

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun wasi, iskay simi yachachiypi umallq”

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA I.E.I. N° 148, LIRCAY-ANGARAES.**

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Presentado por:

YESSICA HUINCHO ANTONIO

Asesora:

Mg. VILMA INGA CHOQUE

Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú

2023

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA I.E.I. N° 148, LIRCAY-ANGARAES.**



Autor

YESSICA HUINCHO ANTONIO

Presentado para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial y Bilingüe

Asesora

Mg. VILMA INGA CHOQUE

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Lircay

2023

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 148, LIRCAY-ANGARAES.

Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 Años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

Yessica Huincho Antonio

Universidad para el Desarrollo Andino

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe

Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú

Nota del autor

Yessica Huincho Antonio, con DNI N° 71263068, Mg. Vilma Inga Choque con DNI N° 70299098, con código <https://orcid.org/0000-0002-3724-3650>,
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad para el
Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández N°103,
E-mail: yessicahuinchoantonio21@gmail.com

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesor de la tesis titulada “**Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 Años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes**”; presentado por Yessica Huincho Antonio, para optar título como Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy por fe dicho trabajo y reúne los requisitos, méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro APROBADO.



Mg. Vilma Inga Choque

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 148, LIRCAY-
ANGARAES.

PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:



Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga

SECRETARIO

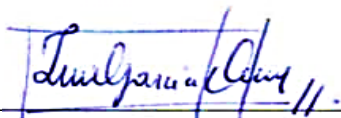
:



Mg. Mario Chahuayo Quispe

VOCAL

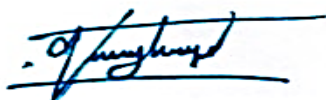
:



Mg. Indira García Quispe

ASESOR

:



Mg. Vilma Inga Choque

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios por darme la fuerza de poder terminar mis estudios universitarios. A mis padres que me brindaron su confianza, apoyo económico y por sus consejos.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad, gracias a mi universidad por permitirme convertirme en ser un profesional en lo que tanto me apasiona, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación, que deja como producto terminado este grupo de graduados. Y como recuerdo y prueba viviente en la historia, esta tesis, que perdurara dentro de los conocimientos y desarrollo de las demás generaciones que están por llegar.

Finalmente agradezco mucho por la ayuda de mis maestros, mis compañeras y a la universidad en general por todo lo anterior en conjunto de todos los copiosos conocimientos que me han otorgado.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
CHINTIY	xv
CAPÍTULO I	16
INTRODUCCIÓN	16
1.1 Situación del problema	18
1.2 Formulación del problema	20
1.2.1. Problema general	20
1.2.2. Problemas específicos.....	20
1.3 Fundamentación teórica.....	20
1.4 Fundamentación práctica	21
1.5 Objetivos de la investigación.....	21
1.5.1. Objetivo general.....	21
1.5.2. Objetivos específicos	21
1.6 Hipótesis de investigación	21
1.6.1. Hipótesis general.....	21
1.6.2. Hipótesis específicas.....	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2.1 Marco teórico	23

2.2.1. Juegos tradicionales	23
2.2.2. Motricidad gruesa	33
2.2.2.1. Definición.	33
2.2.2.2. Importancia de las habilidades motrices gruesas	34
2.2.2.3. División de la motricidad gruesa	35
2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.	37
2.2.2.5. Teoría Cognoscitiva de Piaget.	38
2.2 Antecedentes de la investigación	39
2.1.1. A nivel internacional.....	39
2.1.2. A nivel nacional	42
CAPÍTULO III.....	46
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1 Tipo de investigación.....	46
3.2 Matriz de consistencia.....	47
3.2.1. Matriz de consistencia	47
3.2.2. Operacionalización de variables	49
3.3 Nivel de investigación	56
3.4 Diseño de la investigación	56
3.5 Población y muestra.....	57
3.5.1. Descripción de la población.....	57
3.5.2. Selección de la muestra.....	57
3.5.3. Muestreo.....	58
3.6 Recolección de datos	58
3.6.1. Aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesamiento	59
3.6.1.1. Instrumento de recolección de datos.....	59

