



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

**Juegos tradicionales como estrategia para
desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños
de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja,
2022**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autoras:

Jhackely Thaly Fernández Pérez

<https://orcid.org/0000-0002-7621-1627>

Jhanet Barturen Davila

<https://orcid.org/0000-0001-9815-8073>

Asesor:

Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín

<https://orcid.org/0000-0002-9784-9013>

Coasesor:

Dr. Hugo Jaime Mera Naval

<https://orcid.org/0000-0002-6133-8596>

Rioja, Perú

2024



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

**Juegos tradicionales como estrategia para
desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños
de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja,
2022**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autoras:

Jhackely Thaly Fernández Pérez
Jhanet Barturen Davila

Sustentado y aprobado el 28 de agosto del 2024, ante el jurado:

| | |
|--|---|
|  _____ Presidente de Jurado Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez |  _____ Secretario de Jurado Lic. M.Sc. Fausto Saavedra Hoyos |
|  _____ Vocal de Jurado Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro | |
|  _____ Asesor Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín |  _____ Coasesor Dr. Hugo Jaime Mera Naval |

Rioja, Perú

2024



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN MARTÍN



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES - RIOJA

ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

En la ciudad de Rioja, en sala de profesores de la **Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín**, a las 10:00 hrs del día miércoles de 00576 del 2024, se reunió el Jurado de Sustentación de la Tesis: **"JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 288, RIOJA, 2022"**; presentado por las Bachilleres: **JHANET BARTUREN DAVILA y JHACKELY THALY FERNÁNDEZ PÉREZ**, modalidad sustentación de tesis, según Resolución N° 181-2024-UNSM/FEH-CF de fecha 01 de junio del 2024, para la obtención del Título Profesional de Licenciado en EDUCACIÓN INICIAL, estando conformado de la siguiente manera:

Dr. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ
M.Sc. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS
Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO

PRESIDENTE
SECRETARIO
MIEMBRO

Para evaluar la Tesis denominada **"JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 288, RIOJA, 2022"**; presentado por las Bachilleres: **JHANET BARTUREN DAVILA y JHACKELY THALY FERNÁNDEZ PÉREZ** teniendo como Asesora a la **Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURÍN**, después de haber observado la sustentación, las respuestas a las preguntas formuladas y terminadas las réplicas; luego de debatir entre sí, reservada y libremente lo declaran aprobado por unanimidad con el calificativo de BUENO (16), en fe de la cual se firmó la presente acta, siendo las 11:30 del mismo día, con lo que se dio por culminado el acto de sustentación.


.....
Dr. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ
PRESIDENTE


.....
M.Sc. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS
SECRETARIO


.....
Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO
MIEMBRO

Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín

Hace constar:

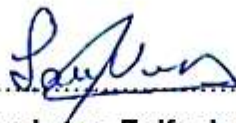
Que, he revisado la tesis titulada: **Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por los tesisistas:

Bachiller en Educación Inicial: **Jhanet Barturen Davila**

Jhackely Thaly Fernández Pérez

La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 28 de agosto del 2024.



.....
Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín

Asesor

Declaratoria de autenticidad

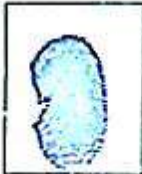
Jhackely Thaly Fernández Pérez, con DNI N° 76913014 y **Jhanet Barturen Davila**, con DNI N° 74142979 egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autores de la tesis titulada: **“Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022”**.

Declaro bajo juramento que:



1. La tesis presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencia de las fuentes bibliográficas consultadas, siguiendo las normas APA actuales
3. Toda información que contiene la tesis no ha sido plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mi accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 28 de agosto de 2024.

Jhackely Thaly Fernández Pérez
DNI N° 76913014
Autora

Jhanet Barturen Davila
DNI N° 74142979
Autora

Ficha de identificación

| | |
|--|--|
| <p>Título del proyecto Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022</p> | <p>Área de investigación: Línea de investigación: Socio diversidad Sublínea de investigación: Modelo de gestión pedagógica y metodológica del aprendizaje Tipo de investigación: Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p> |
| <p>Autor: Jhackely Thaly Fernández Pérez</p> | <p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0000-0002-7621-1627</p> |
| <p>Autor: Jhanet Barturen Davila</p> | <p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0000-0001-9815-8073</p> |
| <p>Asesor: Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurin</p> | <p>Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial Unidad o Laboratorio Educación Inicial https://orcid.org/0000-0002-9784-9013</p> |
| <p>Coasesor: Dr. Hugo Jaime Mera Naval</p> | <p>Contraparte científica: Facultad de Educación y Humanidades Unidad o Laboratorio: Educación Inicial, Primaria y Secundaria País: https://orcid.org/0000-0002-6133-8596</p> |

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a Dios por darme la salud y fuerzas para seguir adelante en el proceso de cumplir una meta más. A mí madre Olinda Davila Davila por su amor incondicional, consejos, trabajo y sacrificio de todos estos años que me ha permitido llegar a donde estoy. A mí padre quién en vida fue Artemio Barturen Terrones por su amor que sigue siendo mi fortaleza y por haberme iluminado para seguir adelante con mis proyectos. Ha sido y es un orgullo ser su hija, y para mí es un privilegio que sean mis padres. A mis hermanos Jander, Robert y Roly Deivis por el apoyo que me brindan para lograr cada meta. A mis demás familiares por su consejos y palabras de aliento que de alguna forma me acompañan en cada etapa de mi vida.

Jhanet

A mí madre Teilhard Pérez Pinedo por su amor de madre e incondicional en todo momento que me permitieron llegar hasta donde estoy ahora. A mi hermano mayor Jhack Fernández Pérez por su entrega, confianza de principio a final de esta etapa de mi vida por haberme apoyado moral y económicamente para así poder hacer realidad este sueño de mi vida del cual me siento muy orgullosa por haberles demostrado que si pude lograrlo y ellos también se sientan muy orgullosos de mí por este gran logro.

Jhackely

Agradecimientos

Agradezco a Dios que ha cuidado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A mi mamá, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, motivación para ser una personade bien, y sobre, por su amor incondicional. A mí papá, por su ejemplo de perseverancia, por haber confiado siempre en mí y por su amor. A mis hermanos por estar siempre presentes y por su apoyo moral que siempre me han brindado. Agradezco a los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión. Y a las personas que de alguna u otra forma me han apoyado para llegar a realizar este trabajo de investigación.

Jhanet

Agradezco a Dios por haberme dado la vida y la salud en todo momento y por haberme brindado fortaleza para seguir adelante. A mi mamá, por haberme apoyado siempre con sus sabios consejos y por haberme inculcado valores, para así ser una persona de bien. A mi hermano Jhack, por su ejemplo, su apoyo moral y económico en todo momento y sobre todo agradezco por haber confiado siempre en mí y en mis conocimientos y por todo su amor incondicional de hermano mayor.

Jhackely

Índice general

| | |
|---|----|
| Ficha de identificación..... | 6 |
| Dedicatoria..... | 7 |
| Agradecimientos | 8 |
| Índice general..... | 9 |
| Índice de tablas | 11 |
| Índice de figuras..... | 12 |
| RESUMEN | 13 |
| ABSTRACT | 14 |
| CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN | 15 |
| CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO | 19 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación..... | 19 |
| 2.2. Fundamentos teóricos..... | 21 |
| CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS | 37 |
| 3.1. Ámbito y condiciones de la investigación | 37 |
| 3.1.1 Contexto de la investigación | 37 |
| 3.1.2 Periodo de ejecución | 37 |
| 3.1.3 Autorizaciones y permisos..... | 37 |
| 3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad | 37 |
| 3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales | 37 |
| 3.2. Sistema de variables..... | 38 |
| 3.2.1 Variables principales..... | 38 |
| 3.3 Diseño de la investigación | 39 |
| 3.3.1. Tipo de investigación | 39 |
| 3.3.2. Población y muestra | 39 |
| 3.4 Procedimientos de la investigación | 40 |
| 3.4.1 Diseñar los juegos tradicionales | 40 |
| 3.4.2 Aplicar los juegos tradicionales..... | 41 |
| 3.4.3 Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa..... | 41 |

| | |
|---|-----|
| | 10 |
| CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 43 |
| 4.4 Sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años..... | 52 |
| CONCLUSIONES | 56 |
| RECOMENDACIONES | 57 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 58 |
| ANEXOS | 65 |
| Anexo 1 Matriz de consistencia de la investigación..... | 65 |
| Anexo 2 Guía de observación | 66 |
| Anexo 3 Operacionalización..... | 68 |
| Anexo 4 Validación de los jueces de expertos | 69 |
| Anexo 5 Confiabilidad de instrumentos | 72 |
| Anexo 6 Propuesta pedagógica | 75 |
| Anexo 7 Constancia de aplicación | 108 |
| Anexo 8 Base de datos | 109 |
| Anexo 9 Iconografía | 110 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 <i>Descripción de variables por objetivo específico.</i> | 38 |
| Tabla 2 Muestra de estudio | 39 |
| Tabla 3 <i>Descripción de las teorías</i> | 43 |
| Tabla 4 <i>Fase de ejecución del estudio</i> | 45 |
| Tabla 5 <i>Valoración de la psicomotricidad y sus dimensiones.</i> | 46 |
| Tabla 6 <i>Pruebas de normalidad.</i> | 52 |
| Tabla 7 <i>Prueba T- de Student para muestras emparejadas.</i> | 53 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Dimensión coordinación motriz. | 48 |
| Figura 2. Dimensión esquema corporal..... | 49 |
| Figura 3. Dimensión control del cuerpo..... | 49 |
| Figura 4. Dimensión lateralidad..... | 50 |
| Figura 5. Dimensión organización espacio temporal..... | 51 |
| Figura 6. Variable psicomotricidad gruesa. | 51 |

RESUMEN

Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022

La relevancia del juego para el desarrollo integral de los niños fue un principio que obtuvo amplio reconocimiento en los campos educativo y psicológico. Dentro de este contexto, los juegos tradicionales, heredados de generación en generación y destacados por su simplicidad y capacidad de fomentar la interacción social, se consolidaron como recursos pedagógicos invaluable para el impulso de variadas habilidades durante la infancia. Estos juegos, en particular, demostraron tener un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, elemento esencial en el crecimiento de los niños de 5 años. Dicha psicomotricidad, que abarca el control y coordinación de movimientos realizados con los grandes músculos del cuerpo, resulta fundamental para actividades como correr, saltar y equilibrarse. Este estudio se centró en la Institución Educativa Inicial N°288, donde se llevó a cabo la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica dirigida al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de dicha edad. Se sostuvo que, más allá de promover el bienestar físico, estos juegos estimulaban también habilidades sociales, cognitivas y emocionales, brindando así una experiencia educativa integral. El objetivo de la investigación fue resaltar no solo la importancia de los juegos tradicionales en el marco educativo contemporáneo sino también suministrar prueba empírica de su efecto beneficioso en el desarrollo psicomotor de los preescolares. La metodología consistió en un estudio aplicado con un nivel preexperimental los instrumentos fueron la guía de observación; la muestra fue de 22 niños. Los resultados indicaron que, en la dimensión de coordinación motriz, alcanzando un nivel muy desarrollo en la psicomotricidad gruesa. En las dimensiones de esquema corporal y lateralidad, se logró un nivel desarrollado de la psicomotricidad gruesa, mientras que en las dimensiones control de cuerpo y organización espacio-temporal, se obtuvo un nivel regular de psicomotricidad gruesa. Se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia logró desarrollar significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.

Palabras clave: Desarrollo psicomotor. Estrategia. Actividad lúdica. Psicomotricidad gruesa. Juegos tradicionales.

ABSTRACT

Traditional games as a strategy to develop gross psychomotor skills in 5-year-old children, Initial Educational Institution 288, Rioja, 2022

The relevance of play for the integral development of children was a principle that gained wide recognition in the educational and psychological fields. Within this context, traditional games, inherited from generation to generation and noted for their simplicity and ability to foster social interaction, were consolidated as invaluable pedagogical resources for the promotion of various skills during childhood. These games, in particular, proved to have a significant impact on the development of gross psychomotor skills, an essential element in the growth of 5-year-old children. This psychomotor skills, which encompasses the control and coordination of movements performed with the large muscles of the body, is essential for activities such as running, jumping and balancing. This study was focused on the Preschool Educational Institution N°288, where the implementation of traditional games was carried out as a pedagogical strategy aimed at the development of gross psychomotor skills in children of that age. It was argued that, beyond promoting physical well-being, these games also stimulated social, cognitive and emotional skills, thus providing a comprehensive educational experience. The objective of the research was to highlight not only the importance of traditional games in the contemporary educational framework but also to provide empirical evidence of their beneficial effect on the psychomotor development of preschoolers. The methodology consisted of an applied study with a pre-experimental level, the instruments were the observation guide; the sample consisted of 22 children. The results indicated that, in the dimension of motor coordination, a very developed level of gross psychomotor skills was achieved. In the dimensions of body schema and laterality, a developed level of gross psychomotor skills was achieved, while in the dimensions of body control and spatial-temporal organization, a regular level of gross psychomotor skills was obtained. It is concluded that the application of traditional games as a strategy achieved a significant development of gross psychomotor skills in 5-year-old children, Preschool Educational Institution No 288, Rioja, 2022.

Keywords: psychomotor development, strategy, play activity, gross psychomotor skills, traditional games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

El valor del juego en el crecimiento integral de los infantes es ampliamente aceptado tanto en educación como en psicología. Los juegos de antaño, pasados de una generación a otra y destacados por su simpleza y capacidad de incentivar el contacto social, se erigen como recursos didácticos de gran importancia para el desarrollo de habilidades variadas durante la niñez. Específicamente, estos juegos tienen una capacidad notable para estimular la psicomotricidad gruesa, esencial en el desarrollo de niños de 5 años. Dicha psicomotricidad se refiere a la habilidad de gestionar y coordinar los movimientos de los músculos grandes del cuerpo, vital para realizar acciones como correr, brincar y equilibrarse.

Durante los primeros años de vida del infante, la psicomotricidad desempeña un papel crucial, ya que impacta de manera directa en su formación cognitiva, afectiva y en su desenvolvimiento en la sociedad; no obstante, en las últimas décadas se han observado diversas dificultades a nivel global en lo que respecta al desarrollo de habilidades motoras en los niños, lo cual repercute negativamente en su habilidad para investigar su entorno, relacionarse con otros niños y en su capacidad para adquirir nuevas vivencias a través de la expresión corporal (Quiñones, 2020). En este sentido, es importante fortalecer el desarrollo de estas capacidades en los infantes dentro del ámbito familiar, social y educativo, mediante la aplicación de estrategias lúdicas que beneficien el potenciamiento de su crecimiento psicomotor (Enríquez et al., 2020).

A nivel global, existen muchos problemas que afectan la formación de la psicomotricidad gruesa en los infantes de todo el mundo, referidos principalmente a estilos de vida sedentarios, limitaciones del acceso a entornos y recursos apropiados o brechas económicas, así como, el impacto de la tecnología y los cambios en los sistemas educativos. Según datos del UNICEF (2015) alrededor del 60% de los niños en todo el mundo reciben escasa motivación para promover su desarrollo intelectual y físico en las escuelas; además, estima que aproximadamente 200 millones de infantes cuya edad es inferior a cinco años experimentan un retraso significativo en su desarrollo motor, lo cual se considera uno de los obstáculos más influyentes para su formación integral.

En el contexto Latinoamericano, Laguens y Querejeta (2021) manifiestan que existe un bajo desarrollo de la psicomotricidad en infantes menores de 5 años, aludiendo que el 66.6% de estos presentan un deficiente rendimiento en las áreas de motricidad fina y gruesa, lo cual tiene una injerencia directa en su crecimiento cognitivo y físico. En

Ecuador, Landa et al. (2023) expresa que, en las instituciones de educación inicial de Ambato el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años tiene un desarrollo normal, pues más del 50% de maestros y padres observan un nivel medio en su capacidad motora. Por su parte, Tamay (2022) precisa que en muchas de estos centros educativos no se llevan a cabo actividades lúdicas dirigidas a optimar el desarrollo de la expresión corporal, ya que, en su gran mayoría estas actividades se centran únicamente en el aspecto cognitivo.

Dentro del contexto peruano, el Gobierno del Perú (2022) precisa que el problema fue en incremento desde el surgimiento de la pandemia hasta la actualidad, pues la falta de interacción social entre educandos de la misma edad a causa del confinamiento, coadyuvado de la limitada participación en actividades físicas, reveló mayores obstáculos en el aprendizaje de habilidades psicomotoras y un descenso en las capacidades sociales.

Tales el caso estudiado por Matos (2021) quien evidenció que, en el Centro de Educación Inicial Sonrisas y Colores ubicado en Huancayo, el 90% de los docentes de entre 4 y 7 años manifiestan un desarrollo psicomotriz normal y únicamente el 10% presenta un bajo rendimiento; no obstante, ninguno evidencia un nivel alto o eficiente debido a la falta de implementación de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la psicomotricidad gruesa.

Por su parte, Tello et al. (2022) precisan que el Centro de Educación Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande, los infantes de 3 años adolecen de un adecuado desarrollo de motricidad gruesa, donde solo el 4% alcanzaron el nivel previsto u óptimo. Una vez aplicado la actividad lúdica propuesta, los autores evidenciaron que este porcentaje incrementó al 48%, demostrando la importancia de implementar juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños. En este sentido, Ríos (2022) e Isidro (2023) aluden que, para promover el desarrollo psicomotor de los niños en el Perú, es necesario implementar diferentes estrategias lúdicas en aras de mejorar su autonomía creando las condiciones adecuadas para que puedan jugar, donde los maestros deben estar disponibles para ellos en todo el transcurso de su desarrollo psicomotriz.

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Inicial 288 ubicada en la ciudad y provincia de Rioja, San Martín, la problemática central que se desprende de estos resultados es la disparidad en el nivel de desarrollo alcanzado en las distintas dimensiones de la psicomotricidad gruesa tras la intervención. Mientras que en la dimensión de coordinación motriz se logró alcanzar un nivel muy desarrollado, lo que

implica un control y coordinación óptimos de los movimientos de grandes músculos, las dimensiones de esquema corporal y lateralidad alcanzaron solo un nivel de psicomotricidad gruesa desarrollado, indicando progreso, pero quizás no al máximo potencial. Más preocupante es el nivel regular alcanzado en las dimensiones de control del cuerpo y organización espacio temporal, que sugiere que estos aspectos de la psicomotricidad gruesa no mejoraron tanto como los otros tras la intervención.

De acuerdo a los resultados descritos se formuló el problema general: “¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia desarrollará la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022?”. Como hipótesis del estudio fue “H₁: Si se aplica los juegos tradicionales como estrategia entonces desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022”.

El objetivo general del estudio fue: “Sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022”. Como objetivos específicos fueron: “Diseñar los juegos tradicionales como estrategia basados en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga; Aplicar los juegos tradicionales como estrategia en base a las fases de: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022; Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en base a las dimensiones coordinación Motriz, esquema corporal, control del cuerpo, organización espacio temporal en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y post test”.

Los resultados de esta estrategia se observaron en diferentes dimensiones del desarrollo psicomotor, con mejoras significativas en varias áreas, aunque con variaciones en el grado de avance. La estructura el informe de tesis se clasificó en 4 capítulos:

Capítulo I, la introducción se describió el entorno del problema de investigación y sus causas subordinadas resumidas, mencionó el problema general, la hipótesis y los objetivos el estudio.

Capítulo II, el marco teórico se redactó los antecedentes y los fundamentos teóricos.

Capítulo III, en materiales y métodos, se describió el contexto de la investigación, el periodo de ejecución, la aplicación de principios éticos, sistema de variables y los procedimientos de la investigación.

En el capítulo IV, los resultados y discusiones, se desarrollaron a partir de la estructura de los objetivos específicos y sus variables. También se realizan las conclusiones y recomendaciones del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

En el ámbito internacional se cita la investigación de Bazán y Illescas (2022) quienes definieron como título *“El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”* (Tesis de pregrado). Se abordó como fin principal establecer el grado de influencia del juego tradicional en el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes menores de 5 años. Adoptó un enfoque cuantitativo, de diseño descriptiva, para cumplir con dicho fin se utilizaron los instrumentos de la ficha observacional y la entrevista, asimismo participaron en el trabajo investigativo un educador y 11 infantes de un centro educativo situada en la comunidad de Palmar. Por consiguiente, los descubrimientos obtenidos reportaron una alta influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños, por lo tanto, es recomendable continuar fomentando este tipo de juegos para mejorar las habilidades motoras necesarias para un manejo y ejecución adecuado de los movimientos.

García y Tarazona (2022) en su exploración titulada *“Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años”* (Artículo científico). La finalidad de dicho estudio fue verificar si la psicomotricidad es estimulada a través de los juegos tradicionales, contempló un paradigma sociocrítico, ceñida en un enfoque cualitativo, los actores claves del estudio fueron 25 niños de un centro educativo en el país ecuatoriano, se empleó la guía de observación. Se pudo observar en sus resultados que los educadores regularmente planificaban actividades para fortalecer el desarrollo psicomotriz de los niños, además no hacían uso del juego tradicional para fortalecer el área, se llegó a concluir que haciendo uso de los juegos tradicionales permite estimular el área motriz. Conforme a lo expuesto, las autoras evalúan la importancia de aplicar los juegos tradicionales como una estrategia lúdica dentro de los quehaceres educativos para fortalecer el desarrollo integral de los educandos.

Por último, se tiene la indagación de Avalos y Cevallos (2021) *“Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”* (Tesis de pregrado). La intención de la pesquisa consistió en verificar la importancia de la actividad lúdica de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz, contempló una metodología cuantitativa, con nivel descriptivo, se tomó como muestra del estudio a 24 niños de la institución de estudio. Se llegó a concluir que el empleo de los juegos tradicionales ha contribuido

significativamente al desarrollo de diversas habilidades motoras, por lo tanto, se hace énfasis en utilizar como una estrategia lúdica para fomentar el desarrollo de capacidades y destrezas en los estudiantes.

