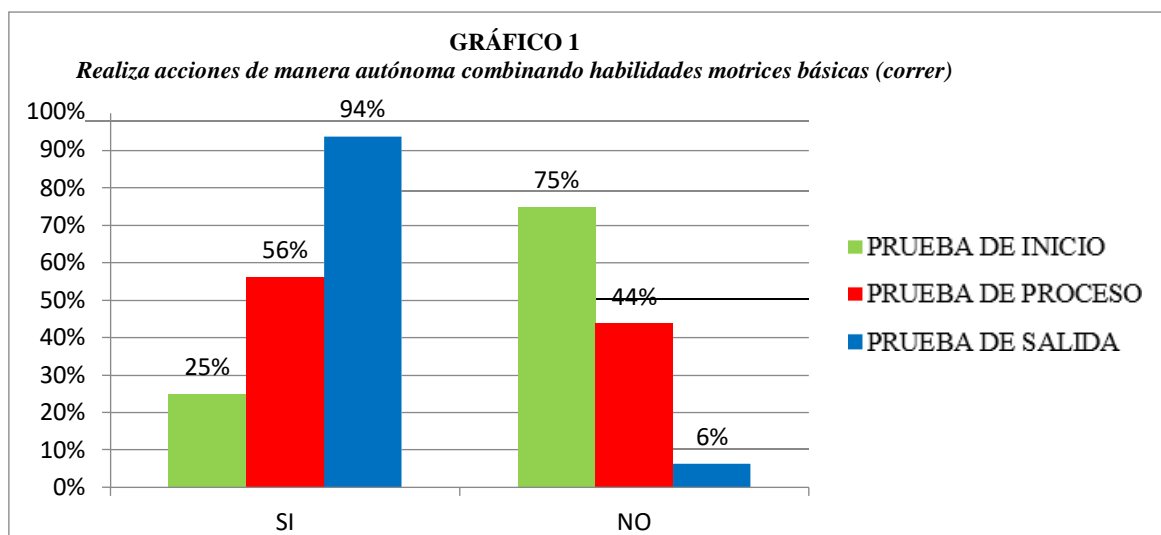
A continuación, se presentan las tablas y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones.

##### 1. Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (correr).

**TABLA 1**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	4	25%	9	56%	15	94%
NO	12	75%	7	44%	1	6%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

**FUENTE:** Aplicación de Lista de Cotejo a niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



**FUENTE:** Tabla N° 1.

## **INTERPRETACIÓN**

En función a los resultados en la tabla y gráfico N° 1 usando los juegos tradicionales, vimos que, el 25% mediante la prueba de inicio sí es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (correr), en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y en la prueba de fin subió a un 94%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis concluyo que con la ejecución de los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo, además de expresarse corporalmente, logrando en los estudiantes que realicen acciones autónomas empleando habilidades motrices básicas, mejorando así su motricidad gruesa.

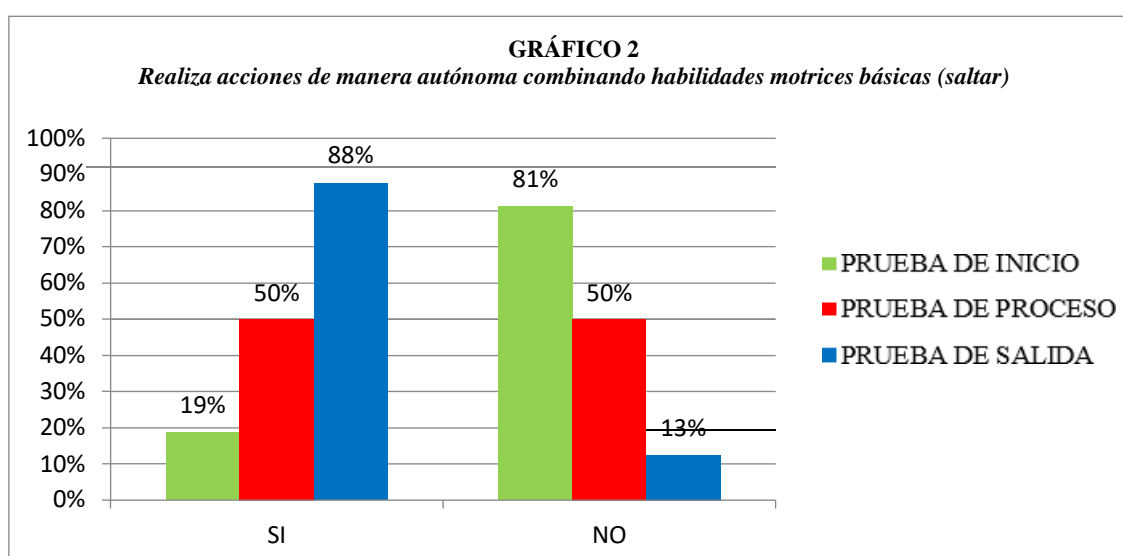


## 2. Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (saltar).

**TABLA 2**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
<b>SI</b>	3	19%	8	50%	14	88%
<b>NO</b>	13	81%	8	50%	2	13%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

**FUENTE:** Aplicación de Lista de Cotejo a niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



**FUENTE:** Tabla N° 2.

## INTERPRETACIÓN

En función a la tabla y gráfico N° 2 utilizando los juegos tradicionales, se vio que, el 19% mediante la prueba de inicio sí es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (saltar), y en el desarrollo se incrementó a un 50% y al fin ubió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

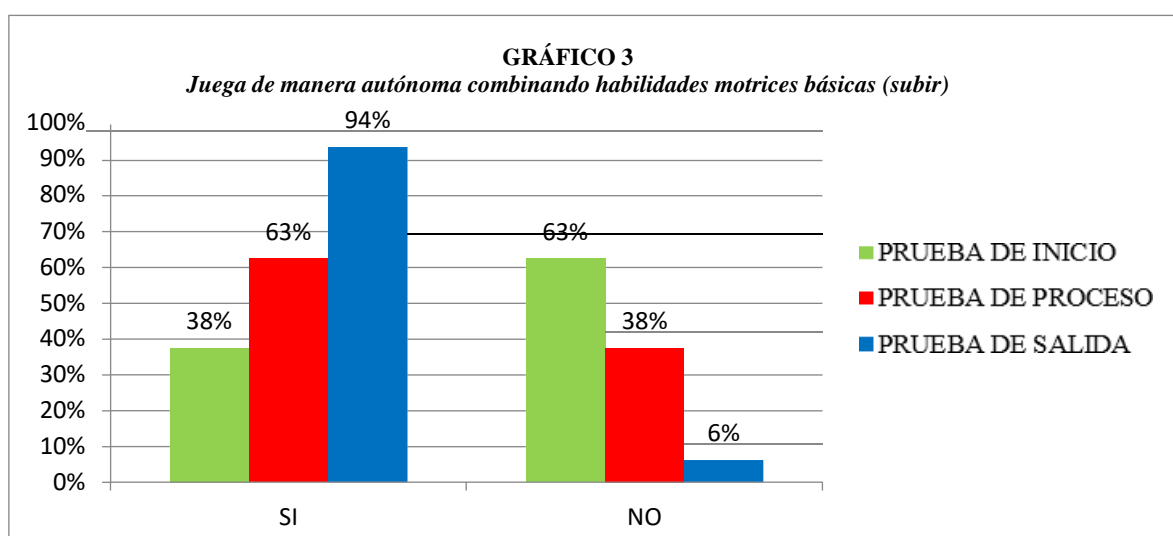
Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo, además de expresarse corporalmente, logrando en los estudiantes que realicen acciones autónomas empleando habilidades motrices básicas, mejorando así su motricidad gruesa.