3.6.1.2. Tabulación y procesamiento.....	60
CAPÍTULO IV.....	61
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	61
4.1 Análisis de resultados	61
4.1.1. Confiabilidad del instrumento	61
4.1.2. Análisis de datos estadísticos.....	64
4.1.2.1. Análisis de resultados descriptivos	64
4.1.2.2. Análisis inferenciales	69
4.2 Discusiones	72
4.3 Contrastación de hipótesis	75
CAPÍTULO V	78
CONCLUSIONES	78
CAPÍTULO VI.....	79
RECOMENDACIONES.....	79
BIBLIOGRAFÍA	80
ANEXOS	88
ANEXO A: Matriz de consistencia.....	89
ANEXO B: Operacionalización de variables	91
ANEXO C: Tabulación de datos estadísticos	97
ANEXO D: Evidencias fotográficas	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de acuerdo a edades</i>	57
Tabla 2 <i>Selección de la muestra</i>	58
Tabla 3 <i>Ficha técnica del instrumento para medir la motricidad gruesa</i>	60
Tabla 4 <i>Criterios de confiabilidad Alfa de Cronbach</i>	61
Tabla 5 <i>Resumen de procesamiento de casos</i>	61
Tabla 6 <i>Estadísticas de fiabilidad</i>	62
Tabla 7 <i>Estadísticas de total de elemento</i>	62
Tabla 8 <i>Estadísticos descriptivos</i>	63
Tabla 9 <i>Nivel de la variable desarrollo motor grueso en el pretest</i>	64
Tabla 10 <i>Nivel de la dimensión Locomotriz en el pretest</i>	65
Tabla 11 <i>Nivel de la dimensión Control de Objetos en el pretest</i>	65
Tabla 12 <i>Nivel del desarrollo motor grueso en el postest</i>	66
Tabla 13 <i>Nivel de la dimensión locomotriz en el postest</i>	67
Tabla 14 <i>Nivel de la dimensión control de objetos en el postest</i>	68
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad</i>	69
Tabla 16 <i>Pruebas de rangos de Wilcoxon para la variable motricidad gruesa</i>	70
Tabla 17 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión Locomotriz</i>	71
Tabla 18 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión Control de objetos</i>	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Dimensiones de la motricidad gruesa</i>	37
Figura 2	<i>Nivel del pretest de la variable desarrollo motor grueso</i>	64
Figura 3	<i>Nivel de la dimensión Locomotriz en el pretest</i>	65
Figura 4	<i>Nivel de la dimensión Control de Objetos en el pretest</i>	66
Figura 5	<i>Nivel del desarrollo motor grueso en el postest</i>	67
Figura 6	<i>Nivel de la dimensión locomotriz en el postest</i>	68
Figura 7	<i>Nivel de la dimensión control de objetos en el postest</i>	69

RESUMEN

La pesquisa con nombre “*Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022*” se propone ante la evidencia de discentes que presentaban falencias con respecto al desarrollo de habilidades relacionadas con su motricidad gruesa, por lo que se pretendió abordar el problema planteando como objetivo principal determinar la influencia del uso de juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la mencionada institución. Para abordar dicho estudio se tomó en cuenta como tipología la aplicada, de enfoque cuantificable y diseño preexperimental, asimismo para el marco muestral se empleó un grupo único de 19 discentes de 5 años. El instrumento considerado fue el TGMD-2. Por tanto, como resultado se encontró que, los juegos tradicionales sí influyeron significativamente en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 5 años ($p=0.000<0.05$). En ese sentido, se concluye que el uso de los juegos tradicionales como material educacional es efectiva para el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas.

Palabras Claves: Juego, motricidad, motricidad gruesa, preescolar.

ABSTRACT

The research named "Traditional games as a strategy to improve gross motor skills in 5-year-old children from the I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022" is proposed given the evidence of students who presented deficiencies with respect to the development of skills related to their gross motor skills, for which it was intended to address the problem by considering as the main objective to determine the influence of the use of traditional games in the improvement of gross motor skills in 5-year-old children of the aforementioned institution. To address this study, the applied typology was taken into account, with a quantifiable approach and pre-experimental design, also for the sampling frame a single group of 19 5-year-old students was used. The instrument considered was the TGMD-2. Therefore, as a result, it was found that traditional games did significantly influence the improvement of gross motor skills in 5-year-old children ($p=0.000<0.05$). In this sense, it is concluded that the use of traditional games as educational material is effective for strengthening gross motor skills.

Keywords: Play, motor, gross motor, preschool.

