

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación
Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024.**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial.**

Autora:

Huaman Bernilla, Carmen Celinda

Asesor:

M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

Lambayeque – Perú

2025

Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



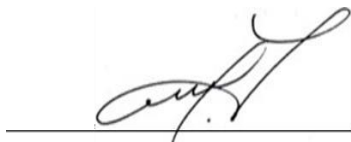
Bach. Carmen Celinda Huaman Bernilla
Investigadora



Dra. Graciela Vera Carpio
Presidente



Dra. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Secretaria



Dra. Daría Nelly Morillo Valle
Vocal



M. Sc. Luis Alfonso Manay Saénz
Asesor

Lambayeque, 2025

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 947-2025

Siendo las 19:00 horas, del día viernes 12 de diciembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/yqa-scqs-zac> por mandato de la Resolución N° 4306-2025-D-FACHSE de fecha 10 de diciembre de 2025 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0632-2025-D-FACHSE de fecha 13 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Secretario(a)	: M.Sc. MILAGROS DEL PILAR CABEZAS MARTINEZ
Vocal	: M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
Asesor(a) Metodológico	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES Y MEJORAMIENTO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.N°104, INCAHUASI, 2024 Presentada por HUAMAN BERNILLA CARMEN CELINDA 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 20:00 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. GRACIELA VERA CARPIO
PRESIDENTE(A)

M.Sc. MILAGROS DEL PILAR CABEZAS MARTINEZ
SECRETARIO(A)

M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

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 20 de junio del 2023 y su modificatoria que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

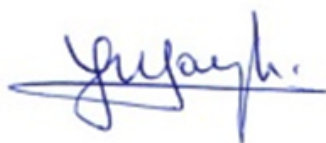
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Luis Alfonso Manay Saénz, Docente/Asesor de tesis/Usuario revisor de la Tesis Titulada: **“Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024”**.

Cuyo autor es, Carmen Celinda Huaman Bernilla identificado con documento de identidad N°45757340; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 18%, verificable en el resumen de reporte automatizado de similitudes del programa Turnitin.

El escrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 19 de julio 2025.



M. Sc. Luis Alfonso Manay Saénz
Asesor
DNI:16524459

Recibo Digital



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:	Carmen Celinda Huaman Bernilla
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coord...
Nombre del archivo:	INFORME_DE_TESIS_CARMEN_CE_AREGLADO.doc
Tamaño del archivo:	8.39M
Total páginas:	108
Total de palabras:	21,372
Total de caracteres:	118,687
Fecha de entrega:	02-ene-2026 11:13p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2852370232

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación
Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Icahuasi, 2024.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial.

Autora:
Huaman Bernilla, Carmen Celinda

Asesor:
M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

Lambayeque - Perú
2024

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor

DNI:16524459

Reporte de Similitud Automatizado

Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

2%

4

Submitted to uncedu

Trabajo del estudiante

2%

5

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

1%

7

www.162-241-125-80.cprapid.com

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.cidecuador.org

Fuente de Internet

<1%

9

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

10

passagetonirvana.com

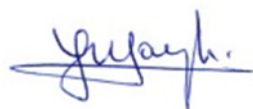
Fuente de Internet

<1%

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor

DNI:16524459

11	Submitted to Foundation University, Islamabad Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1 %
13	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	rest-dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
20	Santiago Camacho, Marysabel. "Estrés, Regulación Emocional Cognitiva y Autoeficacia De Estudiantes Formándose En Una Institución Graduada", Ponce Health Sciences University Publicación	<1 %
21	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor

DNI:16524459

23	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Adela Quiñones Treinta, Alexandre Sotelino Losada, José Eugenio Rodríguez-Fernández. "Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática", Retos, 2025 Publicación	<1 %
28	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Instituto Superior de Educación Publico Hno Victorino Elorz Goicoechea Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor

DNI:16524459

DEDICATORIA

Dedico mi presente informe de tesis a los seres que me dieron la vida y cuidaron de mí en todo momento, a ustedes mis queridos padres Hipólito Huamán Reyes y Francisca Catalina Bernilla Manayay, quienes me animaron a seguir luchando en una etapa de estudios universitarios hasta lograr una meta clara. A usted mi esposo Luis Vilcabana Manayay e hijos: Merli Elizabeth, Nerser Abel, Mary Flor y Carmen Ruth.

Carmen Celinda Huaman Bernilla

AGRADECIMIENTO

En un primer momento doy gracias a Dios porque cada día de mi vida, me hace sentir su amor infinito y presencia constante, porque jamás me dejado sola. A mis padres Hipólito Huamán Reyes y Francisca Catalina Bernilla Manayay, quienes estuvieron conmigo siempre, dándome su apoyo incondicional y el aliento para seguir adelante y luchar por mis metas personales. Además, quiero agradecer a la facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación y sus docentes que ayudaron y acogieron la convivencia universitaria durante los 5 años de formación.

Carmen Celinda Huaman Bernilla

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	iii
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	iv
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	4
1.1 Antecedentes	4
1.2 Bases teóricas.....	8
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	20
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	32
2.2. Población, Muestra	20
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	21
CAPÍTULO III: RESULTADOS.....	22
3.1 Resultados	35
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	29
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	31
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES.....	92
BIBLIOGRAFÍA	93
ANEXO.....	96

RESUMEN

La presente investigación es importante porque se busca formular una propuesta de un programa de juegos tradicionales para contribuir a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. El problema que se planteó fue: ¿La propuesta de un programa de juegos tradicionales contribuirá a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024? Se planteó como objetivo general Proponer un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. El diseño metodológico que se aplicó fue no experimental, de enfoque cuantitativo y de alcance descriptivo simple con propuesta. La muestra del presente estudio está constituida por 20 niños de 5 años en aula única de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024. Dicha muestra fue seleccionada utilizando el muestreo no probabilístico o selección intencional, debido a que, por ser una población de estudio pequeña, la selección de la muestra no dependió de probabilidad, si no de la intencionalidad de las investigadoras. Se planteó la hipótesis La propuesta de un programa de juegos tradicionales sí contribuirá a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. Como principales resultados se logró formular una propuesta de un programa de juegos tradicionales para contribuir a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

Palabras clave: juegos tradicionales, coordinación motora gruesa, proceso formativo.

ABSTRACT

This research is important because it seeks to formulate a proposal for a program of traditional games to contribute to improve gross motor coordination in 5 year old children of E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. The problem posed was: Will the proposal of a program of traditional games contribute to improve gross motor coordination in 5 year old children of E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024? The general objective was to propose a program of traditional games to improve gross motor coordination in 5 year old children of E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. The methodological design applied was non-experimental, of quantitative approach and simple descriptive scope with proposal. The sample of the present study is constituted by 20 children of 5 years old in a single classroom of the I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024. This sample was selected using non-probabilistic sampling or intentional selection, because, being a small study population, the selection of the sample did not depend on probability, but on the intentionality of the researchers. The hypothesis The proposal of a program of traditional games will contribute to improve gross motor coordination in 5 year old children of E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. As main results, it was possible to formulate a proposal for a program of traditional games to contribute to the improvement of gross motor coordination in 5-year-old children of E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

Key words: traditional games, gross motor coordination, formative process.

INTRODUCCIÓN

La coordinación motora gruesa, que incluye habilidades como saltar, correr y mantener el equilibrio, es fundamental en el desarrollo infantil. A nivel internacional, numerosos estudios subrayan la importancia de esta en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en edad preescolar. En particular, en instituciones educativas de países como Finlandia y Canadá, se ha demostrado que la integración de programas específicos para mejorar estas habilidades no solo fortalece el desarrollo físico, sino también el rendimiento académico a largo plazo. El retraso en la adquisición de estas habilidades puede afectar el desarrollo integral, impidiendo la participación plena en actividades educativas y sociales.

En Perú, el Ministerio de Educación reconoce la importancia de desarrollar la motricidad gruesa en la primera infancia, incluyéndola como una competencia clave en el Currículo Nacional de Educación Básica. No obstante, investigaciones locales han identificado que en algunas zonas rurales del país, el desarrollo de estas habilidades no recibe la atención adecuada, debido a la falta de recursos y formación especializada. Esto se refleja en una mayor prevalencia de dificultades motoras en los niños, afectando su rendimiento escolar y su bienestar general. Programas como "Juega Conmigo" buscan revertir esta situación, pero su implementación es aún limitada.

En el contexto específico de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, se ha observado que los niños de 5 años presentan dificultades en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, influenciados por factores como la falta de espacios adecuados para el juego y la actividad física, así como una carencia de materiales didácticos. Los docentes han expresado su preocupación por la falta de estrategias pedagógicas enfocadas en mejorar estas habilidades motoras, lo que dificulta la promoción de un aprendizaje integral. Es imperativo que se implementen programas adecuados que puedan abordar esta problemática y mejorar el desarrollo motor de los estudiantes.

Por ello, la presente investigación busca formular una propuesta de un programa de juegos tradicionales contribuirá a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

Ante lo señalado, se formula el siguiente problema general: ¿La propuesta de un programa de juegos tradicionales contribuirá a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024?

Asimismo, la investigación presenta como objetivo general, Proponer un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024. Los objetivos específicos son los siguientes:

- Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.
- Fundamentar teóricamente la propuesta de un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.
- Diseñar un programa de un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024,

Finalmente, la investigación presenta la siguiente hipótesis: La propuesta de un programa de juegos tradicionales sí contribuirá a mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

De esta manera la presente investigación se ha estructurado en cuatro capítulos:

Capítulo I: Diseño Teórico, se describen los antecedentes de la investigación, las bases teóricas científicas y la definición de términos básicos.

Capítulo II: Diseño Metodológico, hace referencia a la metodología de estudio, en este capítulo se describe el enfoque de la investigación, el tipo y nivel, el diseño así mismo se describe la población y la muestra de la investigación; además de las técnicas utilizadas para la obtención de datos, así como los procesamiento usados para la interpretación de los mismos.

Capítulo III: Resultados, comprende todo lo concerniente a la presentación de los Resultados considerando la información obtenida con el instrumento de evaluación diagnóstica.

Capítulo IV: Discusión de Resultados, se hace la presentación de los resultados con la descripción del contexto donde se realizó la investigación, la interpretación de los datos y la comprobación de la hipótesis.

Capítulo V: Propuesta de Intervención, se presenta desarrollada la propuesta orientada a contribuir con la solución de la situación problemática diagnosticada.

Seguidamente, se presentan las Conclusiones y Recomendaciones, a las cuales se ha llegado luego de efectuar la investigación, continuando con las referencias bibliográficas y los Anexos.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes:

Quilli, D. (2022), en su estudio Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022, se planteó como “objetivo determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022. La investigación contó con un diseño cuasi experimental, un enfoque cuantitativo y un alcance descriptivo, los métodos empleados fueron: inductivo, deductivo y analítico-sintético, para la obtención y recolección de datos se utilizó el instrumento Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de María de la Cruz y Carmen Mazaira, el mismo que se aplicó a una muestra de veinticuatro niños comprendidos en la edad de 5 a 6 años, donde se evidenció que en un inicio el 47 % de los niños obtuvieron un nivel bajo en algunos aspectos relacionados con la motricidad gruesa; y solo el 9 % alcanzó el nivel alto. Frente a ello, se ejecutó la propuesta alternativa “La magia de los juegos tradicionales” que constó de cuarenta actividades encaminadas en trabajar aspectos como el equilibrio, lateralidad, coordinación, fuerza y desplazamiento. Por ende, se concluyó que los juegos tradicionales promueven el desarrollo de la motricidad gruesa permitiendo a los infantes mejorar sus movimientos corporales, explorar el entorno, desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales entre pares y adultos”.

Pintado, M. (2022), en su investigación *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en Piura, Perú*, tuvo “como objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,774$; que existe una correlación positiva alta entre los Juegos

tradicionales y la Coordinación viso motor con $r = 0,706$ y existe una correlación positiva alta entre los Juegos tradicionales y la la Precisión de Movimientos con $r = 0,759$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$ ”.

Santana, J. (2023), en su estudio *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial*, “tuvo como objetivo general es determinar los diferentes juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, cabe destacar que la motricidad gruesa es esencial para que los niños adquieran confianza en su capacidad para moverse en el mundo que lo rodea, además engloba las partes musculares más grandes del cuerpo para ejecutar acciones y movimientos, esto se desarrolla con diferentes juegos tradicionales los cuales son parte de la vida de los niños ya que descargan energías y son capaces de desarrollar su imaginación y estimulan sus experiencias significativas. Esta investigación posee un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación cuasi – experimental, un alcance exploratorio - descriptivo. En la investigación se utilizó la técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación con una escala valorativa del currículo de educación inicial que consta de 10 ítems que fue aplicada como un pre y post test a 28 niños de 4 a 5 años donde se pudo medir el desarrollo de la motricidad gruesa. Así se puede concluir que Hay que destacar que al analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa y posterior a la aplicación de juegos tradicionales se demostró por medio de un porcentaje entre el pre y el post test que se aplicó a los niños de 4 a 5 años se obtuvo un 38 % de mejoría en la motricidad en base a la aplicación de juegos tradicionales por lo que los niños se centran en realizar actividades para mejorar este desarrollo logrando en la mayoría un avance”.