### 3. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (subir).

**TABLA 3**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	f <sub>i</sub>	hi %	f <sub>i</sub>	hi %	f <sub>i</sub>	hi %
SI	6	38%	10	63%	15	94%
NO	10	63%	6	38%	1	6%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 3

### INTERPRETACIÓN

En función a la tabla y gráfico N° 3 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 38% mediante la prueba de inicio sí juega de forma autónoma combinando capacidades motrices básicas como (subir), en desarrollo se incrementó a un 63% y en fin subió a un 94%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

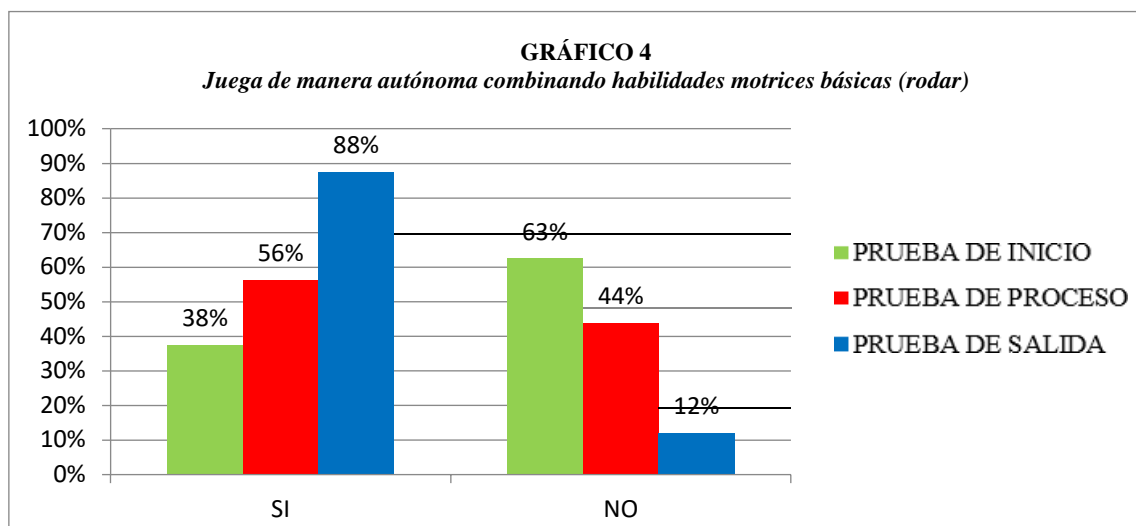
Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, logrando en los estudiantes que jueguen empleando habilidades motrices básicas, mejorando así su motricidad gruesa en los niños.

#### 4. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (rodar).

**TABLA 4**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
<b>SI</b>	6	38%	9	56%	14	88%
<b>NO</b>	10	63%	7	44%	2	12%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

**FUENTE:** Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



**FUENTE:** Tabla N° 4

### INTERPRETACIÓN

En función a la tabla y gráfico N° 4 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 38% mediante la prueba de inicio sí juega de forma autónoma combinando capacidades motrices básicas como (rodar), en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y en la prueba de salida subió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo, así como la expresión corporal, logrando en

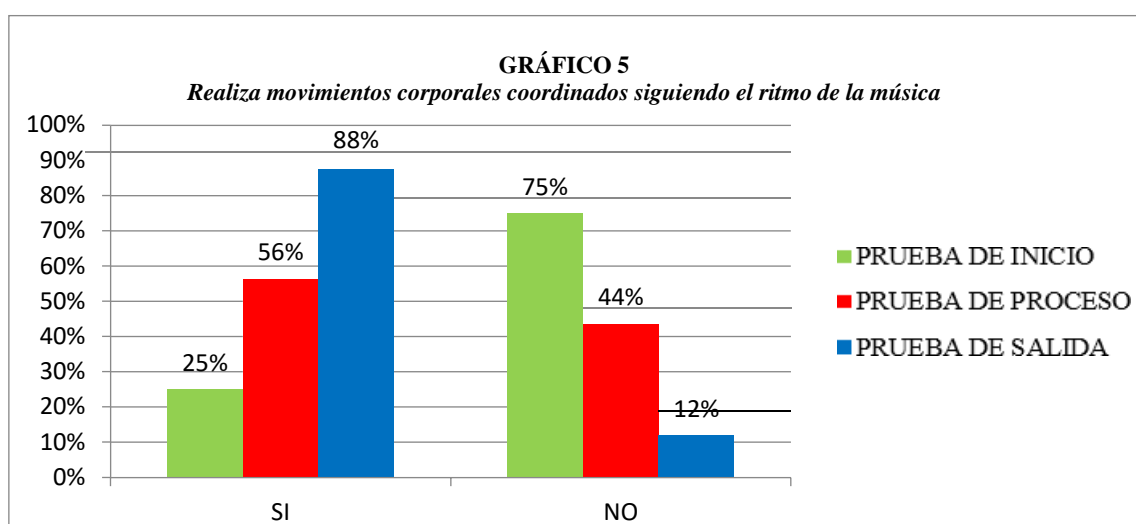
los estudiantes que jueguen haciendo uso de habilidades motrices básicas, mejorando así su motricidad gruesa.

## 5. Desarrolla por sí solo sus movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo musical.

**TABLA 5**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	4	25%	9	56%	14	88%
NO	12	75%	7	44%	2	12%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 5.

## INTERPRETACIÓN

En función a la tabla y gráfico N° 5 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 25% mediante la prueba de inicio sí desarrolla por sí solo sus movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo musical, en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y en el finsubió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo, así como la expresión corporal, logrando en

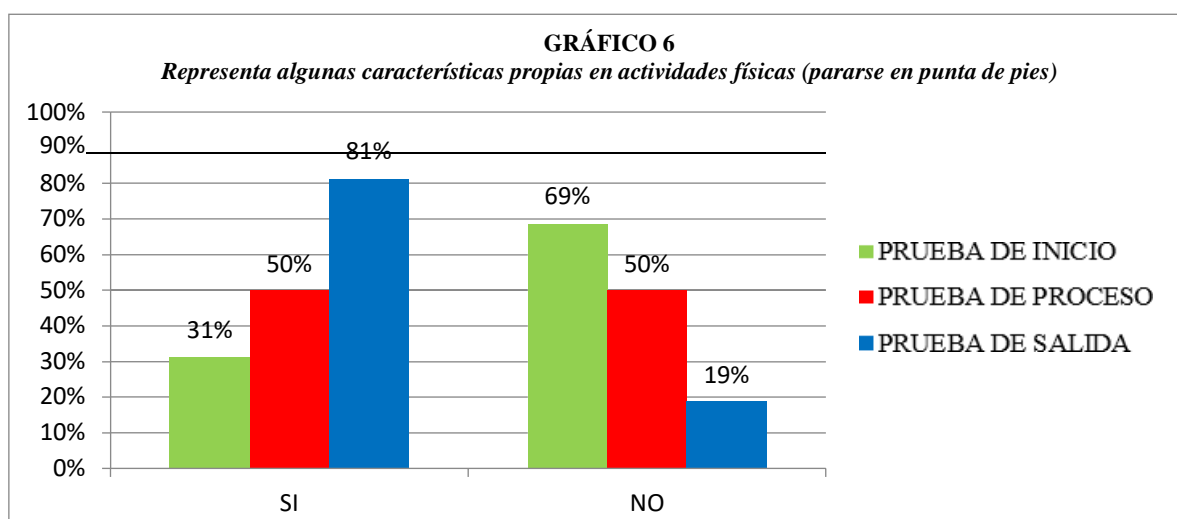
los estudiantes que realicen movimientos corporales en las diferentes actividades, mejorando su motricidad gruesa en los niños.

**6. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (pararse en punta de pies).**

**TABLA 6**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	5	31%	8	50%	13	81%
NO	11	69%	8	50%	3	19%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 6.

## INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico N° 6 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 31% mediante la prueba de inicio sí es autónomo al representar ciertas peculiaridades propias en actividades físicas de su edad, en la prueba de proceso se incrementó a un 50% y en fin subió a un 81%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y la expresión corporal, logrando en los

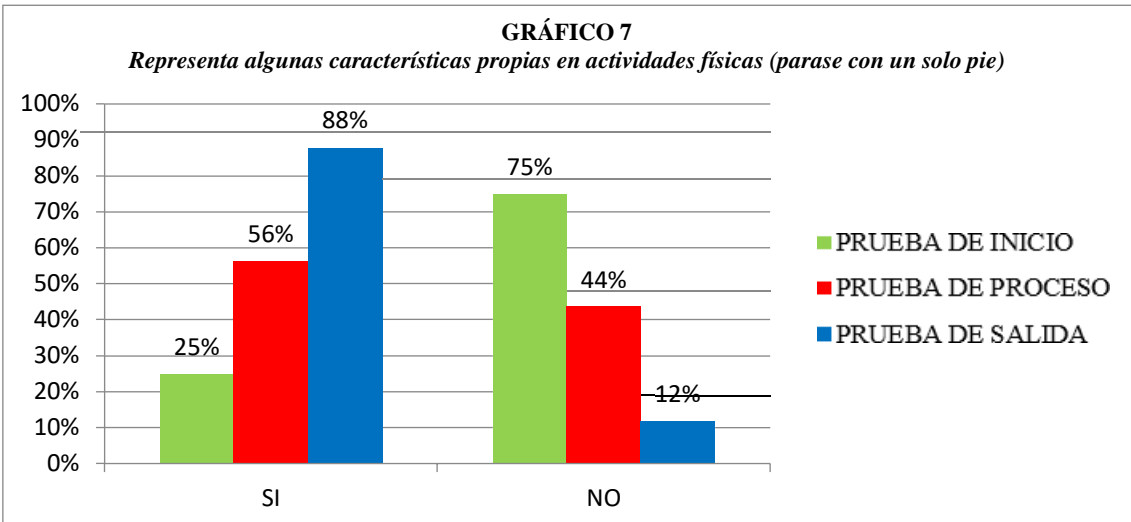
estudiantes la coordinación de sus partes gruesas de su cuerpo a realizar diferentes juegos mejorando así su motricidad gruesa.