CHINTIY

Kay investigación suticharqa tradicional pukllaykunata huk estrategia hina allinchaypaq habilidades motoras brutas kay 5 watayuq wawakunapi kay I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, nisqa, yachakuqkunapa pruebankunata qawarispá, paykunam deficienciakunata qawachirqaku, chaypaqmi propuesta karqa kay sasachakuypi interveninankupaq, chaymi qawarispá karqa chay objetivo principal hina chay influenciata determinanapaq chaymanta ñawpaqmanta pacha pukllaykunata llamk'achisqankumanta, chay institución nisqamanta 5 watayuq wawakunapi, habilidades motoras brutas nisqa allinchakuypi. Kay yachayta qhawarinapaqmi, qhawarispá karqan ima clase de investigación aplicada nisqa hina, enfoque cuantitativo nisqawan nivel explicativo nisqawan, diseño preexperimental nisqawan ima, chaymantapas muestrapaqmi huk huñulla 19 5 watayoq estudiantekuna utilizaspá karqan, paykunamanmi a preprueba, postprueba ima churakurqa. Chay instrumento qhawarispá karqan TGMD-2 (Prueba de Desarrollo Motor Bruto), chaymi 2 subpruebakunapi t'aqasqa kashan, sapankataqmi 6 itemkunayoq. Chayrayku, chayrayku, tarikurqa tradicional pukllaykuna chiqamanta anchata influirqanku allinchakuypi habilidades motoras brutas kaqpi 5 watayuq wawakunapi ($p=0,000<0,05$). Kay yuyaypiqa, tukukunmi, ñawpaqmanta pacha pukllaykunata estrategia pedagógica hina llamkachiyqa allinmi, 5 watayuq yachakuqkunapa motor bruto nisqa yachayninkuta kallpanchanapaq.

Sapaq simikuna: Pukllay, motor yachay, motor bruto, preescolar.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Existen infinidad de factores que guardan vínculo con la motricidad gruesa, donde la intervención de los progenitores y sobre todo del profesorado durante la etapa preescolar son los más fundamentales, sin embargo, en la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, se ha evidenciado que existen falencias en ese aspecto. En base a ello, se optó por reforzar este aspecto mediante el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Cabe resaltar que, los juegos tradicionales son considerados como actividades que presentan una gran riqueza motriz y cognitiva, debido a que presentan características similares o mejores que hacer deporte durante el proceso de aprendizaje.

En ese sentido, el contenido de la presente tesis se encuentra detallado en seis capítulos distribuidos de la siguiente forma:

En el capítulo I: en este acápite se desarrolló la situación y la pregunta de investigación de la pesquisa, el soporte teórico, práctico y metodológico; asimismo, se evidencian los objetivos e hipótesis del estudio.

En el capítulo II: está constituido por el marco teórico y precedentes, en donde se detallan la variedad de conceptos y las teorías que fundamentan los resultados de la materia de investigación.

En el capítulo III: en este apartado se detalla el tipo, nivel y diseño de la pesquisa, el marco muestral y el procesamiento estadístico de los datos recogidos. Además, las matrices donde se indican detalles precisos de los constructos.

En el capítulo IV: en este punto se detallan a profundidad lo obtenido tras haber procesado la información obtenida al realizar la intervención en el desarrollo motor grueso.

En el capítulo V en este apartado se plasmaron las conclusiones a las que se llegó después del desarrollo de la pesquisa.

En el capítulo VI, se presentan las recomendaciones. Finalmente, las referencias bibliográficas y los anexos.

1.1 Situación del problema

Los infantes desde su nacimiento pasan por diversas etapas, siendo la primera infancia una de las más rápidas e importantes, ya que, aquí se establecen las bases de futuros aprendizajes cognitivos, emocionales y sociales, mismos que se encuentran vinculados con la proporción de estimulaciones que reciben, por ende, “la Educación infantil durante esta etapa juega un papel fundamental, puesto que es la primera fase de educación institucionalizada, donde la psicomotricidad empieza su desarrollo” (López et al., 2018, p. 81). Por tanto, se precisa la transcendencia de la educación en el nivel inicial para el desarrollo integral de todas las capacidades y habilidades de los párvulos, no obstante, se evidencia que un gran porcentaje de los sujetos sociales no han tomado conciencia de ello.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) por medio de la Ley General de Educación N°28044 sostiene que la educación en el nivel preescolar y el grupo familiar, aportan buenas costumbres y patrones de crianza con un gran aporte para el desarrollo integral de los niños, tomando como base su crecimiento socio afectivo, expresión oral y artística, así como su psicomotricidad y el respeto hacia sus derechos” (p. 26). Sin embargo, en contraste con el contexto, lo mencionado no se refleja en la realidad, debido a que, la mayor parte de los centros educativos no centran su interés en el desarrollo de las mencionadas habilidades, además, no suelen trabajar en conjunto con las familias de los discentes, lo cual trae consigo un deficiente desenvolvimiento de los jóvenes.