Mamani, Y. (2024), en su investigación *Aplicación de juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños (as) de 5 años de las I.E.I. del distrito de Umachiri*, se planteó como objetivo “identificar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en la institución educativa Inicial del distrito Umachiri – Ayaviri, 2023; por cuanto a la metodología fue de tipo experimental, nivel explicativo, un diseño pre experimental se empleó la técnica de entrevista y la observación, con respecto al instrumento se utilizó la “Escala Motriz de Ozeretski” para recolectar los datos, con la observación inicial y final a un solo grupo, la población fue de 50 niños y la muestra estará conformada por 16 niños

de 5 años de edad, seleccionado por un muestreo no probabilístico, por conveniencia del autor, técnica fue la observación y su instrumento una ficha de observación que consta de 5 dimensiones: Coordinación estática función tónica y motilidad estática, movimientos simultáneos y organización temporal, coordinación dinámica general y actividad motriz, precisión de los movimientos y movimientos asociados., que consta de 20 ítems; además se realizó 6 sesiones de aprendizaje; con el estudio se espera mejorar en la motricidad gruesa en los niños que participan en las sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales, esto sugeriría que los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa en esta población de estudio, el resultado general fue un éxito notorio en los niveles de motricidad normal y normal superior en el pos test (de 19% a 81% y de 0% a 13%, respectivamente), llegando a la conclusión que las sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales tienen un impacto altamente significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la IEI del distrito de Umachiri – Ayaviri”.

Mamani, I. (2021). *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de edad de la institución educativa inicial N° 295 (Niño Jesús de Praga) distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021*, tuvo “como objetivo determinar los efectos de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Primaria Niño Jesús de Praga, Distrito Sandia Alto Inambari N°. 295, Puno 2021. La hipótesis de investigación a probar fue; los juegos afectan significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. El tipo de investigación es no experimental, de carácter descriptivo, y su nivel de investigación es acorde a su profundidad. El enfoque apropiado para la investigación es la ciencia de la deducción hipotética sistemática, con correlaciones horizontales correspondientes a los diseños de investigación. La población está compuesta por 30 niños y la muestra está representada por 30 niños. Para ello se ha utilizado como técnica la observación y el instrumento es el reloj de observación. Se concluyó que el juego influyó significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución De Educación Primaria Niño Jesús de Praga N° 295; El coeficiente de correlación de Spearman mostró una correlación positiva moderada $r_s = 0,661$, $p_value = 0,007 < 0,05$; Entre ellos, el nivel de percepción de los niños de 5 años en la mesa de observación del juego es bajo, que es del 60,0%. Asimismo, en la tabla de observación de motricidad gruesa, el 46 7% se encuentra en un nivel bajo. El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa estática en niños de 5 años de

edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,697$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 46,7% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión estática. El juego incide significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de locomoción en niños de 5 años de edad; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación moderada positiva $r_s = 0,596$ con un $p_valor = 0,002 < 0,05$; donde los niños(as) de 5 años de edad presentan un nivel bajo con un 40,0% en la ficha de observación de motricidad gruesa en su dimensión locomoción”.

Vargas, I (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 665 Señor de Mayo – 2022*, “tuvo como objetivo, determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022. La metodología corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional; la muestra de estudio fue de 20 niños y niñas; la técnica fue la observación, cuyos instrumentos fueron el cuestionario y escala de estimación, productos de un proceso de validación, mediante el juicio de expertos y la prueba piloto; los datos obtenidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva e inferencial, con la ayuda del programa de Excel y SPSS V. 21; así como se sometió a los principios éticos para la investigación propuesto por la Universidad. Los resultados hallados muestran que, en juegos tradicionales el 80% en el nivel bueno, en la motricidad gruesa, el 80% en el nivel logro previsto. El Rho de Spearman es de 0, 779 y la Sig, bilateral es 0,000. Concluye que se determinó que existe una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, confirmando que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 665 Señor de Mayo - 2022; los resultados del Rho de Spearman y la Sig, bilateral, confirman la validez de la hipótesis alterna”.

Benavides A. y Igua, M. (2023). *Juegos tradicionales como herramienta para promover habilidades motoras en escolares de grado primero de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla*, tuvo como “objetivo determinar las habilidades motoras mediante la participación en actividades de juegos tradicionales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla (Nariño- Colombia), con el fin de brindar orientaciones

relacionadas con juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras. Para ello se empleó un paradigma cuantitativo, con enfoque empírico analítico y un tipo de investigación descriptivo; este estudio no requirió un proceso de muestreo, dado que se trabajó con el total de la población (11 escolares). Inicialmente se buscó identificar los hábitos, rutinas, preferencias de juego y juego tradicional mediante la aplicación de una encuesta de creación propia, de igual manera, se evaluaron las habilidades motoras mediante la participación de actividades de juego tradicional mediante fichas de observación, las cuales fueron adaptadas a partir de aspectos relacionados con habilidades motoras tomando como referencia autores que tratan este tema. Los resultados evidencian que los estudiantes muestran una mayor preferencia por los juegos recreativos, como también una frecuencia de participación de 2 a 3 veces en el día, el colegio donde prefieren jugar y sus compañeros de salón las personas con quien lo practican, de igual manera se pudo identificar que La mayoría de los escolares tienen un conocimiento previo de juegos tradicionales, como saltar la cuerda, canicas, yoyo y la rayuela. Además, se identificó que los juegos tradicionales presentan diversas demandas en las habilidades motoras de los estudiantes, representando para algunos de ellos un desafío en su ejecución. Finalmente, las orientaciones están encaminadas a fomentar las habilidades motoras proporcionando información sobre la importancia del juego tradicional en el desarrollo del niño, dichas orientaciones son brindadas mediante una cartilla, la cual se encuentra publicada en una plataforma digital”.

1.2. Bases teóricas

Programa de Juegos Tradicionales

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1986)

Albert Bandura, psicólogo canadiense-estadounidense, revolucionó el campo de la psicología educativa al plantear que el aprendizaje humano no se limita a la experiencia directa o al condicionamiento clásico y operante, sino que ocurre en gran medida a través de la observación, la imitación y la modelación de las conductas de otras personas. Este planteamiento se denomina aprendizaje vicario o modelado.

Bandura sostiene que los individuos aprenden observando las consecuencias de las acciones de otros, lo que les permite anticipar los resultados de sus propias conductas sin necesidad de experimentarlas directamente. Este proceso involucra varios componentes clave:

Atención: El niño debe prestar atención al modelo, lo que implica que el modelo debe ser significativo, atractivo o tener una posición de autoridad.

Retención: El niño debe ser capaz de recordar lo que ha observado, lo que se relaciona con los procesos de memoria y cognición.

Reproducción: El niño debe tener las habilidades físicas y cognitivas necesarias para reproducir la conducta observada.

Motivación: Debe existir un incentivo o refuerzo que motive al niño a imitar la conducta, lo que puede ser un refuerzo externo, interno o vicario.

Asimismo, Bandura introduce el concepto de autoeficacia, entendida como la creencia en la propia capacidad para ejecutar con éxito una tarea o conducta específica. Esta percepción de competencia influye directamente en la motivación, el esfuerzo y la perseverancia del individuo.

Relación entre la Teoría del Aprendizaje Social y los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen un espacio ideal para poner en práctica los principios de la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, especialmente en la primera infancia. En el contexto lúdico, los niños no solo interactúan de manera espontánea, sino que también observan, aprenden y reproducen patrones de conducta que contribuyen a su desarrollo integral. Por ejemplo, tenemos:

Al participar en juegos como la rayuela, las escondidas, el salto de soga o las rondas, los niños observan cómo sus pares ejecutan movimientos motores específicos, siguen reglas y se relacionan socialmente.

A través de la observación y la imitación, los niños desarrollan habilidades motrices gruesas (como saltar, correr, mantener el equilibrio) y habilidades sociales (como el respeto de turnos, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos).

El proceso de aprender a jugar, equivocarse, corregir, mejorar y finalmente dominar las reglas y destrezas del juego, fortalece la autoeficacia, generando mayor confianza en las propias capacidades.

Los juegos tradicionales, al ser transmitidos de generación en generación, representan también un mecanismo de modelamiento cultural, donde los niños adquieren no solo conductas motoras y sociales, sino también normas, valores y tradiciones de su comunidad.

Importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Infantil según Bandura

Desde el enfoque de Bandura, los juegos tradicionales cumplen una función educativa y socializadora fundamental, ya que:

- Facilitan el aprendizaje por observación en un contexto natural y significativo.
- Promueven la interiorización de normas sociales y de convivencia.
- Desarrollan habilidades motoras a través de la imitación y práctica repetitiva.
- Refuerzan la percepción de competencia personal (autoeficacia).
- Generan experiencias de éxito y motivación al lograr superar retos y dificultades dentro del juego.

Teoría Sociohistórica de Vygotsky (1978):

Lev Vygotsky, psicólogo ruso y uno de los principales exponentes del enfoque sociocultural del aprendizaje, plantea que el desarrollo cognitivo y emocional de los niños es inseparable del contexto social y cultural en el que se desenvuelven. Según Vygotsky, el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino que se construye fundamentalmente a través de la interacción social, donde los adultos, pares o mediadores más competentes desempeñan un rol clave en el proceso de apropiación de conocimientos, habilidades y valores.

Uno de los conceptos centrales de esta teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la orientación, apoyo o colaboración de un adulto o de un compañero más experimentado. Dentro de esta zona, el niño se enfrenta a retos que, aunque aún no domina por completo, es capaz de superar con la mediación adecuada, lo que potencia su aprendizaje y desarrollo.

En este proceso, el lenguaje y la actividad lúdica, en particular el juego, cumplen una función esencial. Vygotsky sostiene que el juego simbólico y los juegos reglados permiten al niño actuar por encima de su nivel actual de desarrollo, creando un espacio donde puede ensayar roles sociales, comprender normas, regular su conducta y fortalecer tanto sus capacidades cognitivas como emocionales y motrices.

Relación entre la Teoría Sociohistórica y los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales, al ser prácticas transmitidas socialmente de generación en generación, constituyen un contexto natural y culturalmente rico para el desarrollo infantil dentro de la ZDP. En estos juegos, los niños no solo se divierten, sino que:

- Interactúan con pares o adultos que actúan como mediadores, guiándolos en el aprendizaje de las reglas, técnicas y estrategias del juego.

- Se enfrentan a desafíos motrices, como saltar, correr, esquivar o mantener el equilibrio, que inicialmente pueden resultar complejos, pero que logran dominar gracias al acompañamiento de otros.
- Aprenden a internalizar normas y prácticas culturales, al apropiarse de los juegos propios de su comunidad, como la rayuela, las escondidas, el salto de soga o las rondas, que no solo implican habilidades físicas, sino también significados sociales y culturales.
- Desarrollan la autorregulación, al comprender y respetar reglas, esperar turnos y controlar impulsos, aspectos fundamentales para la socialización y el aprendizaje.
- Fortalecen su coordinación motora gruesa, ya que los juegos tradicionales implican movimientos globales que demandan equilibrio, fuerza, precisión y control del cuerpo.

Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales no solo contribuyen al desarrollo motor de los niños, sino que se configuran como espacios de mediación sociocultural, donde los pequeños adquieren habilidades dentro de su ZDP, al interactuar y recibir orientación de personas más experimentadas.

En el caso específico de los niños de 5 años, esta propuesta resulta particularmente pertinente, ya que:

A esta edad, los niños se encuentran en una etapa crítica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa, la cual puede ser significativamente estimulada a través de experiencias lúdicas guiadas.

Los juegos tradicionales locales, al ser parte del patrimonio cultural de la comunidad, permiten que los niños se conecten con su identidad cultural, mientras desarrollan sus capacidades motrices y sociales.

La participación en estos juegos, con la mediación de docentes, padres u otros niños más competentes, favorece el tránsito de los niños desde lo que ya son capaces de hacer por sí solos hacia el dominio de nuevas habilidades, en coherencia con los principios de la ZDP.

Teoría Ecológica de Bronfenbrenner (1979):

La Teoría Ecológica del Desarrollo Humano, propuesta por el psicólogo estadounidense de origen ruso Urie Bronfenbrenner, plantea que el desarrollo infantil es un proceso complejo que ocurre en la interacción constante entre el niño y los múltiples entornos o contextos en los que está inmerso. Esta teoría, también conocida como Modelo de los Sistemas Ecológicos, sostiene que el crecimiento y aprendizaje del niño dependen no solo de sus características personales, sino también de las influencias ambientales que lo rodean, organizadas en distintos niveles interrelacionados.

Bronfenbrenner identifica cinco niveles de sistemas que conforman el entorno del niño:

Microsistema: Incluye los contextos más inmediatos y directos, como la familia, la escuela, los amigos y los espacios de juego.

Mesosistema: Representa las interacciones entre los diferentes microsistemas, por ejemplo, la relación entre la escuela y la familia.

Exosistema: Incluye entornos en los que el niño no participa directamente, pero que igualmente lo afectan, como las políticas educativas o el trabajo de los padres.

Macrosistema: Engloba la cultura, tradiciones, valores, creencias y normas sociales que predominan en la comunidad o sociedad en la que el niño crece.

Cronosistema: Se refiere al factor tiempo, es decir, a los cambios o transiciones que ocurren tanto en la vida del niño como en la sociedad, a lo largo del tiempo.

Desde esta perspectiva ecológica, el desarrollo infantil no puede entenderse de manera aislada, sino como el resultado de la interacción dinámica entre el niño y los diferentes niveles de su entorno social y cultural.

Relación entre la Teoría Ecológica y los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales, entendidos como prácticas lúdicas heredadas de generación en generación, tienen una profunda conexión con los distintos sistemas propuestos por Bronfenbrenner, lo que los convierte en un recurso clave para el desarrollo integral de los niños.