**7. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (parase con un solo pie).**

**TABLA 7**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	4	25%	9	56%	14	88%
NO	12	75%	7	44%	2	12%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 7.

**INTERPRETACIÓN**

La tabla y gráfico N° 7 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 25% mediante la prueba de inicio sí es autónomo al representar ciertas peculiaridades propias en actividades físicas de su edad (pararse con un solo pie), en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y en fin subió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y expresión corporal, logrando en los

estudiantes la coordinación de sus partes gruesas de su cuerpo a realizar diferentes juegos mejorando así su motricidad gruesa.

**8. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (salta con los dos pies juntos).**

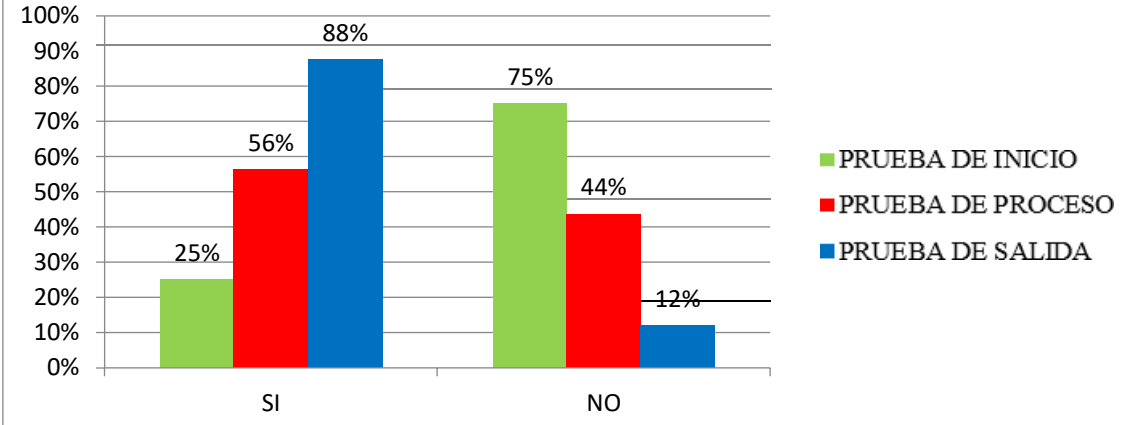
**TABLA 8**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	4	25%	9	56%	14	88%
NO	12	75%	7	44%	2	12%
<b>TOTAL</b>	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.

**GRÁFICO 8**

*Representa algunas características propias en actividades físicas (salta con los dos pies juntos)*



FUENTE: Tabla N° 8.

**INTERPRETACIÓN**

La tabla y gráfico N° 8 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 25% mediante la prueba de inicio sí es autónomo al representar algunas peculiaridades propias en actividades físicas de su edad (salta con los dos pies juntos), en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y en fin subió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y expresión corporal, logrando en los

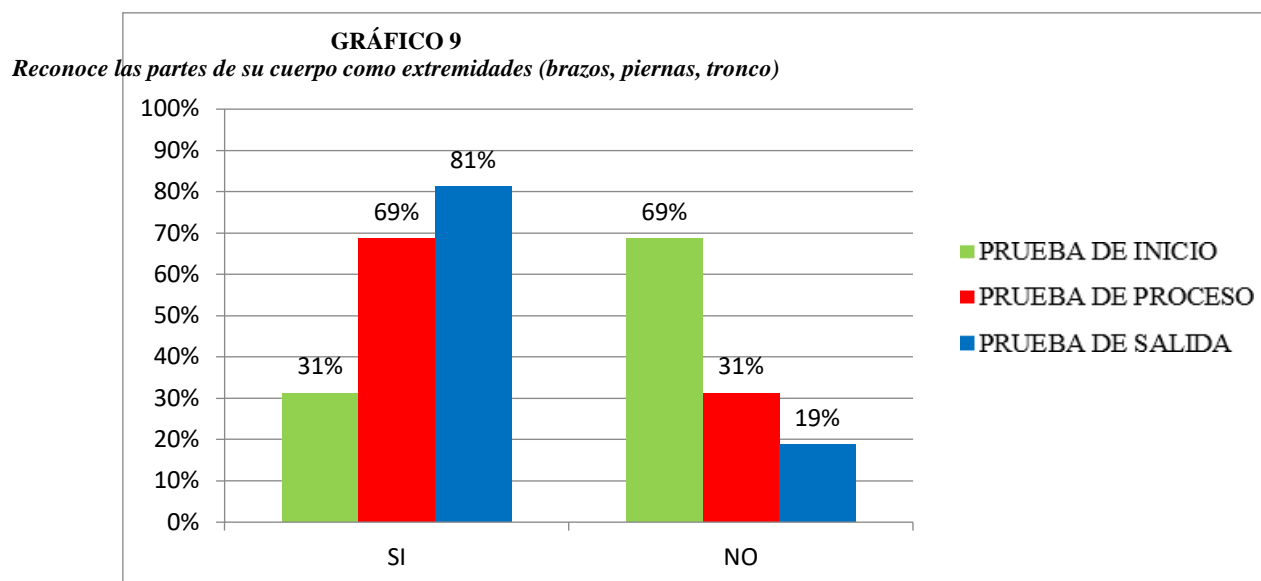
estudiantes la coordinación de sus partes gruesas de su cuerpo a realizar diferentes juegos mejorando así su motricidad gruesa.

**9. Reconoce por si solo las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco).**

**TABLA 9**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	5	31%	11	69%	13	81%
NO	11	69%	5	31%	3	19%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 9.

## INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico N° 9 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 3% mediante la prueba de inicio sí reconoce por si solo las partes de su cuerpo en la prueba de proceso se incrementó a un 69% y en fin subió a un 81%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y expresión corporal, logrando en los



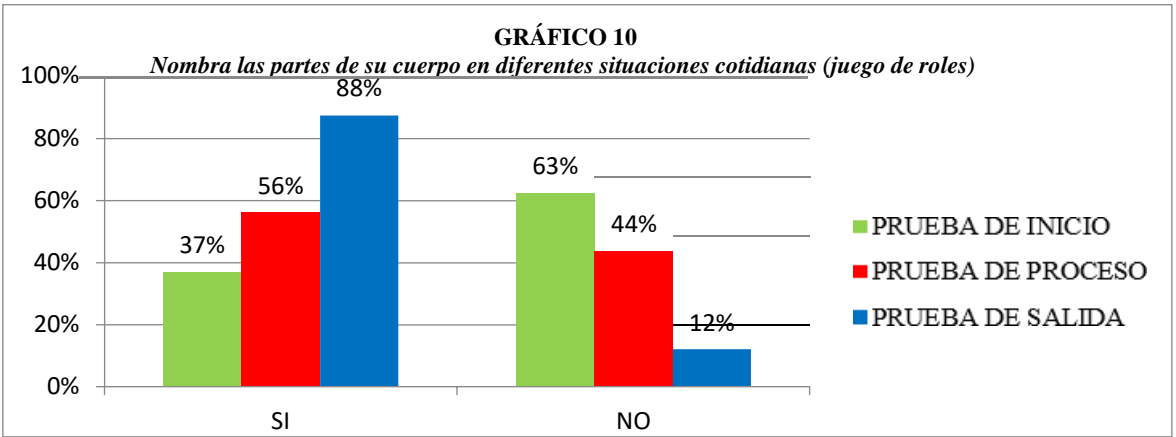
estudiantes reconocer las partes gruesas de su cuerpo la cual de ahí parte el mejoramiento de su motricidad gruesa.

**10. Describe por si solo las partes de su cuerpo en situaciones de su día día (juego de roles).**

**TABLA 10**

X	Prueba de inicio		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %
SI	6	37%	9	56%	14	88%
NO	10	63%	7	44%	2	12%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.



FUENTE: Tabla N° 10.

**INTERPRETACIÓN**

La tabla y gráfico N° 10 utilizando los juegos tradicionales, apreciamos que, el 37% en la prueba de inicio sí describe por si solo las partes de su cuerpo en circunstancias de su día día (juego de roles), en la prueba de proceso se incrementó a un 56% y al fin subió a un 88%, en tal sentido afirmo que las estrategias aplicadas fueron eficientes logrado así fortalecer la motricidad gruesa.

Del análisis se concluye que con los juegos tradicionales se ha fortalecido las capacidades del área de psicomotriz comprende su cuerpo y expresión corporal, logrando en los

estudiantes nombrar las partes gruesas de su cuerpo en los juegos de roles lo cual significa que conocen sus partes gruesas, mejorando su motricidad gruesa en los niños.