En el plano internacional, en México, Laguna et al. (2021) demostró que “los párvulos muestran un nivel regular del desarrollo de la motricidad gruesa (MG), representado con un 59%” (p. 47). De la misma manera, en Ecuador, Coello (2021) detalla que “los niveles de desarrollo de la MG en los preescolares se encontraron entre

el nivel medio y alerta, con 56% y 40%, respectivamente” (p. 314). En ese sentido, lo detallado refleja la problemática que se evidencia en la mayoría de países de América con respecto al desarrollo de la MG en los infantes.

Por otro lado, en Colombia, Parra et al. (2019) refirió el mismo fenómeno que en las anteriores investigaciones, debido a que, al evaluar a los infantes, “se encontraron deficiencias en la muestra con respecto a la motricidad gruesa. En ese sentido, se plantea la implementación de estrategias enfocadas en el mejoramiento del fenómeno” (p. 313). Cabe resaltar que, el desinterés por parte del profesorado y el deficiente número de materiales educativos, fueron algunos de los puntos que repercutieron en los deficientes niveles de desarrollo de la MG de los párvulos.

A nivel nacional, Tiwi y Weepiu (2021) detallan que “en una comunidad Awajún del departamento de Amazonas, el desarrollo de la MG de los discentes se encontró en un nivel inferior con un 57%” (p.11). La problemática mencionada en el contexto peruano es preocupante, sobre todo en las zonas rurales del país, ya que es en esas zonas donde los docentes no pueden recibir capacitaciones y supervisiones por parte del estado con respecto al desarrollo de programa adecuado para la edad de los menores.

Por otro lado, Casa et al. (2019) develan “la significación del desarrollo de la MG para los párvulos sobre todo en el aspecto cognitivo, oral y emocional de los mismos” (p. 567), ello debido a que al conocer y reconocer de manera global su cuerpo, pueden orientarse e identificar sus sensaciones perceptivas. Por tanto, se deduce que este tipo de habilidades coadyuvará a mejorar las interacciones del menor con su entorno, a controlar su conducta, mejorar sus competencias y desarrollar de manera positiva su autoestima, lo cual les ayudará en el futuro a poder relacionarse adecuadamente con su exterior.

En la I.E.I. N° 148, ubicada en el distrito de Lircay en el departamento de Huancavelica, se ha evidenciado que existe un desinterés por parte de las cabezas de familia y el profesorado por desarrollar sesiones enfocadas en la mejora de la MG de los preescolares, ello debido a que consideran más trascendental el desarrollo del aspecto cognitivo, ignorando las consecuencias negativas que conllevaría ello. A la vista de la problemática, se propuso el desarrollo del presente estudio, tomando en cuenta los juegos tradicionales con la finalidad de mejorar al MG en los discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

1.2 Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?

¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?

1.3 Fundamentación teórica

La investigación contó con justificación teórica porque aportó al conocimiento, información referente a cómo influye la aplicación de los juegos tradicionales (JT) en la mejora de la motricidad gruesa (MG) de los niños de la I.E.I. N° 148, generando así conocimiento de valor por medio de la Teoría Cognoscitiva de Piaget y el Método

Educativo de Montessori. De acuerdo con ello, se proveerá información actual referente a estos puntos del área educativa.

1.4 Fundamentación práctica

La indagación se basó en la necesidad de comprobar si los JT ayudan a mejorar el nivel de MG en los niños de la I. E. I. N° 148. Es así que, de acuerdo a los resultados obtenidos se podrá tomar esta indagación como referente para otras I.E. del nivel de inicial, en donde sus niños presenten las mismas falencias en el desarrollo de la MG.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

1.6 Hipótesis de investigación

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

1.6.2. Hipótesis específicas

Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco teórico

2.2.1. *Juegos tradicionales (JT)*

2.2.1.1. Definición. Enríquez et al. (2020) define a los JT como “el agrupamiento de actividades de valor cultural, donde los infantes desarrollan valores, habilidades y capacidades en diversas áreas del conocimiento en forma de actividades lúdicas” (p. 4). Cabe resaltar que, estos juegos por contener valor cultural son transmitidos de generación en generación con rigor educativo, asimismo, se sabe que se pueden desarrollar en parques, calles, patios, salones de recreo, entre otros contextos.