Microsistema:

Los juegos tradicionales suelen practicarse en contextos cotidianos y cercanos al niño, como la escuela, la familia, la plaza o el barrio. Estos espacios proporcionan un entorno seguro y conocido donde los niños interactúan con sus pares, desarrollando habilidades motoras, sociales y emocionales.

Mesosistema:

Los juegos tradicionales fomentan la interacción y colaboración entre los diferentes microsistemas. Por ejemplo, cuando los padres, docentes y la comunidad se involucran en la enseñanza o promoción de estos juegos, se refuerzan los lazos entre la escuela y la familia, generando coherencia y continuidad en la educación del niño.

Exosistema:

Factores externos, como políticas educativas que promueven la recuperación de juegos tradicionales o la organización de eventos comunitarios, impactan indirectamente en la disponibilidad de espacios y oportunidades para que los niños participen en estas prácticas.

Macrosistema:

Los juegos tradicionales son una expresión concreta de la cultura, tradiciones, valores y costumbres de la comunidad. A través de ellos, los niños no solo aprenden habilidades motoras, sino que también internalizan elementos identitarios que los vinculan con su entorno sociocultural y refuerzan su sentido de pertenencia.

Cronosistema:

A medida que las sociedades cambian, algunos juegos tradicionales tienden a perderse o a transformarse. Sin embargo, iniciativas como el presente programa buscan rescatar y revitalizar estos juegos, contribuyendo así a la continuidad y preservación del patrimonio cultural en beneficio del desarrollo infantil.

Importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Infantil desde la Teoría Ecológica

Desde el enfoque de Bronfenbrenner, los juegos tradicionales no deben ser vistos únicamente como actividades recreativas, sino como prácticas integrales que:

- Conectan al niño con su entorno inmediato y con la comunidad en la que vive.
- Reflejan y transmiten valores culturales, normas sociales y tradiciones.
- Generan un contexto de aprendizaje seguro y enriquecedor, donde se promueve el desarrollo motor, social y emocional.
- Fortalecen la identidad cultural y el sentido de pertenencia del niño.
- Facilitan la interacción entre los distintos niveles del entorno del niño, promoviendo su desarrollo armónico e integral.

Coordinación Motora Gruesa**Teoría del Desarrollo Psicogenético de Piaget (1952):**

El psicólogo suizo Jean Piaget es reconocido como uno de los principales teóricos del desarrollo infantil, al haber propuesto un modelo evolutivo en el que el aprendizaje y el crecimiento cognitivo se producen a través de un proceso de construcción activa del conocimiento, vinculado estrechamente al desarrollo físico y motor.

Para Piaget, el niño no es un receptor pasivo de información, sino un sujeto activo que, a través de la exploración y la interacción con el entorno, construye progresivamente su conocimiento del mundo. Este proceso ocurre en etapas secuenciales, universales y acumulativas, denominadas estadios del desarrollo cognitivo, cada una de las cuales implica avances tanto a nivel mental como físico y motor.

En el contexto del presente proyecto, se destaca la Etapa Preoperacional (de 2 a 7 años), que corresponde a la edad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 104 de Incahuasi. Durante esta etapa, el niño desarrolla importantes transformaciones cognitivas y motoras:

Aparece el pensamiento simbólico, que permite al niño representar mentalmente objetos, acciones y situaciones.

Se incrementa la exploración del espacio, favoreciendo el reconocimiento de relaciones espaciales y la orientación.

Se consolida el control corporal, a través del perfeccionamiento de habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar y lanzar.

Se inician las bases de la organización espacial y temporal, que permiten al niño comprender conceptos como dirección, distancia, ritmo y secuencia.

Relación entre la Teoría Psicogenética y la Coordinación Motora Gruesa

Desde el enfoque de Piaget, el desarrollo de la coordinación motora gruesa está íntimamente relacionado con el progreso cognitivo del niño. Las habilidades motoras no se adquieren de forma aislada, sino en interacción constante con los procesos mentales y con la exploración activa del entorno.

Los juegos tradicionales, en este sentido, constituyen un recurso pedagógico altamente efectivo para estimular tanto las capacidades motoras como las cognitivas de los niños. Estos juegos, al implicar movimientos globales y acciones físicas coordinadas, requieren que los niños:

- Planifiquen y organicen sus movimientos, lo que estimula la relación entre pensamiento y acción.
- Regulen sus desplazamientos en el espacio, fortaleciendo la percepción espacial y la orientación.
- Sincronicen sus movimientos con otros participantes, lo que favorece el desarrollo de la coordinación corporal y de habilidades sociales.
- Comprendan y respeten secuencias, reglas y turnos, lo que contribuye al aprendizaje de conceptos temporales y lógicos.

En juegos tradicionales como la rayuela, las escondidas, el salto de soga o el juego del pañuelo, los niños deben movilizarse en el espacio, controlar su cuerpo, calcular distancias y tiempos, lo que implica la constante articulación entre los procesos cognitivos y las habilidades motoras gruesas.

Importancia de los Juegos Tradicionales para el Desarrollo Motor y Cognitivo según Piaget

De acuerdo con la Teoría Psicogenética, los juegos tradicionales se configuran como experiencias educativas que favorecen:

La integración de las acciones motoras gruesas con los procesos de pensamiento y planificación.

El perfeccionamiento de habilidades físicas fundamentales para la autonomía y la seguridad corporal.

El desarrollo de conceptos espaciales (arriba/abajo, cerca/lejos, dentro/fuera) y temporales (antes/después, rápido/lento), esenciales para la construcción de nociones matemáticas y lógicas futuras.

La socialización, a través de la interacción con los pares, el respeto de normas y la participación en actividades grupales.

Teoría de los Sistemas Dinámicos de Thelen (1989):

La Teoría de los Sistemas Dinámicos, propuesta por la psicóloga y neurocientífica estadounidense Esther Thelen en 1989, representa un enfoque innovador y contemporáneo para comprender el desarrollo motor en la infancia. A diferencia de las perspectivas tradicionales que consideraban las habilidades motoras como el resultado exclusivo de la maduración biológica o de programas motores preestablecidos, Thelen plantea que el desarrollo motor es un proceso emergente, producto de la interacción compleja y continua entre diversos factores:

Factores biológicos, como el crecimiento corporal, la fuerza muscular o la maduración neurológica.

Factores ambientales, como el espacio físico, los objetos disponibles y las condiciones del entorno.

Factores relacionados con las tareas, como las características específicas de las actividades o los desafíos que enfrenta el niño.

Según esta teoría, las habilidades motoras, incluyendo la coordinación motora gruesa, no surgen de forma automática ni en un orden rígido, sino que evolucionan como resultado de la práctica, la exploración y la adaptación del niño a los desafíos cambiantes de su entorno.

Thelen sostiene que el desarrollo motor se asemeja a un sistema dinámico, flexible y en constante reorganización, donde pequeños cambios en cualquiera de los factores implicados pueden generar nuevas formas de movimiento y aprendizaje.

Relación entre la Teoría de los Sistemas Dinámicos y la Coordinación Motora Gruesa

Desde este enfoque, la coordinación motora gruesa, entendida como la capacidad de controlar los grandes grupos musculares para ejecutar movimientos como correr, saltar, trepar, mantener el equilibrio o lanzar, no es un logro estático, sino el resultado de un proceso de exploración, práctica y adaptación continua.

En este proceso, los juegos tradicionales desempeñan un rol fundamental, ya que:

- Ofrecen contextos variados, en los que los niños enfrentan diferentes desafíos motores (correr, saltar, esquivar, mantener el equilibrio).
- Presentan reglas flexibles, lo que permite que los niños adapten sus movimientos y busquen estrategias propias para resolver situaciones motoras.
- Proporcionan oportunidades constantes para la exploración y experimentación motora, generando las condiciones necesarias para que los patrones de movimiento evolucionen y se vuelvan más eficientes y coordinados.
- Estimulan la adaptación a situaciones nuevas, ya que, en cada juego o dinámica, los niños deben ajustar sus habilidades a las características específicas del espacio, los objetos y los movimientos de los compañeros.

Por ejemplo, en juegos como la rayuela, las escondidas, el salto de soga o el juego del pañuelo, los niños deben:

Evaluar el espacio y las posibilidades de movimiento.

Coordinar sus movimientos en función de los objetivos del juego.

Ajustar su equilibrio y desplazamiento en respuesta a los cambios que se presentan (como esquivar a un compañero o alcanzar un objetivo).

Reorganizar su estrategia motora en función de los éxitos o errores, lo que favorece la autorregulación motora.

Importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Motor desde la Teoría de Thelen

Los juegos tradicionales, al proporcionar desafíos variados y flexibles, constituyen un entorno ideal para que los niños de 5 años desarrollen, ajusten y consoliden sus patrones de movimiento, en concordancia con los principios de la Teoría de los Sistemas Dinámicos.

En el contexto de la I.E.I. N° 104 de Incahuasi, donde se busca fortalecer la coordinación motora gruesa, la implementación de un Programa de Juegos Tradicionales permite:

Estimular la experimentación y la práctica motora en situaciones lúdicas y culturalmente significativas.

Favorecer la evolución de movimientos más coordinados, eficientes y adaptativos.

Promover la autonomía motora, al permitir que los niños encuentren sus propias soluciones a los desafíos físicos que enfrentan en el juego.

Respetar los ritmos y particularidades individuales de desarrollo, ya que los juegos permiten que cada niño explore y ajuste sus movimientos según sus capacidades.

Desde la perspectiva de Thelen, la motricidad gruesa no se desarrolla de manera lineal ni homogénea, sino como el resultado de un proceso dinámico y complejo, en el que los juegos tradicionales se convierten en una herramienta pedagógica clave para potenciar el desarrollo motor de los niños, a partir de la interacción con su cuerpo, el entorno y sus compañeros.

Teoría del Aprendizaje Motor de Schmidt (1975):

La Teoría del Aprendizaje Motor, formulada por Richard Schmidt en 1975, aporta una visión fundamental para comprender cómo las personas adquieren, perfeccionan y automatizan habilidades motoras a través de la práctica, la repetición y la retroalimentación. Este enfoque es particularmente relevante en la educación y en el desarrollo motor de la infancia, donde el aprendizaje de patrones de movimiento eficientes y coordinados constituye un proceso gradual y sistemático.

Schmidt introduce el concepto de Esquema Motor, entendido como una representación mental generalizada que almacena los patrones básicos de movimiento aprendidos por un individuo. Estos esquemas se forman y fortalecen mediante:

- La práctica repetitiva, que permite al niño ejecutar múltiples veces un mismo movimiento, facilitando su consolidación.
- La retroalimentación, que brinda información sobre la calidad de la ejecución, permitiendo realizar ajustes y correcciones.
- La variabilidad en la práctica, que expone al niño a diferentes contextos y situaciones, promoviendo la flexibilidad y adaptación de los movimientos.

Según esta teoría, a medida que el niño acumula experiencias motoras variadas, va construyendo y refinando sus esquemas motores, lo que se traduce en un mayor control, precisión y automatización de los movimientos.

Relación entre la Teoría del Aprendizaje Motor y la Coordinación Motora Gruesa

La coordinación motora gruesa, que implica el dominio y control de los grandes grupos musculares para realizar movimientos globales como correr, saltar, lanzar o trepar, se desarrolla y perfecciona precisamente a través de los mecanismos descritos por Schmidt.

En este proceso, los juegos tradicionales constituyen un recurso educativo idóneo, ya que:

- Exigen la ejecución constante y repetitiva de movimientos variados, lo que favorece la formación y consolidación de esquemas motores.
- Ofrecen oportunidades naturales de retroalimentación, ya sea a través de los compañeros, los docentes o las propias experiencias de éxito y error que surgen durante el juego.
- Permiten una práctica variada y significativa, ya que cada juego plantea contextos y desafíos motores distintos, lo que enriquece el repertorio motor del niño y favorece su capacidad de adaptación.
- Promueven la automatización progresiva de los movimientos, al repetirlos en situaciones lúdicas y motivadoras, lo que mejora el control corporal y la precisión.

Por ejemplo, en juegos tradicionales como el salto de soga, la rayuela, las escondidas o las rondas, los niños:

Realizan repetidamente acciones como saltar, correr, mantener el equilibrio o lanzar.

Reciben indicaciones, correcciones o modelos de los compañeros o adultos, que les permiten ajustar sus movimientos.

Experimentan situaciones cambiantes que requieren adaptar y perfeccionar sus patrones motores.

Consolidan sus esquemas motores, lo que se traduce en una mejora gradual de la coordinación motora gruesa.

Importancia de los Juegos Tradicionales en el Aprendizaje Motor y la Coordinación Gruesa según Schmidt

Desde el enfoque de Schmidt, el aprendizaje motor no es un proceso pasivo, sino un proceso activo de exploración, ensayo, error y ajuste continuo, en el que el niño construye progresivamente un repertorio de movimientos coordinados y eficientes.

En el caso de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 104 de Incahuasi, la aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales constituye una estrategia pedagógica coherente y efectiva para:

Estimular la práctica sistemática de movimientos globales en un entorno lúdico y motivador.

Generar oportunidades constantes de retroalimentación, tanto verbal como observacional.

Favorecer la consolidación de esquemas motores que faciliten la ejecución coordinada y precisa de movimientos gruesos.

Potenciar la confianza y seguridad en las propias habilidades motrices, al experimentar avances y logros en el juego.