## **3.2. Resultados**

### **3.2.1. Discusión de los resultados**

Las tablas del pre test (N° uno a diez) muestran que el 60% de los niños se encuentra en el nivel bajo de motricidad gruesa en todas las dimensiones evaluadas, mientras que el 20% está en el nivel medio y otro 20% en el nivel alto. Considerando el objetivo de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje en la IEI N° 203 en San Ignacio-Cajamarca 2022, se observa una conexión coherente entre la teoría presentada en el marco teórico y su aplicación práctica.

### **3.2.2. Contrastación de las hipótesis**

A través de las tablas y gráficos del pre test y post test (N° uno a diez), se pudo observar una evolución en el nivel de motricidad gruesa de los niños. En el pre test, el 90% de los alumnos se encontraba en el nivel bajo, pero en el post test este porcentaje se redujo al 20%. Además, en la prueba de salida se evidenció que el 90% de los niños mejoró en su nivel de motricidad gruesa, lo que confirma la validez de la hipótesis de trabajo.

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES**

Presentamos las siguientes conclusiones:

1. Se concluyó que, la planificación, la implementación y ejecución de Sesiones de Aprendizaje aplicando estrategias motrices como juegos tradicionales, permitió fortalecer las competencias y capacidades de Psicomotricidad específicamente la motricidad gruesa en escolares de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.
2. Se concluyó que, la aplicación oportuna y sistemática de instrumentos de observación y evaluación como listas de cotejo permitió establecer los niveles de desempeño de la motricidad gruesa en educandos en la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues un 90% de estudiantes no desarrollaban acciones de motricidad gruesa, tal como lo demuestra la sistematización de la Lista de Cotejo en su aplicación como Prueba de Entrada o pre test.
3. Asimismo, se concluyó que, el pre test y post test que tuvo dicha investigación con relación al fortalecimiento de las capacidades psicomotrices para sistematizarla y verificar los resultados obtenidos de manera oportuna y objetiva.
4. Se concluyó que la investigación por medio de la implementación de los juegos tradicionales ayudó de forma favorable respecto al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, desarrollándose las capacidades: comprende su cuerpo y expresión corporal.

## **CAPÍTULO V**

### **RECOMENDACIONES**

Proponemos las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes de Inicial desde la planificación curricular prevean el utilizar estrategias didácticas motrices, como “juegos tradicionales” lo que se convertirá en el medio más eficaz para promover la motricidad en los escolares conforme su contexto real.
2. Que se programen e implementen capacitaciones pedagógicas permanentes a las docentes de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, sobre las técnicas y/o estrategias que optimicen la psicomotricidad en los niños para contribuir en la formación integral de los estudiantes.
3. Que se difundan los logros de nuestra investigación a fin de ser socializados y conocidos entre las instituciones educativas asociadas, para que constituyan un punto de partida para nuevas investigaciones en el desarrollo de capacidades Psicomotrices muy interesantes para una educación integral.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Arroyo, M. (2002), *Los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la escuela Juan Lucio Soto Jeremías*. Perú.
- Aucouturier, (1999), *Introducción a la práctica psicomotriz*. Artículo publicado en el N° 136 en la revista aula. : Graó
- Brunner. (2001), *El proceso mental en el aprendizaje del niño*. Madrid, España.
- Camacho, N. (2008), *Propuestas de trabajo sobre los juegos tradicionales en la educación infantil*. Venezuela.
- Froebel, F. (1926), *El jardín de la infancia*. Madrid. : Grijalbo.
- Habermas, J. (2003), *Teoría de la acción comunicativa*. : Taurus.
- Jean Piaget, (1968), *Desarrollo psicomotor*. Buenos Aires.
- Johson, D. (1972), *Psicología social de la educación*. Buenos Aires.: Kapelusz.
- Magendzo, (2003), *Transversalidad y currículum*, Cooperativa editorial Magisterio, Santa fe de Bogotá.
- Marulanda, M. (2017), *Las rondas y los juegos infantiles: folklor y educación*. Bogotá, Convenio Andrés Bello, Secretaria Ejecutiva.
- Ministerio de Educación. (2017), *Cartilla de planificación curricular para educación primaria*. Lima-Perú.
- Moreno, (1998), *Juegos tradicionales de nuestra niñez*. Bogotá. Ámbito Ediciones, S.A.
- Morin, E. (2001), *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Bogotá: Cooperativa. : Magisterio (Colección Mesa Redonda).
- Murillo, R. (20), *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Colombia.
- Picq, L. & Vayer, P (1977), *Educación Psicomotriz y retraso mental*, Científic@ Médica, Barcelona.

### Páginas web

- <https://entreactividadesinfantiles.wordpress.com/2015/08/12/practica-psicomotriz-aucouturier-que-es-para-que-sirve-y-como-es-una-sesion/>

- <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.pe/2008/05/desarrollo-psicomotor-segn-piaget.html>
- <http://colegiokhalilgibran.es/2015/10/27/la-importancia-de-la-psicomotricidad-en-educacion-infantil>
- <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/movimiento-y-psicomotricidad.php>
- <http://aprendizajeydesarrollomotoref.blogspot.pe/2015/10/modelos-del-desarrollo-motor.html>
- <http://conceptodefinicion.de/juego/>
- <https://oposinet.cvexpres.com/temario-tecnico-educacion-infantil/temario-1-tecnico-de-educacion-infantil/tema-30-el-juego-concepto-y-caractersticas-teoras-ms-representativas-el-juego-como-recurso-educativo-y-su-importancia-en-el-desarrollo-tipos-de-juego-evolucin-de/>
- <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- <http://luz-losjuegostradicionales.blogspot.pe/>
- <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- [http://www.waece.org/cd\\_morelia2006/ponencias/aguirre.htm](http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm)
- <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- [https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/1992/mod\\_resource/content/1/tema\\_4.\\_expresion\\_corporal.\\_musica\\_y\\_movimiento.pdf](https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/1992/mod_resource/content/1/tema_4._expresion_corporal._musica_y_movimiento.pdf)

## Tesis

- Salazar, E. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* [Informe de pregrado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8620>
- Vilema (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019* [Informe de pregrado]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>
- Salazar, L. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022* [Informe de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29824>

- Tarazona, V. (2022). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021* [Informe de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25004>
- Lozano, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101139/Lozano\\_AD\\_N-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101139/Lozano_AD_N-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Peralta, J. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa 14739, Paita – 2018* [Informe de pregrado]. Universidad San Pedro. [http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17040/Tesis\\_69812.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17040/Tesis_69812.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Informe de pregrado]. Universidad Técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>
- Mendoza, E. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 3 años IEI N° 031 Cospán* [Informe de pregrado]. Universidad San Pedro. <http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17093>

ANEXOS

atriz de Investigación

LO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VA
JUEGOS ONAL EL CIMIE E LA DAD EN OS DE ° 203, ACIO- RCA,	¿Qué efectos tendrá la aplicación de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca?	<b>Objetivo General:</b> Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales durante el desarrollo de Sesiones de Aprendizaje en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022.  <b>Objetivos Específicos:</b> <b>1.</b> Determinar los niveles de motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.  <b>2.</b> Elaborar juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.  <b>3.</b> Aplicar juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.  <b>4.</b> Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.	<b>Hipótesis General:</b>  La aplicación de juegos tradicionales permitirá fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.	<b>Varia</b> <b>Indep</b>  Juego tradic  <b>Varia</b> <b>Depe</b>  Motri



## Anexo 2 Instrumento de recolección de datos

### LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE LA IEI N° 203, SAN IGNACIO-CAJAMARCA.

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres : .....  
1.2. Institución Educativa Inicial : N° 203.  
1.3. Lugar : San Ignacio  
1.4. Fecha de observación : .....  
1.5. Investigador : Saldaña Olazabal Roger.

#### II. INSTRUCCIONES:

Esta Lista de Cotejo busca evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, las respuestas serán útiles para esta investigación por lo cual serán confidenciales. Por ello, pedimos su sinceridad al contestar.

El llenado considerará los siguientes criterios:

SÍ ( ) NO ( )

CAPACIDAD	INDICADORES	VALORACION	
		SI	NO
COMPRENDE SU CUERPO	1. Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (correr)		
	2. Es autónomo en ejecutar habilidades motrices básicas según su edad (saltar)		
	3. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (subir)		
	4. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como (rodar)		
	5. Desarrolla por si solo sus movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo musical		
	6. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (pararse en punta de pies)		
	7. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (parase con un solo pie)		
	8. Es autónomo al representar algunas características propias en actividades físicas de su edad (salta con los dos pies juntos)		
	9. Reconoce por si solo las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco)		
	10. Describe por si solo las partes de su cuerpo en situaciones de su día día (juego de roles)		

## FICHA TÉCNICA

### 1. Nombre del instrumento

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE LA IEI N° 203, SAN IGNACIO-CAJAMARCA, 2022.

### 2. Autor del instrumento

SALDAÑA OLAZABAL ROGER.

### 3. Objetivo del instrumento

Conocer el nivel de la motricidad gruesa en los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.