Aunado a ello, Cruz et al. (2017) los define como “el grupo de actividades que contienen un alto interés cultural y que a su vez contribuyen al desarrollo de las habilidades de los párvulos, además, son consideradas por los docentes como aspectos importantes para la enseñanza cultural” (pp. 124-125). En ese sentido, se precisa que el juego es considerado como un emblema de cultura, en base a ello es que es importante conocer y comprender las prácticas lúdicas de un grupo general social.

Por su parte Venegas et al. (2018) lo define “como una actividad lúdica de recreación que requiere energía para su desarrollo y además la libera, debido a que para su desarrollo es necesario un esfuerzo físico y mental” (p.16). Cabe destacar que los juegos son conocidos de forma universal, inclusive las personas de la tercera edad pues los recuerdan de su infancia, asimismo, se rescata la cualidad importante de transmitiendo de padres a hijos, pasando a formar parte de una memoria colectiva.

2.2.1.2. Características del juego. El juego es reconocido como una práctica divertida y alegre que se desarrolla en todas las edades, sin embargo, en la etapa pre escolar es en la que se le debería dar más énfasis, asimismo, destaca sus principales características. Asimismo, el autor hace referencia a una serie de características que los juegos, ya sean grupales o individuales, presentan, entre ellas se tiene a:

- *Voluntario, libre:* hace referencia a que el juego es voluntario porque ningún individuo está obligado a participar de alguna actividad, es decir, que el juego se desarrolla cuando a los sujetos les apetece, en el lugar que deseen y en el momento adecuado.
- *Divertido, agradable:* detalla esta característica porque al practicar el juego, deja recuerdos muy agradables, dado que, es sinónimo de pasarla bien. Se resalta esta característica porque es lo que hace a la actividad atractiva.
- *Espontáneo, instintivo, irracional:* refiere que “es una de tantas actividades que se califican por ayudar a los individuos a mostrarse tal y como son, dejando de lado la seriedad y las preocupaciones. En otras palabras, es una actividad de relajación, donde se denota la libertad de movimientos.
- *Gratuito, improductivo, intrascendente:* Hace referencia a que al poner en práctica el juego, los individuos no esperan recibir nada a cambio, en sentido, grupos de infantes se pueden reunir sin la necesidad de realizar algún pago.
- *Incierto, fluctuante, aventurero:* menciona que en el juego no se tiene nada previsto, en otras palabras, no se sabe qué es lo que pasará al finalizar las

competencias. A este respecto, se precisa que en los juegos se puede ganar o perder, nada se está previsto.

- *Ambivalente*: menciona que en el juego existe una incertidumbre por lo que ocurrirá, es decir, en un momento puedes estar feliz de anotar un gol y al rato se puede estar triste porque se perdió el partido.
- *Comprometido, consciente*: define que cuando se está jugando, los participantes tienen la obligación de tomar decisiones, participar, entre otras respuestas que reflejen el compromiso de los mismos. En ese marco, se precisa que los jugadores deben mostrar conductas de compromiso ante la actividad a realizarse.
- *Reglado*: refiere que el juego presenta un conjunto de limitaciones que ayudan a los participantes a realizar la actividad de manera adecuada y sin alterar nada. A este respecto, se determina que para que actividades lúdicas se desarrollen de una manera adecuada es necesario que se sigan las reglas pre establecidas por los participantes (Lavega, 2021, pp. 12 -14).

En base a lo mencionado, se han podido precisar cuáles son las características más resaltantes de las actividades lúdicas, un aporte importante debido a que se ha evidenciado un gran desconocimiento de sus beneficios, enfocándose solo en el lado de la diversión.

2.2.1.3. Tipos de juegos tradicionales. Desde la perspectiva de Mendieta (2019) los juegos tradicionales “son aquellos que suelen ser transmitidos durante años y de generación en generación” (p. 49). En base a ello, el autor realizó una clasificación, tomando en cuenta los más conocidos, entre ellos se tiene a:

- *El escondite*: En este juego se necesitarán de entre 2 personas a más y la metodología consiste en que hay un jugador que se encargará de contar

hasta 100 (a criterio) mientras que el resto se esconderá. Cabe destacar que, la idea es que el primer mencionado adivine el escondite de sus compañeros, de ser así, el primer compañero al que descubra, será al que le toque contar en la próxima ronda.