Por tanto, los juegos tradicionales no solo promueven la diversión y la socialización, sino que se constituyen en un espacio pedagógico fundamental para el desarrollo y perfeccionamiento de la coordinación motora gruesa, en coherencia con los principios de la Teoría del Aprendizaje Motor de Schmidt (1975).

Definiciones Conceptuales

Variable Independiente: Programa de Juegos Tradicionales

Un programa de juegos tradicionales es un conjunto organizado y sistemático de actividades recreativas basadas en juegos populares y culturales transmitidos de generación en generación. Estos juegos, generalmente simples y sin necesidad de equipos sofisticados, promueven la interacción social, el aprendizaje cultural y el desarrollo físico y motor en los niños.

Variable Dependiente: Coordinación Motora Gruesa

La coordinación motora gruesa se refiere a la capacidad de una persona para realizar movimientos amplios y controlados que involucran grandes grupos musculares, tales como correr, saltar, lanzar o mantener el equilibrio. Es esencial para la interacción con el entorno y el desarrollo de habilidades físicas y funcionales. Para la presente investigación, se han considerado las siguientes dimensiones para esta variable: Equilibrio estático, Equilibrio dinámico, Coordinación óculo-manual, Coordinación óculo-pédica, Fuerza y potencia y Precisión y control motor.

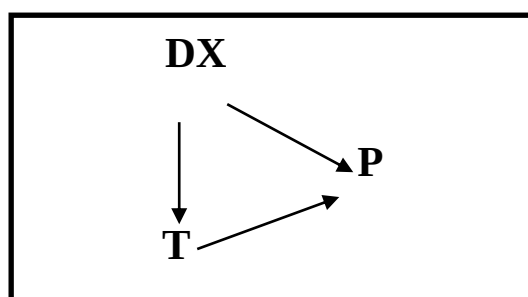
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

La investigación desarrollada adopta un enfoque cuantitativo, se enmarca dentro del tipo básico y tiene un alcance descriptivo con una propuesta de intervención.

De acuerdo con lo señalado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los estudios descriptivos tienen como finalidad detallar las cualidades, características o perfiles de individuos, colectivos, comunidades, procesos, objetos u otros fenómenos que son objeto de análisis. Esto implica la medición o recopilación de datos para informar sobre diferentes conceptos, variables, dimensiones o componentes vinculados con el fenómeno o problema en estudio.

La propuesta presentada se elabora tomando como punto de partida los hallazgos obtenidos en la etapa diagnóstica, con el propósito de ofrecer una alternativa de solución a la situación identificada, la cual podría ser utilizada como referencia en futuras investigaciones.



Donde:

Dx= Diagnóstico de realidad estudiada (motricidad gruesa)

T = Teorías consultadas para fundamentar la propuesta.

P = Propuesta (Programa de Juegos tradicionales).

2.2. Población, muestra.

Población

La población está compuesta por 62 niños que constituyen la totalidad de estudiantes de educación inicial de la IE.I. N° 104, Incahuasi, 2024, distribuidos de la siguiente

manera: 22 niños de 3 años en aula única, 20 niños de 4 años en Aula única y 20 niños de 5 años en Aula única.

Muestra

La muestra utilizada en esta investigación es de carácter no probabilístico. Como explican Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de muestreo, también conocido como muestreo intencional o dirigido, se basa en criterios definidos por las particularidades del estudio y su contexto, más que en procedimientos estadísticos orientados a la generalización de los resultados. En este caso, el objetivo no es extrapolar los hallazgos, sino comprender en profundidad la problemática en un grupo específico de niños de 4 años.

Asimismo, no se pretende establecer comparaciones con otras edades, ya que la psicología evolutiva reconoce que cada año de vida conlleva características propias y diferenciadas en cuanto a maduración, desarrollo y capacidades de aprendizaje.

Por ello, la muestra de este estudio está conformada por 20 niños de 5 años que pertenecen a un aula única de la Institución Educativa Inicial N.º 104, ubicada en Incahuasi, durante el año 2024.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Se utilizará la siguiente técnica e instrumento:

La observación constituye una de las técnicas fundamentales de la investigación social, destacando por su utilidad, flexibilidad, facilidad de aplicación y por la objetividad de la información que permite recolectar

La Guía de observación, Permite evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños mediante observaciones sistemáticas.

Equipos: Laptop, cámara, celular, USB y parlante.

Materiales: papel bond, papelotes, gomas, plumones, cinta adhesiva, limpiatipo.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Variable: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

Tabla 1

Dimensión Equilibrio estático

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Mantiene el equilibrio sobre un pie durante 10 segundos.	12	60	06	30	02	10	20	100
Realiza posturas estáticas como pararse en puntillas sin apoyo.	10	50	08	40	02	10	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: según la Tabla 1, los resultados obtenidos en la dimensión de equilibrio estático evidencian que la mayoría de los estudiantes se encuentran en niveles iniciales de desempeño. En el indicador *Mantiene el equilibrio sobre un pie durante 10 segundos*, el 60% de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio, el 30% en proceso y solo el 10% en el nivel Logrado. De manera similar, en el indicador *Realiza posturas estáticas como pararse en puntillas sin apoyo*, el 50% se encuentran en inicio, el 40% en proceso y únicamente el 10% en nivel logrado. Estos resultados reflejan que existe una dificultad generalizada en el dominio del equilibrio estático, lo que hace necesario fortalecer las actividades dirigidas al desarrollo de esta habilidad motora en los estudiantes.

Tabla 2

Dimensión Equilibrio dinámico

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Camina en línea recta sin perder la estabilidad.	04	20	04	20	12	60	20	100
Realiza desplazamientos sobre superficies inestables manteniendo el equilibrio.	04	20	08	40	08	40	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 2, los resultados de la dimensión de equilibrio dinámico muestran un panorama más favorable en comparación con el equilibrio estático. En el indicador *Camina en línea recta sin perder la estabilidad*, se observa que el 60% de los estudiantes se encuentran en el nivel logrado, mientras que el 20% están en proceso y el 20% en inicio, lo que evidencia un adecuado dominio de esta habilidad en la mayoría de los evaluados. Por otro lado, en el indicador *Realiza desplazamientos sobre superficies inestables manteniendo el equilibrio*, el 40% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, el 40% está en proceso y solo el 20% se encuentra en nivel inicial. Estos resultados reflejan que, si bien la mayoría demuestra un buen control del equilibrio dinámico, aún se requiere fortalecer las actividades motoras en superficies inestables para que un mayor porcentaje de estudiantes logre consolidar esta competencia.

Tabla 3

Dimensión Coordinación óculo-manual

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Lanza un objeto hacia un objetivo específico.	09	45	08	40	03	15	20	100
Atrapa una pelota lanzada desde una distancia corta.	05	25	07	35	08	40	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: En cuanto a la Tabla 3, los resultados de la dimensión de coordinación óculo-manual evidencian diferencias significativas entre los dos indicadores evaluados. En el indicador *Lanza un objeto hacia un objetivo específico*, el 45% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, lo que refleja dificultades importantes para ejecutar esta acción con precisión; el 40% está en proceso y solo el 15% en el nivel Logrado, lo que indica la necesidad de reforzar actividades orientadas al lanzamiento dirigido. En contraste, en el indicador *Atrapa una pelota lanzada desde una distancia corta*, se aprecia un desempeño más favorable, pues el 40% de los estudiantes se ubica en el nivel logrado, el 35% en proceso y solo el 25% en inicio. Estos resultados muestran que, si bien existe un adecuado nivel de dominio en la acción de atrapar objetos, se requiere un

mayor trabajo en la precisión y control al momento de lanzar, a fin de fortalecer de manera integral la coordinación óculo-manual.

Tabla 4

Dimensión Coordinación óculo-pédico

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Patea un balón hacia una meta con precisión.	13	65	07	35	00	00	20	100
Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	08	40	09	45	03	15	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: Teniendo en cuenta la Tabla 4, los resultados de la dimensión de coordinación óculo-pédico reflejan importantes dificultades en el dominio de las habilidades evaluadas. En el indicador *Patea un balón hacia una meta con precisión*, el 65% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 35% en proceso y ninguno en el nivel Logrado, lo que evidencia serias limitaciones en la precisión y control al momento de patear un balón. Por otro lado, en el indicador *Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto*, el 40% de los estudiantes está en el nivel de inicio, el 45% en proceso y solo el 15% ha alcanzado el nivel logrado. Estos resultados demuestran que la mayoría de los estudiantes presenta dificultades para ejecutar movimientos combinados que requieren coordinación entre la vista y los pies, lo que sugiere la necesidad de fortalecer las actividades motoras específicas orientadas al desarrollo de la coordinación óculo-pédico mediante juegos y ejercicios que involucren desplazamientos y precisión en el manejo del balón.

Tabla 5*Dimensión Fuerza y potencia*

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Patea un balón hacia una meta con precisión.	07	35	06	30	07	35	20	100
Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	09	45	07	35	04	20	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: Según la Tabla 5, los resultados obtenidos en la dimensión de fuerza y potencia muestran un nivel de desempeño intermedio en las habilidades evaluadas. En el indicador *Realiza saltos de longitud superando una distancia mínima establecida*, se observa que el 35% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 30% en proceso y el 35% en el nivel Logrado, lo que indica que existe un grupo significativo que ya domina esta habilidad, aunque se requiere seguir trabajando para que más estudiantes la alcancen. En el indicador *Trepa estructuras utilizando la fuerza de brazos y piernas*, los resultados son menos favorables, ya que el 45% se encuentra en el nivel de inicio, el 35% en proceso y solo el 20% en nivel logrado, lo que evidencia que la mayoría de estudiantes aún presenta limitaciones en el desarrollo de la fuerza y la coordinación necesarias para realizar esta acción. Estos resultados reflejan la necesidad de fortalecer las actividades motrices enfocadas en el desarrollo de la fuerza y potencia, especialmente en aquellas que requieren el uso combinado de brazos y piernas.

Tabla 6*Dimensión Precisión y control motor*

Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Patea un balón hacia una meta con precisión.	10	50	06	30	04	20	20	100
Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	11	55	07	35	02	10	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: Considerando la Tabla 6, los resultados de la dimensión de precisión y control motor evidencian que la mayoría de los estudiantes presenta dificultades en el dominio de las habilidades evaluadas. En el indicador *Realiza desplazamientos controlados sin perder el equilibrio ni la alineación corporal*, el 50% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 30% en proceso y solo el 20% ha logrado la competencia, lo que refleja que la mayoría aún no posee un control motor adecuado para mantener el equilibrio estático por un tiempo prolongado. De manera similar, en el indicador "Ejecuta movimientos de los miembros inferiores y superiores con precisión, respetando trayectorias y distancias establecidas ", el 55% de los estudiantes se encuentra en inicio, el 35% en proceso y únicamente el 10% ha logrado la habilidad. Estos resultados indican que se requiere un mayor trabajo en el fortalecimiento de la precisión y el control motor, a través de actividades que favorezcan la estabilidad postural, el equilibrio y la conciencia corporal.

Tabla 7

Variable: Coordinación Motora Gruesa

Dimensiones	Indicadores	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
		fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante 10 segundos.	12	60	06	30	02	10	20	100
	Realiza posturas estáticas como pararse en puntillas sin apoyo.	10	50	08	40	02	10	20	100
Equilibrio dinámico	Camina en línea recta sin perder la estabilidad.	04	20	04	20	12	60	20	100
	Realiza desplazamientos sobre superficies inestables manteniendo el equilibrio.	04	20	08	40	08	40	20	100
Coordinación óculo-manual	Lanza un objeto hacia un objetivo específico.	09	45	08	40	03	15	20	100
	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia corta.	05	25	07	35	08	40	20	100
Coordinación óculo-pédica	Patea un balón hacia una meta con precisión.	13	65	07	35	00	00	20	100
	Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	08	40	09	45	03	15	20	100
Fuerza y potencia	Patea un balón hacia una meta con precisión.	07	35	06	30	07	35	20	100
	Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	09	45	07	35	04	20	20	100
Precisión y control motor	Patea un balón hacia una meta con precisión.	10	50	06	30	04	20	20	100
	Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.	11	55	07	35	02	10	20	100
TOTAL		08	42	07	34	05	24	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: Los promedios obtenidos a partir de los distintos indicadores evaluados en la variable **Coordinación Motora Gruesa** reflejan que, en general, los estudiantes presentan un nivel bajo de dominio en esta habilidad. El promedio en el nivel **Inicio** alcanza un **42%**, lo que significa que casi la mitad de los estudiantes se encuentra en un

nivel inicial, evidenciando importantes dificultades para ejecutar los movimientos propios de la coordinación motora gruesa, como el equilibrio, los desplazamientos, el lanzamiento, el pateo y los movimientos combinados.

Por otro lado, el promedio en el nivel **Proceso** es de **34%**, lo que indica que un grupo considerable de estudiantes se encuentra en proceso de adquirir estas habilidades, mostrando avances parciales, pero aún sin lograr consolidarlas por completo.

Finalmente, el promedio en el nivel **Logrado** es de **24%**, evidenciando que solo una cuarta parte de los estudiantes ha alcanzado un dominio satisfactorio en los indicadores evaluados de coordinación motora gruesa.

Estos resultados permiten concluir que la mayoría de los estudiantes presenta un desarrollo insuficiente en su coordinación motora gruesa, siendo necesario fortalecer el trabajo pedagógico a través de actividades dirigidas, juegos motores y estrategias lúdicas que permitan mejorar el equilibrio, la precisión, el control postural y la ejecución adecuada de movimientos combinados.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten dar respuesta a los objetivos general y específicos planteados, así como contrastar los hallazgos con los antecedentes revisados, evidenciando la pertinencia y necesidad de la propuesta formulada.