### 4. Usuarios

Niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.

### 5. Características y modo de aplicación

1° La Lista de Cotejo consta de 10 indicadores, que ayudarán a evaluar el avance de la motricidad gruesa de los niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca.

2° El investigador desarrolla la Lista de Cotejo, tomando en cuenta los datos solicitados.

3° La Lista de Cotejo es aplicada de forma simultánea.

4° Se realiza en 90 minutos, materiales a utilizar, una lista de indicadores impresa en una hoja bond, que el docente irá corroborando de manera consciente.

### 6. Escala

ESCALA/CATEGORÍA	INTERVALO
Muy alto	08 - 10
Alto	06 - 07
Medio	04 - 05
Bajo	00 - 03

### 7. Validación.

**Validación.** La validez será mediante juicio de experto.

### 8. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Considerando la relación de la propuesta, orientada al logro del objetivo general del estudio y encaminada a obtener los resultados determinados en la hipótesis; **OPINO**

**QUE:**            **ES APLICABLE ( X )**                      **NO ES APLICABLE ( )**

LUGAR Y FECHA: SAN IGNACIO: 06 de septiembre del 2022

## ANEXO N° 04: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

#### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “JUGAMOS EN EL PATIO LAS CARRERAS Y LOS SALTOS”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 21 de marzo 2022.

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	ES AUTONOMO MEDIANTE SU MOTRICIDAD .  Se identifica con su cuerpo.	Es autónomo mostrando el dominio y control de su cuerpo.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Realiza acciones desarrollando el juego la rayuela siguiendo indicaciones del docente	LISTA DE COTEJO.
Enfoque	Valoramos y actuamos.				
Transversal	SOLIDARIDAD.  Disposición apoyar a personas incondicionalmente en situaciones difíciles al desarrollar la actividad.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Nos organizamos en semicírculo y se les presenta una caja sorpresa con sobres que tendrán imágenes armables de diferentes actividades físicas donde los niños por grupos tendrán que armarlas, luego conservamos de lo observado.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problematización:</b> ¿Será importante que realicemos actividades con nuestro cuerpo en el patio?</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b> hablamos con los niños y niñas sobre los juegos que conocen y practican su comunidad, a través de la técnica “gotitas de ideas”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Les gusta jugar en el patio?</li> <li>– ¿Qué actividades les gustaría realizar en el patio?</li> <li>– ¿Con que materiales podemos trabajar para jugar en el patio?</li> <li>– ¿Para que las utilizaremos?</li> </ul> <p><b>Propósito de la sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los niños(as) reconozcan la importancia de practicar actividad física para su salud.</li> </ul> <p>Acuerdos para la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Levantar la mano al momento de querer intervenir.</i></li> <li>• <i>No pelear entre compañeros</i></li> <li>• <i>Atender la clase.</i></li> <li>• <i>Cuidar y compartir el material brindado.</i></li> <li>• <i>Trabajar con orden y limpieza.</i></li> </ul>	Imágenes fijas: Imágenes icono verbales. dialogo.
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea de inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salimos al patio para jugar (juego con ula-ula y juego la rayuela)</li> <li>▪ Estiramos nuestro cuerpo para relajar los músculos y así prevenir alguna lesión o dolor muscular en los niños(as)</li> <li>▪ los niños manipulan el material para familiarizarse.</li> <li>▪ El docente realiza algunas interrogantes. ¿Qué hicimos en el patio? ¿Qué que se hizo antes de jugar? ¿ustedes pueden realizar o jugar algunos juegos por si solos?</li> <li>▪ Se entrega una ficha de trabajo bajo la consigna “dibuja y colorea el juego que más te gusto”.</li> </ul> </li> </ul>	Experiencias preparadas Silbato ula-ula
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b></p> <p><b>Metacognición,</b> se efectúa mediante algunas preguntas: ¿actividades realizadas el día de hoy? ¿hubo dificultades al jugar en el patio? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus amigos?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	<b>Evaluación sistemática:</b> Se evaluará con lista de cotejo.

**rvación**[illegible]



Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICO MOTRI Z.	ES AUTONOMO MEDIANTE SU MOTRICIDAD.  Se identifica con su cuerpo.	Es autónomo mostrando el dominio y control de su cuerpo.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Realiza el juego desarrollando actividad de movimiento básicas.	Lista de cotejo.
Enfoque	Valoramos y actuamos.				
transversal	SOLIDARIDAD.  Disposición apoyar a personas incondicionalmente en situaciones difíciles al desarrollar la actividad.				

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

#### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “MOVEMOS NUESTRO CUERPITO SIN PARAR”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 31 de marzo 2022.

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> El nos sentamos en semicírculo en el centro del aula donde se les mostrará un dado que tendrá imágenes de niños moviendo sus partes gruesas del cuerpo (estirando las manos, bailando, agachados, estirando sus piernas, saltando, corriendo), luego se imitará lo observado.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si no moviéramos nuestro cuerpo? <b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ustedes conocen algún juego?</li> <li>- ¿Cómo se juega?</li> <li>- ¿Qué tipos de juegos conocen que se utilice la imitación?</li> </ul> <p><b>Propósito de la sesión:</b> reconocer la importancia de practicar actividad física para su salud.</p> <p>Acuerdos para la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano al ofrecer una opinión.</li> <li>• No pelear entre compañeros.</li> </ul>	<p>Experiencias preparadas</p> <p>Dado Imágenes fijas:</p> <p>Imágenes icono verbales.</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea de inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salimos al patio a realizar los diferentes ejercicios y juegos planificados (salto como una rana y el juego el primo)</li> <li>▪ muestra diferentes siluetas de imágenes y observaremos a niños imitando (echados, estirando las manos, imitando gestos,), estiramos nuestro cuerpo para evitar alguna lesión y realizamos dichas actividades.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizamos el juego “salto como una rana”, con las siguientes indicaciones: Los niños tendrán que saltar (adelante-atrás - izquierda-derecha, arriba-abajo, fuera-dentro), estimulando y demostrando sus habilidades motrices básicas.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Relajación</b> <p>Cada niño recibe un silbato y participa en la siguiente actividad: colocan el silbato en su boca, inhalan aire por la nariz y lo exhalan soplando a través del silbato. Los soplos pueden variar en intensidad, duración y frecuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>INHALACION.</b> Aire por su boca.</li> <li>- <b>EXHALACIÓN:</b> soplar el silbato.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b> <p>Entrega una hoja bond A4 con la siguiente consigna: dibuja la actividad que realizaron, luego se socializará con la técnica el museo imitando lo dibujado y nombrará las partes gruesas de cuerpo que utilizo para realizar el juego.</p> </li> <li>➤ <b>Diálogo:</b> el docente explica la actividad.</li> </ul>	<p>Material concreto: silbato, hojas de papel bond.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> Se evaluará con una lista de cotejo.</p> <p><b>Metacognición</b></p> <p>¿Qué actividad realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron al realizar los juegos?</p> <p><b>Retroalimentación:</b></p>	<p>lista de cotejo.</p>

	El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.	
--	--	--

**Observación**[illegible]

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRI Z	ES AUTONOMO MEDIANTE SU MOTRICIDAD .  Se identifica con su cuerpo.	Desarrolla movimiento s de coordinació n óculo- podal.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Realiza el juego la carretilla siguiendo las indicacione s del docente.	Lista de cotejo.
Enfoque	Valor y actitudes.				
transversal	<b>SOLIDARIDAD.</b>  Ayuda incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles al realizar el juego “la carretilla”				

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

#### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “DESCUBRIMOS DIFERENTES MOVIMIENTOS CON NUESTRO CUERPO”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 12 de abril 2022.