En el ámbito nacional, se cita el trabajo investigativo Asto (2021) denominado "*Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020*" (Tesis de pregrado). Su finalidad consistió en evaluar si la implementación de un programa denominado juegos tradicionales produce un efecto significativo en la psicomotricidad gruesa de los infantes de la unidad educativa de estudio. Se abordó una metodología de enfoque cuantitativa, teniendo como diseño el preexperimental, participaron del estudio 26 infantes menores de 5 años, se administraron el instrumento de la guía de observación. Sus hallazgos reportaron que a nivel de pretest el 50% de infantes se encontraban en un grado de inicio, luego de aplicación del programa el 53.8% alcanzaban un performance de logro destacado, por lo que al realizar el análisis inferencial se determinó una significancia igual a 0.000 inferior al 0.05, a raíz de este resultado se proclamó que la aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en psicomotricidad gruesa.

Así también, Guevara (2021) en su trabajo investigativo "*Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*" (Tesis de pregrado), enunció como propósito principal diseñar juegos tradicionales con la finalidad de analizar su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en infantes, de tal manera que para cumplir dicho fin se apoyó en una vía cuantitativa con un nivel descriptivo, y se seleccionó a través de una muestra accidental teniendo como sujetos de estudio los infantes de la edad indicada. Como resultado, se determina que las unidades educativas desempeñan un rol significante como agente influyente en el desarrollo integral del infante. Entre las causas identificadas se encuentran la falta de estímulos proporcionados, el uso limitado de estrategias metodológicas por parte de los educadores y las deficientes condiciones de infraestructura en los centros educativos. Estos factores conducen al desorden en los patrones motrices como efecto directo. La autora llega a la conclusión la importancia de desarrollar un programa llamado "Juego, aprendo y muevo mi cuerpo", el cual se fundamenta en la utilización de juegos tradicionales que abarcan aspectos de coordinación, equilibrio y motricidad, a fin de fomentar de manera efectiva el desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa.

Como último antecedente, se tiene el aporte investigativo de Vásquez (2021) denominado "El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del

distrito de Chimbote en el año 2019” (Tesis de pregrado). Su finalidad fue verificar si los juegos tradicionales permiten desarrollar el nivel de psicomotricidad, cuantitativamente fue el estudio, correspondiente al nivel explicativa, accedieron al estudio 23 estudiantes, se aplicó el instrumento de la prueba Tepsi. Finalizada la aplicación de las sesiones, se determinó un cambio significativo, es decir, si hubo una mejora en el desarrollo de la psicomotricidad a partir de la aplicación de los juegos tradicionales, se obtuvo el índice de significancia igual 0.014.

En los estudios locales, no se reportaron en la actualidad investigaciones semejantes al presente estudio.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1. Juegos tradicionales

a) Concepto

Caballero (2021) precisa que los juegos tradicionales son aquellas actividades lúdicas que son transmitidas a lo largo de las generaciones por medio de la adaptación contextual, es decir, conforme son difundidos de una generación a otra, experimentan constantes modificaciones y adaptaciones para satisfacer los versátiles requerimientos y predilecciones de la comunidad en la que se despliegan. Esta adaptación involucra el moldeamiento y el ajuste de estas actividades conforme a las características sociales, culturales y ambientales de cada entorno en el que se desarrollan. Mediante este proceso adaptativo, los juegos tradicionales continúan siendo atractivos e importantes para los seres humanos, conservando su esencialidad cultural y lúdica a través de los años.

Según Landa et al. (2023) el juego es definido como una actividad de carácter autónomo que guarda cierta conexión con la realidad y logra involucrar activamente a quienes participan en él. Se trata de una actividad social propia del ser humano que puede ser disfrutada en todas las etapas de la vida, independientemente de la edad del individuo. Por su parte, Ruiz (2017) precisa que el desarrollo de la lúdica mediante el juego es una característica intrínseca de los seres humanos, es decir, se expresa de forma espontánea, lo que permite a las personas establecer una comunicación efectiva y crear relaciones estrechas con los demás dentro del medio social.

En el mismo sentido, Sailema y Sailema (2019) definen el juego como el conjunto de acciones interactivas en las que se ponen en práctica experiencias y saberes, fortaleciendo la creatividad, la recreación y la imaginación, lo cual tiene un impacto significativo en el desarrollo integral de la persona desde la primera infancia. De acuerdo con Sanz (2019),

el juego es la forma natural en la que los niños se expresan a sí mismos y ejercitan todas sus habilidades mediante la interacción activa a través de la lúdica, fortaleciendo su desarrollo de manera integral e incorporando el potenciamiento de sus capacidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales.

Aunado a ello, Pillajo et al. (2021) precisan que el juego se configura como una actividad fundamental en la etapa temprana de la vida, ya que el niño a través de la práctica lúdica adquiere conocimientos, se divierte, establece relaciones, estimula su creatividad y desarrolla habilidades motoras, cognitivas y emocionales. En síntesis, es una actividad libre y natural que se realiza con el propósito de divertirse, descubrir y adquirir conocimientos en aras de fortalecer las habilidades sociales, cognitivas, emocionales y físicas, fomentando la creatividad y el aprendizaje integral en las personas.

b) Medio de aprendizaje

Dentro del ámbito lúdico, se plantean distintos propósitos que incluyen crear un estímulo para la acción, fomentar la cavilación y brindar una vía de dicción personal. Asimismo, se pueden considerar los juegos tradicionales como un medio que admite indagar, instaurar y manifestar la cognición detrás de los acontecimientos en el ambiente social y educativo. La idea de aprender a través del juego es altamente valorada, ya que proporciona a los participantes una autonomía inmutable para adquirir saberes sin imposiciones. En este contexto, la práctica de juegos tradicionales dentro del ámbito escolar se plantea como una fuente de goce y complacencia durante el proceso de aprendizaje, siguiendo el lineamiento de vinculación por estímulos auténticos (Landa et al., 2022).

Según Simbaña-Haro, et al. (2022) el progreso de los juegos tradicionales brinda la oportunidad de expandir el enfoque sobre su importancia en el crecimiento de los niños. Al considerar que estas actividades lúdicas son reconocidas como un elemento fundamental en la evolución del aprendizaje de los infantes, comprender su avance nos ayudará a apreciar sus ventajas y, de este modo, preservarlo en el ámbito educativo como una táctica factible y veraz en la formación cognitiva, social y física de los más pequeños, propiciando una mejora continua en su crecimiento integral.

De la misma manera, Andrey (2021) establece que la implementación de actividades lúdicas a través del juego es fundamental para el aprendizaje de los infantes no solo en el aspecto cognitivo, sino íntimamente en el ámbito psicomotriz, dado que muchas de estas involucran movimientos físicos, lo cual promueve la mejora de las capacidades motoras y fomenta un estilo de vida saludable en los niños. En este sentido, realizar actividades como correr, saltar, arrojar o coger objetos, entre otras actividades, estimula el desarrollo corporal, la coordinación, el equilibrio y las habilidades motoras, lo cual cobra una

relevancia significativa en un entorno donde el sedentarismo y la falta de acciones como el deporte o ejercicios físicos son problemas cada vez más preocupantes.

En tal sentido, Suárez (2019) manifiesta que, es necesario proyectar acciones significativas que se cristalicen en oportunidades de aprendizaje que generen interés en los estudiantes, con la finalidad de que sean capaces de encontrar un significado inherente en la constante práctica del aprendizaje mediante la participación activa en los ambientes escolares con la guía continua y efectiva de los docentes. Un ejemplo de estas actividades son los juegos tradicionales, los cuales buscan lograr el dominio de los contenidos en niveles cognitivos, procedimentales, actitudinales y motrices. Mediante el uso de estas actividades, se fomenta el desarrollo de la personalidad del docente, se estimula la imaginación y se enriquecen los lazos y las expresiones dentro de la sociedad.

c) Importancia

La implementación de juegos tradicionales en el currículo escolar es de suma importancia para la formación integral de los niños, por lo cual es fundamental que los maestros de educación inicial comprendan la relevancia de la sistemática juego-didáctica, que les permita reconocer el significado de la acción lúdica y sepan cómo crear entornos que fortalezcan las oportunidades de aprendizaje en los infantes (Pillajo et al., 2021). En palabras de Albornoz (2019), los juegos desempeñan un papel fundamental al instituir una forma natural y abierta de comunicación en el infante, quien tiene la oportunidad de expresar libremente sus pensamientos y emociones, al mismo tiempo que construye lazos de afecto con sus pares, lo cual facilita el desarrollo de su pensamiento innovador al vincularse con diversos contextos y objetos disponibles a su alcance.

Sanz (2019) precisa que el juego permite a los infantes comunicarse y expresarse, explorar su medio y relacionarse con otros niños, fomentando la socialización, el aprendizaje de la normativa social y la adquisición de valores fundamentales para una adecuada convivencia. Como estatuye Caballero (2021) estas actividades lúdicas en la educación de nivel inicial son esenciales porque facilitan la comprensión de los temas abordados en el aula y fomentan el crecimiento de la innovación, el pensamiento crítico y las habilidades fundamentales para resolver conflictos.

En el mismo sentido, Ramirez (2020) establece que la utilización de actividades lúdicas potencia el desarrollo integral del ser humano en todos sus aspectos, centrándose en una formación completa de las capacidades cognitivas, sociales y motrices. Los principales beneficios que proporcionan los juegos en el campo educativo aluden a la estimulación del pensamiento crítico en los infantes, facilita su crecimiento integral, genera deleite para los

involucrados, produce una sensación de satisfacción en las personas involucradas, y regula el uso excesivo de la competitividad.

Aludiendo a la importancia de los juegos tradicionales en la formación óptima de la psicomotricidad infantil, son fundamentales porque permiten en los niños fomentar el desarrollo de sus habilidades perceptivo-motrices y sus habilidades motoras fundamentales, pudiendo potenciar sus capacidades para correr, saltar, mejorar sus reflejos y desarrollar adecuadamente su coordinación motriz, lo cual promueve un crecimiento equilibrado en estos (Mendieta et al., 2019; Sanz, 2019).

d) Obstáculos de la integración del juego

La UNICEF (2018) establece que en la etapa preescolar resultan esenciales la motivación y el aprendizaje procedentes de actividades como el juego, la lectura o el canto, así como el vínculo afectivo creado con compañeros y personas adultas que atienden al infante, ya sea en el hogar o en ambientes educativos preescolares de calidad. La implementación de juegos tradicionales en este periodo admite en los niños la investigación y comprensión del mundo que les rodean, asimismo les brinda la oportunidad de emplear y potenciar su imaginación, su juicio crítico propio y su capacidad creativa. No obstante, existen retos que obstaculizan la integración efectiva del juego en la educación inicial:

- Falta de reconocimiento del juego como base fundamental para adquirir conocimientos académicos, debido a que en muchos entes de educación preescolar aún prevalece el enfoque de aprendizaje basado exclusivamente en la capacidad de memorización.
- Conceptos erróneos que los padres o cuidadores tienen respecto al juego, lo cual se manifiesta en el dogma de que los juegos son actividades superficiales y que la lúdica resta tiempo al aprendizaje verdadero.
- Currículos y criterios de aprendizaje prematuros que no incorporan el juego, debido a que en muchos de los sistemas educativos a nivel mundial existen modelos curriculares establecidos, por lo cual es poco común que incorporen actividades lúdicas para el aprendizaje o técnicas de instrucción fundamentadas en el juego.
- Insuficiente formación profesional de los docentes enfocada en el aprendizaje mediante el juego, pues frecuentemente no cuentan con recursos suficientes ni con una capacitación adecuada que les ayude a descubrir o instaurar materiales lúdicos utilizando recursos económicos accesibles para sus sesiones de clase.
- Grupos escolares muy grandes que restringen la autonomía de juego de los niños, pues los docentes enfrentan dificultades para brindarles enseñanzas interactivas en base a las

necesidades de cada docente o incluso para contar con suficientes materiales que satisfagan la demanda total dentro del aula.

2.2.2. Dimensiones de Juegos tradicionales

a) Fase de diagnóstico

Según Román et al. (2020), durante esta etapa no se debe limitar únicamente a la utilización de tentativas diagnósticas, sino que debe ser reconocida como un lineamiento didáctico esencial para comprender la educación en todos sus aspectos y las prácticas habituales de estudio del educando. El propósito del diagnóstico es el empleo de enfoques didácticos-pedagógicos innovadores que puedan satisfacer los requerimientos propios de cada alumno en la búsqueda de estatuir las principales necesidades particulares en afán de efectuar una indagación óptima y oportuna.

b) Fase de planificación

Según García et al. (2017) la etapa de planificación es un instrumento que facilita la obtención de un análisis detallado que permita seleccionar los mejores cursos de acción en base al diagnóstico de un problema determinado, cuyo proceso se encuentra alineado con los objetivos, metas y lineamientos establecidos por la entidad o investigadores que efectúan la pesquisa. También involucra el desarrollo estratégico de técnicas y métodos necesarios para lograr los resultados esperados. En este sentido, la fase de planificación se constituye como el proceso sistematizado y organizado mediante el cual se crean estrategias y se actualizan según las necesidades de la investigación.

c) Fase de organización

De acuerdo con Pineda y Erazo (2021) esta fase establece las actividades necesarias para la ejecución de las actividades planificadas, determinando quién las llevará a cabo, cómo se proyectarán, cómo se agruparán, quién será responsable de informar sobre su avance y cuándo se tomarán las providencias adecuadas. Cada una de estas actividades se realizan con el propósito de lograr un objetivo específico enmarcado en la consecución eficaz de los resultados esperados. En consecuencia, en esta etapa se busca establecer una distribución estructurada al interior de un ente de tal manera que permita a los trabajadores cumplir sus labores eficiente y eficazmente.

d) Fase de ejecución

Se lleva a cabo la puesta en marcha del proyecto propuesto, lo cual implica la implementación de las estrategias y las actividades planeadas, así como el cumplimiento del despliegue financiero y material necesario para lograr gradualmente los objetivos

establecidos. Esta fase incluye también el seguimiento y control del rendimiento económico, social o académico de la propuesta estatuida, así como los resultados y las consecuencias que se generan como efecto de su desarrollo (Almaguer et al., 2021). De esta manera, esta fase contempla el cumplimiento de las acciones, la distribución de las tareas, el manejo de los recursos financieros y el control del avance del proyecto.

e) Fase de evaluación

Consiste en el seguimiento constante del progreso de un programa, proyecto o propuesta estatuida, proporcionando información valiosa que permite mejorar los procesos y alcanzar un mejor resultado a través de la retroalimentación (Padrón, et al., 2022). Al final de la implementación de la propuesta, esta fase constituye un componente principal en la efectividad, eficiencia e importancia de este, valorando los impactos, resultados y logros alcanzados respecto a los propósitos planteados en la planificación.

2.2.3. Programa pedagógico de los juegos tradicionales

a) Definición

La aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica es una actividad que tiene como objetivo impulsar el crecimiento de aptitudes y habilidades de los educandos de 5 años en la Institución Educativa Inicial 288, ubicada en la ciudad de Rioja, mediante la práctica de juegos populares arraigados en la cultura social y educativa, a través de la implementación y ejecución de sesiones que fomenten la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje a través de la diversión y la lúdica.

b) Fundamentación

La aplicación de juegos tradicionales en el ámbito educativo a nivel preescolar es una estrategia altamente eficaz para mejorar el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, físicas y sociales en los infantes, puesto que estimulan los sentidos, fomentan habilidades sociales y cognitivas, y valoran la diversidad cultural. Al incorporar este tipo de taller en la institución educativa Inicial 288 en Rioja durante el año 2022, se les brindará a los escolares de educación inicial un aprendizaje significativo a través de una vivencia enriquecedora que contribuirá a su crecimiento personal y académico, al mismo tiempo que adquieren habilidades fundamentales para su desarrollo integral.

c) Objetivos

Objetivo general

- Utilizar juegos tradicionales como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, en el año 2022.

Objetivos específicos

- Identificar los juegos tradicionales más adecuados para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años.
- Diseñar un plan de actividades lúdicas que incorporen juegos tradicionales, enfocados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.
- Implementar las actividades lúdicas en el currículo escolar, brindando oportunidades regulares para que los estudiantes participen en los juegos tradicionales seleccionados.
- Evaluar el progreso de los estudiantes en términos de su desarrollo de la psicomotricidad gruesa, utilizando herramientas de evaluación adecuadas.
- Realizar ajustes y adaptaciones en las actividades lúdicas según los resultados de la evaluación, con el fin de optimizar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

d) Estructura de las actividades de aprendizaje.

Sesión 1: Con alegría juego a las cuerdas.

Sesión 2: Jugamos a saltar la soga.

Sesión 3: Juego de la gallinita ciega.

Sesión 4: Me divierto jugando a las sillas musicales.

Sesión 5: Me divierto con mis amigos jugando a los encostalados.

Sesión 6: Nos divertimos jugando al rayuelo.

Sesión 7: Jugamos al lobo se fue a la guerra.

Sesión 8: Con alegría jugamos a la tumba lata.

e) Materiales

- Papeles
- Plumones
- Saco
- Radio
- Ula ula
- Mesa, etc.

f) Evaluación

El análisis evaluativo implica examinar críticamente los elementos que conforman los instrumentos de medición utilizados en una investigación o pesquisa científica. El objetivo es determinar si el programa, proyecto o propuesta preconcebida ha logrado los efectos esperados. En el contexto esta indagación en particular se refiere al estudio analítico de los indicadores valorados mediante pruebas antes y después (pre y post test).

2.2.4. Teorías que fundamentan los Juegos tradicionales

Las teorías que respaldan y fundamentan los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje son tres, las cuales se describen:

a) Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Según Piaget, los niños atraviesan diversas etapas de desarrollo, y los juegos les permiten experimentar, internalizar y comprender el mundo. El objetivo, entonces, es trazar nuevamente los inicios de la representación e intentar comprender su funcionamiento particular. Solo así será posible esclarecer las preguntas sobre las relaciones entre la intuición y las operaciones, tanto en los casos donde la intuición se extiende hacia las operaciones, como en aquellos, probablemente numerosos, en los que la representación imaginada mantiene su propia autonomía fuera de dichas operaciones, como ocurre en el juego, la imitación, el pensamiento simbólico, entre otros. (Piaget, 1982). De esta manera, la implementación de actividades lúdicas es sumamente importante para lograr tal fin, debido a que los juegos promueven la participación de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de examinar y experimentar de forma práctica sus propios conocimientos, es decir, los niños son capaces de aprender mediante la interacción con su entorno y con su pares, docentes o familiares, construyendo sus conocimientos mientras juegan.

b) Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Enfoque estatuido por el pedagogo y psicólogo canadiense Albert Bandura (1977), en el sistema de aprendizaje social, se pueden adquirir nuevos patrones de comportamiento a través de la experiencia directa o la observación del comportamiento de los demás. La forma más rudimentaria de aprendizaje, basada en la experiencia directa, está en gran medida regida por las consecuencias de recompensa y castigo que siguen a cualquier acción. Las personas se enfrentan repetidamente a situaciones con las que deben lidiar de una manera u otra. Se fundamenta en la noción de que los niños aprenden en contextos sociales al observar e imitar la conducta que han presenciado. Además, reafirma la idea de que el niño se ve influenciado por la injerencia de los demás. Se basa en tres concepciones esenciales y necesarias: que los infantes aprenden mediante la indagación

observacional, que las capacidades cognitivas afectan la adquisición de conocimientos y que el simple hecho de aprender algo no implica necesariamente una modificación en la actitud del niño (Delgado, 2019). En tal sentido, la noción de esta teoría refiere que el aprendizaje parte de la observación e imitación de los demás, que se encuentra supeditado por el comportamiento del entorno social que condicionan nuestro actuar.

c) Teoría del juego de Johan Huizinga

Estatuida por Johan Huizinga (1938), Una comunidad de juego generalmente tiende a volverse permanente, incluso después de que el juego ha terminado. Por supuesto, no todos los juegos de cartas llevan a la formación de un club. Pero el sentimiento de estar juntos en una situación excepcional, el hecho de compartir algo importante, de retirarse mutuamente del resto del mundo y rechazar las normas habituales, conserva su magia más allá de la duración del juego individual. El club perpetúa esta unión en la cabeza. Sería apresurado explicar todas las asociaciones que el antropólogo llama fraternidad, es decir, clanes, hermandades, etc. Simplemente como comunidades de juego; sin embargo, se ha demostrado una y otra vez lo difícil que es trazar la línea entre, por un lado, los grupos sociales permanentes particularmente en culturas arcaicas con sus costumbres extremadamente importantes, solemnes e incluso sagradas y la esfera del juego, por otro.

Esta teoría tiene como propósito fundamental comprender la esencia y el concepto de las actividades lúdicas dentro de la sociedad, constituyéndose como acciones esenciales que van más allá de los requerimientos humanos básicos y tienen un significado simbólico, cultural y recreativo (Mateu, 2020). De esta manera, estos juegos tradicionales que han formado parte esencial de la vida comunitaria en el transcurso del tiempo representan una expresión palpable de la teoría del juego de Huizinga.

2.2.5. Psicomotricidad gruesa

a) Definición

La psicomotricidad se compone de manera etimológica del prefijo psico, que denota la mente, y motricidad, derivado del término motor, que representa el movimiento, y morfológicamente, este vocablo se refiere a la estrecha conexión que existe entre la habilidad cognitiva y la capacidad motriz del ser humano (Semino, 2016).

En palabras de Díaz (2006), la psicomotricidad es un campo científico que aborda el estudio del ser humano a partir de una óptica holística, contemplando componentes afectivos, motores e intelectuales. Su objetivo principal es fomentar la formación integral del individuo, utilizando el cuerpo y el movimiento como punto de partida para alcanzar la madurez de las funciones neuronales y el aprovechamiento de las capacidades cognitivas,

desde las más sencillas hasta las más complejas. Ello se enriquece con el fortalecimiento del factor afectivo al interior del sujeto, que se basa en la intencionalidad, la estimulación y las interacciones con las demás personas.