- **La goma:** detalla que para llevar a cabo ello, dos jugadores deben sujetar el elástico y un tercero saltará el elástico, si no logra hacerlo correctamente, pierde el turno y se cambia de jugador. Cabe resaltar que, gana el que llegue al nivel más alto.
- **Aserrín, aserrán:** participan dos niños sentados frente a frente inclinándose de atrás hacia delante mientras dicen la frase popular del juego. Es necesario resaltar que, esta actividad es fundamental porque se emplean la fuerza y la motricidad en general.
- **Somos un espejo:** para desarrollar este juego, se necesitan dos participantes, los cuales se colocarán uno frente al otro, realizando gestos y movimientos de tal manera que su pareja de juego los imite. Se determina que el que gana el que logre imitar todo de manera correcta.
- **San Miguel:** el juego consiste en que el ladrón dará un mensaje alarmante a la “mamá” para que salga corriendo y él pueda robarse a los “niños”, los cuales se encuentran sujetos entre sí, la idea es que no se suelten. Cabe destacar que, en este juego es necesaria la fuerza en los brazos y el equilibrio (Mendieta et al. 2019, pp. 49-52).

En ese sentido, se destacan los principales JT que los discentes emplearán para el fortalecimiento de la MG, puesto que, en su mayoría son actividades que implican el desarrollo de capacidades tales como el equilibrio del cuerpo en general, los movimientos coordinados, entre otras destrezas de la MG.

Por otro lado, de acuerdo al autor a Fernández (2015), se encontró otra clasificación de los juegos tradicionales, donde los más resaltantes son:

- a. ***Carreras de sacos***: para llevar a cabo este juego se necesitarán sacos y un mínimo de dos personas, asimismo, la metodología consiste en que los jugadores se meterán en los sacos y empezarán a avanzar saltando hasta la meta. En ese sentido, el ganador del juego será quien llegue a la meta antes que todos.
- b. ***El pañuelo***: este juego consiste en atrapar el pañuelo lanzado por uno participante al decir el número de otro de sus compañeros, con la finalidad de atrapar el pañuelo y regresar a su sitio sin que su contrincante lo atrape. Si es atrapado, el jugador es eliminado, además, quien gane el juego será el equipo que termine con más jugadores.
- c. ***La comba***: refiere que “para desarrollar este juego se necesitará de una cuerda gruesa y consiste en pasarse la cuerda sobre la cabeza y por debajo de los pies e ir saltando cada vez que pase la cuerda. Cabe resaltar que, en este juego puede participar más de un participante, solo se necesita que todos los participantes sigan el mismo ritmo a la hora de saltar a la soga.
- d. ***Rayuela***: consiste en lanzar un elemento pequeño sobre un dibujo previamente hecho (serie de cuadrados o círculos numerados) y alcanzarlo mediante saltos con un solo pie. Se precisa que este juego ayuda a estimular la MG de los infantes porque implican saltos (pp. 80-83).

De igual manera, los juegos detallados anteriormente son todos aquellos que implican el movimiento total del cuerpo, por tanto, coadyuvarán al desarrollo de la MG de los párvulos.

Por último, se encontró al autor Herrador (2013), el cual hace referencia a dos tipologías de actividades lúdicas, las cuales se detallarán a continuación:

- a. **Hula hop:** consiste en poner a girar un aro de plástico alrededor de la cintura, mientras el individuo sigue el ritmo con la finalidad de no dejar caer el aro. Este tipo de juego son fundamentales porque posibilitan al niño el desarrollo de sus habilidades motrices.
- b. **Carretilla:** Es un juego que consta de dos participantes, en el cual uno de ellos debe coger de los pies al otro participante y este debe avanzar con las palmas de las manos hasta la meta (pp. 33-40).

En base a ello, se precisa que los juegos mencionados estimulan las habilidades motrices tales como los giros, la fuerza en los brazos, las manipulaciones, así como también el nivel cognitivo de los sujetos como la memoria, la atención, concentración y creatividad.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos. Bermejo y Blázquez (2016) clasificaron a los juegos en base al número de miembros que participen dentro de la actividad. En ese sentido, se precisa la clasificación a continuación:

- a. **Individual:** son todos aquellos juegos que se practican de manera solitaria. Conviene enfatizar que con este tipo de juegos el discente logra el cumplimiento de sus objetivos durante el juego de forma personal.
- b. **Por parejas:** se define como “todos los juegos que requieren de un acompañante para realizarlos, de lo contrario sería imposible desarrollarlos. En es tipo de juegos se suelen observar el trabajo en equipos.

- c. **Grupal:** no cuenta con un número determinado de participantes, por lo que se deduce que pueden participar de dos a más sujetos. En este tipo de juegos fortalece el sentido de trabajo en grupo (pp. 58-59).