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> sentarse en semicírculo en el centro del aula para observar un video “moviendo las partes de su cuerpo” (cabeza, manos, piernas, cintura), luego se realizan interrogantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problematicación:</b> ¿Qué pasaría si no pudiéramos mover el cuerpo?</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué partes en el cuerpo conocemos?</li> <li>– ¿de nuestro cuerpo que movemos al caminar?</li> <li>– ¿Creen ustedes que es importante mover el cuerpo?</li> </ul> <p><b>Propósito de la sesión:</b> mover su cuerpo en el desarrollo de la actividad.</p>	<p>Audios visuales:</p> <p>Video</p> <p>Parlantes</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea:</b> Se brinda una caja sorpresa conteniendo globos y jugaremos la dinámica “A bailar con mis globos”, los niños por parejas se ponen el globo en la frente y comenzarán a moverse (bailar, caminar, etc.) acompañados de canciones infantiles y seguirán las indicaciones de la docente.</li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jugamos la dinámica el “Robot” con las siguientes indicaciones del juego: <b>JUGAMOS LA CARRETILLA CON VELOCIDAD</b></li> </ul> </li> </ul> <p>Los niños escogen una pareja y poniéndose uno de tras del otro, el de adelante mantiene la posición de plancha y el de atrás toma sus piernas. A la señal del profesor parten hasta alcanzar la línea determinada, intercambian la función y vuelven, ganando quien llega primero.</p>	<p>Audios visuales:</p> <p>Video</p> <p>Parlantes</p> <p>Experiencias preparadas</p> <p>Globos</p> <p>Bolsa de arena.</p>
CIERRE	<p><b>Metacognición,</b> con ayuda de preguntas:</p> <p>¿actividad realizada el día de hoy?</p> <p>¿tuvieron dificultades al realizar el juego la carretilla?</p>	<p>Se evaluará con una lista de cotejo.</p>

	<p>¿Cómo se sintieron al realizar los diferentes juegos y ejercicios?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	
--	---	--

### Observación

[illegible]



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “NOS DESPLAZAMOS A DIFERENTES VELOCIDADES”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 22 de Abril 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	DESEMPEÑO A AUTÓNOMIA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD expresa movimientos del cuerpo.	Se desplaza a diferentes velocidades.	Participa activamente los movimientos que se le indica.	Niños(as) desplazándose o su cuerpo a diferentes velocidades.	Lista de cotejo
Enfoque	Valor y actitudes.				
Transversal	SOLIDARIDAD. ayuda voluntario a personas en situaciones comprometidas o difíciles al realizar las diferentes actividades.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> invita sentarse en semicírculo en el centro del aula para observar un video “moviendo las partes de su cuerpo” (cabeza, manos, piernas, cintura).</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si no pudiéramos mover nuestro cuerpo?</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Que hemos observado en el video?</li> <li>– ¿Qué partes de nuestro cuerpo movían?</li> <li>– Luego imitamos los movimientos observados en el video “moviendo las partes de su cuerpo”</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> reconocer los diferentes movimientos que se puede realizar con el cuerpo en el desarrollo de la actividad.</p>	<p>Audiovisuales: Música Laptop Parlantes</p>
DESARROLLO	<p>➤ <b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b> En asamblea recordamos nuestros acuerdos que se cumplirán durante el desarrollo de las diferentes actividades, luego se les da a conocer lo que se va a realizar durante la clase.</p> <p>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> Nos dirigimos al patio para ejecutar las actividades, se les da a conocer la actividad denominada competencia de carreras, la cual los niños se colocan en posición para correr, quien gane la carrera se le dará por ganador.</p> <p>Luego realizamos el juego tradicional perros y venado la cual consiste en que los perros irán tras los venados, de modo que, cuando uno es tocado debe echarse y esperar a ser salvados; hasta el momento que otro venado salta sobre él.</p> <p>➤ <b>Relajación</b> Todos nos ubicamos en el piso acostados para relajarnos por un determinado tiempo.</p> <p>➤ <b>Expresión Gráfica</b> Entrega plastilina para que modelen lo que han realizado en las actividades ejecutadas.</p>	<p>Los niños</p>
CIERRE	<p>➤ <b>Evaluación:</b> <b>Metacognición,</b> se realizan preguntas: ¿Cómo la pasaste hoy? ¿Cuál fue el tema de hoy? ¿Serán importantes las extremidades en nuestro cuerpo?</p> <p>➤ <b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	<p>Se evaluará con una lista de cotejo.</p>

## Evaluación

[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “MOSTRAMOS EQUILIBRIO DE NUESTRO CUERPO”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 13 de mayo 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	DESEMPEÑA AUTÓNOMIA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD expresa movimientos del cuerpo.	Realiza y controla su cuerpo al realizar el juego tradicional la rayuela.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Niño(as) equilibrando su cuerpo.	Lista de cotejo
Enfoque	Valor y actitudes.				
transversal	SOLIDARIDAD. apoyan incondicionalmente a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar las clase.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Posición en círculo para realizar la dinámica denominada “mi cuerpo en equilibrio”</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no se moviera?</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué juegos conocen?</li> <li>¿Cómo se juegan?</li> <li>¿Qué material han utilizado? ¿Cómo lo utilizaron?</li> </ul> <p><b>Propósito de la sesión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hoy aprenderemos a tener equilibrio en diferentes actividades y mejorar nuestra motricidad gruesa.</li> </ul>	<p>Imágenes fijas: Imágenes ícono verbales Experiencias preparadas Pelotas Cintas</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recordamos los acuerdos establecidos al inicio de la clase para salir al patio a realizar el juego la rayuela. Respetarse entre compañeros No pelear Escuchar a la profesora cuando está hablando</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos ubicamos en un círculo para dialogar acerca del juego a realizar.</li> <li>Se colocan los cuadrados en forma de zigzag y después la rayuela donde los niños tendrán que correr, saltar sobre los cuadrados y luego llegar a la rayuela donde se formarán en una fila.</li> <li>juego “la rayuela” los alumnos hacen actividades psicomotrices que beneficie a mejorar la motricidad gruesa, a saltar por todos los cuadros:</li> <li>El juego de la rayuela consiste lanzar la ficha, esta debe caer dentro del cuadro, si el tiro no ha sido correcto, se le da el turno a otro.</li> <li>El jugador saltar en un pie sobre los cuadros, sin chocar el que tiene el objeto tirado de llegar al final sin equivocarse gana.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Relajación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños se acuestan en el piso para realizar una dinámica de relajamiento indicando a los niños que: Inhalen Exhalen</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se ubican en sus lugares correspondientes</li> <li>Les entrega una hoja bon a cada niño para que dibujen el juego que hemos realizado.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Experiencias preparadas Hoja bond Colores Lápiz.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> <b>Metacognición</b>, se realizan preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo la pasaste hoy?</li> <li>¿Cuál fue el tema de hoy?</li> <li>¿Serán importantes las partes gruesas de nuestro cuerpo?</li> </ul> <p><b>Evaluación sistemática:</b> Se evaluará con lista de cotejo</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

ervación

[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “MOVEMOS NUESTRO CUERPO EN EL PATIO DEL JARDÍN”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 20 de mayo 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ.	DESEMPEÑA AUTÓNOMAMENTE A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD expresa movimientos del cuerpo.	Juega de manera autónoma con movimientos libres.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Desarrolla el juego las escondidas realizando acciones manera autónoma combinando habilidades motrices.	LISTA DE COTEJO
Enfoque	Valor y actitudes.				
transversal	<b>SOLIDARIDAD.</b> Demuestra su apoyo incondicionalmente a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar.				



## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Nos organizamos en semicírculo donde la docente les muestra un video en el cual se observará un “DRILL GIMNASTICO” Realizaremos el Drill Gimnástico observado en el video, donde los niños y niñas se guiarán de las indicaciones y movimientos que realice la docente.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <p><b>Problematización:</b> ¿Será importante utilizar el patio para realizar algunas actividades físicas?</p> <p><b>Saberes previos:</b> ¿En qué parte de nuestro jardín les gustaría jugar? ¿Qué juegos les gustaría realizar en el patio? ¿Con que materiales podemos jugar en el patio que encontremos en nuestro jardín? ¿Para que las utilizaremos?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy aprenderemos a mover nuestro cuerpo en el patio de nuestro jardín.</p>	<p>Audiovisuales: Video</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <p>➤ <b>Asamblea de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos organizamos en semicírculo haciendo asamblea para establecer los acuerdos y dar indicaciones para las actividades</li> <li>Salimos al patio a desarrollar las diferentes actividades planificadas (gateamos con las ula-ula, juego de las sillas y las escondidas).</li> <li>Hacemos estiramiento de nuestro cuerpo para evitar lesiones al realizar las actividades planificadas.</li> <li>Colocamos el material (ula-ula) en el suelo para que los niños puedan manipularlo.</li> <li>La docente da las indicaciones para realizar la siguiente actividad “Gateamos utilizando nuestras ula-ula”.</li> </ul> <p>Gateamos utilizando nuestras ula-ula Los niños se pondrán en posición de gateo donde tendrán que gatear pasando las ulas –ulas que están en el suelo del patio.</p> <p>➤ <b>Desarrollo del juego.</b> Se selecciona a un escolar que buscará a los escondidos. Este se queda con el docente y los otros se esconden en cualquier lugar, pero sin alejarse del campo. Luego de cierta indicación, empiezas la búsqueda, encontrado uno o varios hasta encontrar al último, vuelven al lugar de partida. El participante encontrado primero buscará a los demás, repitiendo el juego las veces que se vea interés de continuar.</p> <p>➤ <b>Relajación</b> el docente da las siguientes indicaciones para realizar el ejercicio de inhalación y exhalación.</p> <p>➤ <b>Expresión Gráfica</b> los niños dibujaran la actividad que realizaron en el juego las escondidas, luego imitaran lo que dibujaron utilizando su cuerpo.</p>	<p>Experiencias preparadas Silbato</p> <p>Ulas-ulas</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b></p> <p><b>Metacognición,</b> se realizan preguntas: ¿Cómo la pasaste hoy? ¿Qué actividad realizamos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos al jugar en el patio el juego las escondidas? ¿Cómo se sintieron al jugar en el patio con sus compañeros?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