De acuerdo con Cantón (2014), la psicomotricidad gruesa refiere al proceso donde el infante demuestra su capacidad para adquirir diversas destrezas motoras, como caminar, subir y bajar escalinatas, levantarse, entre otras, mostrando un control preciso sobre su cuerpo y una coordinación muscular fluida. Además, es capaz de manipular objetos de gran tamaño de manera hábil, demostrando un dominio armonioso de sus músculos.

Para Jufri y Wirawan (2018), la psicomotriz gruesa integra el crecimiento psicomotor del ser humano y se distingue por la aplicación de fuerza en el movimiento del individuo. En este sentido, la lúdica convencional no solo internaliza aspectos culturales, sino que también apoya al crecimiento corporal de las personas.

Según Mendoza y Zambrano (2021), precisan que la psicomotricidad gruesa, denominada también movilidad integral, se refiere a la totalidad de acciones y movimientos que involucran la capacidad motora y corporal. Los autores establecen que es fundamental llevar a cabo actividades que potencien la destreza motriz, con el objetivo de promover el equilibrio y la coordinación en aras de permitir que el infante adquiera control sobre su propia movilidad corporal.

Por su parte, Duran et al. (2022) definen esta variable como el campo científico que estudia la relevancia del desarrollo cognoscitivo, las emociones, el cuerpo y el desenvolvimiento motriz en la formación del ser humano, así como, las destrezas de expresión y la relación con el entorno. Esta disciplina ayuda a los infantes en el desarrollo de sus capacidades de expresión respecto a la transmisión de sus emociones mediante la movilidad física, ayudando también en la mejora del aprendizaje propio. Además, fomenta el desarrollo del temple, contribuyendo el equilibrio afectivo y autónomo.

Finalmente, Semino (2016) explica que la motricidad gruesa implica la existencia de equilibrio y coordinación, lo cual es fundamental al ejecutar movimientos amplios que involucran grandes grupos musculares.

Es importante precisar que, la psicomotricidad gruesa se desarrolla principalmente en las primeras etapas de la formación del ser humano, donde se enfoca en el control de los movimientos en conjunto, como la coordinación y la armonía muscular de los de brazos y piernas, así como la capacidad de controlar de músculos más extensos. En este sentido, el desarrollo óptimo de la psicomotricidad gruesa genera grandes beneficios para el crecimiento motriz del infante (Otero, 2012).

b) Importancia

Según Esteves et al. (2018), la psicomotricidad gruesa desempeña un papel crucial en la formación integral durante la niñez, ya que determina la capacidad del infante para llevar a cabo movimientos sistematizados entre las extremidades. Esto posibilita el fortalecimiento de la capacidad del niño para desplazarse, moverse y explorar su entorno de manera efectiva, ya que estas actividades requieren movimientos armonizados.

De esta manera, la psicomotricidad libra un rol esencial en la formación humana, puesto que incita el fortalecimiento de la capacidad motora en los niños menores de 6 años, debido a que, en esta etapa los infantes ya han adquirido algunas destrezas necesarias y autónomas que les permitan emplear su cuerpo de manera coordinada y equilibrada. Ello se explica por Berruezo (2000) en su obra sobre el estudio de la psicomotricidad, donde estatuye que la psicomotricidad tiene como objetivo fomentar el desarrollo de destrezas destinadas al fortalecimiento de la expresión y la creatividad a través del movimiento del cuerpo. Consecuentemente, es fundamental que una persona se mantenga en constante movimiento motriz, haciendo énfasis en la reflexión sobre la importancia que las actividades escolares y familiares, se ejecuten al aire libre para permitir que el cuerpo se refresque (Santizo 2007).

Aunado a ello, Semino (2016) resalta la existencia de tres niveles de esencialidad en la psicomotricidad gruesa: a) En el nivel motor, brinda al infante la capacidad de dominar sus movimientos corporales, lo cual le permite ejecutar actividades físicas de manera eficiente; b) En el nivel cognitivo, promueve mejoras en la concentración, la atención, memoria y la creatividad del infante. c) En el nivel socioafectivo, facilita que los niños conozcan y superen sus miedos, propiciando un entorno protegido y lleno de diversión donde los niños pueden manifestar sus emociones, fortalecer su confianza y adquirir habilidades para trabajar en equipo y comunicarse de forma eficaz.

c) Objetivos

De acuerdo con las bases establecidas por Díaz (2006), los propósitos de la psicomotricidad gruesa se resumen en los siguientes puntos:

- a) Fomentar el desarrollo de las capacidades innatas mediante una motivación sensorial y motriz apropiada.
- b) Mejorar el equipamiento psicomotor del infante, lo cual refiere alcanzar:
 - El aprendizaje, la comprensión y la habilidad para controlar el propio cuerpo.
 - Un estado de armonía emocional y motriz óptimo.

- Una postura regulada y eficiente.
 - La movilidad caporal coordinada.
 - El dominio del retraimiento voluntario y la respiración controlada.
 - Una lateralidad claramente establecida.
 - Una adecuada organización del espacio y el tiempo.
- c) Fomentar el desarrollo de destrezas motoras y de percepción.
- d) Ofrecer el entorno y los materiales apropiados para favorecer el crecimiento.
- e) Alcanzar una sensación de confianza, seguridad y autoaceptación.
- f) Incrementar y diversificar las capacidades de interacción.
- g) Potenciar la habilidad del individuo para interactuar con su entorno.
- h) Promover la interacción física y afectiva.
- i) Guiar y regir las actividades espontáneas del infante.

Por su parte, Cárdenas (2015) precisa que la psicomotricidad gruesa busca fomentar el desarrollo de destrezas motrices, la comprensión y los aspectos socioafectivos, comunicativos, intelectuales y cognitivos, mediante el movimiento y la postura corporal. Asimismo, estatuye que su aplicación se ha desarrollado tanto en el ámbito educacional y dentro del campo de la medicina. En la educación, se promueve la estimulación psicomotriz desde temprana edad hasta los ocho años, mientras que en el ámbito clínico se emplean terapias psicomotrices en beneficios de las personas.

d) Características

Durante la fase inicial, que comprende los años de 3 a 5, se produce un periodo crucial en el perfeccionamiento la capacidad motora de los infantes, así como en la adquisición de nuevas destrezas corporales. Durante este lapso, se observa una clara evolución desde habilidades motoras primordiales hacia destrezas más avanzadas, que les permiten participar en actividades lúdicas o de deporte (Otero., 2012).

e) Tipos

Dentro del ámbito de la psicomotricidad pueril, se pueden identificar tres categorías principales: la psicomotricidad didáctica-educativa, psicomotricidad de reeducación y retroalimentación y la psicomotricidad clínica (Ordesa, 2015, como se citó en Quiñonez, 2020). Por su parte, Pacheco (2015, como se citó en Quiñonez, 2020) establece que es crucial promover el desarrollo de la psicomotricidad en conjunto con los factores inherentes

del sistema motriz, sistema cronológico y sistema espacio-tiempo, considerando una perspectiva triple de la psicomotricidad gruesa:

- a) Didáctica-educativa. Está dirigido de manera específica y particular a infantes en etapa de nivel inicial y escolar.
- b) Reeducción. Se aborda cuando se presenta alguna dificultad en la formación motriz o alguna singularidad de carácter corporal, entre otros casos.
- c) Clínica. Se interviene cuando las perturbaciones psicomotoras se encuentran relacionadas con trastornos de personalidad. Sin embargo, al hablar de psicomotricidad, es necesario abordarla desde dos perspectivas: la capacidad motriz fina y la capacidad motriz gruesa.

f) Evolución

Primera etapa: Del descubrimiento

Durante el período del neonato, se observan una sucesión de respuestas automáticas, tales como la succión, el cierre de la mano y los movimientos bruscos en respuesta a estímulos sorprendidos. La succión es un reflejo esencial para la supervivencia del bebé. Estas respuestas van desapareciendo gradualmente hasta los 5 meses, momento en el que comienzan a desarrollarse respuestas voluntarias.

En el periodo comprendido entre el nacimiento y los 3 años de edad, se pueden apreciar distintos hitos en el desarrollo motor. A los 4 meses, el bebé comienza a agarrar objetos y sostener la cabeza recta. Entre los 5 y 7 meses, empieza a gatear, explorar el entorno y sentarse sin ayuda. Hacia los 8 y 9 meses, puede dar sus primeros pasos con apoyo, tomando las manos de alguien. Entre los 10 y 11 meses, logra ponerse de pie sin ayuda y, alrededor de los 12 meses, consigue caminar de manera más estable. Entre los 13 y los 24 meses, se produce una mejora en el crecimiento y se desarrolla mayor destreza en los movimientos de los brazos, manos y piernas. Entre los 24 y 36 meses, se observa un progreso en la motricidad fina, pudiendo dibujar circunferencias, saltar, pararse sobre un solo pie, correr y subir escalones (Pacheco, 2015).

Segunda etapa: Discriminación perceptiva (3 a 6 años).

Durante el desarrollo del infante, se observa un crecimiento en su habilidad de percepción y el desarrollo de destrezas motoras existentes. Adquiere una habilidad para moverse con facilidad y una adecuada armonización, demostrando capacidades motoras voluntarias que son controladas y dirigidas. A los 3 años de edad, el niño demuestra la capacidad de saltar con desenvoltura, correr hábilmente con confianza, montar moviéndose de tres

ruedas, así como girar con desenvoltura sobre sí mismo. A los 4 años, el niño muestra seguridad al saltar, camina con una cadencia más establecida, y es capaz de patear un balón con firmeza y precisión (Pacheco, 2015).

2.2.6. Teoría que fundamentan a la psicomotricidad gruesa

Las teorías que respaldan y fundamentan la psicomotricidad gruesa son tres, las cuales se describen:

a) Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Los niños aprenden que son entidades separadas del entorno. Aunque algunos objetos pueden estar fuera del alcance de sus sentidos, los pequeños comienzan a reconocer su existencia. Según Piaget (1954), uno de los logros más significativos en esta etapa es el desarrollo de la permanencia del objeto. Este concepto se refiere a la capacidad del niño para entender que los objetos siguen existiendo, aunque no los pueda ver ni oír. Un ejemplo clásico de este proceso es el juego que pone a prueba esta habilidad. Al finalizar el período sensoriomotor, los niños logran un sentido permanente de sí mismos y de los objetos que los rodean. La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget postula que los niños atraviesan una serie de etapas específicas y secuenciales en su desarrollo intelectual, cada una caracterizada por diferentes capacidades cognitivas. Estas etapas son: sensoriomotora, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. Según Piaget, el proceso de aprendizaje es constructivo, lo que significa que los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno.

b) Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky plantea que la aparición de reglas en el juego está vinculada con la capacidad imaginativa del niño. Esto se observa en la creación de situaciones imaginarias, ya que, según Vygotsky, siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego habrá reglas y de la misma forma que toda situación imaginaria incluye reglas de conducta, todo juego que involucra reglas también contiene una situación imaginaria (Vygotsky, 1978). También enfatiza el papel del entorno social y cultural en el desarrollo motor y cognitivo. Según su teoría, las habilidades motoras gruesas se desarrollan en interacción con el entorno y las personas. El juego y las actividades físicas en grupo son esenciales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que los niños aprenden habilidades motoras a través de la imitación y la colaboración.

c) Desarrollo psicomotor del esquema corporal en la obra de Henry Wallon

Wallon, un psicólogo y pedagogo francés, enfatizó la relación entre las emociones y el movimiento en el desarrollo infantil, sugiriendo que los niños, desde una edad temprana, utilizan el movimiento para expresar sus emociones y relacionarse con su entorno. Según Wallon (1976) fundamenta su teoría del esquema corporal en la unidad psicobiológica del individuo. Para él, la motricidad y el psiquismo no son dominios separados, sino expresiones de la relación real entre el ser y su entorno. La evolución de este "esquema" está directamente vinculada con el desarrollo psicomotor y juega un papel importante la emoción en este proceso. Wallon considera que las impresiones posturales, como los gestos y la mímica, son fundamentales para la expresión emocional. Según Wallon, la emoción actúa como un intermediario genético entre el nivel fisiológico (caracterizado por respuestas reflejas) y el nivel psicológico, permitiendo que el niño se adapte progresivamente al mundo exterior conforme lo va descubriendo.

2.2.7. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

En esta variable de estudio se exponen las dimensiones indicadas por la autora Díaz (2006), por consiguiente, se ofrece una descripción de los aspectos psicomotores, las mismas que engloban las áreas o aspectos que son adquiridas a través de la práctica.

a) Coordinación motriz

Es entendida como la aptitud de un individuo para controlar y combinar de forma efectiva y organizada los movimientos corporales, donde implica la destreza de ejecutar movimientos precisos y fluidos que demandan la colaboración y sincronización de numerosos conjuntos musculares (Díaz, 2006).

Igualmente, Munzon y Jarrín (2021) aseveran que la coordinación motriz alude al uso sincronizado de los movimientos corporales, abarcando desde tareas simples como caminar hasta acciones más dificultosas como correr esquivando impedimentos.

b) Esquema corporal

Se refiere al conocimiento o imagen mental que el infante tiene de sí mismo, lo cual le permite entender su forma, sus partes, sus límites y sus propias habilidades motoras y físicas (Díaz, 2006).

De manera similar, Rosa et al. (2011) describen el esquema corporal como un fenómeno singular, que se forma dentro del contexto de la experiencia individual y existencial del ser humano, en un entorno de interacciones entre diversas representaciones corporales.

c) Control del cuerpo

El control del cuerpo se refiere a la capacidad para gestionar y regular conscientemente las posturas, movimientos y acciones de su propio cuerpo, que implica una conexión entre la mente y el cuerpo, cuyo fin es lograr un funcionamiento coordinado, eficiente y óptimo (Rodríguez, et al., 2022).

Asimismo, Díaz (2006) conceptúa al control del cuerpo como el dominio de habilidades que implican la acción motriz, el equilibrio y la postura del cuerpo, permitiendo llevar a cabo diferentes operaciones tanto voluntarias como involuntarias en actividades cotidianas.

d) Lateralidad

Hace referencia a la presencia de dos lados del cuerpo y ambos hemisferios cerebrales que presentan características y funciones distintas entre sí (Díaz, 2006).

También, Esteves et al. (2018) junto a Veloso et al. (2021) describen que es la predominancia motriz de una parte del cuerpo sobre la otra, y se evidencia mediante la preferencia en el uso de las manos, pies, ojos y oídos para la ejecución de sus actos.

e) Organización espacio temporal

Aborda la asociación que se establece entre la organización temporal y el espacio, los cuales se integran en una acción única. Por organización temporal, se entiende como la percepción consciente de la acción que ocurre en un periodo específicos, así como la sensación del ritmo asociado a dicha acción; y como segundo, el espacio es la percepción consciente del entorno físico donde nos desenvolvemos en nuestro quehacer diario y donde llevamos a cabo diversas actividades (Díaz, 2006).

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1 Contexto de la investigación

La investigación se desarrolló en el Jardín 288 Ana Sofia Guillena Arana Institución educativa ubicada en el Distrito de Rioja, Provincia de Rioja, esta IE integra la UGEL RIOJA de servicios educativos verificados, la cual pertenece a la Gerencia Educativa Regional DRE SAN MARTIN. Esta Institución Educativa desea encontrar y perfeccionar individuos competentes, con mayor autoestima, conciencia, habilidades sociales y una enseñanza académica, moral y emocional consistente para que puedan alcanzar el éxito personal y profesional en una sociedad moderna y cambiante.

3.1.2 Periodo de ejecución

La investigación se desarrolló durante 8 meses de acuerdo con lo estipulado en el cronograma de actividades.

3.1.3 Autorizaciones y permisos

Se solicitó las autorizaciones correspondientes a las autoridades de la Institución Educativa N° 288, con el correspondiente permiso del docente del aula.

3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad

“No aplica”.

3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales

Las investigadoras declaran que la investigación se desarrolló en base a los principios éticos internacionales de investigación; principalmente la integridad, pues se garantizó la veracidad de la información en todos sus aspectos, sin ejercer ningún tipo de manipulación o falsificación de los resultados, priorizando la autenticidad y objetividad de los datos. En cuanto al respeto a las personas, al ser los participantes del estudio infantes menores de edad, se obtuvo el consentimiento necesario de los padres o tutores legales antes de realizar cualquier diligencia relacionada con estos; además, se protegieron los derechos, la reserva y la confidencialidad de los colaboradores, asegurando que no se revelará información personal sin su previa anuencia. En cuanto al respeto al ecosistema, se tomó medidas para mitigar cualquier posible impacto negativo, asegurándose de que los materiales a utilizarse sean seguros y respetuosos con el medio ambiente. En cuanto al

principio de beneficencia, los juegos tradicionales propuestos en la investigación fueron diseñados de manera segura y apropiada para promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, para lo cual se tomarán medidas para garantizar que los infantes participen voluntariamente al brindarles un ambiente seguro y protegido durante el estudio. Respecto al principio de justicia, todos los infantes y docentes tuvieron la misma posibilidad de participar en la ejecución de este estudio, sin existir ningún tipo de riesgo o actitud de discriminación en la selección, por lo cual se considerarán los requerimientos y derechos de los agentes partícipes, del mismo modo se realizará una distribución justa de los beneficios y consecuencias asociadas con este estudio investigativo.

3.2. Sistema de variables

3.2.1 Variables principales

Variable independiente: Juegos tradicionales.

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa.

Tabla 1

Descripción de variables por objetivo específico

| Objetivo específico № 1: Diseñar los juegos tradicionales como estrategia basados en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga | | | |
|--|---|---|---|
| Variable abstracta | Variable concreta | Medio de registro | Unidad de medida |
| Se detalla el diseño de la propuesta pedagógica de los juegos tradicionales. | Desarrollo de los juegos tradicionales basada en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga | Se encuentra estructurado por medio de talleres, asimismo se registrarán los apuntes en la ficha diagnóstica. | Correcto (1) Incorrecto (0) |
| Objetivo específico № 2: Aplicar los juegos tradicionales como estrategia en base a las fases: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022. | | | |
| Variable abstracta | Variable concreta | Medio de registro | Unidad de medida |
| Implementación y ejecución de los juegos tradicionales. | Se desarrolló mediante talleres, a través de las siguientes etapas: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación. | Registro y reporte de asistencia a las ocho actividades de aprendizaje. | Será porcentual teniendo en cuenta lo siguiente: Asistencia (1) Falta (0) |
| Objetivo específico № 3: Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en base a las dimensiones coordinación Motriz, esquema corporal, control del cuerpo, organización espacio temporal en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y post test. | | | |
| Variable abstracta | Variable concreta | Medio de registro | Unidad de medida |

| | | | |
|---|---|---|--|
| Consideración del pre y post test para evaluar la efectividad del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años. | El pre y postest estuvo estructurado por ítems referente a las dimensiones: Coordinación motriz, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, organización espacio temporal de la variable dependiente. | Aplicación del postest para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años. Registro y reporte de asistencia a los talleres. | Muy desarrollada Desarrollada Regular No desarrollada Incipiente |
|---|---|---|--|

3.3 Diseño de la investigación

3.3.1. Tipo de investigación

El desarrollo de la investigación fue de tipo aplicada. Según Hernández Sampieri, et al. (2014) la investigación aplicada se refiere a la que se orienta hacia la solución de problemas específicos y prácticos en un contexto particular.

El nivel de la investigación fue explicativo el objetivo principal es identificar las causas de los fenómenos estudiados. Este tipo de investigación no se limita a describir una situación o a explorarla superficialmente, sino que busca explicar por qué y cómo ocurren los eventos o comportamientos (Hernández Sampieri, et al. 2014)

3.3.2. Población y muestra

La población viene a ser el total de niños que estudian en el jardín y la muestra es una pequeña parte o un subconjunto de la población que se escogió por conveniencia del investigador, siendo de muestreo no probabilístico de acuerdo con la siguiente tabla:

Tabla 2
Muestra de estudio

| MUESTRA (Sección) | Estudiantes | | | | Total | |
|---------------------------|-------------|-------|---------|-------|-------|-----|
| | Varones | | Mujeres | | N° | % |
| | N° | % | N° | % | | |
| “Aula” (pre-experimental) | 12 | 54.55 | 10 | 45.45 | 22 | 100 |
| Total | 12 | 54.55 | 10 | 43.5 | 22 | 100 |

La investigación presentó un diseño pre-experimental tal como afirma Ñaupas et. Al (2018) este estudio se caracteriza por ser un grupo preexperimental se le aplica el estímulo o variable independiente, para posteriormente medir el efecto de esta sobre la variable dependiente, ello mediante la aplicación de una prueba preliminar (Pretest) para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales, para posteriormente aplicar una prueba posterior

(Post test) con el fin de evidenciar los cambios producidos en la psicomotricidad gruesa, cuyo diseño es el siguiente:

G.E O₁ X O₂

Donde:

G.E. = Grupo de estudio

O₁ = Información de la pre prueba grupo

O₂ = Información de la post prueba del grupo

X = Juegos tradicionales como estrategia

3.4 Procedimientos de la investigación

3.4.1 Diseñar los juegos tradicionales

“Diseñar los juegos tradicionales como estrategia basados en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga”

Actividades y tareas

Para diseñar los juegos tradicionales como estrategia basada en teorías permitió crear juegos atractivos y relevantes para cada participante

1. Investigación: Realizar investigaciones, conocer características de los juegos para ser plasmados y estructurados como una propuesta.
2. Identificación de los objetivos: Tiene la finalidad de alcanzar con el juego el desarrollo de las habilidades motoras, trabajo en equipo.
3. Diseño del juego: Diseñar reglas de cada juego propuesto, de acuerdo con la edad de cada participante y hacer una selección de los materiales a utilizar.
4. Elaborar los materiales: Preparar que los materiales a utilizar sean seguros.

a) Descripción de procedimientos

En primer lugar, partiendo de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los juegos tradicionales deben alinearse con las etapas del desarrollo cognitivo de los niños. Piaget identifica cuatro etapas clave: la sensoriomotora, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. En segundo lugar, al integrar la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, se diseñaron estrategias para que los juegos fomenten el aprendizaje a través de la observación y la imitación. La teoría del juego de Johan Huizinga,

se diseñó sobre el juego como una actividad intrínsecamente significativa en la cultura y el desarrollo humano.