En relación con el *objetivo general*, que consistió en *proponer un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024*, los resultados del diagnóstico inicial reflejan un bajo nivel de desarrollo en la mayoría de los indicadores de coordinación motora gruesa, lo que justifica la necesidad de diseñar e implementar dicho programa como una alternativa pedagógica pertinente.

Respecto al *primer objetivo específico*, que fue *identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa*, se observó que una proporción significativa de los estudiantes se ubica en niveles iniciales en dimensiones como el equilibrio estático y dinámico, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica, la fuerza, la precisión y el control motor. Estos hallazgos son coherentes con lo reportado por Torres y Quilli (2022), quienes encontraron que el 47% de los niños evaluados presentaban un nivel bajo de motricidad gruesa antes de la aplicación de un programa de juegos tradicionales. De igual forma, Mamani (2021) identificó niveles bajos en la motricidad gruesa de los niños antes de implementar estrategias lúdicas, lo que refleja que estas dificultades son recurrentes en este grupo etario.

En cuanto al segundo objetivo específico, relacionado con *fundamentar teóricamente la propuesta de un programa de juegos tradicionales*, los resultados y los antecedentes empíricos respaldan la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Investigaciones como las de Pintado (2022), Vargas (2022) y Mamani (2024) demostraron relaciones positivas y significativas entre la práctica sistemática de juegos tradicionales y el mejoramiento de habilidades motoras gruesas, como el equilibrio, la coordinación y la precisión de movimientos. Estos hallazgos coinciden con lo observado en el presente estudio, donde se constataron limitaciones motoras que pueden ser abordadas efectivamente mediante la incorporación de juegos tradicionales en las actividades pedagógicas.

Finalmente, en cumplimiento del *tercer objetivo específico*, se procedió a *diseñar un programa de juegos tradicionales* que responde a las necesidades detectadas en el diagnóstico, tomando como referencia las propuestas y experiencias exitosas documentadas en los antecedentes, especialmente las de Santana (2023) y Benavides e Igua (2023), quienes elaboraron e implementaron programas de juegos tradicionales con resultados positivos en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de educación inicial.

los resultados de la presente investigación no solo describen la realidad actual de los niños de 5 años en cuanto a su coordinación motora gruesa, sino que, a partir de los antecedentes y el análisis teórico, fundamentan y justifican la propuesta de un programa de juegos tradicionales como una estrategia pedagógica efectiva, culturalmente pertinente y coherente con las necesidades del contexto, que contribuye al desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

TÍTULO:

“Programa de Juegos Tradicionales para contribuir al Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024”.

INTRODUCCIÓN:

La coordinación motora gruesa, que incluye habilidades como saltar, correr y mantener el equilibrio, es fundamental en el desarrollo infantil. A nivel internacional, numerosos estudios subrayan la importancia de esta en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en edad preescolar. En particular, en instituciones educativas de países como Finlandia y Canadá, se ha demostrado que la integración de programas específicos para mejorar estas habilidades no solo fortalece el desarrollo físico, sino también el rendimiento académico a largo plazo. El retraso en la adquisición de estas habilidades puede afectar el desarrollo integral, impidiendo la participación plena en actividades educativas y sociales.

En Perú, el Ministerio de Educación reconoce la importancia de desarrollar la motricidad gruesa en la primera infancia, incluyéndola como una competencia clave en el Currículo Nacional de Educación Básica. No obstante, investigaciones locales han identificado que en algunas zonas rurales del país, el desarrollo de estas habilidades no recibe la atención adecuada, debido a la falta de recursos y formación especializada. Esto se refleja en una mayor prevalencia de dificultades motoras en los niños, afectando su rendimiento escolar y su bienestar general. Programas como "Juega Conmigo" buscan revertir esta situación, pero su implementación es aún limitada.

En el contexto específico de la E.I.I. N° 104, Incahuasi, se ha observado que los niños de 5 años presentan dificultades en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, influenciados por factores como la falta de espacios adecuados para el juego y la actividad física, así como una carencia de materiales didácticos. Los docentes han expresado su preocupación por la falta de estrategias pedagógicas enfocadas en mejorar estas habilidades motoras, lo que dificulta la promoción de un aprendizaje integral. Es imperativo que se implementen programas adecuados que puedan abordar esta problemática y mejorar el desarrollo motor de los estudiantes.

.

Para el caso de la presente investigación, se busca proponer un Programa de Juegos Tradicionales para contribuir al Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

FUNDAMENTOS:

Las actividades recreativas constituyen un proceso complejo que favorece el desarrollo integral de la persona, ya que el juego involucra aspectos como la socialización, la interacción, la reflexión, el disfrute, la motivación, la creatividad y la formación de la personalidad. Se trata de un recurso clave en el ámbito educativo, no solo en la infancia, sino a lo largo de toda la trayectoria escolar. La recreación representa un componente esencial de la educación, pues facilita aprendizajes significativos, fomenta la autonomía, estimula la interacción y contribuye a la configuración de la personalidad, promoviendo así el crecimiento integral del ser humano (González et al., 2021).

Reyes et al. (2015) señalan que la actividad lúdica genera gozo y bienestar, a la vez que favorece el desarrollo psicosocial y la construcción de la personalidad. El juego es una expresión natural del ser humano que lo acompaña a lo largo de la vida, permitiendo el desarrollo de la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y las habilidades sociales. Dentro del proceso educativo, la recreación no debe verse únicamente como un momento de descanso, sino como una estrategia que permite afianzar aprendizajes y potenciar la creatividad.

Además, Reyes y colaboradores (2015) subrayan que “todo objeto lúdico es un juguete, pero no todo juguete es lúdico” (p. 315). Esta distinción resulta importante, ya que algunos objetos, sin una adecuada orientación pedagógica, no aportan valor educativo. Sin embargo, si se utilizan desde un enfoque lúdico, pueden facilitar diversos aprendizajes y estimular el desarrollo integral del niño. Por tanto, cada elemento recreativo no solo debe generar diversión, sino también promover el aprendizaje y el crecimiento personal.

OBJETIVOS:

Fundamentar la propuesta de un Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024.

1. Diseñar la propuesta de un Programa de Juegos Tradicionales y Mejoramiento de la Coordinación Motora Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Se han estructurado 10 sesiones de aprendizaje, las que se proponen que sean trabajadas semanalmente a lo largo de dos meses y medio (10 semanas). A continuación, se desarrollan las sesiones de aprendizaje diseñadas en la propuesta de intervención.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

NOMBRE DE LA I.E	<i>Inicial 104 Incahuasi</i>	ACTIVIDAD	<i>Saltando como la vicuña</i>
DIRECTORA	<i>Maruja Tenorio Bernilla</i>	EDAD	<i>5 Años</i>
DOCENTE	<i>Faustina Sánchez Ayala</i>	TURNO	<i>Mañana</i>
PRACTICANTE	<i>Carmen C. Huamán Bernilla</i>	FECHA	
ÁREA	<i>Psicomotricidad</i>		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza saltos de longitud superando una distancia mínima establecida.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Salta con ambos pies. • Reconoce partes del cuerpo. • Expresa cómo se sintió".		
EVIDENCIA	Realiza saltos controlando su cuerpo y reconociendo el esfuerzo físico.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN: La docente inicia la sesión saludando afectuosamente a cada niño. Luego reúne al grupo y dice con entusiasmo: “Hoy viajaremos al mundo de las vicuñas saltarinas de los Andes. Ellas viven en los cerros altos y les encanta jugar saltando entre piedras. ¿Quieren jugar como ellas?”. Presenta el material (sogas largas) y dice: “Esta sogá será nuestro río andino, debemos cruzarlo saltando como vicuñas. Pero cuidado, ¡no podemos caer al agua fría!” Presentamos el propósito de la sesión: “Hoy vamos a divertirnos saltando, usando nuestro cuerpo con fuerza y equilibrio. Vamos a descubrir qué partes usamos para saltar y contar cómo nos sentimos al hacerlo.”	Imagen de vicuñas Soga gruesa Conos

DESARROLLO	Los niños observan una demostración de cómo saltar la soga (hecha por la docente u otro niño con experiencia). Se mencionan y explican las reglas: esperar el turno, usar ambos pies, prestar atención a la señal. Se colocan conos para marcar los turnos. La docente organiza a los niños en una fila. Se extiende la soga y se acompaña de un sonido (instrumental o música) para que los estudiantes se muevan rítmicamente. Los niños deben cruzarla saltando con ambos pies juntos. La docente da la señal: “¡Ahora!” Variaciones del juego: ● Saltar con un pie (cuando ya dominan el salto base). ● Saltar girando (solo si hay seguridad). ● Saltar al ritmo de una canción (“Salta la vicuña, salta sin parar...”, cantada por la docente). Mientras juegan, la docente observa y guía: “¿Qué parte de tu cuerpo usas para impulsarte? ¿Tus piernas? ¿Y tus brazos?” También puede tocarse las piernas y decir: “¡Estas me ayudan a saltar fuerte!” y animar a los niños a hacer lo mismo.	
CIERRE	METACOGNICIÓN Los niños se sientan en semicírculo. La docente les pregunta: “¿Cómo se sintieron al saltar? ¿Qué parte del cuerpo se cansó más?” ¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo lo superamos? Luego propone que dibujen a su “vicuña saltarina” y coloreen cómo se sintieron al jugar. La docente circula por el aula comentando y preguntando: “¿Esa vicuña eres tú? ¿Qué está haciendo?” Finalmente, se realiza una respiración guiada: “Inhalamos como si oliera una flor del campo... exhalamos como si soplara el viento en la puna...”	Niños

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	"Saltamos como la vicuña"			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	"Salta con ambos pies , reconoce partes del cuerpo y expresa cómo se sintió".			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Reconocen las partes de su cuerpo? ¿Saltan con seguridad? ¿Cómo guiarlos mejor en la expresión de sensaciones?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	Subo como ardilla, bajo como zorro
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Trepa estructuras utilizando la fuerza de brazos y piernas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	Participa con confianza Usa brazos y piernas Reconoce el esfuerzo corporal.		
EVIDENCIA	Trepa con confianza y reconoce las partes de su cuerpo que utiliza.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A
------------------------------------	--

	GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN: La docente cuenta una historia: “La ardilla y el zorro viven en los árboles de Incahuasi. Suben, bajan, saltan... ¿cómo lo hacen?”  Luego presenta el circuito: “Vamos a ser ardillas y zorros. Treparemos, cruzaremos túneles y bajaremos como ellos.” Muestra cómo se realiza el recorrido, señalando cada estación. Presentamos el propósito de la sesión: "Hoy vamos a trepar y bajar con cuidado, usando nuestro cuerpo con fuerza. Vamos a descubrir qué partes usamos y cómo cuidarnos para estar seguros."	Imágen o video corto

DESARROLLO	Los niños y niñas se desplazan ordenadamente se desplazan por el espacio al compás de una música, mientras escuchan la voz de la docente, quien, de forma pausada y en intervalos, va brindando indicaciones sobre el ritmo de la caminata, la respiración y la relajación y flexibilidad del cuerpo. Seguidamente, presenta a los niños y niñas el circuito motriz con estaciones: 1. Trepar por una rampa o cuerdas. 2. Caminar por una línea en equilibrio.  3. Bajar una pendiente o deslizarse por una colchoneta. 4. Pasar gateando bajo una mesa (“la cueva del zorro”). El circuito debe ser preparado previamente, empleando los materiales sugeridos o adaptándose a los materiales de la escuela. La docente acompaña a los niños y niñas durante la actividad con frases como: “Usa tus brazos... empújate con tus piernas... ¡como una ardilla ágil!”. Además, observa sus logros y dificultades durante la actividad.	Cuerdas, rampas, colchonetas, mesas, música de relajación
--------------------------	--	---

CIERRE	METACOGNICIÓN Los niños se sientan en semicírculo. La docente les pregunta: “¿Cómo se sintieron al subir? ¿Qué parte del cuerpo se cansó más?” ¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo lo superamos? Los niños comparten cómo se sintieron al trepar y bajar. Dramatizan el movimiento de los animales y hacen respiraciones suaves. Estiran brazos y piernas como si estuvieran en la cima de un árbol.	Niños y niñas
---------------	---	----------------------

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	“Subo como ardilla, bajo como zorro”			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Fortalecer la motricidad gruesa mediante acciones de trepar y bajar, reconociendo partes del cuerpo usadas y cuidando su seguridad.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Se desplazaron con autonomía? ¿Qué apoyos requieren?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

NOMBRE DE LA I.E	<i>Inicial 104 Incahuasi</i>	ACTIVIDAD	<i>Equilibrio en el camino del cóndor</i>
DIRECTORA	<i>Maruja Tenorio Bernilla</i>	EDAD	<i>5 Años</i>
DOCENTE	<i>Faustina Sánchez Ayala</i>	TURNO	<i>Mañana</i>
PRACTICANTE	<i>Carmen C. Huamán Bernilla</i>	FECHA	
ÁREA	<i>Psicomotricidad</i>		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Mantiene el equilibrio sobre un pie y realiza posturas estáticas como pararse en puntillas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	Mantiene equilibrio Reconoce el control corporal.		
EVIDENCIA	Mantiene equilibrio en distintas posturas sin apoyo y reconoce el control de su cuerpo.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación.
------------------------------------	---

	ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente inicia con música suave y dice: “Hoy seremos cóndores. Luego pregunta ¿Conoces a los cóndores? ¿Has visto alguna vez un cóndor? ¿Cómo son los cóndores? Volaremos alto y aprenderemos a posarnos en equilibrio en las piedras más altas.”  Entrega una pluma decorativa y propone caminar con ella sobre la cabeza o el brazo, tratando de que no caiga. Presentamos el propósito de la sesión: "Hoy vamos a jugar usando nuestro cuerpo con equilibrio. Vamos a movernos con cuidado y controlar cómo nos paramos, nos agachamos o giramos"	Imágen o video corto Plumas de papel o tela

DESARROLLO	Nos reuniremos con el grupo de niños formando un círculo todos de pie, para dar las normas para realizar las actividades: • Escuchar las indicaciones. • Buscar todo el tiempo caminar libremente, pero sin golpear, o chocar con el compañero. • Disfrutar la experiencia. 1. Juego principal – Gallinita ciega: ○ Un niño con ojos vendados persigue a otro guiado por sonidos.  Se cambia de roles en cada ronda. 2. Actividades complementarias: Los niños caminarán libremente por el espacio, acompañados de una música, y escuchando la voz de la maestra que cada cierto tiempo y de manera pausada dará indicaciones acerca del ritmo de la caminata, a cerca de la respiración, y a cerca del estiramiento y soltura del cuerpo. ○ Caminar en línea recta. ○ Pararse en un pie. ○ Pararse en puntillas con brazos abiertos como alas. La docente acompaña: “¿Te ayudaron tus brazos a mantenerte firme? ¿Cómo te sientes al equilibrarte?”	Pañuelos, cuerda para el suelo, música suave.
--------------------------	---	--

CIERRE	METACOGNICIÓN Los niños y niñas se sientan en semicírculo. La docente les pregunta: “¿Cómo se sintieron al jugar con los ojos vendados? ¿Qué parte del cuerpo se cansó más cuando se pararon en un pie?” ¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo lo superamos? Cada niño representa una “estatua de cóndor” y explica su postura. Luego se recuestan con música relajante e imaginan que vuelan como cóndores en el cielo.	Niños y niñas
---------------	---	----------------------

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Equilibrio en el camino del cóndor			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Desarrollar el equilibrio y la conciencia corporal mediante juegos que requieren control postural y coordinación.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.

TOTAL				

Reflexión docente: ¿Qué posturas fueron más difíciles? ¿Cómo expresan su equilibrio corporal?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

NOMBRE DE LA I.E	<i>Inicial 104 Incahuasi</i>	ACTIVIDAD	<i>Carrera de carrizos</i>
DIRECTORA	<i>Maruja Tenorio Bernilla</i>	EDAD	<i>5 Años</i>
DOCENTE	<i>Faustina Sánchez Ayala</i>	TURNO	<i>Mañana</i>
PRACTICANTE	<i>Carmen C. Huamán Bernilla</i>	FECHA	
ÁREA	<i>Psicomotricidad</i>		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos combinados como correr y mantener equilibrio
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	Corre con equilibrio. Reconoce el esfuerzo corporal y se expresa.		
EVIDENCIA	Corre manteniendo el equilibrio y el control de su cuerpo		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A
------------------------------------	--

	GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en semicírculo y les muestra con entusiasmo un carrizo decorado como caballito de palo. Con tono animado y expresivo, dice: “Hoy vamos a jugar como en las fiestas de Incahuasi. ¿Han visto cómo corren los niños y niñas con sus caballitos? ¡Nosotros también correremos y jugaremos con los nuestros!”  A continuación se presenta el propósito de la sesión: "Hoy vamos a correr rápido y jugar montando carrizos. Usaremos todo nuestro cuerpo con fuerza, control y mucha alegría."	Imágen carrizos decorados

DESARROLLO	La docente invita a los niños y niñas a observar el espacio. En el suelo, ha organizado un circuito llamativo utilizando conos de colores que marcan el camino: hay líneas para hacer zigzag, curvas y una meta decorada con cintas, flores y papel crepé, que representa la llegada a una fiesta andina. Con entusiasmo, la docente presenta la actividad: ● “Este es el camino que recorreremos con nuestros caballitos carrizos. ¡Vamos a montar y correr con fuerza y cuidado!” ● Inicio del juego – “Carrera con carrizos” ● Cada niño y niña toma su carrizo decorado. La docente les guía para colocarlo correctamente entre las piernas, imitando que montan un caballito. Ensayan unos pequeños pasos de trote, acompañados de una música suave de fondo. Cuando ya están listos, la docente da la señal enérgica: “¡Vamos, carrizo!” Los niños corren uno por uno, en parejas o en relevos, siguiendo el circuito trazado. Deben pasar por las zonas de zigzag, girar en las curvas, mantener el equilibrio en las rectas y llegar hasta la meta. La docente acompaña activamente, observando y reforzando con frases motivadoras: “¡Muy bien, estás usando tus piernas con fuerza!” “¿Viste cómo controlaste tu cuerpo en la curva?” “¿Qué parte se movió más al correr?” “¿Tuviste que mantener el equilibrio?” Variaciones y retos: ● En una segunda vuelta, se les propone hacer el recorrido con un brazo levantado o llevando el carrizo con una sola mano. ● También pueden agregar pequeños saltos o pausas de equilibrio a lo largo del recorrido.	Carrizo, música suave.
------------	--	------------------------

CIERRE	Después de completar el recorrido y las carreras, la docente reúne a los niños y niñas en una zona tranquila del patio o aula (puede ser sobre el pasto o con colchonetas). Con voz suave y pausada, les dice: “Nuestros carrizos han corrido mucho... ahora es momento de descansar, como cuando termina una gran fiesta en la comunidad.” METACOGNICIÓN La docente les pregunta: “¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué parte del cuerpo se cansó? ¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo lo superamos?”	Niños y niñas
---------------	--	----------------------

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Carrera de carrizos			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Desarrollar la coordinación, velocidad y control corporal mediante la actividad de correr y montar carrizos.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.

TOTAL				

Reflexión docente: ¿Se desplazaron con control? ¿Qué parte del cuerpo usaron más?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	El ratón y el gato de los andes.
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Correr y cambiar de dirección manteniendo equilibrio.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Corre con dirección y control. • Esquiva obstáculos. • Expresa sus sensaciones.		
EVIDENCIA	Se desplaza rápidamente controlando su cuerpo y expresa verbal o gestualmente sus emociones durante el juego.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A
------------------------------------	--

	GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente, con voz expresiva y gestos llamativos, narra un breve cuento: “En los Andes, donde el sol calienta los cerros y el viento mueve los maizales, un pequeño ratoncito salió a buscar maíz. Caminaba muy contento, olfateando aquí y allá... pero no sabía que, desde lo alto, lo observaba un gato montés con ojos muy atentos...”  Pausa, y con tono de intriga, pregunta al grupo: “¿Qué creen que pasó después? ¿Ustedes qué harían si fueran el ratón?” Los niños y niñas expresan sus ideas. Luego, la docente dice con entusiasmo el propósito de la sesión:	Imágen

	“¡Vamos a representar esta historia con nuestros cuerpos! Jugaremos a ser ratones rápidos y gatos sigilosos. Usaremos nuestras piernas, ojos y orejas para movernos con mucha atención.”	
--	---	--

DESARROLLO	Los niños y niñas se desplazan ordenadamente por el espacio, acompañados de una música, y escuchando la voz de la maestra que cada cierto tiempo y de manera pausada dará indicaciones acerca del ritmo de la caminata, a cerca de la respiración, y a cerca del estiramiento y soltura del cuerpo Juego: “El ratón y el gato montés” 1. Los niños y niñas forman un círculo amplio, de pie. 2. La docente elige a dos voluntarios: uno será el ratón y otro el gato. 3. El ratón comienza a correr por fuera del círculo. Luego de unos segundos, la docente da la señal: “¡Cuidado, ratón, que viene el gato!” 4. El gato comienza a perseguir al ratón. 5. El ratón puede entrar al círculo para salvarse. El gato no puede entrar. Reglas del juego: ● Si el gato atrapa al ratón, cambian de roles con otros niños. ● Todos participan por turnos, observando y animando. Mientras observan, la docente comenta: ● “¡Corre como un ratón ágil, que sabe esconderse!” ● “¿Qué parte de tu cuerpo moviste más para girar rápido?” ● “¿Cómo supiste por dónde escapar?” Se fomenta el reconocimiento del uso del cuerpo, la velocidad y la orientación en el espacio.	Conos, pañuelos, sogas, imágenes de ratón y gato. Música suave.
------------	--	---

CIERRE		Niños y niñas
	La docente invita a los niños y niñas a representar libremente cómo escapaban o se escondían los ratones en el campo. Pueden usar todo el espacio y expresarse corporalmente. “Muéstrame cómo te escondías detrás de una piedra... o cómo corrías a tu cueva...” “¿Cómo se movía el gato? ¿Saltaba? ¿Acechaba despacio?” Los niños se recuestan en el suelo, imitando que están escondidos en sus cuevitas. “Ahora vamos a descansar como los ratoncitos, después de haber comido su maíz. Respiramos suave, como si estuviéramos oliendo el maíz calentito...” “Inhala por la nariz... y exhala suave por la boca, como si soltaras un suspiro...” Sentados en círculo, la docente guía una breve conversación: • “¿Cómo te sentiste cuando corrías? ¿Te gustó ser ratón o gato?” • “¿Fue fácil o difícil moverte rápido?” • “¿Qué parte de tu cuerpo usaste más hoy?” Finaliza con una valoración positiva: “Hoy fuimos rápidos, atentos y valientes. Usamos todo nuestro cuerpo para jugar y aprender.”	

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	El ratón y el gato de los Andes			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Desarrollar la velocidad de reacción, la orientación espacial y la expresión corporal mediante desplazamientos rápidos en un juego colectivo.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Qué expresaron al jugar? ¿Cómo puedo favorecer su desplazamiento autónomo?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

NOMBRE DE LA I.E	<i>Inicial 104 Incahuasi</i>	ACTIVIDAD	<i>Atrápame si puedes</i>
DIRECTORA	<i>Maruja Tenorio Bernilla</i>	EDAD	<i>5 Años</i>
DOCENTE	<i>Faustina Sánchez Ayala</i>	TURNO	<i>Mañana</i>
PRACTICANTE	<i>Carmen C. Huamán Bernilla</i>	FECHA	
ÁREA	<i>Psicomotricidad</i>		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Lanza y atrapa objetos con coordinación.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Coordina movimientos • Reconoce sus partes del cuerpo • Expresa cómo se sintió.		
EVIDENCIA	Coordina sus movimientos al lanzar y atrapar, reconociendo partes de su cuerpo implicadas.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción
------------------------------------	---

	“TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en ronda. Con voz cantarina, empieza a cantar y a moverse con una pelotita hecha de medias: <i>♪ “Mi manito va a lanzar, una media va a volar... por los aires va a saltar... y tú la vas a atrapar...” ♪</i> Saca una pelota hecha de medias, sencilla y liviana. La muestra al grupo: “Miren, esta pelotita está hecha con medias y papel. Así juegan muchos niños y niñas en casa, en la comunidad o cuando no tienen una pelota de verdad. ¿Quieren hacer una?” Los niños y niñas manipulan, exploran y prueban lanzar suavemente sus pelotas. A continuación se presenta el propósito de la sesión: Vamos a jugar lanzando y atrapando pelotas. Así moveremos nuestros brazos y manos, y aprenderemos a usar bien nuestro cuerpo	Pelotita y música suave

DESARROLLO	La docente organiza tres estaciones de juego. Explica con claridad cada una y va rotando a los grupos por turnos, según el espacio disponible. Estación 1: Lanzamiento a la canasta • Se ubica una canasta o caja. • Los niños lanzan sus pelotas desde una marca (puede variar la distancia según la necesidad). • Indicaciones: “Usa tus dos manos... apunta bien... ¡lanza suave!” Estación 2: Atrapar en parejas • En parejas, se lanzan la pelota con cuidado. • La docente sugiere: “Estira tus brazos para atrapar... Mira bien la pelota... Si cae, lo volvemos a intentar con calma.” Estación 3: Tiro al blanco • Se colocan botellas plásticas o latas vacías como blancos. • Los niños tratan de derribarlas desde una línea.  • Se puede añadir dificultad: colocar obstáculos o girar antes de lanzar.	Pelotas de medias, botellas, aros, colchonetas.
------------	--	---

	Durante el juego, la docente observa e interviene de forma positiva con frases motivadores y preguntas: “¡Qué bien apuntaste con tus ojos y manos!” “¿Qué parte de tu cuerpo te ayudó a lanzar lejos?” “¿Qué hiciste para atrapar sin que se caiga?”	
--	---	--

CIERRE	METACOGNICIÓN Sentados en ronda, la docente abre un espacio de reflexión: “¿Cuál estación te gustó más? ¿Por qué?” “¿Fue fácil o difícil lanzar o atrapar?” “¿Qué parte de tu cuerpo usaste más hoy?” Los niños comparten espontáneamente, mientras sostienen sus pelotas. La docente valida sus respuestas y emociones: “¡Qué bueno que te divertiste atrapando!” “Tu cuerpo aprendió a moverse con más precisión.” Con música suave andina o instrumental de fondo, la docente guía un estiramiento corporal: ● “Estiramos los brazos hacia el cielo... ahora los dedos... como si saludáramos al sol...” ● “Respiramos profundo... como si olfateáramos maíz recién cocido...” Finaliza con una frase positiva: “Hoy aprendimos que nuestras manos, ojos y todo el cuerpo pueden trabajar juntos cuando jugamos. ¡Qué bien lo hiciste!”	Niños y niñas
---------------	---	----------------------