ervación

[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON NUESTRO CUERPO”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 10 de junio 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	DESEMPEÑA AUTÓNOMIA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD  expresa movimientos del cuerpo.	Cumple con habilidades motrices libremente	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Ejecuta el juego los guardias y rateros realizando acciones libres.	Lista de cotejo
Enfoque	Valoremos y actuemos.				
transversal	SOLIDARIDAD.  apoya incondicionalmente a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> invita a sentarse en semicírculo en el centro del aula donde se les muestra un video titulado “el camino”, luego se conversa y realiza lo que hemos observado en el video.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problematicación:</b> ¿Qué pasaría si no moviéramos nuestro cuerpo?</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué juegos conocen para mover su cuerpo?</li> <li>– ¿Qué partes de su cuerpo mueven cuando juegan?</li> <li>– ¿Qué tipos de juegos conocen que se utilicen su cuerpo para jugarlos?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conozcan la importancia de jugar con su cuerpo.</li> </ul>	<p>Audiovisuales:</p> <p>Laptop</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea de inicio:</b> Nos organizamos en semicírculo haciendo una asamblea para establecer los acuerdos y dar indicaciones para el juego a trabajar llamado:</li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz QUE EL GLOBO NO CAIGA</b></li> </ul> <p>Se les muestra globos inflados donde la docente entrega un globo a cada niño y luego cada niño tendrá que lanzar su globo y mover su cuerpo y sus manos para que el globo no se caiga, guiándose al son del ritmo dl audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Relajación:</b> Se le da a cada niño una flor y una vela donde tendrán que hacer el siguiente ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>INHALACION;</b> oler la flor</li> <li>• <b>EXHALACIÓN;</b> soplar la vela</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b></li> </ul> <p>dibujaran la actividad que realizaron luego los niños imitaran el dibujo que realizaron utilizando su cuerpo.</p>	<p>Experiencias preparadas</p> <p>Cintas</p> <p>Experiencias simuladas</p> <p>Globos</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b></p> <p><b>Metacognición,</b> se realizan preguntas:</p> <p>¿Cómo la pasaste hoy? ¿Qué actividad realizamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron al realizar los juegos y dinámicas?</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar los guardias y rateros?</p> <p><b>Retroalimentación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</li> </ul>	<p>Experiencias preparadas</p> <p>Flor vela</p>

**servación**[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “SALTAMOS CON LOS DOS PIES JUNTOS EN DIFERENTES ACTIVIDADES”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 17 de junio 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ.	DESEMPEÑA AUTÓNOMIA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD expresa movimientos del cuerpo.	Representa algunas características propias en actividades físicas.	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Salta con los dos pies juntos demostrando estabilidad en las actividades que se le indica.	LISTA DE COTEJO
Enfoque	Valoramos y actuamos.				
transversal	SOLIDARIDAD. voluntariamente apoyan incondicionalmente a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> De pie nos organizamos en un círculo. Para realizar una dinámica denominada “el mandón” Mandón dice que todos los niños salten con los dos pies juntos Mandón ordena que todos los niños corran Mandón quiere que todos los niños salten con un solo pie.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b> <b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no se moviera?</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué juegos conocen?</li> <li>- ¿Cómo se juegan?</li> <li>- ¿Qué material han utilizado?</li> <li>- ¿Cómo han utilizado el material?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ representarán en actividades que saltan con los dos pies juntos.</li> </ul>	Experiencias directas Dinámica.
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea</b> Recordamos los acuerdos establecidos al inicio de la clase para salir al patio a realizar el juego la rayuela. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetarse entre compañeros</li> <li>- No pelear</li> <li>- Escuchar a la profesora cuando está hablando.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nos ubicamos en una fila para salir al patio donde se realizará el juego tradicional los ensacados</li> </ul> Mostramos los sacos que se utilizaran en el juego: donde cada niño recibe sacos y meten sus pies dentro, luego el docente da la orden de comenzar el juego. </li> <li>➤ <b>Relajación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Todos regresamos al aula de forma ordenada</li> <li>▪ Los niños se acuestan en el piso para realizar una dinámica de relajamiento por un periodo determinado de 5 minutos indicando a los niños que: <div style="text-align: center;">Inhalen Exhalen</div> </li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se ubican en sus lugares correspondientes</li> <li>▪ entregamos una hoja bon a cada niño para que dibujen el juego que hemos realizado.</li> </ul> </li> </ul>	Experiencias preparadas  Sacos Hoja bond Colores Lápiz.
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b> <b>Metacognición</b>, se realizan preguntas: ¿Cómo la pasaste hoy? ¿Cuál fue el tema de hoy? ¿Qué actividades hemos realizado?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	Lista de cotejo



**Observación**[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “NOS MOVEMOS Y JUGAMOS CON NUESTRO CUERPO”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 08 de julio 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	DESEMPEÑA AUTÓNOMIA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD expresa movimientos del cuerpo.	domina y controla su cuerpo en diferentes actividades	Participa y realiza activamente las habilidades que se le indica.	Realizando con facilidad el juego la soga.	Lista de cotejo
Enfoque	Valor y actitudes.				
transversal	SOLIDARIDAD. voluntariamente apoyan a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Nos organizamos en semicírculo donde el docente muestra un sobre sorpresa que contiene tarjetas psicomotrices, la docente tendrán que leerlas y los niños realizar lo que la docente lee de las tarjetas, luego conservamos de lo realizado para conocer que partes de nuestro cuerpo hemos utilizado.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b></p> <p><b>Problematización:</b> ¿Será importante mover nuestro cuerpo?</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gusta jugar?</li> <li>- ¿Qué actividades realizan donde puedan mover su cuerpo?</li> <li>- ¿Qué materiales utilizaron? ¿Dónde jugaron?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> conozcan la importancia de jugar con nuestro cuerpo.</p>	<p>Material concreto: Tarjetas</p> <p>Sobre mágico</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nos organizamos en semicírculo haciendo una asamblea para establecer los acuerdos y dar indicaciones para las actividades a realizar (el robot sin pilas, ciempiés y jugamos a tirar la sogá).</li> <li>▪ Salimos al patio a realizar las diferentes actividades planificadas (robot sin pilas, ciempiés humano y tirar la sogá).</li> <li>▪ Hacemos estiramiento de nuestro cuerpo para evitar alguna lesión.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo de la Expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizamos el juego “JUGUETE SIN PILA” donde la docente da las indicaciones apoyándose de un silbato.</li> </ul> <p><b>JUGUETE SIN PILA</b></p> <p>Todos los alumnos son juguetes que se van desplazando por el espacio muy despacio en distintas direcciones. Al inicio todos tendrán pilas nuevas, el docente indica cuando se van agotando, por ejemplo: ¡se agotan las pilas de los pies porque están saltando!, luego se indicarán otros segmentos hasta el momento donde el juguete se eche al suelo. Luego el educador recarga las pilas de los escolares.</p></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Relajación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente indica a los niños y niñas el siguiente ejercicio:  <b>INHALACION</b> imaginen que llegan a casa y mamita ha preparado un rico almuerzo y todos comienza a inhalar su olor.  <b>EXHALACIÓN:</b> Es su cumpleaños y tienen que soplar la vela, soplen y soplen muy fuerte.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b>  Dibujan la actividad que realizaron o lo que más le gusto de la actividad realizada, luego imitaran con su cuerpo lo que dibujaron.</li> </ul>	<p>Experiencias preparadas Silbato, sogá.</p>
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b>  <b>Metacognición,</b> se realizan las siguientes preguntas:  ¿Cómo la pasaste hoy?  ¿Qué actividad realizamos hoy?  ¿Qué dificultades tuvimos al jugar en el patio a al jugar a tirar la sogá?  ¿Cómo se sintieron al jugar en el patio a tirar la sogá?</p> <p><b>Retroalimentación:</b>  El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>

## Evaluación

[illegible]

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### DATOS INFORMATIVOS

- a. Nombre de la actividad : “REALIZAMOS ACCIONES MOSTRANDO CONTROL DE NUESTRO CUERPO AL JUGAR EN EL PATIO”
- b. Institución Educativa Inicial : 203.
- c. Docente : Barco Mestanza Luciana Blaza.
- d. Edad : cuatro años.
- e. Aula : “A”
- f. Bachiller : Roger Saldaña Olazabal.
- g. Fecha : 15 de julio 2022.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias capacidades	Desempeño precisado	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
PSICOMOTRIZ	ES AUTONOMO MEDIANTE SU MOTRICIDAD  Se identifica con su cuerpo.	Es consciente al desarrollar actividades libres con su cuerpo.	Realiza el juego la soga mostrando libertad de su cuerpo y siguiendo las indicaciones del docente.	Realizando acciones y mostrando control de su cuerpo.	Lista de cotejo
Enfoque	Valor y actitudes.				
transversal	SOLIDARIDAD.  Muestran integridad a sus compañeros en situaciones comprometidas o difíciles al realizar.				

## PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS/ PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p><b>Motivación:</b>  Nos organizamos en una fila para salir al patio a realizar la dinámica denominado “EL MANDON”  El mandón dice que todos los salten.  El mandón ordena que todos salten con un solo pie  El mandón quiere que todos se echen en el piso.  El mandón dice que todos corran.</p> <p><b>Dialogan mediante interrogantes</b>  <b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si nosotros no pudiéramos caminar, corre, ni saltar?  <b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué juegos conocen? - ¿Qué material han utilizado?</li> <li>- ¿Cómo se juegan? - ¿Cómo han utilizado el material?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ realizaran las actividades con precisión de su cuerpo en las diferentes situaciones.</li> </ul>	Imágenes fijas: Imágenes icono verbales
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento del aprendizaje.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asamblea</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Recordamos los acuerdos establecidos para realizar las diferentes actividades programadas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• No empujarse</li> <li>• Cuidar el material a utilizar</li> <li>• Escuchar a la profesora cuando está hablando</li> <li>• Luego ordenamos el material para empezar.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo.</b> <p><b>Saltando en las ula ula</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nos ubicamos en una fila de forma ordenada para dar brincos dentro de las ulas- ulas con los dos pies juntos esto favorecerá la motricidad gruesa de los alumnos.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Relajación</b>  Todos nos organizamos en un círculo se sientan en el piso para realizar una dinámica de relajamiento indicando a los niños que: Inhalen y Exhalen</li> <li>➤ <b>Expresión Gráfica</b>  dibujan las actividades que hemos realizado mediante una ficha en blanco.</li> </ul>	Experiencias preparadas Ulas-ulas Tarros Pelotas Sogas Cubos Hojas bond Colores Lápiz
CIERRE	<p><b>Evaluación:</b>  <b>Metacognición,</b> se formulan las siguientes preguntas:  ¿Cómo la pasaste hoy?  ¿Cuál fue el tema de hoy?  ¿es importante las partes de nuestro cuerpo?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> El docente reúne a los educandos indagando sobre lo que no entendieron y despejando las dudas.</p>	Lista de cotejo

**ervación**[illegible]



## **ANEXO N° 05: EVIDENCIAS DE LAS SITUACIONES DESARROLLADAS.**



Niños realizando carreras en grupo, desarrollado en la actividad “JUGAMOS EN EL PATIO LAS CARRERAS Y LOS SALTOS”, el día 21 de marzo 2022, podemos observar a los niños desarrollando su capacidad motora gruesa de una manera libre y autónoma.



Niños jugando al futbol, desarrollado en la actividad “MOVEMOS NUESTRO CUERPITO SIN PARAR”, el día 31 de marzo 2022, en la que se ve a los niños desenvolviéndose de manera libre y autónoma.



Niños y niñas realizando rodamientos sobre sí mismos, realizado el día 12 de abril en la actividad “DESCUBRIMOS DIFERENTES MOVIMIENTOS CON NUESTRO CUERPO” ahí podemos ver a los alumnos realizando motricidad gruesa de manera libre y autónoma.



Niños y niñas realizando salto de pescadito sobre una colchoneta, realizado el día 22 de abril en la actividad “NOS DESPLAZAMOS A DIFERENTES VELOCIDADES” podemos observar que se desenvuelven autónoma y libre.





Niños y niñas realizando el juego de mundo, desarrollado en la actividad “MOSTRAMOS EQUILIBRIO DE NUESTRO CUERPO”, podemos observar autonomía y libertad.



Niños y niñas jugando a mover su cuerpo con apoyo de ula-ula, desarrollado en la actividad “MOVEMOS NUESTRO CUERPO EN EL PATIO DEL JARDÍN”, el día 20 de mayo, en la que se observa que realizan de manera autónoma y libre cada movimiento.



Niños y niñas jugando al gato y el pericotito, desarrollado el día 10 de junio en la actividad “NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON NUESTRO CUERPO”, ahí observamos que cada uno se desenvuelve de manera sociable y autónoma.



Niños y niñas jugando el lobo se fue a la guerra, en la actividad desarrollada el día 17 de junio “SALTAMOS CON LOS DOS PIES JUNTOS EN DIFERENTES ACTIVIDADES”, ahí observamos que cada uno se desenvuelve de manera sociable y autónoma.

## ANEXO N° 06: CUADRO DE ACTIVIDADES.

NOMBRE DEL TEMA	FECHA DE EJECUCIÓN	INSUMOS
JUGAMOS EN EL PATIO LAS CARRERAS Y LOS SALTOS	21 de marzo 2022.	Imágenes fijas: Imágenes icono verbales. diálogo. Lista de cotejo. Experiencias preparadas silbato ula-ula
MOVEMOS NUESTRO CUERPITO SIN PARAR	31 de marzo 2022.	Lista de cotejo. Experiencias preparadas Dado Imágenes fijas: Imágenes icono verbales. Material concreto: silbato, hojas de papel bond.
DESCUBRIMOS DIFERENTES MOVIMIENTOS CON NUESTRO CUERPO	12 de abril 2022.	Lista de cotejo. Audios visuales: Video Parlantes. Experiencias preparadas, Globos, Bolsa de arena.
NOS DESPLAZAMOS A DIFERENTES VELOCIDADES	22 de abril 2022.	Lista de cotejo. Audiovisuales: Música, Laptop, Parlantes, Los niños.
MOSTRAMOS EQUILIBRIO DE NUESTRO CUERPO	13 de mayo 2022.	Lista de cotejo. Imágenes fijas: Imágenes ícono verbales Experiencias preparadas, Pelotas, Cintas, Experiencias preparadas, Hoja bond, Colores, Lápiz.
MOVEMOS NUESTRO CUERPO EN EL PATIO DEL JARDÍN	20 de mayo 2022	lista de cotejo. Audiovisuales: Video, Parlante Experiencias preparadas Silbato, Ulas-ulas.
NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON NUESTRO CUERPO	10 de junio 2022.	Lista de cotejo. Experiencias directas, Dinámica. Experiencias preparadas, Sacos, Hoja bond, Colores, Lápiz.
SALTAMOS CON LOS DOS PIES JUNTOS EN DIFERENTES ACTIVIDADES	17 de junio 2022.	Lista de cotejo. Experiencias directas, Dinámica, Experiencias preparadas, Sacos, Hoja bond, Colores, Lápiz.
NOS MOVEMOS Y JUGAMOS CON NUESTRO CUERPO	08 de julio 2022.	Lista de cotejo. Material concreto: Tarjetas, Sobre mágico, Experiencias, preparadas, Silbato, sogá.
REALIZAMOS ACCIONES MOSTRANDO CONTROL DE NUESTRO CUERPO AL JUGAR EN EL PATIO	15 de julio 2022.	Lista de cotejo. Imágenes fijas: Imágenes icono verbales, Experiencias preparadas, Ulas-ulas, Tarros, Pelotas, Sogas, Cubos, Hojas bond, Colores, Lápiz

## Anexo 4 Informe de similitud del software Turnitin

“Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de la IEI N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022”.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>18%</b>	<b>18%</b>	<b>3%</b>	<b>6%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>ceeguarraama.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.dspace.uce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe:8080</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>repositorio.cidecuador.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>Submitted to Ileria Online</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>12</b>	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>13</b>	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>14</b>	<b>Submitted to College of Alameda</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>15</b>	<b>cybertesis.unmsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>16</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>17</b>	<b>Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>18</b>	<b>reicomunicar.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>19</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>20</b>	<b>core.ac.uk</b>	

	Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://cict.umcc.cu">cict.umcc.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe">repositorio.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



**Beder Bocanegra Vilcamango**

DNI: 17448329

**ASESOR**





## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Roger Saldaña Olazabal  
Título del ejercicio: Trabajo de Investigación  
Título de la entrega: "Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricid...  
Nombre del archivo: RME\_FINAL-LOS\_JUEGOS\_TRADICIONALES\_Y\_MOTRICIDAD\_G...  
Tamaño del archivo: 3.57M  
Total páginas: 103  
Total de palabras: 17,224  
Total de caracteres: 94,694  
Fecha de entrega: 30-may.-2024 11:05p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 2391867583

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y  
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

"Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa  
en niños de la IEJ N° 203, San Ignacio-Cajamarca, 2022".

Presentado con fin de alcanzar el Título Profesional de licenciado en  
Educación Inicial.

Investigador: Saldaña Olazabal, Roger

Asesor (a): Bocanegra Vilcamango Beder

San Ignacio - Perú

2024

**Beder Bocanegra Vilcamango**  
**DNI: 17448329**  
**ASESOR**