Cabe destacar que, la clasificación de los juegos fue fundamental para el planteamiento de las sesiones de aprendizaje, ya que se siguió ello para la distribución de las sesiones de aprendizaje. En ese mismo marco, tanto los juegos individuales, por pareja o en grupos son considerados métodos didácticos y efectivos para el desarrollo de la MG.

De la misma manera, Bayer (1986, como se citó en Perez, 2015) realiza la siguiente clasificación de acuerdo a la edad del infante y de su aprendizaje durante su práctica , entre los mencionados tenemos:

- a. **Juegos colectivos:** Se realizan en grupo y en los cuales predomina las reglas básicas fijadas por un adulto o un docente, las cuales son modificables si es que fuese necesario.
- b. **Deportes reducidos:** Se caracteriza por tener un conjunto de reglas definidas y estructuradas en función a los patrones de edad de los participantes, aparte de una técnica específica en función del deporte que se practique y en el lugar donde se realice. (p. 24).

En ese sentido, de acuerdo a lo detallado los juegos colectivos se define a los juegos colectivos como aquellos que necesariamente deben ser realizados por grupos, en los cuales se pueden determinar reglas para que el juego se desarrolle de una manera adecuada. Asimismo, para los juegos reducidos, es necesario tener conocimiento acerca de reglas específicas de acuerdo a la edad y el deporte a practicar.

2.2.1.5. Importancia del juego. Según Enríquez et al. (2020) los JT “coadyuvan al desarrollo de la estabilidad interna de los párvulos, a descubrir un sentido del yo y desarrollarse plenamente en el contexto que lo rodea, asimismo, contribuye al desarrollo de la MG, pues estimula la estabilización y la armonización de movimientos” (p. 5). Por consiguiente, es que se recomienda que los juegos tradicionales tienen que efectuarse ordenadamente, de forma preparada y organizada previamente.

Por su parte, Mendieta et al. (2019) detallan que en la época del pre escolar es sumamente importante para distintos aspectos del desarrollo de los infantes. En el plano cognitivo, logra que los niños puedan ser más observadores, analicen las situaciones a más profundidad y la resolución de problemas. En lo motriz, contribuye al desarrollo de capacidades perceptivo-motrices y destrezas básicas tales como correr, trotar, caminar, saltar, entre otras. En el aspecto emocional, ayuda al desarrollo de su autoestima, autoconfianza, mejora la creatividad, asimismo, reduce situaciones de estrés. Finalmente, en el aspecto social, facilita el proceso de socialización de los niños, siempre teniendo el respeto como criterio fundamental.

Asimismo, de acuerdo con Pérez (2015), la importancia el juego radica “en su papel comunicador y socializador, ya que, el desarrollo de esta práctica guarda relación con la estimulación, aumento de la creatividad, enriquece la imaginación, asimismo, ayuda al desarrollo físico, emocional y espiritual” (p. 45). Cabe resaltar que mientras juegan, los niños aprenden diversas experiencias, entre las cuales tenemos: el aprender a ganar, perder, compartir, tolerar, socializar, pensar, fantasear, entre otras sensaciones.

2.2.1.6. El papel de las escuelas en el desarrollo del juego. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, (2019), “las escuelas tienen una labor

importante en la efectuación del juego, puesto que, los infantes pasan un total de 30 horas por semana en sus aulas, dentro de las cuales tienen más de 4000 horas de recreo” (p. 1). En base a ello, se precisa la importancia de implementar zonas específicas en los patios de los centros educativos, tal como lo realizan los países del extranjero, donde implementan sus patios con materiales didácticos, juegos, paisajes naturales, entre otros, con la finalidad de crear un ambiente más confortable para que los discentes puedan desarrollar sus juegos al aire libre.

2.2.1.7. El juego en peligro de desaparecer. De acuerdo a lo publicado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF (2019):

Los juegos en la actualidad han ido desapareciendo porque los infantes en su mayoría suelen emplear su tiempo libre en otras actividades, dentro de las cuales se tiene al incremento del uso de aparatos tecnológicos por parte de los infantes y adolescentes; el incremento de la zona urbana, lo cual disminuye la posibilidad de encontrar un espacio al aire libre en el cual los niños puedan jugar; desconocimiento de la importancia del juego; y, los padres de familia suelen prestarles más interés a los temas académicos dejando de lado el tema de la diversión al aire libre (p. 1).