3.4.2 Aplicar los juegos tradicionales

“Aplicar los juegos tradicionales como estrategia en base a las fases: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022”.

a) Actividades y tareas

- Realizar un diagnóstico general sobre el tema a investigar
- Planificar como se va a diseñar los juegos tradicionales.
- Organizar todos los equipos necesarios, recursos humanos y financieros.
- Evaluación de los resultados.

b) Descripción de procedimientos

Esta investigación se cumplió a cabalidad las fases diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación; en el parte de ejecución de desarrollará las actividades de aprendizaje antes de iniciar se hará una evaluación inicial y después de culminar las actividades se aplicará otra evaluación final.

c) Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se realizó usando la técnica: tabulación, medición y síntesis; los datos obtenidos en el pretest se procesarán con el programa SPSS 28; las tablas de frecuencia se presentarán desagregada en categorías o frecuencias; los gráficos permitirán presentar los datos en forma simple y rápida; de acuerdo, con su presentación los gráficos podrán ser: barras, cilindros, etc.

3.4.3 Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

“Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en base a las dimensiones coordinación Motriz, esquema corporal, control del cuerpo, organización espacio temporal en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y post test”.

a) Actividades y tareas

- Aplicar el pretest al grupo control y experimental
- Recoger la información
- Aplicar el postest al grupo control y experimental

b) Descripción de procedimientos

Los datos de las evaluaciones fueron procesados en una base de datos, después se determinó si existe confiabilidad, para proceder al siguiente es determinar la prueba de normalidad para establecer que prueba paramétrica se utilizará.

c) Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se realizó usando la técnica: tabulación, medición y síntesis; los datos obtenidos en el pretest se procesarán con el programa SPSS 28; las tablas de frecuencia se presentaron desagregada en categorías o frecuencias; los gráficos permitieron presentar los datos en forma simple y rápida; de acuerdo, con su presentación los gráficos podrán ser: barras.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Diseñar los juegos tradicionales

“Diseñar los juegos tradicionales como estrategia basados en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga”

Tabla 3

Descripción de las teorías

| Teoría | Principios | Aplicación en Juegos Tradicionales |
|--|---|--|
| Desarrollo Cognitivo (Piaget) | <ul style="list-style-type: none"> - Etapas de desarrollo: Sensoriomotora, Preoperacional, Operaciones Concretas, Operaciones Formales. - Adaptación: Asimilación y acomodación. - Constructivismo: Aprendizaje activo. | <ul style="list-style-type: none"> - Sensoriomotora: Juegos de manipulación de objetos. - Preoperacional: Juegos simbólicos - Operaciones Concretas: Juegos de lógica y resolución de problemas. - Operaciones Formales: Juegos estratégicos. |
| Aprendizaje Social (Bandura) | <ul style="list-style-type: none"> - Observación e imitación: Aprender comportamientos observando a otros. - Modelado: Influencia de modelos positivos. - Refuerzo: Recompensas y castigos. | <ul style="list-style-type: none"> - Interacción Social: Juegos en grupo como Lobo se fue a la guerra o la cuerda" donde los niños observan y aprenden de sus compañeros. - Modelos Positivos: Demostrar comportamientos adecuados. - Refuerzo Positivo: Recompensar la cooperación y el respeto durante el juego. |
| Teoría y desarrollo del juego (Huizinga) | <ul style="list-style-type: none"> - Actividad libre y voluntaria: Participación por diversión. - Reglas propias: Normas que estructuran el juego. - Ambiente lúdico: Fomento de la creatividad y competencia sana. | <ul style="list-style-type: none"> - Estructura y Libertad: Juegos como la rayuela que tienen reglas claras, pero permiten la creatividad en su ejecución. - Competencia Sana: Juegos que promueven la competencia justa, como los encostado. - Creatividad: Juegos que permiten la improvisación y la expresión individual dentro de un marco de reglas. |

Interpretación

Para integrar eficazmente las teorías de Jean Piaget, Albert Bandura y Johan Huizinga en el diseño de juegos tradicionales, es fundamental considerar cómo cada una contribuye al desarrollo cognitivo y social de los niños.

En primer lugar, basándonos en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, los juegos deben adaptarse a las distintas etapas de desarrollo infantil. Durante la etapa sensoriomotora (0-2 años), los juegos deben permitir a los niños explorar su entorno físico mediante la manipulación de objetos, como apilar bloques, lo que favorece el desarrollo sensorial y motor. En la etapa preoperacional (2-7 años), es esencial incorporar juegos simbólicos que estimulen la imaginación, como el juego de roles, ayudando a los niños a representar y comprender el mundo que les rodea. Para los niños en la etapa de operaciones concretas (7-11 años), los juegos deben enfocarse en la lógica y la resolución de problemas, utilizando actividades como rompecabezas o juegos de mesa que promuevan habilidades cognitivas más avanzadas. Finalmente, en la etapa de operaciones formales (11 años en adelante), los juegos pueden desafiar el pensamiento abstracto y estratégico, como el ajedrez, fomentando un desarrollo intelectual más complejo.

En segundo lugar, al incorporar la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, es crucial que los juegos fomenten el aprendizaje a través de la observación e imitación de comportamientos. Los juegos en grupo facilitan la interacción social donde los niños observan y aprenden de sus compañeros. La participación de adultos como modelos positivos durante estos juegos refuerza comportamientos deseables y promueve la imitación de actitudes cooperativas y respetuosas. Además, el uso de refuerzos positivos, como recompensas por la cooperación y el respeto, incentiva a los niños a adoptar y mantener comportamientos sociales adecuados.

Finalmente, según la teoría del juego de Johan Huizinga, el juego debe ser una actividad intrínsecamente significativa dentro de la cultura y el desarrollo humano. Los juegos tradicionales deben diseñarse como actividades libres y estructuradas, con reglas claras que proporcionen un marco dentro del cual los niños puedan expresar su creatividad y disfrutar de una competencia sana. Juegos como la rayuela permiten a los niños seguir normas establecidas mientras fomentan la creatividad en su ejecución. Asimismo, juegos que promueven una competencia justa, que aseguran que los niños participen de manera activa y espontánea, disfrutando del proceso sin temor al fracaso o a la rivalidad excesiva.

4.2 Aplicar los juegos tradicionales

Aplicar los juegos tradicionales como estrategia en base a las fases: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.

Tabla 4*Fase de ejecución del estudio*

| | | |
|--|-----------------------|---|
| Aplicar los juegos tradicionales como estrategia | Fase de Diagnóstico | - Realidad local - Estudio general de la información - Diagnostico principal del problema |
| | Fase de Planificación | - Identificación, objetivos - Actividades - Cronogramas |
| | Fase de Organización | - Distribución de recursos - Horarios |
| | Fase de Ejecución | N° de talleres Sesión 1: Con alegría juego a las cuerdas. Sesión 2: Jugamos a saltar la soga. Sesión 3: Juego de la gallinita ciega. Sesión 4: Me divierto jugando a las sillas musicales. Sesión 5: Me divierto con mis amigos jugando a los encostalados. Sesión 6: Nos divertimos jugando al rayuelo. Sesión 7: Jugamos al lobo se fue a la guerra. Sesión 8: Con alegría jugamos a la tumba lata. |
| | Fase de Evaluación | Antes del proceso Durante el proceso Final del proceso |

La aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años se puede estructurar en las fases de diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación. Esta estructura metodológica asegura un enfoque sistemático y eficaz para el desarrollo físico y cognitivo de los niños.

Fase de diagnóstico

Se comenzó observando y evaluando las habilidades motrices gruesas actuales de los niños de 5 años, identificando áreas de fortaleza y áreas que requerían desarrollo. Se utilizaron observaciones directas y pruebas simples de motricidad, como saltar, correr, lanzar y atrapar, para establecer un punto de partida claro para cada niño.

Fase de planificación

Basándonos en los hallazgos del diagnóstico, se diseñó un plan de juegos tradicionales adaptados para enfocarse en las áreas de desarrollo identificadas. Se seleccionaron juegos que promovieran habilidades específicas, como el equilibrio, la coordinación, la fuerza y la orientación espacial.

Fase de Organización

Se preparó el entorno de juego asegurando que fuera seguro y estuviera adecuadamente equipado para los juegos planificados. Esto incluyó la organización de materiales

necesarios, como conos, pelotas y cuerdas, y la adaptación del espacio al aire libre para facilitar la libertad de movimiento y la seguridad de los niños. Se establecieron reglas claras para cada juego, promoviendo un entorno estructurado pero flexible.

Fase de Ejecución

Los juegos se llevaron a cabo en sesiones programadas, donde se motivó a todos los niños a participar activamente. Se puso un especial énfasis en el juego inclusivo, asegurando que cada niño se sintiera valorado y pudiera contribuir al juego. Los educadores desempeñaron roles activos durante la ejecución, guiando a los niños, proporcionando ánimos y ajustando las actividades para mantener el interés y el desafío.

Fase de Evaluación

Después de un periodo de implementación, se evaluó el progreso de los niños en relación con los objetivos de desarrollo de la psicomotricidad gruesa establecidos en la fase de planificación. Se utilizaron observaciones, así como retroalimentación de los niños y otros educadores, para evaluar tanto el disfrute como las mejoras en las habilidades motrices gruesas. Los resultados de esta evaluación ayudaron a refinar y ajustar el plan de juegos, asegurando que las actividades continuaran siendo relevantes y efectivas para el desarrollo continuo de los niños.

4.3 Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en base a las dimensiones coordinación Motriz, esquema corporal, control del cuerpo, organización espacio temporal en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y post test.

Tabla 5

Valoración de la psicomotricidad y sus dimensiones

| Coordinación motriz | | | | | |
|----------------------------|---------|---------------------|-------|---------------------|-------|
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | nº | % | nº | % |
| NPGI | [7-12] | 9 | 40.91 | 0 | 0.00 |
| NPGND | [13-18] | 8 | 36.36 | 3 | 13.64 |
| NPGR | [19-24] | 5 | 22.73 | 4 | 18.18 |
| NPGD | [25-30] | 0 | 0.00 | 3 | 13.64 |
| NPGMD | [31-35] | 0 | 0.00 | 12 | 54.55 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 13.59 -- 4.97 | | 28.95--7.39 | |
| CV | | 36.59 | | 25.52 | |
| Esquema corporal | | | | | |
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | nº | % | nº | % |
| NPGI | [7-12] | 12 | 54.55 | 0 | 0.00 |

| | | | | | |
|--------------------------------------|-----------|---------------------|-------|---------------------|-------|
| NPGND | [13-18] | 7 | 31.82 | 0 | 0.00 |
| NPGR | [19-24] | 3 | 13.64 | 10 | 45.45 |
| NPGD | [25-30] | 0 | 0.00 | 12 | 54.55 |
| NPGMD | [31-35] | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 13.41 -- 4.78 | | 24.91--2.86 | |
| CV | | 35.63% | | 11.48% | |
| Control del cuerpo | | | | | |
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | n ^o | % | n ^o | % |
| NPGI | [7-12] | 9 | 40.91 | 1 | 4.55 |
| NPGND | [13-18] | 9 | 40.91 | 4 | 18.18 |
| NPGR | [19-24] | 2 | 9.09 | 12 | 54.55 |
| NPGD | [25-30] | 2 | 9.09 | 5 | 22.73 |
| NPGMD | [31-35] | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 14.32 -- 5.38 | | 20.95--4.30 | |
| CV | | 37.60% | | 20.54% | |
| Lateralidad | | | | | |
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | n ^o | % | n ^o | % |
| NPGI | [7-12] | 7 | 31.82 | 0 | 0.00 |
| NPGND | [13-18] | 10 | 45.45 | 2 | 9.09 |
| NPGR | [19-24] | 4 | 18.18 | 5 | 22.73 |
| NPGD | [25-30] | 1 | 4.55 | 11 | 50.00 |
| NPGMD | [31-35] | 0 | 0.00 | 4 | 18.18 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 15.0 -- 5.19 | | 26.23--4.48 | |
| CV | | 34.61% | | 17.09 | |
| Organización espacio temporal | | | | | |
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | n ^o | % | n ^o | % |
| NPGI | [7-12] | 7 | 31.82 | 0 | 0.00 |
| NPGND | [13-18] | 14 | 63.64 | 1 | 4.55 |
| NPGR | [19-24] | 1 | 4.55 | 11 | 50.00 |
| NPGD | [25-30] | 0 | 0.00 | 10 | 45.45 |
| NPGMD | [31-35] | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 12.95 -- 3.46 | | 23.77--2.93 | |
| CV | | 26.68 | | 12.31% | |
| Psicomotricidad gruesa | | | | | |
| | | Pre test G.E | | Pos test G.E | |
| | | n ^o | % | n ^o | % |
| NPGI | [35-63] | 9 | 40.91 | 0 | 0.00 |
| NPGND | [64-92] | 9 | 40.91 | 0 | 0.00 |
| NPGR | [93-121] | 4 | 18.18 | 9 | 40.91 |
| NPGD | [122-150] | 0 | 0.00 | 13 | 59.09 |
| NPGMD | [151-175] | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | | 22 | 100 | 22 | 100 |
| X-S | | 69.27 -- 20.10 | | 124.82--12.82 | |
| CV | | 29.02% | | 9.67% | |

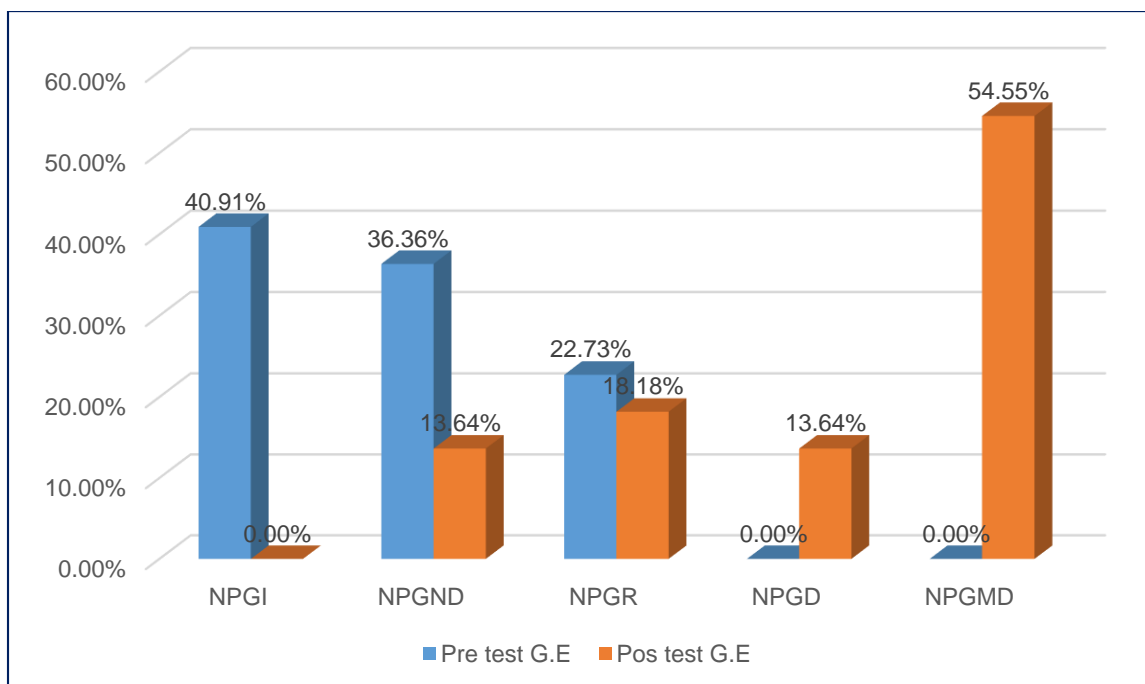


Figura 1
Dimensión coordinación motriz

Interpretación

De acuerdo con la tabla 3, los resultados de la dimensión coordinación motriz después de aplicar las sesiones de trabajo dieron como resultado que un 13.64% de los niños se encuentra en la categoría no desarrollado, lo que indica que tienen dificultades significativas en su coordinación motriz en comparación con sus pares. Por otro lado, un 18.18% de los niños se clasificó como regular en términos de coordinación motriz. Estos niños muestran un nivel de habilidad que, aunque no es preocupante, podría mejorar con actividades y juegos dirigidos que fomenten el desarrollo de sus habilidades motoras. Un 13.64% de los niños se ubicó en la categoría desarrollado, mostrando un nivel de coordinación motriz satisfactorio y probablemente no requieran atención especial más allá de las actividades motrices regulares incluidas en su rutina diaria. Finalmente, y más impresionante, es que la mayor proporción, un 54.55%, se encuentra en la categoría muy desarrollado. Este porcentaje mayoritario de niños muestra una coordinación motriz excepcionalmente alta, lo que sugiere que estos niños tienen habilidades motrices gruesas bien desarrolladas que les permiten realizar actividades físicas complejas con facilidad. De acuerdo a estos resultados la dimensión **Coordinación Motriz Alcanzó un Nivel de Psicomotricidad Gruesa Muy Desarrollada.**

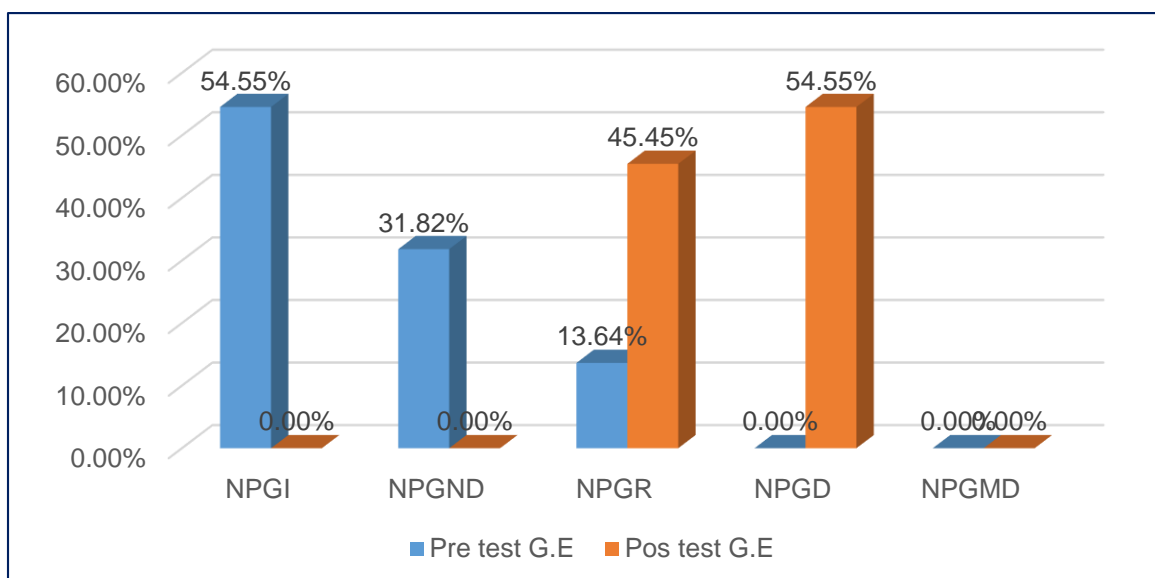


Figura 2
Dimensión esquema corporal

Interpretación

Inicialmente, en el pretest, la mayoría de los niños, específicamente el 54.55%, se encontraban en la etapa incipiente. Por otra parte, un 31.82% se clasificaba como no desarrollado, mostrando carencias más significativas, el 13.64%, fue evaluado como regular. En el postest, La categoría regular pasó a contener al 45.45% de los participantes, sugiriendo una mejora notable hacia un nivel de habilidad intermedio. Lo más destacado fue el avance hacia la categoría de desarrollado, donde el 54.55% de los niños se ubicaron después del test. De acuerdo con estos resultados la dimensión **Esquema corporal se encuentra en un Nivel de Psicomotricidad Gruesa Desarrollado.**

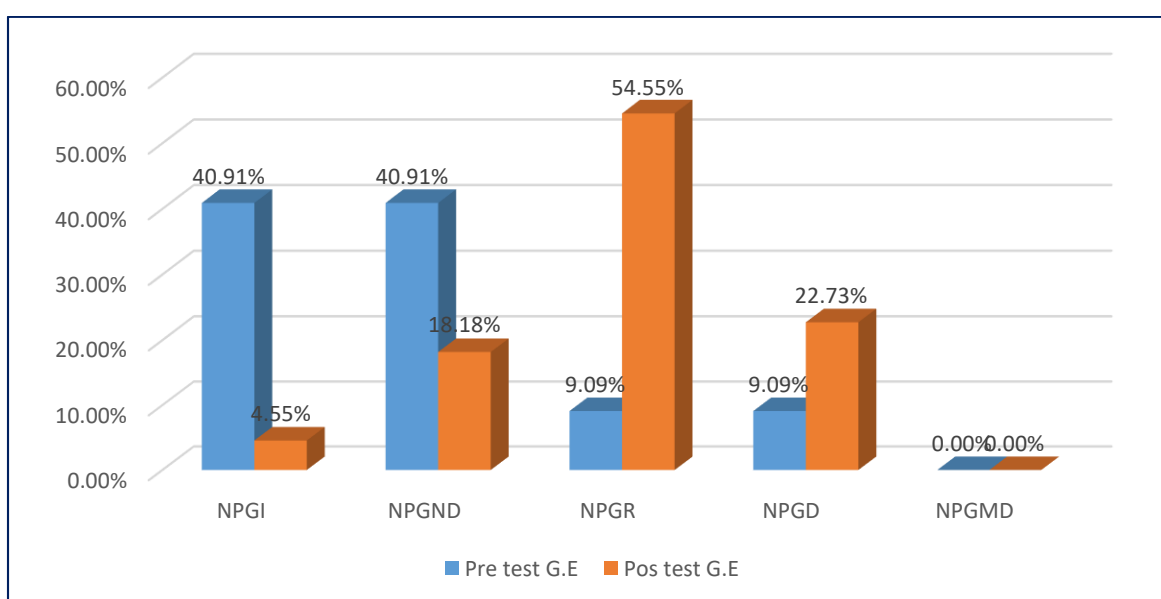


Figura 3
Dimensión control del cuerpo

Interpretación

Tras la intervención o periodo educativo entre el pretest y el pos test, los cambios fueron notables. Los porcentajes de niños en las categorías incipiente y no desarrollado se redujeron drásticamente, a 4.55% y 18.18% respectivamente, indicando una mejora sustancial en sus habilidades de control corporal. La categoría regular experimentó un aumento significativo, albergando a más de la mitad de los niños, con un 54.55%. Además, un 22.73% avanzó a la categoría desarrollado, evidenciando un progreso claro en el control del cuerpo. Estos resultados indican que la dimensión **Control del Cuerpo se encuentra en un Nivel de Psicomotricidad Regular.**