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Atrápame si puedes			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Desarrollar la coordinación óculo-manual y la precisión mediante lanzamientos y recepciones, reconociendo partes del cuerpo implicadas.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Qué expresaron al jugar? ¿Cómo puedo favorecer su esplazamiento autónomo?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	Cometas en el cielo de Incahuasi.
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos combinados como correr y manipular objetos con precisión.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Manipula la cometa con coordinación mientras corre • Reconoce partes del cuerpo implicadas • Expresa lo vivido.		
EVIDENCIA	Corre y manipula la cometa reconociendo partes del cuerpo utilizadas.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?,
------------------------------------	---

	¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi ñuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente reúne al grupo en un espacio cómodo. Con una voz alegre, saca una cometa colorida (puede ser hecha con materiales reciclados) y la mueve simulando que vuela. “Miren lo que traigo... ¡una cometa de muchos colores! ¿Alguna vez han visto volar una cometa en el cielo? ¿En las fiestas del pueblo, o en el campo?” Escucha sus respuestas, se asombra con ellas y añade: “¿Les gustaría hacer la suya para que vuele por el viento como en los cerros de nuestra comunidad?” Actividad de elaboración: - Entrega a cada niño y niña: -Una bolsa ligera o retazo de plástico. -Palitos delgados. -Cintas o lanas. -Cinta adhesiva o lana para sujetar. Paso a paso: - La docente modela cómo armar una cometa sencilla. - Acompaña el proceso con indicaciones claras: “Pegamos los palitos en cruz, pegamos sobre ella una bolsa ligera o plástico. Atamos las cintas que se moverán con el viento... ¡Y decoramos con colores que nos gusten!” Los niños decoran con alegría sus cometas, poniéndoles nombres o símbolos que representen algo de su entorno (sol, montaña, ave, etc.). Presenta el propósito de la sesión: Jugaremos con nuestras	bolsa, palitos delgados, cinta o lana

	cometas y las haremos volar mientras corremos. Así aprenderemos a movernos con cuidado y a sentir cómo trabaja nuestro cuerpo.	
--	--	--

DESARROLLO	La docente guía al grupo al patio o zona abierta y segura. Invita a explorar con las cometas: “Ahora vamos a correr suave y mirar cómo se mueve nuestra cometa. No se trata de correr rápido, sino de mover nuestro cuerpo con cuidado, mirando cómo vuela.” Actividad principal: • Los niños corren por el espacio, sujetando sus cometas por el hilo o cinta. • Se traza un recorrido con cuerdas, tiza o conos: curvas, rectas, vueltas. • Se alterna entre correr, caminar o moverse con diferentes ritmos. La docente observa y orienta con frases como: “Levanta tu brazo alto para que la cometa no toque el suelo...” “Corre suave... mira cómo baila en el aire...” “¿Qué parte de tu cuerpo se mueve más para que la cometa vuele?” Variaciones del juego: • Carrera con cometas en grupo o por parejas: Se organizan pequeñas competencias con respeto y alegría. • Caminata musical: Se camina al ritmo de música andina suave, moviendo las cometas en diferentes direcciones. • Cometa giradora: Los niños giran en su sitio y ven cómo se enrolla o desenrolla su cometa. La docente refuerza el uso del cuerpo, la coordinación de los ojos con las manos y la conciencia del espacio y ritmo	Bolsas, cintas, palitos, crayolas, música.
------------	--	--

CIERRE		Niños y niñas
	Invita al grupo a recostarse en el suelo (si es pasto mejor) o sobre una tela grande. “Nos tumbamos suavemente como si fuéramos cometas flotando en el cielo...” “Cerramos los ojos un ratito... respiramos profundo, como si el viento pasara por nuestro cuerpo...” Guía la respiración: ● “Inhala por la nariz... exhala despacito por la boca...” ● Estiran los brazos hacia el cielo, los mueven como si fueran las cintas de una cometa en el aire. Sentados en ronda, con sus cometas en las manos, la docente pregunta: “¿Cómo se movía tu cometa?” “¿Qué parte de tu cuerpo se cansó más?” “¿Qué sentiste al verla volar?” Valida todas las respuestas con entusiasmo y cariño. Promueve la expresión emocional libre. Cada niño dibuja su cometa en el cielo, usando crayolas o colores. Puede añadir: ● Cómo se sintió al verla volar. ● Dónde imaginó que llegó. ● Qué colores tenía el cielo ese día. La docente recoge sus producciones para armar una galería en el aula. “Hoy volamos alto con nuestras cometas y aprendimos a mover nuestro cuerpo con cuidado, alegría y precisión.”	

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Cometas en el cielo de Incahuasi			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Desarrollar la coordinación óculo-manual y el control corporal mediante el juego de las cometas, reconociendo partes del cuerpo implicadas y expresando cómo se sienten al moverlas.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Cómo se vincularon con el objeto en movimiento? ¿Qué partes del cuerpo sintieron trabajar más?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	Con mis manos moldeo la tradición.
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos finos con precisión.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Usa sus manos con precisión al modelar. • Identifica el esfuerzo corporal • Se expresa sobre su creación.		
EVIDENCIA	Modela arcilla usando sus dedos y palmas con coordinación y reconoce el esfuerzo de sus manos.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A
------------------------------------	--

	GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente reúne a los niños y niñas en un espacio cómodo, los invita a sentarse en ronda y les presenta una canasta con figuras de arcilla: ollitas, animalitos, muñequitas. Con voz cálida y tono narrativo, dice: “Miren lo que traigo... estas ollitas, toritos y muñequitas no vinieron de una tienda. Fueron hechos con las manos, igual que en los tiempos de nuestros abuelos y abuelas. ¿Les gustaría hacer los suyos?”  Pasa la canasta para que cada niño pueda observar, tocar y oler la arcilla. Les invita a descubrir: “¿Cómo huele? ¿Está fría o tibia? ¿Qué parece su textura?” Fomenta el asombro y la conexión cultural:	Imagen de vicuñas Soga gruesa Conos

	“Así jugaban los niños de antes, usando sus manos, su imaginación y la tierra. Hoy haremos nuestros propios juguetes con arcilla, como en las ferias y fiestas de la comunidad.” Presentamos el propósito de la sesión: “Hoy usaremos nuestras manos para hacer muñequitos o juguetes con arcilla. Vamos a sentir cómo nuestras manos trabajan cuando apretamos, giramos y damos forma.	
--	---	--

DESARROLLO	La docente entrega a cada niño/a un pedazo de arcilla suave y húmeda sobre una base (puede ser un cartón o bandeja reciclada). Los invita a crear libremente. Mientras tanto, acompaña el proceso con sugerencias creativas: “Haz una bolita con tus manos... aplástala... ahora ponle una cola como si fuera un zorrito.” “Puedes hacer una olla como las que usamos para cocinar... o un animalito que te guste.” Materiales complementarios: ● Palitos, tapas, hojas secas o piedritas para texturizar. ● Utensilios sencillos para marcar o cortar (con supervisión).  La docente interviene con preguntas abiertas durante el juego: ● “¿Qué parte estás moldeando ahora? ¿Cómo hiciste esa forma?” ● “¿Usaste más tus dedos o tus palmas?” ● “¿Qué hiciste primero: la cabeza o las patas? ¿Por qué?” Se promueve el diálogo corporal, la observación entre pares y el disfrute sensorial. Acompaña a los niños que requieren más apoyo motriz con modelado guiado. Refuerza la importancia del cuidado de las manos, la paciencia y la creatividad.	Arcilla, palitos, tapas, hojas secas o piedritas
CIERRE	La docente organiza una mesa de exhibición con un mantel o tela andina. Cada niño coloca su creación y la presenta brevemente al grupo: “Este es mi toro... tiene cuernos grandes.” “Hice una ollita para la sopa de mi abuelita.” La docente escucha con atención, refuerza con frases positivas y	Mantel Niños y niñas

	ayuda a quienes aún no expresan verbalmente. Con música suave, la docente propone: “Ahora vamos a estirar los dedos, como si hiciéramos otra figura... Abrimos y cerramos las manos con ritmo, mientras respiramos suave y profundo.” Guía movimientos lentos de manos, muñecas y brazos, agradeciendo al cuerpo por el esfuerzo y la creatividad. Cierra la sesión mencionando: “Hoy nuestras manos contaron historias... con barro, imaginación y mucho cariño.”	
--	--	--

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Con mis manos moldeo la tradición			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Estimular la motricidad fina y la coordinación óculo-manual a través de la elaboración de juguetes con arcilla, reconociendo el esfuerzo corporal y expresando emociones ligadas a la creación.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.

TOTAL				

Reflexión docente: ¿Qué movimientos predominaron? ¿Qué valor dieron los niños a su producción?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	La escondida andina.
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

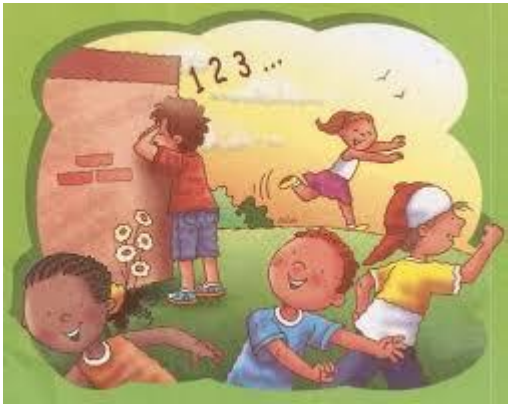
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Reconoce sensaciones corporales, partes del cuerpo y cambios físicos durante la actividad.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	- Se desplaza con autonomía - Reconoce sus movimientos corporales - Expresa sus sensaciones durante el juego.		
EVIDENCIA	Se desplaza con autonomía, identifica partes de su cuerpo involucradas y expresa sensaciones físicas al jugar.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan
------------------------------------	--

	sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi êuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
INICIO	La docente reúne al grupo en un espacio tranquilo, los invita a sentarse en círculo y empieza a contar una historia con voz expresiva: “En las chacras del pueblo, cuando el sol bajaba, los niños y niñas jugaban a esconderse entre los arbustos, detrás de los muros o dentro de los corrales. Cada uno buscaba el mejor escondite, usando su cuerpo, su astucia... y su corazón valiente. ¿Quieren saber cómo jugaban?”  A medida que cuenta, realiza pequeños gestos que simulan esconderse, invitando a los niños a imaginar con el cuerpo. Presenta el propósito de la sesión : “Jugaremos a escondernos y buscar a nuestros amigos. Aprenderemos a movernos rápido y con cuidado, y a conocer mejor nuestro cuerpo.”	Niños y niñas, música suave

DESARROLLO	Pregunta con entusiasmo al grupo: “¿Ustedes también han jugado a esconderse? ¿Dónde se escondieron? ¿Qué hicieron con su cuerpo: se agacharon, se metieron detrás de algo, se quedaron quietos?” Recoge algunas respuestas y promueve la conexión emocional con la experiencia. Después, con tono claro y entusiasta, explica las reglas del juego: ● Un compañero contará con los ojos cubiertos. ● Los demás buscarán un escondite dentro del espacio acordado. ● Al terminar de contar, saldrá a buscarlos. ● Se rotarán los roles. Delimita junto a los niños los espacios seguros del aula o patio para esconderse, usando conos, cintas o referencias naturales (paredes, árboles, etc.). “Solo nos escondemos en los lugares que ya conocemos y donde no hay peligro. Recuerden: jugamos con cuidado y respeto.” “Escondidas del campo” ● Un niño/a es elegido como buscador (el “cuenta”) y se cubre los ojos con un pañuelo suave. ● El resto se esconde dentro del espacio delimitado, usando su cuerpo para agacharse, meterse detrás de objetos o quedarse en silencio. ● Una vez que el buscador termina de contar, busca a los demás mientras ellos intentan no hacer ruido y mantenerse quietos. ● Cada vez que alguien es encontrado, se cambian los roles para que todos participen. Durante el juego puedes preguntar: ● “¿Cómo te moviste para esconderte? ¿Tuviste que agacharte, gatear, arrastrarte?”	Pañuelos, música suave de naturaleza, obstáculos seguros (mesas, telas, colchonetas).
--------------------------	---	--

	• “¿Qué sentiste mientras esperabas en silencio?” • “¿Cómo hiciste para salir corriendo a la base sin que te vean?” • “¿Qué parte de tu cuerpo se movió más rápido? ¿Tus piernas, tus brazos, tu corazón?” Observa las estrategias de movimiento y ayuda a quienes necesiten organizar su cuerpo para ocultarse o controlar sus impulsos.	
CIERRE	Después, la docente reúne nuevamente al grupo y los invita a sentarse en círculo. “¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué parte de su cuerpo se cansó más? ¿Fue fácil encontrar un escondite?” Promueve que cada niño/a represente con su cuerpo cómo se escondió: • Encogiéndose • Tapándose los ojos • Acostándose en el piso • Agachándose como una semillita Luego, con una voz suave, la docente propone una breve relajación guiada: “Ahora cerremos los ojos un momento... Imaginen que aún están escondidos en su lugar secreto... sientan el viento suave, el sonido de los pájaros y el silencio del campo...”	Niños y niñas, música suave

	Reproduce sonidos suaves del entorno natural (agua, hojas, aves) o los imita con la voz. “Respiramos hondo, como si el aire fuera a envolvernos como un escondite tibio...” Finaliza el momento con un agradecimiento al cuerpo: “Gracias piernas por correr, gracias brazos por ayudarnos a escondernos, gracias corazón por jugar con alegría.”	
--	---	--

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	La escondida andina			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Estimular la conciencia corporal, el reconocimiento del espacio y la expresión de emociones a través del juego de escondidas, conectando el movimiento con las sensaciones físicas.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.