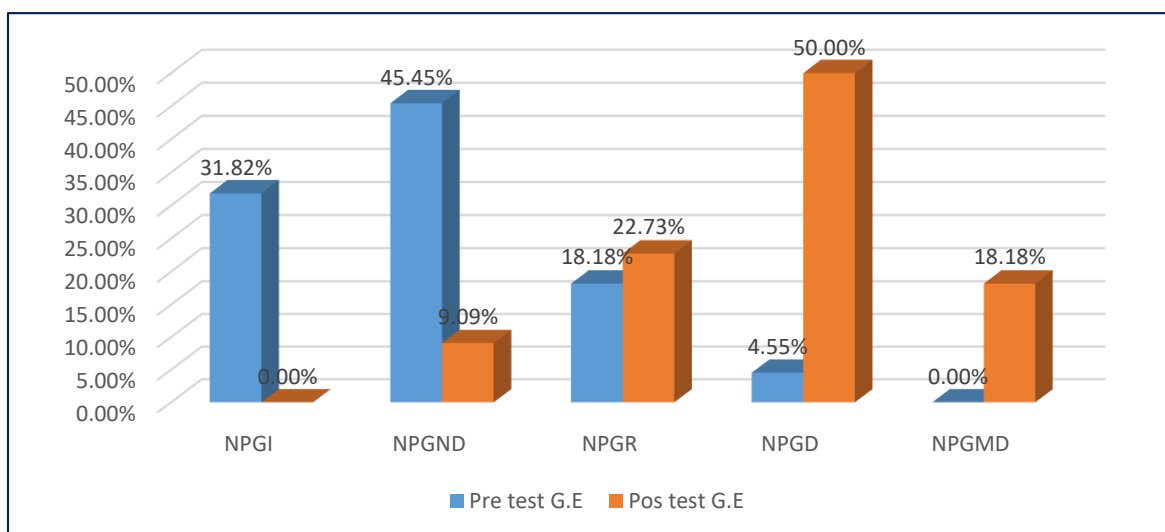


Figura 4

Dimensión lateralidad

Interpretación

Inicialmente, con un 31.82% en la etapa incipiente y el 45.45% en no desarrollado, indicando que la mayoría enfrentaba desafíos significativos en esta área. Solo un 18.18% estaba en el nivel regular, y un mínimo 4.55% había alcanzado el nivel desarrollado. Después de la intervención, todos los niños que estaban en la etapa incipiente habían superado esa fase, reflejado en un 0% en el pos test. Hubo una notable reducción en la categoría no desarrollado, pasando a solo un 9.09%. Los niños en la etapa regular mostraron un aumento modesto al 22.73%, mientras que la categoría desarrollada experimentó el cambio más significativo, con un salto al 50% de los niños, señalando una mejora sustancial. Sorprendentemente, un 18.18% de los niños alcanzó el nivel muy desarrollado, una categoría que no estaba representada en el pretest. Según los valores la dimensión **Lateralidad se encuentra en un nivel Nivel de Psicomotricidad Desarrollado.**

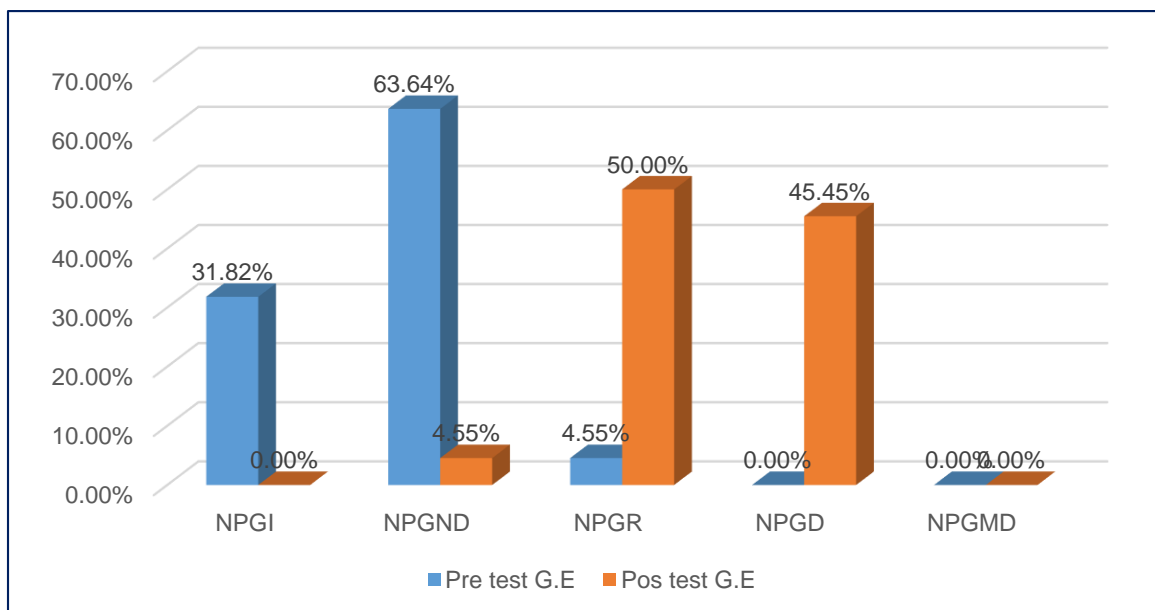


Figura 5
Dimensión organización espacio temporal

Interpretación

Tras la intervención en el pos tes, se observó que ninguno de los niños permanecía en la categoría incipiente, y hubo una reducción drástica de aquellos en la categoría no desarrollado al 4.55%. Lo más notable fue que el 50% de los niños se clasificó en la etapa regular y un significativo 45.45% alcanzó la etapa desarrollada. Ningún niño llegó a la categoría muy desarrollado. Según los valores la dimensión **Organización Espacio Temporal se Encuentra en Un Nivel de Psicomotricidad Gruesa Regular.**

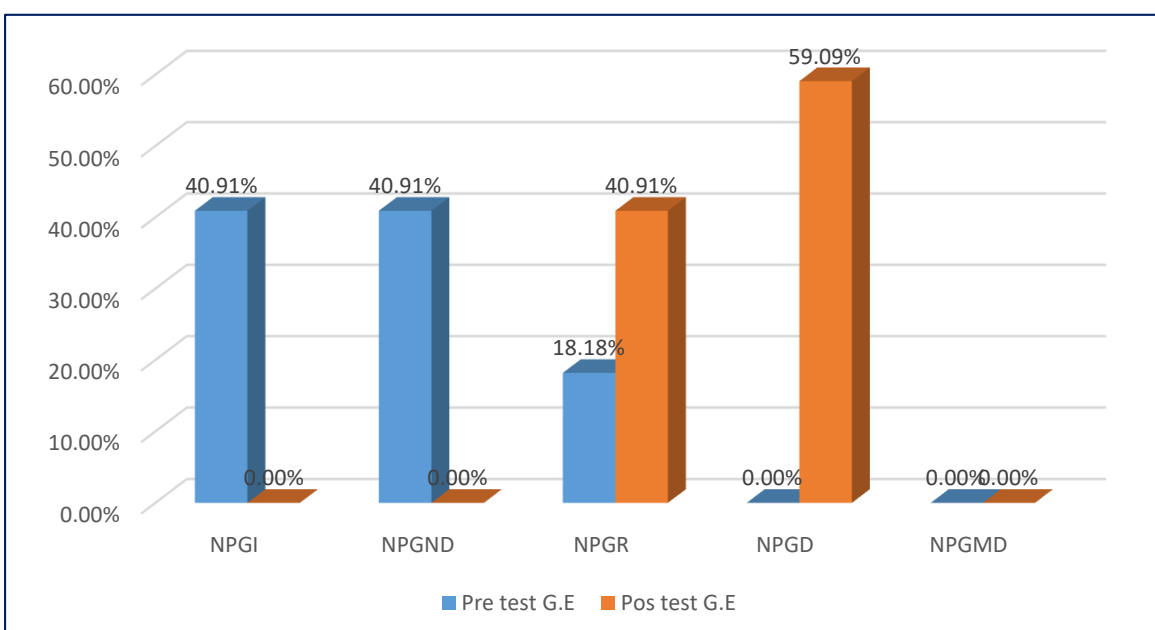


Figura 6
Variable psicomotricidad gruesa

Interpretación

Los datos proporcionados muestran una marcada evolución en la psicomotricidad gruesa de los niños evaluados, reflejada en los cambios entre el pretest y el postest. En la evaluación inicial, una parte significativa de los niños, el 40.91%, estaba en la categoría incipiente, lo cual señalaba un nivel básico en sus habilidades motrices gruesas. La misma proporción de niños, otro 40.91%, se encontraba en la categoría de no desarrollado. Solo un 18.18% de los niños se consideró en el nivel regular, y no había niños en los niveles desarrollado y muy desarrollado. Tras la intervención, los resultados del postest reflejaron un cambio positivo significativo. No había niños en las categorías incipiente y no desarrollado, indicando una mejora completa en los niveles más bajos de habilidad. El porcentaje de niños en la categoría regular aumentó a 40.91%, lo que implica que muchos niños mejoraron hasta alcanzar un nivel de habilidad satisfactorio. De manera más impresionante, el 59.09% de los niños se clasificaron en la categoría desarrollado, lo que denota un avance notable en la psicomotricidad gruesa. Aunque no se reportaron niños en el nivel muy desarrollado, el progreso observado en las otras categorías es indicativo del éxito de las actividades o programas aplicados para fomentar el desarrollo motor grueso de estos niños. Según los valores la Variable **Psicomotricidad Gruesa se encuentra en un Nivel Desarrollado.**

4.4 Sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años

Sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.

Tabla 6

Pruebas de normalidad

| Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk | | | |
|---------------------------------------|-------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Pretest de la psicomotricidad gruesa | .955 | 22 | .402 |
| Postest de la psicomotricidad gruesa | .943 | 22 | .225 |

Para el pretest de psicomotricidad gruesa, el estadístico de Shapiro-Wilk fue de 0.955 con un valor p (Significancia) de 0.402 para 22 grados de libertad. En el caso del postest de psicomotricidad gruesa, el estadístico fue ligeramente menor, 0.943, pero con un valor p de 0.225, también para 22 grados de libertad. En ambos casos, los valores p fueron mayores a .05, indicando que los datos siguen una distribución normal y se utilizó la prueba paramétrica de T-Student.

Tabla 7
Prueba T- de Student para muestras emparejadas

| | Diferencias emparejadas | | | | | t | gl | Sig. (bilatera) |
|------------------|-------------------------|------------------------|-------------------------------|---|----------|---------|----|--------------------|
| | Media | Desviación estándar | Media de error estándar | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | |
| Par 1 V1 - V2 | -55.545 | 20.323 | 4.333 | -64.556 | -46.535 | -12.820 | 21 | .000 |

La media de las diferencias de la variable fue de -55.545 con una desviación estándar de 20.323. Esto indica que hubo un cambio significativo entre las dos medidas. El error estándar de esta diferencia fue de 4.333. La prueba t dio como resultado un valor de -12.820 con 21 grados de libertad. El valor de significancia (p-valor) bilateral fue de .000. Dado que este valor es menor que 0.001, se considera extremadamente significativo estadísticamente. Esto significa que hay una diferencia muy significativa entre las dos variables. Por lo tanto, se puede concluir la aceptación de la hipótesis alterna: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia entonces desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.

Discusión

De acuerdo con el objetivo específico 1, que fue diseñar juegos tradicionales en base a la teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga. Estos resultados coinciden con el estudio de Bazán y Illescas (2022) en conjunto, estas perspectivas teóricas fundamentan la creación de juegos tradicionales como una herramienta pedagógica rica en potencial educativo y formativo, el progreso en la motricidad gruesa es de gran relevancia durante la etapa inicial de la niñez, ya que es en este período donde los niños pueden ser guiados hacia un desarrollo motor adecuado.

Según el objetivo específico 2, donde la ejecución de los juegos tradicionales como estrategia se diseñó en base a las fases: "Diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022". Se inició el proceso con la observación y evaluación de las habilidades motoras gruesas presentes en los niños de 5 años, detectando tanto sus áreas de destreza como aquellas que necesitaban mejorar. Se emplearon observaciones directas y pruebas básicas de motricidad, tales como saltar, correr, lanzar y atrapar, con el fin de establecer un punto de partida definido para cada niño. De acuerdo con García y Tarazona (2022) donde manifiestan que la psicomotricidad va más allá de simplemente involucrar los movimientos

del cuerpo; también implica comprender las relaciones con los demás, las expresiones, la seguridad, la confianza y la aceptación. Estos aspectos tienen un impacto significativo en la educación académica y en la vida en general; asimismo, Avalos y Cevallos (2021) indica que, al examinar la relevancia de los juegos tradicionales en el crecimiento motor, se puede concluir que están vinculados con la pedagogía, dado que ambos involucran la ejecución de actividades físicas que estimulan tanto el cuerpo como la mente de los niños. Esto se evidencia especialmente en la coordinación de movimientos que los niños realizan de manera conjunta.

De acuerdo con el objetivo específico 3, que es evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y postest; donde los juegos tradicionales como estrategia logró mejorar significativamente en la dimensión coordinación motriz a una psicomotricidad gruesa muy desarrollada; en las dimensiones esquema corporal, lateralidad a una psicomotricidad gruesa desarrollada; y en las dimensiones control de cuerpo, organización espacio temporal a una psicomotricidad gruesa regular. Estos resultados son similares Asto (2021) los resultados del pretest mostraron que un elevado porcentaje de niños presentaron un nivel inicial en psicomotricidad gruesa y sus componentes específicos: 53.8% en psicomotricidad gruesa general, 46.2% en esquema corporal, 50.0% en estructuración espacial-temporal y 53.8% en coordinación y equilibrio. Estos datos indican deficiencias en estas áreas, atribuibles tanto a la falta de implementación de estrategias innovadoras por parte de los docentes de la institución educativa como a la disminución de la práctica de juegos tradicionales, los cuales han sido reemplazados por la tecnología.

De acuerdo con el objetivo general sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022; donde el valor de significancia (p-valor) bilateral fue de .000. Dado que este valor es menor que 0.001, se considera extremadamente significativo estadísticamente. Esto significa que hay una diferencia muy significativa entre las dos variables. Estos resultados son similares al estudio de Guevara (2021), la importancia de desarrollar un programa llamado Juego, aprendo y muevo mi cuerpo, el cual se fundamenta en la utilización de juegos tradicionales que abarcan aspectos de coordinación, equilibrio y motricidad, a fin de fomentar de manera efectiva el desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa. Este estudio plantea la utilización de juegos tradicionales como herramienta para explorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. Estos juegos se espera que contribuyan a mejorar la coordinación, motricidad y equilibrio de los niños, promoviendo al mismo tiempo un mayor sentido de confianza y seguridad al interactuar con su entorno. Asimismo, Vásquez (2021) determinó

un cambio significativo, es decir, si hubo una mejora en el desarrollo de la psicomotricidad a partir de la aplicación de los juegos tradicionales, se obtuvo el índice de significancia igual 0.014.

CONCLUSIONES

1. Los juegos tradicionales como estrategia fueron desarrollado en base en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, teoría del juego de Johan Huizinga.
2. La ejecución de los juegos tradicionales como estrategia se diseñó en base a las fases: “Diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022”.
3. La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia logró desarrollar significativamente la psicomotricidad gruesa a un nivel desarrollado (NPGD) en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.
4. La ejecución de los juegos tradicionales como estrategia logró mejorar significativamente en la dimensión coordinación motriz a una psicomotricidad gruesa muy desarrollada (NPGMD); en las dimensiones esquema corporal, lateralidad a una psicomotricidad gruesa desarrollada (NPGD); y en las dimensiones control de cuerpo, organización espacio temporal a una psicomotricidad gruesa regular (NPGR).

RECOMENDACIONES

Se recomienda que los profesores se familiaricen con una amplia gama de juegos que involucren saltar, correr, lanzar y atrapar, que son fundamentales para el desarrollo motor. Además, es importante adaptar estos juegos a las necesidades individuales de cada niño y asegurarse de que todos se sientan incluidos y motivados para participar.

A los profesores se les recomienda seleccionar cuidadosamente juegos que no solo entretengan, sino que también desafíen a los niños a utilizar y mejorar sus habilidades motrices. También deben utilizar aplicaciones que promuevan el movimiento físico de manera interactiva, equilibrando el uso de la tecnología con actividades físicas tradicionales.

A los directores y las autoridades educativas, se aconseja promover políticas que respalden la integración de actividades físicas en el currículo. Esto puede incluir la asignación de recursos para materiales de juego y la creación de espacios seguros y adecuados para el juego activo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900>
- Almaguer, R., Pérez, M., y Aguilera, L. (2021). Ciclo de vida de proyectos: Guía para diseñar e implementar proyectos de desarrollo local. *COODES, Cooperativismo y Desarrollo*, 9(2), 431-456. <https://coodes.upr.edu.cu/index.php/coodes/article/view/416>
- Andrey, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis Sci J*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Asto, Y. (2021). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25951>
- Avalos, M. & Cevallos, M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ. Prentice Hall. https://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf
- Bazán, J. & Illescas, G. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8620>
- Berruezo, P. (2000): El contenido de la psicomotricidad en Bottini, P. (ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. (43-99). Miño y Dávila.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cantón, J. C. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Editex S.A.

- Cárdenas, M. (2015). *Influencia de la psicomotricidad gruesa y la motivación, en el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11195>
- Delgado, P. (9 de diciembre de 2019). La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió? *Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación* [Blog en línea]. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social/>
- Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento*. Limusa.
- Duran, M., García, M., Pérez, M. y Mora, M. (2022). La educación musical y motricidad en la formación integral de los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4002-4021. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1783
- Enríquez, J., Abril, M., y Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: Alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 9(1). <https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/rccs/article/view/2218>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E. y Quiñones, M. (2018). La importancia de la educación motriz en el proceso de enseñanza de la lecto –escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA Research Journal*, 3(7), 155-167. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n7.2018.896>
- Gajardo, J., & Tilleria, J. L. (2019). Inteligencia emocional: una clave para el éxito académico. *Revista Reflexión E Investigación Educativa*, 2(1), 93–106. <https://doi.org/10.22320/reined.v2i1.3860>
- García, J., Duran, S. E., Cardeño Pórtela, E., Prieto Pulido, R., García Cali, E., Y Paz Marcano, A. (2017). Proceso de planificación estratégica: Etapas ejecutadas en pequeñas y medianas empresas para optimizar la competitividad. *Revista Espacios*, 38(52), 16. <http://hdl.handle.net/11323/2150>
- García, V. y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, 26(2), 27-51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Gobierno del Perú (2022). Desarrollo psicomotriz en menores de edad se vio afectada por pandemia Covid-19. *Plataforma digital única del Estado Peruano* [Nota de Prensa]. <https://www.gob.pe/institucion/hospitalloayza/noticias/579601-desarrollo-psicomotriz-en-menores-de-edad-se-vio-afectada-por-pandemia-covid-19>

- Guevara, L. (2021). Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3664>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.
- Huarcaya, F. S. & Rojas, L. I. (2018). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 435 del distrito de Chíncha Alta – Chíncha* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1892>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press. <https://merton.bellarmine.edu/files/original/b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7cab9d.pdf>
- Isidro, D. (2023). *Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021* [Trabajo de suficiencia profesional de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/1693>
- Jufri, M. & Wirawan, H. (2018). Internalizing the spirit of entrepreneurship in early childhood education through traditional games. *Education + Training*, 60(7/8) 767-780. <https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>
- Laguens, A., y Querejeta, M. (2021). Evaluación del desarrollo psicomotor: pruebas de screening latinoamericanas. *DESIDADES: Revista Científica da Infância, Adolescência e Juventude*, 9(29), 232-247. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8075421>
- Landa, D., Chiliquina, G., Arroba, G., y Ballesteros, T. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4). 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- Mateu, F. (9 de diciembre de 2020). Del Homo Ludens al Homo Transmedia. *NODOS DEL CONOCIMIENTO* [Blog en línea]. <https://2020.nodos.org/ponencia/del-homo-ludens-al-homo-transmedia/>
- Matos, R. (2021). *Desarrollo motor en niños de 4 a 7 años de la Institución Educativa Sonrisas y Colores en clases virtuales* [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/10481>

- Mendieta, L., Calderón, J., Valverde, M., y Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*, 22(1), 47-67. <http://dx.doi.org/10.21503/cyd.v22i1.1738>
- Mendoza, Y. y Zambrano, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>
- Munzon, P. y Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483–503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., y Palacios, J. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. (5ª. Ed.). Ediciones de la U, 2018.
- Otero, E. (2012). *La psicomotricidad infantil. Guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0 a 3 años* [Tesis de grado, Universidad Internacional de la Rioja]. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/966/2012_11_06_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales* (1 ed.). ISBN.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. New York: Basic Books.
- Piaget, J. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Piaget, J., (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., y Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6(3), 69-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8491233>
- Pineda, V., y Erazo, J. (2021). La Estructura Organizacional y su relación con los procesos administrativos en Instituciones Educativas privadas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(12), 37-68. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i12.1272>
- Puente, M., Suastegui, A., Andi6n, M. L., Estrada, L. y De los Reyes, A. (2020). Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de lactantes. *MEDISAN*, 24(6), 1128-1142.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192020000601128&lng=es&tlng=es

- Quiñonez, M. (2020). *Psicomotricidad gruesa en niños de inicial del Nido School Golf durante el aprendizaje remoto, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10725>
- Ramirez, D. (2020). *Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuycacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019* [Trabajo de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16531>
- Ríos, L. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial* [Trabajo monográfico de pregrado, Universidad Nacional de Santa]. <https://hdl.handle.net/20.500.14278/4142>
- Rodríguez, D., Castro, F., Díaz-Alvarado, M. & Carcamo Oyarzun, J. (2022). La competencia motriz en estudiantes chilenos de 3° y 4° de educación básica. Aprendizajes esperados versus realidad (Motor competence in Chilean students in 3rd and 4th grade of primary school. Expected learning versus reality). *Retos*, 44, 515–524. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91095>
- Román, J., Franco, R. y Román, R. (2020). Diagnóstico sobre hábitos de estudio en universitarios de nuevo ingreso como herramienta para identificar oportunidades de mejora. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 11(21), 1-35. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.692>
- Rosa, F., Nunes, K., Bosquerolli, D. & Arab, C. (2011). O esquema corporal de crianças com dificuldade de aprendizagem. *Psicologia Escolar e Educacional*, 15(1), 15-22. <https://doi.org/10.1590/S1413-85572011000100002>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Sailema, A., y Sailema, M. (2019). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato.
- Santiz, V. (2018). *Manual de psicomotricidad fina y gruesa “ver, tocar y aprender” para la fundación amigos de San Nicolás* [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>

- Sanz, J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/es/ibc-ET1-4457>
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura* [Tesis de posgrado, Universidad de Piura]. <https://hdl.handle.net/11042/2603>
- Simbaña, M., González, M. G., Obando, C., y Hinojosa, G. (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Suárez, N. (2019). Juegos didácticos como estrategias innovadoras dirigidas a los docentes para el reforzamiento de las operaciones fundamentales en las matemáticas. *Dialéctica. Revista de Investigación Educativa*, 1(15), 330-355. <https://revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/7964/4580>
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22377>
- Tello, M., Godoy, J., & Perez, L. (2022). *Los juegos "Al aire libre" para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande -Tingo María* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7286>
- UNICEF (2015). *10 Facts about Early Childhood Development you need to know!* <https://www.unicef.org/turkiye/en/stories/10-facts-about-early-childhood-development-you-need-know>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. The LEGO Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vásquez, J. (2021). *El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22661>

- Veloso, A., López, J., Vasquez, M., Corcuera, J., Guinot, F. & Puigdollers, A. (2021). Relationship between the order of permanent tooth eruption and the predominance of motor function laterality: *A cross-sectional study. Anales de Pediatría*, 94(6), 396-402. <https://doi.org/10.1016/j.anpede.2020.12.004>
- Vericat A. y Orden, A. B. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Ciênc. saúde coletiva*, 18(10), 2977, 2984. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013001000022>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wallon, H. (1976). The psychomotor development of the child. *Enfance*, 3, 43-47.

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia de la investigación

| Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|-------|----------------------|-------------|--|--|--|-------|--|---------|--|---------|--|--|--|----|---|----|---|----|---|--------------------------|----|-------|----|-------|----|-----|-------|----|-------|----|------|----|-----|
| Formulación del problema | Objetivos | Hipótesis | Variables | Metodología | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ¿En qué medida los juegos tradicionales como estrategia desarrollará la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022? | <p>General: Sistematizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.</p> <p>Específicos:</p> <p>a) Diseñar los juegos tradicionales como estrategia basados en la teoría constructivista de Vygotsky, Modelo pedagógico de Ausubel, teoría y desarrollo del juego de Garvey y teoría del juego de Piaget.</p> <p>b) Aplicar los juegos tradicionales como estrategia en base a las fases de: diagnóstico, planificación, organización, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.</p> <p>c) Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022, a nivel del pre y pos test.</p> | <p>Hipótesis alterna: Si se aplica los juegos tradicionales como estrategia entonces desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.</p> <p>Hipótesis nula: Si se aplica los juegos tradicionales como estrategia entonces no logrará desarrollar significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022.</p> | <p>V. independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase de Diagnóstico - Fase de Planificación - Fase de Organización - Fase de Ejecución - Fase de Evaluación <p>V. dependiente: Psicomotricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Esquema corporal - Control del cuerpo - Lateralidad - Organización espacio temporal | <p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: La presente indagación presenta un estudio pre-experimental:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="3">MUESTRA (Sección)</th> <th colspan="4">Estudiantes</th> <th colspan="2">Total</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Varones</th> <th colspan="2">Mujeres</th> <th colspan="2"></th> </tr> <tr> <th>N°</th> <th>%</th> <th>N°</th> <th>%</th> <th>N°</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>"Aula" (experimental)</td> <td>12</td> <td>54.55</td> <td>10</td> <td>45.45</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>12</td> <td>54.55</td> <td>10</td> <td>43.5</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumento de recolección de datos: Ficha de diagnóstico. Observación.</p> | | MUESTRA (Sección) | Estudiantes | | | | Total | | Varones | | Mujeres | | | | N° | % | N° | % | N° | % | "Aula" (experimental) | 12 | 54.55 | 10 | 45.45 | 22 | 100 | Total | 12 | 54.55 | 10 | 43.5 | 22 | 100 |
| MUESTRA (Sección) | Estudiantes | | | | Total | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Varones | | Mujeres | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | N° | % | N° | % | N° | % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| "Aula" (experimental) | 12 | 54.55 | 10 | 45.45 | 22 | 100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total | 12 | 54.55 | 10 | 43.5 | 22 | 100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Anexo 2 Guía de observación
Universidad Nacional de San Martín
Escuela de Profesional de Educación Inicial
Facultad de Educación y Humanidades

El presente cuestionario tiene por finalidad recoger información para desarrollar el trabajo de investigación denominado: Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022. La información que usted nos proporcione será utilizada solo con fines académicos y de investigación, por lo que se le agradece su valiosa información y colaboración.

| ESCALA | | | | |
|--------|------------|---------|--------------|---------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Nunca | Casi Nunca | A Veces | Casi siempre | Siempre |

| Nº | DIMENSIÓN: COORDINACIÓN MOTRIZ | ESCALA | | | | | OBSERVACIONES |
|----|---|--------|---|---|---|---|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 01 | Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso | | | | | | |
| 02 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) camina con estabilidad sobre superficies planas sin tropezar o caerse? | | | | | | |
| 03 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) utiliza tanto brazos como piernas de manera efectiva al intentar arrastrar objetos? | | | | | | |
| 04 | Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso | | | | | | |
| 05 | Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura | | | | | | |
| 06 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) toma un impulso adecuado antes del salto durante la carrera? | | | | | | |
| 07 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) muestra una coordinación general fluida y efectiva al realizar el salto en carrera? | | | | | | |
| | DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL | ESCALA | | | | | OBSERVACIONES |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 08 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) puede mover una pierna sin mover la otra de manera innecesaria? | | | | | | |
| 09 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) puede girar o inclinar el torso sin mover las piernas de manera innecesaria? | | | | | | |
| 10 | Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos | | | | | | |
| 11 | Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza | | | | | | |
| 12 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) camina sobre una línea sin salirse de ella? | | | | | | |
| 13 | Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros | | | | | | |
| 14 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) mantiene el equilibrio en posiciones difíciles (por ejemplo, agacharse en un pie, pararse en puntas de pie)? | | | | | | |
| Nº | DIMENSIÓN: CONTROL DEL CUERPO | ESCALA | | | | | OBSERVACIONES |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 15 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) puede caminar hacia atrás sin perder el equilibrio o la orientación? | | | | | | |
| 16 | ¿Con qué frecuencia el niño(a) puede caminar mientras realiza otra tarea (por ejemplo, llevar un objeto, hablar)? | | | | | | |

Anexo 3 Operacionalización

| VARIABLE DEPENDIENTE | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICIÓN |
|------------------------|-------------------------------|---------------------------|--------------------|
| Psicomotricidad gruesa | Coordinación Motriz | Marcha | ESCALA NOMINAL |
| | | Arrastre | |
| | | Gateo | |
| | | Salto carrera | |
| | Esquema Corporal | Independencia segmentaria | |
| | | Equilibrio | |
| | | Desequilibrio | |
| | Control Del Cuerpo | Caminar | |
| | | Correr | |
| | | Lanzar | |
| | | Atrapar | |
| | Lateralidad | Izquierda-Derecha | |
| | Organización Espacio Temporal | Espacio | |
| Tiempo | | | |
| Ritmo | | | |

Anexo 4 Validación de los jueces de expertos

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: *Boa Ratzemberg Carol Beatriz*
 Institución donde labora : *Universidad Nacional de San Martín*
 Especialidad : *Educación y Gestión*
 Instrumento de evaluación : *Psicomotricidad gruesa*
 Autor (s) del instrumento (s) : *Thackely Thaly Fernández Pérez y Johanet Borturen Dávila.*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

| CRITERIOS | INDICADORES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|
| CLARIDAD | Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales. | | | | | X |
| OBJETIVIDAD | Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales. | | | | | X |
| ACTUALIDAD | El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Psicomotricidad gruesa. | | | | | X |
| ORGANIZACIÓN | Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación. | | | | | X |
| SUFICIENCIA | Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores. | | | | X | |
| INTENCIONALIDAD | Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Psicomotricidad gruesa. | | | | X | |
| CONSISTENCIA | La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación. | | | | | X |
| COHERENCIA | Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: | | | | | X |
| METODOLOGÍA | La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación. | | | | | X |
| PERTINENCIA | La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento. | | | | | X |
| PUNTAJE TOTAL | | | | | | |

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

48

Rioja, 27 de junio de 2023



 Dra. Carol Beatriz Boa Ratzemberg
 Reg. N° 0356435

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

III. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Díaz González Osorio
 Institución donde labora : UNSM
 Especialidad : Educación Inicial
 Instrumento de evaluación : Psicomotricidad Gruesa
 Autor (s) del instrumento (s) : Shackley Thaly Ferrández Pérez y Jhanet Bantoren Davila

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

| CRITERIOS | INDICADORES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------|---|---|---|---|---|----|
| CLARIDAD | Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales. | | | | | X |
| OBJETIVIDAD | Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales. | | | | | X |
| ACTUALIDAD | El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Psicomotricidad gruesa . | | | | X | |
| ORGANIZACIÓN | Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación. | | | | | X |
| SUFICIENCIA | Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores. | | | | | X |
| INTENCIONALIDAD | Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Psicomotricidad gruesa . | | | | | X |
| CONSISTENCIA | La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación. | | | | | X |
| COHERENCIA | Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: | | | | | X |
| METODOLOGÍA | La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación. | | | | | X |
| PERTINENCIA | La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento. | | | | | X |
| PUNTAJE TOTAL | | | | | | 49 |

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

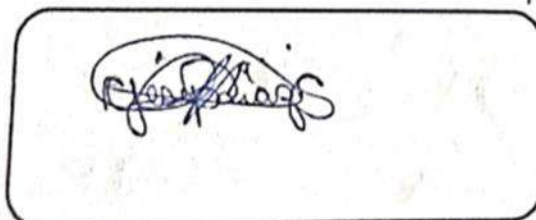
V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.9

Rioja, 27 de junio de 2023



INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

II. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Sanchez Barburon Yeni Yanine
 Institución donde labora : 1154
 Especialidad : Educación inicial
 Instrumento de evaluación : Psicomotricidad gruesa
 Autor (s) del instrumento (s) : Thackety Italy Fernández Pérez y Janet Baluren Davila

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

| CRITERIOS | INDICADORES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------|---|---|---|---|---|----|
| CLARIDAD | Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales. | | | | | X |
| OBJETIVIDAD | Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales. | | | | | X |
| ACTUALIDAD | El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Psicomotricidad gruesa . | | | | | X |
| ORGANIZACIÓN | Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación. | | | | | X |
| SUFICIENCIA | Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores. | | | | X | |
| INTENCIONALIDAD | Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Psicomotricidad gruesa . | | | | | X |
| CONSISTENCIA | La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación. | | | | | X |
| COHERENCIA | Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: | | | | | X |
| METODOLOGÍA | La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación. | | | | | X |
| PERTINENCIA | La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento. | | | | | X |
| PUNTAJE TOTAL | | | | | | 49 |

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)


IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.9

Rioja, 27 de junio de 2023



Anexo 5 Confiabilidad de instrumentos

Cuestionario “Psicomotricidad Gruesa”

La confiabilidad del instrumento se calculó a través del Índice de confiabilidad - Alfa de Cronbach, teniendo como muestra piloto a 10 sujetos; y del análisis de los 35 ítems del instrumento de evaluación se obtuvo como resultado un índice de **0,962** que se encuentra dentro del rango “**Excelente**” de confiabilidad, por lo tanto, el instrumento de medición es muy confiable para su aplicación.

A través del Alfa de Cronbach

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

Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach

| Rango | Nivel |
|-----------|--------------|
| 0,9 – 1,0 | Excelente |
| 0,8 – 0,9 | Muy bueno |
| 0,7 – 0,8 | Aceptable |
| 0,6 – 0,7 | Cuestionable |
| 0,5 – 0,6 | Pobre |
| 0,0 – 0,5 | No aceptable |

Fuente: George y Mallery (2003).

Resumen del procesamiento de los casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 10 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: SPSS ver 25.

| Estadísticas de total de elemento | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | Media de escala si el elemento se ha suprimido | Varianza de escala si el elemento se ha suprimido | Correlación total de elementos corregida | Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido |
| VAR00001 | 82,10 | 1136,989 | ,696 | ,960 |
| VAR00002 | 82,00 | 1135,556 | ,795 | ,960 |
| VAR00003 | 81,90 | 1128,100 | ,762 | ,960 |
| VAR00004 | 82,50 | 1156,056 | ,584 | ,961 |
| VAR00005 | 81,90 | 1124,767 | ,703 | ,960 |
| VAR00006 | 82,20 | 1137,289 | ,661 | ,960 |
| VAR00007 | 82,20 | 1134,178 | ,759 | ,960 |
| VAR00008 | 82,50 | 1150,944 | ,501 | ,962 |
| VAR00009 | 82,20 | 1151,067 | ,511 | ,961 |
| VAR00010 | 82,20 | 1136,400 | ,777 | ,960 |
| VAR00011 | 82,00 | 1138,000 | ,565 | ,961 |
| VAR00012 | 82,20 | 1147,511 | ,522 | ,961 |
| VAR00013 | 82,90 | 1174,989 | ,530 | ,961 |
| VAR00014 | 82,80 | 1170,400 | ,557 | ,961 |
| VAR00015 | 81,90 | 1128,989 | ,831 | ,959 |
| VAR00016 | 82,80 | 1179,511 | ,367 | ,962 |
| VAR00017 | 81,80 | 1130,178 | ,754 | ,960 |
| VAR00018 | 82,10 | 1133,878 | ,640 | ,961 |
| VAR00019 | 82,10 | 1138,100 | ,561 | ,961 |
| VAR00020 | 82,10 | 1134,100 | ,615 | ,961 |
| VAR00021 | 82,80 | 1168,400 | ,495 | ,961 |
| VAR00022 | 81,50 | 1111,167 | ,924 | ,959 |
| VAR00023 | 83,20 | 1185,733 | ,561 | ,961 |
| VAR00024 | 82,70 | 1163,122 | ,624 | ,961 |
| VAR00025 | 82,00 | 1135,556 | ,683 | ,960 |
| VAR00026 | 81,60 | 1116,711 | ,885 | ,959 |
| VAR00027 | 82,20 | 1145,511 | ,773 | ,960 |
| VAR00028 | 82,80 | 1170,844 | ,504 | ,961 |
| VAR00029 | 82,80 | 1163,067 | ,464 | ,962 |
| VAR00030 | 82,20 | 1143,289 | ,704 | ,960 |
| VAR00031 | 82,10 | 1131,211 | ,753 | ,960 |
| VAR00032 | 82,40 | 1154,711 | ,730 | ,960 |
| VAR00033 | 82,10 | 1148,989 | ,531 | ,961 |
| VAR00034 | 82,70 | 1170,900 | ,482 | ,961 |
| VAR00035 | 82,30 | 1151,344 | ,659 | ,960 |

Estadísticas de fiabilidad

| | |
|------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach | N de elementos |
| ,962 | 35 |

Fuente: SPSS

Bibliografía de Referencia:

George, D., & Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon

| Nº | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| E1 | 5 | 4 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 5 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | |
| E2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 3 | |
| E3 | 1 | 5 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 5 | 3 | 1 | 5 | 5 | 2 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | |
| E4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | |
| E5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 1 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | |
| E6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| E7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| E8 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | |
| E9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| E10 | 4 | 3 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 2 | 2 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | |

Anexo 6 Propuesta pedagógica

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS.

ELABORADO POR LAS BACH. JHACKELY THALY FERNÁNDEZ PÉREZ Y JHANET BARTUREN DAVILA

**Rioja – Perú
2024**

INTRODUCCIÓN

La aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica es una actividad que tiene como objetivo impulsar el crecimiento de aptitudes y habilidades de los educandos de 5 años en la Institución Educativa Inicial 288, ubicada en la ciudad de Rioja, mediante la práctica de juegos populares arraigados en la cultura social y educativa, a través de la implementación y ejecución de sesiones que fomenten la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje a través de la diversión y la lúdica.

Respecto al mejoramiento de la psicomotricidad gruesa en los infantes, los juegos tradicionales son estrategias muy efectivas, pues la aplicación de estas dinámicas posibilita que los docentes se desplacen y fortalezcan aspectos como la coordinación, el equilibrio, la potencia muscular y el aguante. Además, estas actividades lúdicas suelen contar con normas sencillas e involucran la creación de relaciones sociales de los niños con sus pares, docentes y progenitores o cuidadores, lo cual fomenta el trabajo en conjunto, el respeto y la apropiación de normativas indispensables dentro de la sociedad, en aras de crear un ambiente propicio para un aprendizaje integral significativo.

CONCEPTO JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La aplicación de juegos tradicionales en el ámbito educativo a nivel preescolar es una estrategia altamente eficaz para mejorar el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, físicas y sociales en los infantes, puesto que estimulan los sentidos, fomentan habilidades sociales y cognitivas, y valoran la diversidad cultural. Al incorporar este tipo de taller en la institución educativa Inicial 288 en Rioja durante el año 2022, se les brindará a los escolares de educación inicial un aprendizaje significativo a través de una vivencia enriquecedora que contribuirá a su crecimiento personal y académico, al mismo tiempo que adquieren habilidades fundamentales para su desarrollo integral.

Objetivos

a) Objetivo general

- Utilizar juegos tradicionales como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 288, Rioja, en el año 2022.

Objetivos específicos

- Identificar los juegos tradicionales más adecuados para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años.
- Diseñar un plan de actividades lúdicas que incorporen juegos tradicionales, enfocados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.
- Implementar las actividades lúdicas en el currículo escolar, brindando oportunidades regulares para que los estudiantes participen en los juegos tradicionales seleccionados.
- Evaluar el progreso de los estudiantes en términos de su desarrollo de la psicomotricidad gruesa, utilizando herramientas de evaluación adecuadas.

- Realizar ajustes y adaptaciones en las actividades lúdicas según los resultados de la evaluación, con el fin de optimizar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de aprendizaje 1: Con alegría juego a las cuerdas.

Actividad de aprendizaje 2: Jugamos a saltar la soga.

Actividad de aprendizaje 3: Juego de la gallinita ciega.

Actividad de aprendizaje 4: Me divierto jugando a las sillas musicales.

Actividad de aprendizaje 5: Me divierto con mis amigos jugando a los encostados.

Actividad de aprendizaje 6: Nos divertimos jugando al rayuelo.

Actividad de aprendizaje 7: Jugamos al lobo se fue a la guerra.

Actividad de aprendizaje 8: Con alegría jugamos a la tumba lata.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Los juegos tradicionales ofrecen una metodología efectiva para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, proporcionando a los niños un entorno lúdico y seguro donde puedan mejorar sus habilidades físicas de manera natural y divertida.

Se garantizará de manera constante la comprensión de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales mediante breves explicaciones y proporcionando retroalimentación a los participantes. La secuencia para el desarrollo de las actividades clave será la siguiente:


1. Presentación de una visión general, donde se dará un enfoque introductorio de los conceptos relacionados con las actividades a llevar a cabo.
2. Definición de los objetivos, con el propósito de orientar a los participantes hacia los resultados esperados.
3. Descripción del proceso, donde se detallarán las instrucciones necesarias para la correcta ejecución de las actividades.
4. Cierre de la actividad, en el que se establecerán compromisos para consolidar los aprendizajes o se reflexionará sobre la actividad y los logros alcanzados.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 1: JUGAMOS A SALTAR LA CUERDA

| | |
|---|---|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Se promoverá que los niños y niñas realicen diversas acciones de movimiento a través del juego "saltar la soga"; experimentando sensaciones antes y después de jugar, comentando como se sintieron y lo representan gráficamente. | Sogas, Música, video, pinturas, papel bond. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. | |
| Criterio que se evaluarán Participa del juego saltar la cuerda e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja los movimientos que realizó al saltar la cuerda. - Producto intangible: Comunica como se sintió al saltar la cuerda. | RETO: Juega con alegría y emoción a saltar la cuerda, cuéntame que sentiste y dibuja. Realiza movimientos de coordinación y cuéntame cómo cambio tu cuerpo y que sentiste, luego dibuja lo que más te gusto. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>-Los niños participan de los movimientos, a través de un video para disponer al cuerpo en calentamiento: https://www.youtube.com/watch?v=atZdLhLrhdM</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>-Dialogan sobre la canción y responden las preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué hacían los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Te gustaría saltar como lo hace la niña, el canguro y el conejo?</p> <p>-La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; border: 2px solid black; padding: 5px; background-color: #90EE90; margin: 10px auto; width: fit-content;"> JUGAMOS A SALTAR LA CUERDA </div> |


| | |
|-------------------|--|
| | <p>-Les comunica el propósito de aprendizaje:</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #90EE90; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Hoy jugaremos a saltar la cuerda y experimentaremos las sensaciones antes y después de jugar, luego comentan cómo se sintieron durante el juego.</p> </div> <p>-Además les comunica el criterio de evaluación:</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #90EE90; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Participa del juego saltar la cuerda e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando.</p> </div> <p><u>ASAMBLEA:</u> Tiempo de encuentro o ritual de entrada. <u>Participan</u> haciendo media luna para recordar los acuerdos, para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se debe utilizar el material? ¿Cómo debemos organizarnos? ¿Después de utilizar el material, que debemos hacer? <u>Escuchan</u> la explicación del juego: que dos niños (as) sostendrán la cuerda por ambos extremos para hacerlo girar por encima de su compañero, donde cada niño debe saltar consecutivamente, cuando falla tiene que saltar el siguiente niño (a). <u>Exploran</u> el material a emplear en la actividad y presentamos la organización del mismo.</p> |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Un espacio, un tiempo y un material especialmente facilitador del placer sensoriomotor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se dirigen al patio en forma ordenada para realizar el juego. - La docente pide dos niños voluntarios tomar los extremos de la cuerda para hacerlo girar, los demás niños se formarán en fila para saltar la cuerda respetando su turno y se intercambiará roles. - La docente acompaña a los niños con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute, generando situaciones en donde los niños se cuestionen. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <p>Un momento para la historia, el cuento o el relato. -Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se sientan en un área designada y se les invita a reflexionar sobre cómo se sintieron antes y después del juego “Saltar la cuerda”. - Comparten oralmente sus sensaciones y emociones, expresando cómo cambió su cuerpo y cómo se sintieron durante la actividad. - Los niños dibujan lo que más les gustó o lo que más les llamó la atención durante el juego. |
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA:</u> <u>Limpian</u> y ordenan el material utilizado en su respectivo lugar utilizando en forma individual. <u>Participan</u> colocando sus trabajos en la pizarra para dialogar acerca de lo que realizaron y responden a las preguntas orales.</p> |

EVALUACIÓN: Evalúan sus aprendizajes a través de la técnica meta cognitiva respondiendo preguntas en forma oral ¿Fue divertido jugar? ¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo se han organizado? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó?