TOTAL				

Reflexión docente: ¿Reconocieron sus movimientos durante el juego? ¿Cómo respondieron emocionalmente al esconderse y ser encontrados? ¿Cómo puedo enriquecer su expresión corporal desde el juego libre?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

NOMBRE DE LA I.E	Inicial 104 Incahuasi	ACTIVIDAD	Tejiendo con mis manos.
DIRECTORA	Maruja Tenorio Bernilla	EDAD	5 Años
DOCENTE	Faustina Sánchez Ayala	TURNO	Mañana
PRACTICANTE	Carmen C. Huamán Bernilla	FECHA	
ÁREA	Psicomotricidad		

INFORMACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza movimientos finos de forma coordinada, reconociendo partes del cuerpo utilizadas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque de derechos: El docente promueve en sus estudiantes la posibilidad de elegir de manera voluntaria y responsable su actuar generando oportunidades para ejercer sus derechos en relación con sus pares y en su entorno social. Enfoque inclusivo a la atención a la diversidad: El docente y los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno de ellos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		
CRITERIOS	• Usa sus manos con coordinación para tejer • Reconoce partes del cuerpo implicadas • Expresa sensaciones del proceso.		
EVIDENCIA	Usa manos y ojos con precisión al entrelazar elementos y expresa lo que siente durante el trabajo manual.		

SECUENCIA DE ACTIVIDAD

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: La docente conversa con los niños sobre los acuerdos del juego libre en el sector que van a jugar, este se escribe en una esquina de la pizarra. ORGANIZACIÓN: Los niños se van de manera ordenada al sector que han elegido. EJECUCIÓN O DESARROLLO: La docente observa, acompaña a los niños cuando sea necesario y al mismo tiempo va registrando de
------------------------------------	--

	manera minuciosa sus actuaciones en la ficha de observación. ORDEN: La docente y los niños cantan en conjunto la canción “TODOS A GUARDAR” ellos ordenan y guardan sus juguetes en su lugar. SOCIALIZACIÓN: La docente les invita a sentarse en círculo y conversan sobre el juego a través de preguntas: ¿Imanutaq pukllashaykillapa?, ¿Manachu pukllanata quitanakushaykillapa?, ¿Pukllanaykillapataqa prestanakuraykillpachu?, ¿Imarayku?, ¿Imapaq pukllanakunataqa tananpi çuranapaq allin? REPRESENTACIÓN: La docente les invita a los estudiantes que representen lo que jugaron en los sectores a través de dibujos. Luego les entrega papel bond blanco, ellos dibujan sus juegos realizados; mientras yo los monitoreo recorriendo mesa por mesa observando sus actuaciones.
--	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
----------	-----------------------------	----------

INICIO	La docente reúne a los niños en semicírculo, sobre una manta o en colchonetas, y les muestra un telar andino pequeño o una prenda tejida a mano (chullo, faja, manta). Con voz afectuosa y tono narrativo, dice: “¿Ven esto? Lo tejieron nuestras abuelitas con sus propias manos. Con paciencia, con cariño, con los colores de la tierra y del cielo. ¿Se imaginan cómo lo hicieron?” Pasa la prenda entre los niños para que puedan observarla, tocarla y olerla. Los invita a conversar: • “¿Qué colores ven? ¿Qué formas tiene? ¿Cómo se siente al tocarlo?” Luego propone: “Hoy usaremos nuestras manos para hacer un tejido, como lo hacían las abuelas. Vamos a crear algo bonito con lana, cartón y palitos, usando mucho cuidado y amor.” Presenta los materiales y muestra un ejemplo sencillo del telar que elaborarán.	Chullo, faja, manta
DESARROLLO	Armado del telar artesanal Cada niño recibe: • Un cartón con cortes en los bordes (para sujetar la lana). • Hilos o lanas de colores.	Cartón, Hilos, lana palitos

- Palitos (opcional) para ayudar a tejer.

La docente guía paso a paso, mostrando con gestos lentos y claros:

“Vamos a pasar el hilo por arriba... ahora por abajo... tira suavemente... muy bien. Tu telar ya empieza a vivir.”



Se toma el tiempo necesario para que cada niño pueda seguir el ritmo a su manera. Se valoran sus esfuerzos más que la forma final.

Mientras observas, conversa con ellos:

- “¿Cómo se sienten tus dedos? ¿Te cuesta pasarlos por los hilos?”
- “¿Qué parte de tu cuerpo estás usando más?”
- “¿Qué colores elegiste? ¿Por qué?”
- “¿Qué harás con tu tejido cuando lo termines? ¿Un regalo, un adorno, una historia?”

Resalta la paciencia, la coordinación y la calma que se necesita para tejer, reforzando el valor del esfuerzo.

CIERRE	Cuando todos hayan terminado (o hasta donde hayan podido avanzar), la docente prepara una mesa de exposición con una tela o manta encima. Invita a los niños a colocar sus tejidos y a mirarlos entre ellos, como si fuera una galería artesanal. Guía una breve reflexión: “¿Qué colores usaste? ¿Te gustó tejer? ¿Qué sentiste mientras lo hacías con tus manos?” Luego, los niños se sientan nuevamente en círculo. La docente propone una relajación de manos y muñecas, acompañada de una canción suave relacionada con el trabajo manual o los tejidos. Ejemplo de acciones: ● Estirar los dedos como hilos de lana... ● Mover las manos en círculos, como si tejieran el viento... ● Cerrar y abrir las palmas suavemente, agradeciendo a las manos. Finaliza con una frase que conecte con el corazón: “Gracias manos por crear, por sentir y por tejer con amor.”	Telares
---------------	---	---------

EVALUACIÓN FORMATIVA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Tejiendo con mis manos			
ÁREA	Psicomotricidad			
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.			
DESEMPEÑO PRECISADO	Estimular la motricidad fina y la coordinación óculo-manual mediante la actividad de tejer, reconociendo las partes del cuerpo implicadas y expresando emociones y sensaciones relacionadas al proceso creativo.			
Estudiantes	Escala de Valoración			
	Siempre.	A veces.	No lo hace.	No observado.
TOTAL				

Reflexión docente: ¿Los niños utilizaron sus manos con autonomía y creatividad? ¿Cómo respondieron emocionalmente al proceso de tejer? ¿Qué otros elementos culturales puedo integrar para fortalecer la identidad y la motricidad?

CONCLUSIONES

En relación al objetivo general, se formuló la propuesta de un programa de juegos tradicionales para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024, constituyendo una herramienta pedagógica efectiva, accesible y culturalmente pertinente para fortalecer el desarrollo de la coordinación motora gruesa en la etapa inicial, aportando al bienestar integral y al aprendizaje de los niños de 5 años.

Los resultados obtenidos permitieron identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 104, Incahuasi, 2024, evidenciando que un porcentaje significativo de los estudiantes se encuentra en niveles bajos o iniciales, especialmente en las dimensiones de equilibrio, coordinación óculo-manual, óculo-pédica, fuerza, potencia, precisión y control motor.

El análisis de antecedentes teóricos y empíricos permitió fundamentar la necesidad y pertinencia de proponer un programa de juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa. Diversas investigaciones, como las de Pintado (2022), Vargas (2022) y Santana (2023), demostraron que existe una relación positiva y significativa entre la práctica sistemática de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras gruesas en la infancia, lo cual respalda teóricamente la presente propuesta.

A partir de los resultados del diagnóstico y el sustento teórico, se logró diseñar un programa de juegos tradicionales orientado al mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 104. Dicha propuesta integra juegos tradicionales pertinentes al contexto sociocultural propio de los niños de 5 años.

RECOMENDACIONES

A partir de esta investigación, se precisan las siguientes recomendaciones:

A la institución educativa, incorporar de manera permanente los juegos tradicionales en la planificación curricular institucional, reconociéndolos como herramientas pedagógicas valiosas para el desarrollo de la coordinación motora gruesa y la integración sociocultural de los niños de 5 años. Esto implica destinar tiempos específicos en la jornada escolar y contar con espacios adecuados que permitan su implementación segura y significativa.

A los docentes, que diseñen e implementen sesiones lúdicas estructuradas basadas en juegos tradicionales, adaptados al contexto cultural y nivel de desarrollo de los niños, fomentando el trabajo corporal, la creatividad y la cooperación. Asimismo, se recomienda el uso de instrumentos de observación para monitorear el progreso en las habilidades motrices y retroalimentar el proceso educativo de forma oportuna.

A los padres de familia, que promuevan y participen en actividades de juego tradicional en el hogar y la comunidad, valorando su importancia no solo como forma de entretenimiento, sino como medio para fortalecer las habilidades motoras, emocionales y sociales de sus hijos. También se sugiere establecer vínculos activos con la escuela para coordinar estrategias conjuntas de estimulación motriz.

A las Instituciones Formadoras de Docentes, que las incluyan en sus planes de estudio asignaturas o módulos específicos sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales, orientando a los futuros docentes hacia una comprensión integral del juego como recurso educativo y de desarrollo motor. Además, deben fortalecer las competencias prácticas en la planificación de actividades lúdicas contextualizadas, que respondan a la diversidad cultural y a las necesidades del desarrollo infantil.

BIBLIOGRAFÍA

Ángeles Huamán, R. H. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*. Jaén: Universidad nacional de Tumbes.

Angulo Caicedo, R. A., Lema Guallichico, M. F., López Arias, S. M., & Moposita Caillamara, F. G. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media*. Polo del Conocimiento, 614-631.

Arzola, C. (2017). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial en la Institución Educativa 2051-Carabayllo*. Universidad César Vallejo.

Benavides A. y Igua, M. (2023). *Juegos tradicionales como herramienta para promover habilidades motoras en escolares de grado primero de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla*. [Informe final presentado para optar al título de: Terapeuta Ocupacional – Universidad Mariana]. Repositorio institucional UMARIANA:

<https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/28186/Juegos%20tradicionales%20como%20herramienta%20para%20promover%20habilidades%20motoras%20en%20escolares%20de%20grado%20primero%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20T%C3%A9cnica%20Mar%C3%ADa%20Auxiliadora%20del%20municipio%20de%20Guaitarilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Caballero Calderón, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Polo del Conocimiento, 861-878.

Córdova, S. N. (2019). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma*. Universidad César Vallejo.

Espinoza Benavides, T. C. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

García Ramírez, V. N., & Tarazona Meza, A. K. (2022). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa, 27-51.

García, M. (2022). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato.

Gonzales Justiniano, D. F. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018*. Huánaco: Universidad de Huánaco.

González Cordero, L. H. (2021). *Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Kimona, 234-257.

Guapi Guamán, F. I. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 947-958.

Guevara Huaman, L. D. (2019). *Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una institución educativa. Mogrovejo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.*

Guevara Huamán, M. (2020). *Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 028 "Teresa de Lisieux". Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.*

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). *Metodología de la Investigación. México D.F.: McGrawHill.*

Kajekai Juwa, J. M., Cárdenas Cordero, N. M., & Ávila Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales en Shuar y su incidencia en el desarrollo motriz en infantes escolares. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 569-583.

Macías García, C. G. (2019). *Los juegos tradicionales como estimulador en la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de edad del Inicial II, de la Unidad Educativa "Kolping", Parroquia Abraham Calazacón, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Provincia Santo Domingo de los T. Santo Domingo de los Tsáchilas: Instituto Tecnológico Japón.*

Mamani, I. (2021). *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de edad de la institución educativa inicial N° 295 (Niño Jesús de Praga) distrito de Alto Inambari, Sandia - Puno 2021. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Universidad Salas Peruanas]. Repositorio institucional UAP: <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/12823>*

Mamani, Y. (2024). *Aplicación de juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños (as) de 5 años de las I.E.I. del distrito de Umachiri. [Tesis para Grado Académico de: Bachiller en Ciencias de la Educación - Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional UNA: <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21414>*

Moreta Pilamala, É. G. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años. Universidad Nacional de Chimborazo.*

Pintado Castillo, M. (2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.*

Rodríguez, L. M. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.*

Rosa Hermelinda, A. H. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*. Tumbes: Universidad de Tumbes.

Vargas, I (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 665 Señor de Mayo – 2022. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]*. Repositorio institucional ULADECH:
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27582>

Villalobos Mendoza, A. M. (2019). *Juegos populares en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cinco años de una institución educativa*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.

ANEXO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Variable: Coordinación motora gruesa

Instrucciones: Observar el desempeño respectivo y marcar con (X) donde corresponda.

Apellidos y nombres:

Fecha:

Dimensiones	Indicadores	Inicio	Proceso	Logrado
Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante 10 segundos.			
	Realiza posturas estáticas como pararse en puntillas sin apoyo.			
Equilibrio dinámico	Camina en línea recta sin perder la estabilidad.			
	Realiza desplazamientos sobre superficies inestables manteniendo el equilibrio.			
Coordinación óculo-manual	Lanza un objeto hacia un objetivo específico.			
	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia corta.			
Coordinación óculo-pédico	Patea un balón hacia una meta con precisión.			
	Realiza movimientos combinados como correr y patear un objeto.			
Fuerza y potencia	Realiza saltos de longitud superando una distancia mínima establecida.			
	Trepa estructuras utilizando la fuerza de brazos y piernas.			
Precisión y control motor	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante 10 segundos.			
	Realiza posturas estáticas como pararse en puntillas sin apoyo.			

Observaciones:

.....