EXTENSIÓN:

Cuenta a tu familia el juego realizado y pregúntale si ellos jugaron a saltar la cuerda cuando eran niños y pídeles que jueguen contigo.

Profesora/Sec.

 Dibuja lo que más les gustó durante el juego “jugamos a saltar la cuerda”.

Nombre: Fecha: 22/09/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 2: JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA

| | |
|--|--|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Promover que los niños y niñas desarrollen la psicomotricidad gruesa a través del juego de la Gallinita Ciega, experimentando sensaciones antes y después de jugar, comentando cómo se sintieron y representándolo gráficamente. | -Vendas para cubrir los ojos. -Música. -Laptop. -Proyector. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participa activamente en el juego de la Gallinita Ciega y comunica sus sensaciones corporales antes y después del juego a través de dibujos. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja cómo te sentiste antes y después de jugar a la Gallinita Ciega. - Producto intangible: Comunica oralmente cómo se sintió antes y después de jugar y expresa sus sensaciones corporales. | RETO: - Juega con emoción a la Gallinita Ciega, comunica cómo te sientes antes y después del juego, y dibuja tus sensaciones favoritas. - Realiza los movimientos del juego, explica cómo cambió tu cuerpo y comunica tus sensaciones antes y después de jugar. Luego, dibuja lo que más te gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|--|
| INICIO | <p>- Participan de los movimientos, para disponer al cuerpo en calentamiento.</p> <p>- En base al video: https://www.youtube.com/watch?v=gHrHMAAd7Qo4</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Dialogan sobre el video y responden las preguntas: ¿De qué trato el video musical? ¿Qué hacían los animalitos? ¿Qué buscaba la gallinita? ¿Les gustaría jugar a la Gallinita Ciega?</p> |

-La docente comunica el nombre de la actividad:

JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA

-Les comunica el propósito de aprendizaje:

Hoy jugaremos a la Gallinita Ciega para experimentar cómo nos sentimos antes y después del juego, y luego lo dibujaremos.

-Además les comunica el criterio de evaluación:

Participaremos en el juego "La Gallinita Ciega" y expresaremos nuestras sensaciones antes y después del juego.

ASAMBLEA:

Tiempo de encuentro o ritual de entrada.

- Participan en una ronda para recordar los acuerdos y normas para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se juega de manera segura? ¿Qué debemos hacer si nos sentimos incómodos durante el juego?
- Exploran las vendas para cubrir los ojos y se les muestra cómo se utilizan de manera segura.

DESARROLLO

DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

- Se establece un espacio amplio y seguro para el juego.
- Los niños se turnan para ser la "Gallinita Ciega" y se les vendan los ojos.
- La música comienza a reproducirse y los demás participantes se mueven alrededor de la "Gallinita Ciega".
- La "Gallinita Ciega" intenta tocar a los demás niños mientras se guía por el sonido y las indicaciones que le den.
- Los participantes expresan cómo se sienten antes y después de jugar a través de comentarios orales.
- Se realiza una pausa en el juego y los niños se desvendan los ojos.

RELAJACIÓN:

Un momento para la historia, el cuento o el relato.

-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. <https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo>




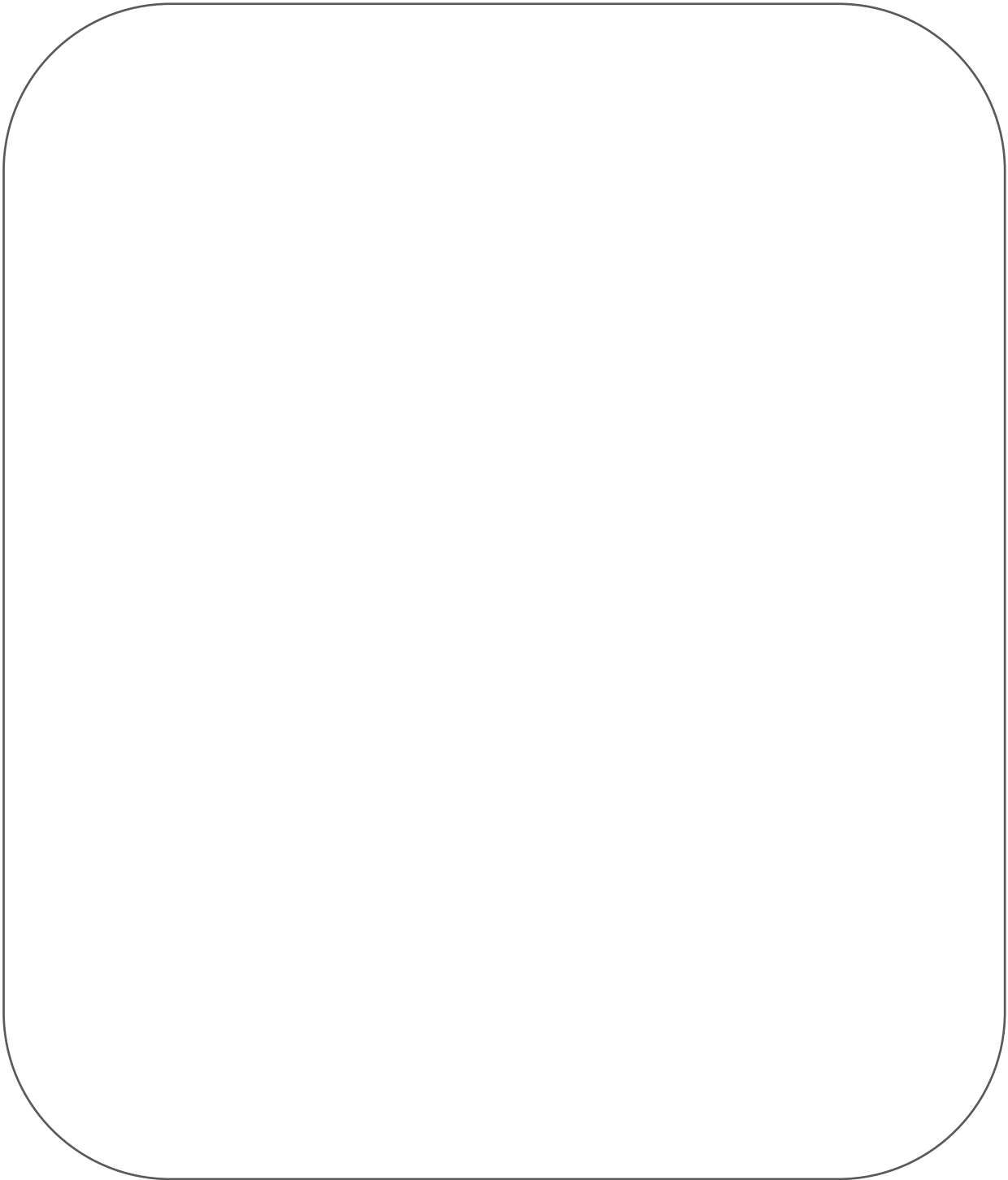
REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

- Los niños se sientan en un área designada y se les invita a reflexionar sobre cómo se sintieron antes y después del juego de la Gallinita Ciega.
- Comparten oralmente sus sensaciones y emociones, expresando cómo cambió su cuerpo y cómo se sintieron durante la actividad.
- Se les proporcionan materiales de dibujo y se les pide que representen gráficamente sus sensaciones favoritas antes y después del juego.

| | |
|---------------|--|
| | <p>- Los niños dibujan lo que más les gustó o lo que más les llamó la atención durante el juego.</p> |
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA:</u></p> <p>- Los niños limpian y ordenan los materiales utilizados en su respectivo lugar de forma individual.</p> <p>- Se realiza una breve conversación final para evaluar y reflexionar sobre la experiencia del juego de la Gallinita Ciega. ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Fue divertido? ¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>EVALUACIÓN: Los niños evalúan sus aprendizajes a través de preguntas orales, expresando su nivel de disfrute, facilidad o dificultad durante el juego y compartiendo sus experiencias</p> <p>EXTENSIÓN: Se anima a los niños a comentar a sus familias sobre el juego de la Gallinita Ciega y a preguntarles qué juegos jugaban sus padres cuando eran niños, invitándolos a jugar juntos.</p> |

Profesora/Sec.

 Dibuja lo que más te gustó o lo que más les llamó la atención del juego “La gallinita Ciega”.




Nombre: Fecha: 06/10/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 3: ME DIVIERTO JUGANDO A LAS SILLAS MUSICALES

| | |
|--|---|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través del juego de las Sillas Musicales, fomentando el equilibrio, la coordinación y la agilidad. Además, se trabajará la atención, la capacidad de seguir instrucciones y el disfrute del juego en equipo. | - Sillas (una menos que el número de participantes). - Música. |

| | |
|--|--|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participa activamente en el juego, sigue las reglas y muestra habilidades de coordinación y equilibrio. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja cómo te sentiste antes y después de jugar las sillas musicales. - Producto intangible: Participación activa en el juego y seguimiento de las reglas. | RETO: - Juega con entusiasmo a las Sillas Musicales, sigue las instrucciones y muestra habilidades de coordinación y equilibrio durante el juego. - Reflexiona sobre cómo se sintió al jugar y comparte su experiencia con los demás niños. Luego dibuja lo que más le gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>- Participan de los movimientos, para disponer al cuerpo en calentamiento.</p> <p>- En base al video: https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Dialogan sobre el video y responden las preguntas: ¿De qué trato el video musical? ¿Qué hacían los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Les gustaría jugar al juego de las sillas musicales? -La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #90EE90; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> JUEGO DE LAS SILLAS MUSICALES </div> |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>-Les comunica el propósito de aprendizaje:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #90EE90; border-radius: 15px; padding: 10px;">Vamos a jugar y divertirnos mientras mejoramos nuestra coordinación y equilibrio.</p> <p>-Además les comunica las reglas del juego:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; background-color: #90EE90; border-radius: 15px; padding: 10px;">Cuando la música suene, deben bailar alrededor de las sillas, pero cuando la música se detenga, deben sentarse rápidamente en una silla. El que se quede sin silla quedará fuera del juego.</p> <p><u>ASAMBLEA:</u> Tiempo de encuentro o ritual de entrada, Se realiza una breve charla sobre la importancia del juego y la actividad física para el desarrollo saludable y se motivan y animan a los niños a disfrutar del juego y a respetar las reglas.</p> |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños forman un círculo alrededor de las sillas colocadas en el centro del aula. - Se inicia la música y los niños empiezan a bailar y moverse alrededor de las sillas. - Cuando la música se detiene de forma inesperada, todos los niños deben buscar rápidamente una silla y sentarse. - Se retira una silla después de cada ronda, asegurándose de que siempre haya una silla menos que el número de niños. - Los niños que no consigan una silla quedan fuera del juego y se retiran del círculo. - Se repite el proceso de bailar alrededor de las sillas y sentarse cuando la música se detiene hasta que quede un único ganador que logre sentarse en la última silla disponible. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <p>Un momento para la historia, el cuento o el relato.</p> <p>-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de finalizar el juego, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia. - Se les pregunta cómo se sintieron al jugar y se les proporcionan materiales de dibujo y se les pide que representen gráficamente sus sensaciones favoritas antes y después del juego. - Los niños dibujan lo que más les gustó o lo que más les llamó la atención durante el juego. |
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recogen y acomodan las sillas en su lugar correspondiente. - Se realiza una breve conversación final para evaluar y reflexionar sobre la experiencia del juego de las sillas musicales: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Fue divertido? ¿Qué es lo que más le gusto o disgusto del juego? |

EVALUACIÓN:

- Los niños evalúan sus aprendizajes a través de preguntas orales, expresando su nivel de disfrute, facilidad o dificultad durante el juego y compartiendo sus experiencias.
- Se valorar la participación activa de los niños, su capacidad para seguir las reglas del juego y sus habilidades de coordinación y equilibrio.

EXTENSIÓN:

Se anima a los niños a inventar variaciones del juego, como agregar obstáculos o modificar las reglas, para seguir desarrollando su creatividad y habilidades motrices.

Profesora/Sec.



Dibuja lo que más te gustó del juego de las sillas musicales.

A large, empty rectangular box with a dashed green border, intended for the student to draw their favorite part of the musical chairs game.


Nombre: Fecha: 12/10/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 4: ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS

| | |
|---|---|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños a través del juego de los encostalados, fomentando la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la diversión en equipo. | Sacos o bolsas grandes (uno por niño), Conos o marcadores para delimitar la pista de carrera, música, celular, espacio abierto o patio. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participación activa, equilibrio y coordinación durante la carrera. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja cómo te sentiste antes y después de jugar a los encostalados. - Producto intangible: Participación activa en la carrera y demostración de habilidades de equilibrio y coordinación. | RETO: - Participa en la carrera de los encostalados con entusiasmo y coordinación. - Reflexiona sobre cómo se sintió al jugar y comparte su experiencia con los demás niños. Luego dibuja lo que más le gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>- Participan de los movimientos, para disponer al cuerpo en calentamiento.</p> <p>- En base al video: https://www.youtube.com/watch?v=ykKRA2tt5nU</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Dialogan sobre el video y responden las preguntas: ¿De qué trata el video musical? ¿Qué hacen los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Les gustaría divertirse con sus amigos jugando a los encostalados?</p> <p>- La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="border: 2px solid black; background-color: #90EE90; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS </div> <p>- La docente les comunica el propósito de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid black; background-color: #90EE90; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> Vamos a correr y saltar dentro de los sacos para fortalecer nuestras habilidades de movimiento y divertirnos juntos. </div> |

| | |
|-------------------|--|
| | <p>- Además les comunica las reglas del juego:</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #90EE90; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Los niños deben introducir sus piernas dentro del saco y saltar desde la línea de partida hasta la línea de meta siguiendo el recorrido marcado. El primero en llegar a la meta será el ganador.</p> </div> <p>- Finalmente, verifica que todos los niños comprendan las reglas y aclara cualquier duda.</p> <p>ASAMBLEA: Tiempo de encuentro o ritual de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una breve charla sobre la importancia de la actividad física y cómo puede ayudar a fortalecer la psicomotricidad y la salud. - Se motiva a los niños a disfrutar del juego, a competir de manera justa y a apoyarse mutuamente durante la carrera. |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se colocan en la línea de partida, cada uno con su saco. - Se marca una línea de partida y una línea de meta utilizando conos o marcadores. - Los niños se colocan dentro de los sacos y se preparan para la carrera. - Se inicia la carrera, ya sea con una señal de salida o al ritmo de la música. - Los niños saltan y se desplazan dentro de los sacos, siguiendo el recorrido marcado hasta llegar a la línea de meta. - Se celebra al ganador de la carrera y se felicita a todos los participantes por su esfuerzo y diversión. - Se realiza una breve pausa para que los niños recuperen el aliento y se hidraten. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <p>Un momento para la historia, el cuento o el relato.</p> <p>- Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de finalizar la carrera, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia. - Se les pregunta cómo se sintieron al correr dentro de los sacos. - Se les proporcionan materiales de dibujo y se les pide que representen gráficamente sus sensaciones favoritas antes y después del juego. - Los niños dibujan lo que más les gustó o lo que más les llamó la atención durante el juego. |
| CIERRE | <p>RITUAL DE SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recogen los sacos y se guardan en su lugar correspondiente. - Se realiza una breve conversación final para evaluar y reflexionar sobre la experiencia del juego de los encostalados: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Fue divertido? ¿Se sienten motivados para realizar más juegos? |

EVALUACIÓN:

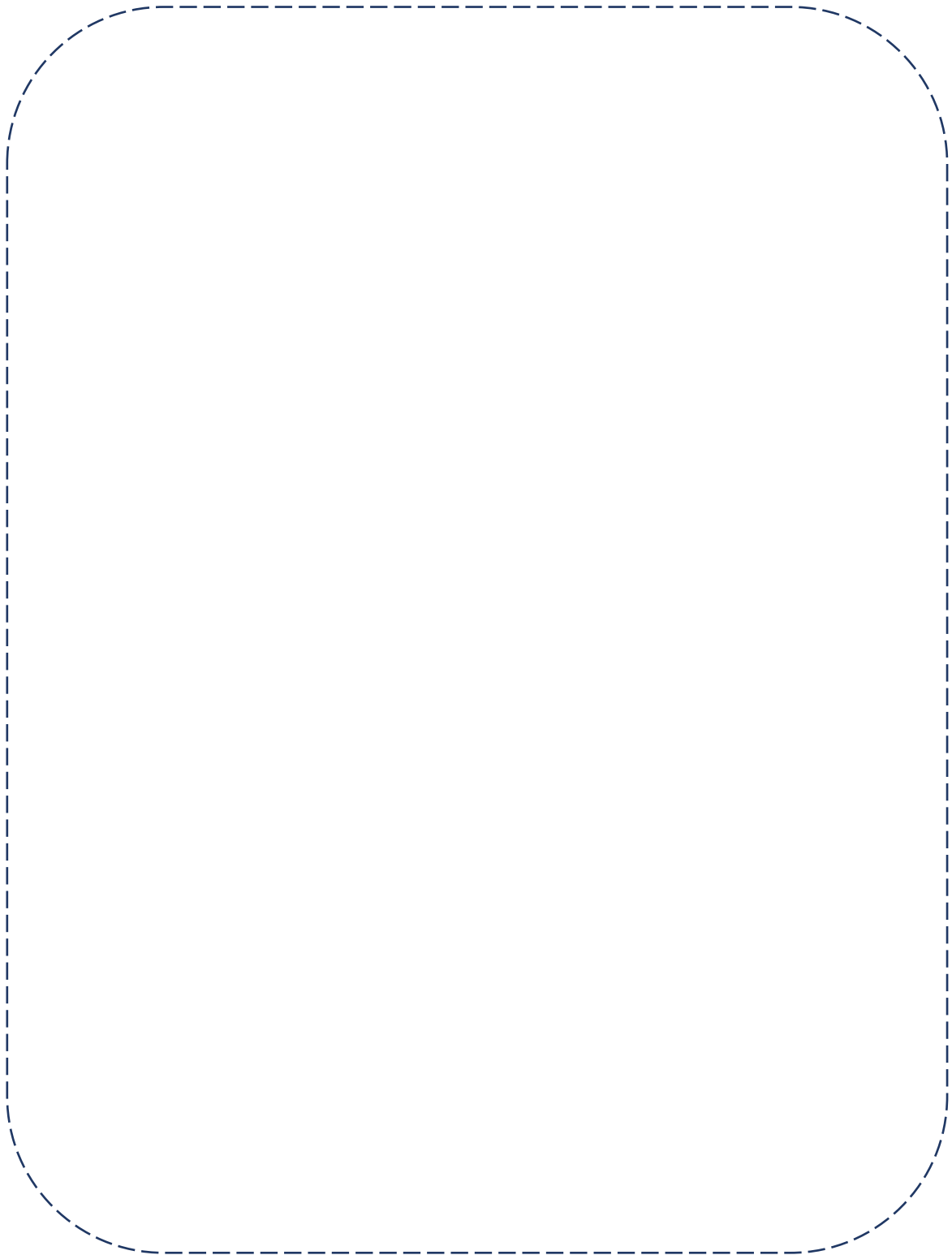
- Los niños evalúan sus aprendizajes a través de preguntas orales, expresando su nivel de disfrute, facilidad o dificultad durante el juego y compartiendo sus experiencias.
- Se valorar la participación activa de los niños, su capacidad para seguir las reglas del juego y sus habilidades de coordinación y equilibrio.

EXTENSIÓN:

Se anima a los niños a que practiquen la carrera de los encostados en otros momentos, tanto en el entorno escolar como en casa, para seguir fortaleciendo su psicomotricidad gruesa.

Profesora/Sec.

👉 Dibuja lo que más te gusto o te dificulto jugar a los encostalados.



Nombre: Fecha: 19/10/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 5: NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL RAYUELO

| | |
|--|--|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Se fomentará que los niños y niñas participen en actividades físicas a través del juego “la rayuela”; experimentando sensaciones antes y después de jugar, luego expresar como se sintieron a través de comentarios y representaciones gráficas. | <ul style="list-style-type: none"> - Espacio abierto. - Tiza o cinta adhesiva. - Colores y marcadores. - Piedra pequeña o limpia tipo. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad. | |
| Competencia: - Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. | |
| Desempeños: <ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participa del juego la rayuela e identifica sus sensaciones y emociones a través de comentarios y lo representa gráficamente. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| <ul style="list-style-type: none"> - Producto tangible: Dibuja los movimientos que realizó al jugar al rayuelo. - Producto intangible: Comunica como se sintió al jugar el rayuelo. | RETO: <ul style="list-style-type: none"> - Juega con alegría y emoción a jugar la rayuela, cuéntame que sentiste y dibuja. - Realiza movimientos de coordinación y cuéntame cómo cambio tu cuerpo y que sentiste, luego dibuja lo que más te gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|--|
| INICIO | <p>-Los niños participan de los movimientos, a través de un video para disponer al cuerpo en calentamiento: https://www.youtube.com/watch?v=l3e_2b0F1G4</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>-Dialogan sobre el video musical y responden las preguntas: ¿De qué trató la canción? ¿Qué hacían los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Te gustaría saltar como lo hace la niña, y el niño?</p> <p>-La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: #90EE90; padding: 5px; display: inline-block; border: 1px solid black;">NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL RAYUELO</div> </div> |

-Les comunica el propósito de aprendizaje:

Hoy jugaremos al rayuelo y experimentaremos las sensaciones antes y después de jugar, luego comentan cómo se sintieron durante el juego.

-Además les comunica el criterio de evaluación:

Participa del juego el rayuelo e identifica sus sensaciones y emociones a través de comentarios y lo representa gráficamente.

ASAMBLEA:

Tiempo de encuentro o ritual de entrada.

- Se realiza una breve charla sobre la importancia de la actividad física y cómo puede jugar respetando las reglas del juego.
- Se motiva a los niños a disfrutar del juego, a competir de manera justa y a apoyarse mutuamente durante el juego.

DESARROLLO

DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Se les dará las siguientes instrucciones y las reglas que deben seguir y cumplir durante su desarrollo.

- Participan haciendo media luna para recordar los acuerdos, para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se debe utilizar el material? ¿Cómo debemos organizarnos? ¿Después de utilizar el material, que debemos hacer?
- Escuchan la explicación del juego: se dibuja un esquema o silueta (muñeca o avión) en el suelo de manera manual, delimitando el espacio para cada salto. Según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada uno espere su turno y sepa quién va después. El primer participante tomará la piedra plana y la apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela. El cuadro en el que se ha lanzado la piedra dentro de uno de los cuadros del esquema no puede ser pisado por el jugador, en caso de pisar perderá su turno y seguirá el próximo participante.
- Exploran el material a emplear en la actividad y presentamos la organización de este.

RELAJACIÓN:

Un momento para la historia, el cuento o el relato.

-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. <https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo>



REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

- Después de finalizar el juego, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia.
- Se les pregunta cómo se sintieron al jugar “El Rayuelo”
- Los niños dibujan la silueta del juego y marquen en que cuadro quedo su piedra.

| | |
|---------------|--|
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Limpian y ordenan el material utilizado en su respectivo lugar utilizando en forma individual.- Participan colocando sus trabajos en la pizarra para dialogar acerca de lo que realizaron y responden a las preguntas orales. <p>EVALUACIÓN:</p> <p>Evalúan sus aprendizajes a través de la técnica metacognitiva respondiendo preguntas en forma oral ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? ¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo se han organizado? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p> <p>EXTENSIÓN:</p> <p>Cuenta a tu familia el juego realizado y pregúntale si ellos jugaron a la rayuela cuando eran niños y pídeles que jueguen contigo.</p> |
|---------------|--|

Profesora/Sec.


Dibuja la silueta del juego y marca en que cuadro que quedo su piedra.


Nombre: Fecha: 27/10/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 6: JUGAMOS AL LOBO SE FUE A LA GUERRA

| | |
|---|---|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Se promoverá que los niños y niñas realicen diversas acciones de movimiento a través del juego “el lobo se fue a la guerra”; experimentando sensaciones antes y después de jugar, comentando como se sintieron y lo representan gráficamente. | - Espacio abierto. - Equipo de música. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participa del juego el lobo se fue a la guerra e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja los movimientos que realizó al jugar el lobo se fue a la guerra. - Producto intangible: Comunica como se sintió ser lobo y no ser atrapado por el lobo. | RETO: - Juega con alegría y emoción a jugar el lobo que estás haciendo, cuéntame que sentiste y dibuja. - Realiza movimientos de coordinación y cuéntame cómo cambio tu cuerpo y que sentiste, luego dibuja lo que más te gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>-Los niños participan de los movimientos, a través de un video para disponer al cuerpo en calentamiento: https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Dialogan sobre el video musical y responden las preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué hacían los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Te gustaría bailar como lo hacen los niños?</p> <p>-La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: #90EE90; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 20px; display: inline-block; font-weight: bold;">JUGAMOS AL LOBO SE FUE A LA GUERRA</div> </div> |

| | |
|-------------------|--|
| | <p>-Les comunica el propósito de aprendizaje:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0ffe0;">Hoy jugaremos al lobo se fue a la guerra y experimentaremos las sensaciones antes y después de jugar, luego comentan cómo se sintieron.</p> <p>-Además les comunica el criterio de evaluación:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0ffe0;">Participa del juego el lobo se fue a la guerra e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando.</p> |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Se les dará las siguientes instrucciones y las reglas que deben seguir y cumplir durante su desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participan haciendo media luna para recordar los acuerdos, para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se debe utilizar el material? ¿Cómo debemos organizarnos? ¿Después de utilizar el material, que debemos hacer? - Escuchan la explicación del juego: En primer lugar, se elegirá a un niño quien se actuará de lobo. Se forma un círculo con los demás niños y van girando. Los niños que están en el círculo van girando y entonando “Juguemos en el bosque mientras que el lobo no está, no está, no está... Lobo ¿qué estás haciendo?”. De esa manera, se va preparando gradualmente hasta que el lobo esté completamente listo para buscar a los niños. El niño que sea capturado por el lobo se convertirá en el nuevo lobo. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <p>Un momento para la historia, el cuento o el relato.</p> <p>-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de finalizar el juego del “Lobo se fue a la guerra”, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia. - Se les pregunta cómo se sintieron al jugar. - Los niños dibujan lo que más les gusto del juego “El Lobo se fue a la guerra”. |
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Limpian y ordenan el material utilizado en su respectivo lugar utilizando en forma individual. - Participan colocando sus trabajos en la pizarra para dialogar acerca de lo que realizaron y responden a las preguntas orales. |

EVALUACIÓN:

Evalúan sus aprendizajes a través de la técnica metacognitiva respondiendo preguntas en forma oral ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo se han organizado? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? Concluida la actividad nos dirigimos al aula.

EXTENSIÓN:

Cuenta a tu familia el juego realizado y pregúntale si ellos jugaron al lobo se fue a la guerra cuando eran niños y pídeles que jueguen contigo.

Profesora/Sec.

Dibuja lo que más te gusto del juego “El Lobo se fue a la guerra”.

-


Nombre: Fecha: 03/11/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 7: CON ALEGRÍA JUGAMOS A LA TUMBA LATA

| | |
|---|--|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| Se promoverá que los niños y niñas realicen diversas acciones de movimiento a través del juego "tumbas latas"; experimentando sensaciones antes y después de jugar, comentando como se sintieron y lo representan gráficamente. | - Espacio abierto - Latas. - Pelota. |

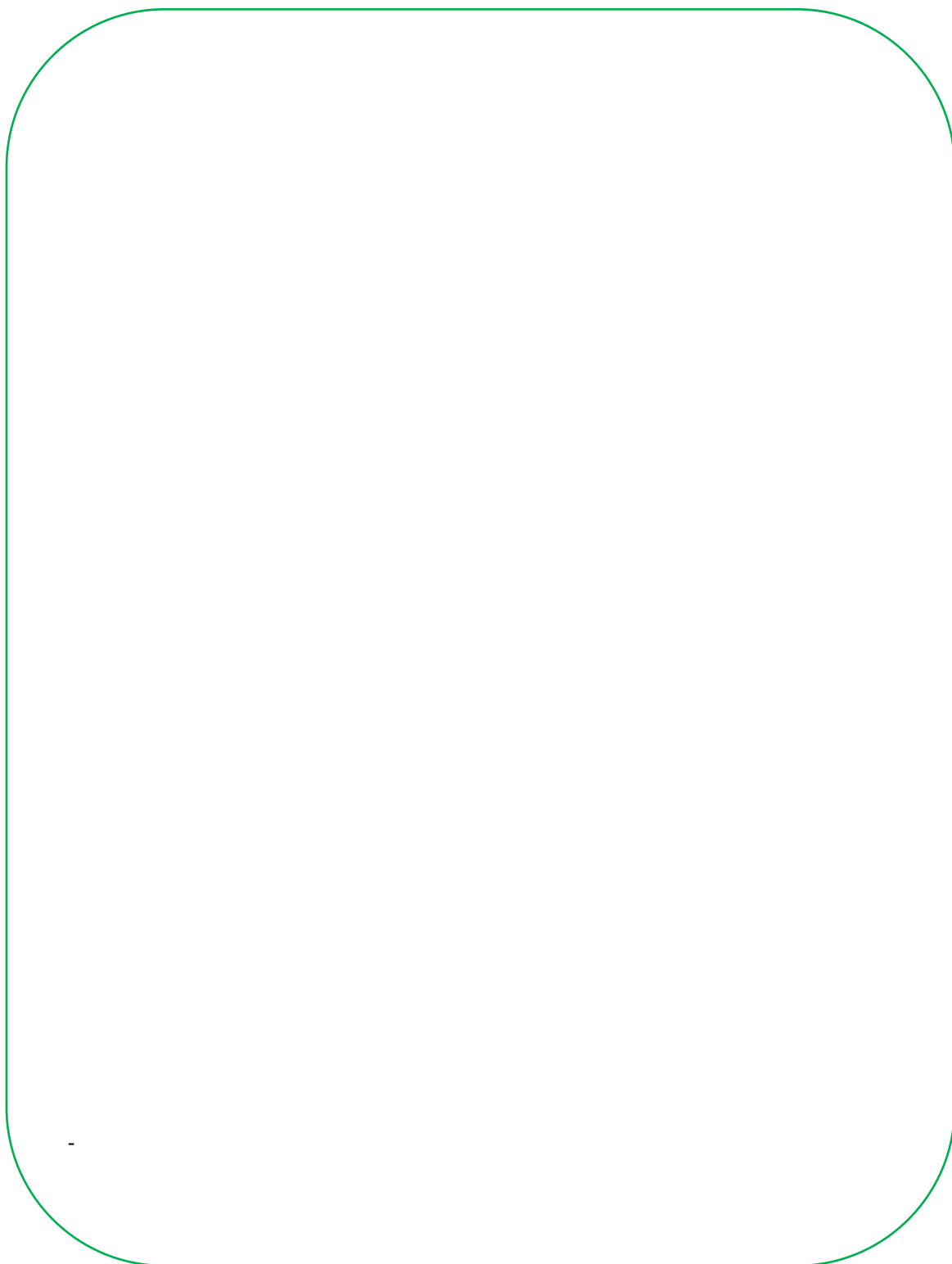
| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participa del juego tumba latas e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja los movimientos que realizó al tumbar latas. - Producto intangible: Comunica como se sintió al tumbar latas- | RETO: Juega con alegría y emoción a saltar la cuerda, cuéntame que sentiste y dibuja. Realiza movimientos de coordinación y cuéntame cómo cambio tu cuerpo y que sentiste, luego dibuja lo que más te gustó. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>-A los niños se les instruye para que se reúnan en una asamblea, donde posteriormente entonamos la canción: https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>-Dialogan sobre el video musical y responden las preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué hacía la serpiente? ¿Qué más animales había? ¿Qué gestos hacían los animales? -La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; background-color: #90EE90; padding: 5px 20px; display: inline-block;">CON ALEGRÍA JUGAMOS A LA TUMBA LATA</div> </div> |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>-Les comunica el propósito de aprendizaje:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">Hoy jugaremos a la tumba latas y experimentaremos las sensaciones antes y después de jugar, luego comentan cómo se sintieron durante el juego.</p> <p>-Además les comunica el criterio de evaluación:</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">Participa del juego tumba latas e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando.</p> |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Se les dará las siguientes instrucciones y las reglas que deben seguir y cumplir durante su desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participan haciendo media luna para recordar los acuerdos, para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se debe utilizar el material? ¿Cómo debemos organizarnos? ¿Después de utilizar el material, que debemos hacer? - Escuchan la explicación del juego: Primeramente, deberán formar dos grupos. Luego se da por inicio la competencia donde se forma una torre de latas, para luego ser derrumbadas con una pelota. El equipo que logre reconstruir la torre nuevamente será declarado el equipo ganador. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <p>Un momento para la historia, el cuento o el relato.</p> <p>-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de finalizar el juego, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia. - Los niños dibujan lo que más les gusto del juego de tumba latas. |
| CIERRE | <p><u>RITUAL DE SALIDA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Limpian y ordenan el material utilizado en su respectivo lugar utilizando en forma individual. - Participan colocando sus trabajos en la pizarra para dialogar acerca de lo que realizaron y responden a las preguntas orales. <p>EVALUACIÓN: Evalúan sus aprendizajes a través de la técnica metacognitiva respondiendo preguntas en forma oral ¿Fue divertido jugar? ¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo se han organizado? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó?</p> <p>EXTENSIÓN: Cuenta a tu familia el juego realizado y pregúntale si ellos jugaron a tumba latas cuando eran niños y pídeles que jueguen contigo.</p> |

Profesora/Sec.

 Dibuja lo que más te gusto del juego de tumba latas.





Nombre: Fecha: 10/11/2023

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD 8: CON ALEGRÍA JUEGO A LAS CUERDAS

| | |
|---|-------------------------------------|
| ¿Qué aprendizajes queremos promover? | ¿Qué materiales necesitamos? |
| El juego de la cuerda, es una actividad lúdica que ofrece múltiples aprendizajes y beneficios para los niños y niñas. Al participar en juegos con cuerdas, los niños desarrollan habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. | Sogas, Música, video. |

| | |
|--|---|
| Área: Psicomotricidad | |
| Competencia: - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | |
| Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. | |
| Desempeños: - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. - Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. | |
| Criterio que se evaluarán Participación en el juego a jalar la cuerda para identificar sus sensaciones motoras. | |
| Producciones y actuaciones solicitadas | Evidencia de aprendizaje: |
| - Producto tangible: Dibuja los movimientos que realizó al jalar la cuerda. - Producto intangible: Comunica como se sintió al jalar la cuerda. | RETO: Juega con alegría y emoción a saltar la cuerda, cuéntame que sentiste y dibuja. Realiza movimientos de coordinación y cuéntame cómo cambio tu cuerpo y que sentiste, luego dibuja lo que más te gusto. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS |
|---------------|---|
| INICIO | <p>-Los niños participan de los movimientos, a través de un video para disponer al cuerpo en calentamiento: https://www.youtube.com/watch?v=moHHLQGGGxw</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>-Dialogan sobre la canción y responden las preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué hacían los niños? ¿Estaban contentos o tristes? ¿Te gustaría saltar como lo hace la niña, el canguro y el conejo? -La docente comunica el nombre de la actividad:</p> <div style="text-align: center; border: 2px solid black; background-color: #90EE90; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> CON ALEGRÍA JUEGO A LAS CUERDAS </div> <p>-Les comunica el propósito de aprendizaje:</p> |

Hoy jugaremos a jalar la cuerda y experimentaremos las sensaciones antes y después de jugar, luego comentan cómo se sintieron durante el juego.

-Además les comunica el criterio de evaluación:

Participa del juego para jalar las cuerdas e identifica sus sensaciones al expresarlo y lo representa dibujando.

ASAMBLEA:

Tiempo de encuentro o ritual de entrada.

Participan haciendo media luna para recordar los acuerdos, para el desarrollo del taller a través del diálogo oral. ¿Recuerdan cómo se debe utilizar el material? ¿Cómo debemos organizarnos? ¿Después de utilizar el material, que debemos hacer?

Escuchan la explicación del juego: que dos niños (as) sostendrán la cuerda por ambos extremos para hacerlo girar por encima de su compañero, donde cada niño debe saltar consecutivamente, cuando falla tiene que saltar el siguiente niño (a).

Exploran el material a emplear en la actividad y presentamos la organización del mismo.

DESARROLLO

DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Un espacio, un tiempo y un material especialmente facilitador del placer sensoriomotor.

- Preparación: Reúne a un grupo de participantes y obtén una cuerda adecuada para el juego. Asegúrate de que la cuerda tenga una longitud adecuada para los participantes y que esté en buen estado.
- Se elegirá grupos con la misma cantidad de integrantes.
- Los grupos tendrán que colocarse en ambos extremos de la soga. Luego, en el suelo se colocará una raya para que justo ahí vaya la mitad de la cuerda que será señalada con listón rojo.
- Los niños jalaran la cuerda en sentido opuesto, el equipo que haga pasar del medio a todos los integrantes del equipo contrario será el equipo ganador.

RELAJACIÓN:

Un momento para la historia, el cuento o el relato.

-Participan escuchando música relajante en posiciones de reposo (acostados, sentados, etc.) para que el cuerpo regrese estado normal. Promoviendo la creatividad e imaginación.



<https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo>

REFLEXIÓN Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

- Después de finalizar el juego, se invita a los niños a sentarse en un círculo para reflexionar sobre su experiencia.
- Se les pregunta cómo se sintieron al jugar.
- Los niños dibujan lo que más les gusto o no les gusto del juego de las cuerdas.

CIERRE

RITUAL DE SALIDA:

Limpian y ordenan el material utilizado en su respectivo lugar utilizando en forma individual.

Participan colocando sus trabajos en la pizarra para dialogar acerca de lo que realizaron y responden a las preguntas orales.

EVALUACIÓN: Evalúan sus aprendizajes a través de la técnica meta cognitiva respondiendo preguntas en forma oral ¿Fue divertido jugar? ¿Fue fácil o difícil?, ¿Cómo se han organizado? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó?

EXTENSIÓN:

Cuenta a tu familia el juego realizado y pregúntale si ellos jugaron a jalar la cuerda cuando eran niños y pídeles que jueguen contigo.

Profesora/Sec.

Dibuja lo que te gusto de jugar a jalar la cuerda.

Nombre: Fecha: 17/11/2023

Anexo 7 Constancia de aplicación**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA"****"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"****Decreto Supremo N° 004-2023-PCM****CONSTANCIA**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "ANA SOFIA GUILLENA ARANA" N° 288, DE LA CIUDAD DE RIOJA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN, QUE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes **JHANET BARTUREN DAVILA**, identificada con DNI N° 74142979; **JHACKELY THALY FERNÁNDEZ PÉREZ**, identificada con DNI N° 76913014. Ha culminado satisfactoriamente la ejecución del proyecto de tesis denominado **"JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 288, RIOJA, 2022"**.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estimen conveniente.

Rioja, 20 de octubre del 2023.




Prof. Regina Balreto Fernández
DIRECTORA
M 100062448242

Anexo 8 Base de datos

| N° | Pretest | | | | | Posttest | | | | |
|----|---------|----|----|----|----|----------|----|----|----|----|
| | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 |
| 1 | 9 | 15 | 16 | 17 | 17 | 13 | 22 | 22 | 27 | 17 |
| 2 | 7 | 7 | 8 | 14 | 17 | 17 | 24 | 22 | 21 | 21 |
| 3 | 12 | 12 | 15 | 14 | 15 | 20 | 22 | 14 | 25 | 21 |
| 4 | 8 | 15 | 11 | 10 | 14 | 22 | 25 | 8 | 27 | 21 |
| 5 | 14 | 16 | 15 | 13 | 13 | 22 | 20 | 20 | 28 | 25 |
| 6 | 13 | 12 | 11 | 16 | 12 | 25 | 27 | 21 | 34 | 25 |
| 7 | 11 | 12 | 10 | 16 | 9 | 20 | 24 | 22 | 30 | 25 |
| 8 | 14 | 11 | 13 | 9 | 14 | 23 | 24 | 17 | 26 | 22 |
| 9 | 12 | 11 | 10 | 12 | 10 | 18 | 26 | 23 | 32 | 26 |
| 10 | 14 | 9 | 12 | 12 | 13 | 19 | 30 | 20 | 27 | 28 |
| 11 | 14 | 20 | 21 | 17 | 10 | 26 | 29 | 25 | 29 | 28 |
| 12 | 15 | 11 | 17 | 18 | 16 | 22 | 29 | 25 | 24 | 26 |
| 13 | 20 | 18 | 18 | 17 | 14 | 24 | 25 | 22 | 27 | 24 |
| 14 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 20 | 27 | 23 | 31 | 26 |
| 15 | 14 | 13 | 19 | 14 | 14 | 27 | 25 | 26 | 27 | 24 |
| 16 | 20 | 12 | 13 | 23 | 16 | 17 | 21 | 21 | 24 | 28 |
| 17 | 20 | 17 | 25 | 22 | 14 | 27 | 23 | 21 | 27 | 24 |
| 18 | 21 | 16 | 18 | 21 | 20 | 24 | 25 | 18 | 32 | 26 |
| 19 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 27 | 29 | 26 | 18 | 23 |
| 20 | 17 | 24 | 17 | 25 | 13 | 20 | 27 | 24 | 24 | 22 |
| 21 | 23 | 22 | 25 | 19 | 13 | 19 | 23 | 25 | 16 | 22 |
| 22 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 21 | 21 | 16 | 21 | 19 |

Anexo 9 Iconografía





Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022

por Jhanet Barturen Davila

Fecha de entrega: 07-ene-2025 11:43a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2560709968

Nombre del archivo: TESIS_JHANET_Y_THALY_JUEGOS_TRADICIONALES_corregido.docx (25.01M)

Total de palabras: 26158

Total de caracteres: 145821

Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 288, Rioja, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet | 4% |
| 2 | repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet | 4% |
| 3 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 3% |
| 4 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 2% |
| 5 | passagetonirvana.com Fuente de Internet | 1% |
| 6 | repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet | <1% |
| 7 | repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | <1% |
| 8 | Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante | <1% |