En ese sentido, se evidencia el latente peligro de la desaparición del juego debido a diversos factores que se relacionan con la globalización, es así que, se resalta la importancia de realizar actividades con la finalidad de preservarlos, sobre todo aquellos que guardan una connotación cultural.

2.2.1.8. El juego como modalidad de intervención en psicomotricidad. El juego “facilita el deseo del niño de aprender motricidad, lo cual les permitirá absorber rápidamente el aprendizaje. Asimismo, es importante resaltar que el juego puede

brindar beneficios cognitivos, físicos y emocionales al niño” (Sultoni et al., 2018, p. 40). Por lo tanto, para que la MG de los infantes aumenten de manera positiva, el programa de aprendizaje debe ser en base al juego.

Por su parte, Egan y Pope (2018) refieren que el juego físico es sumamente fundamental, puesto que:

Apoya el desarrollo del tono muscular, las habilidades motoras finas y gruesas y es un aspecto relevante para mantener un peso saludable, ya que el juego cuenta como ejercicio. El juego también es clave para aspectos del desarrollo cognitivo y socioemocional y el bienestar, como la autorregulación, la resiliencia, el fomento de las amistades y el fomento de la resolución de problemas, la comunicación y la creatividad (p.2). Además, el juego tiene un impacto para los niños en términos de adaptación y construcción conjunta de sus entornos, identidad y operación a través de sistemas adaptativos.

De la misma manera, Araya (2017) detalla que “las acciones que realicen los infantes a través del juego dentro de su hogar, fuera de él o durante las experiencias de psicomotricidad son buenos indicios de una condición de base e inapelable, para que haya aprendizajes de calidad ulteriores” (p. 23). En ese sentido, se precisa que el desarrollo de actividades de movimientos libres y espontáneos de los niños, serían la base del vínculo con el mundo y consigo mismos, además, de ser el medio por el cual se incorporan sus aprendizajes motrices, emocionales y cognitivos.

2.2.1.9. Método educativo Montessori. Se basa en la injerencia de la voluntad de expresión del niño, y el uso del ejercicio de sensaciones en los inicios del

crecimiento, asimismo, promueve la independencia, libertad, y respeto por el desarrollo social, psicológico y físico de los infantes (Casella, 2015, p. 659). Por tanto, se configura como un modelo constructivista de descubrimiento, porque son los discentes quienes logran explorar, identificar y potencializar su desarrollo cognoscitivo e intelectual con estrategias didácticas, con la libertad de movilizarse en el aula o patio exterior de la institución. Cabe resaltar que, “para Montessori el docente cumple un papel preponderante como instructor y guía en este proceso” (Caprara y Macchia, 2019, p. 30), por tanto, se precisa que este método es fundamental, ya que, posiciona al infante en el centro del proceso didáctico.

Por otro lado, resulta importante mencionar que, para Montessori, “las estrategias que el profesorado emplee en las sesiones de aprendizaje guardan trascendencia porque constituyen las herramientas para inducir al niño de forma creativa en el fortalecimiento de su aprendizaje” (Romay, 2017, p. 24). En ese sentido, se incita a la implementación de las estrategias metodológicas efectivas dentro de la currícula escolar con el fin de que los profesores puedan emplearlas en sus sesiones de aprendizaje.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición. Desde la perspectiva de Enríquez et al. (2020) “Habilidades que le permiten al individuo efectuar ademanes estructurados y con un mayor uso de fuerza, asimismo, implican conjuntos musculares más grandes que implican que el sujeto emplee mayor fuerza, y movimientos” (pp. 58-59). Cabe resaltar que, el ritmo de progreso en cada uno de los individuos cambia con respecto al desarrollo de la carga genética, del sistema nervioso, la motivación de su exterior y el temperamento básico; es así que, el desarrollo de estas habilidades empieza por el cuello, siguen por el tronco, cadera y finalmente en las piernas.

Por su parte, Osorio V. et al. (2019) menciona que la MG refiere a “la capacidad que presenta un sujeto para efectuar acciones y movimientos que engloben el uso de grandes equipos musculares, además, está relacionada con lateralidad, dominio corporal, equilibrio y la coordinación global” (p.34). En esta definición se puede evidenciar las dimensiones que abarca la motricidad gruesa, develando la importancia del desarrollo de esta capacidad.

Asimismo, Sultoni et al. (2018) la definen como “aquella que puede alcanzar la totalidad del movimiento de las extremidades moviendo, desplazando y estirando el cuerpo en general” (p. 40). Por tanto, consiste en habilidades locomotoras que implican desplazarse de un lado a otro en sus mismos sitios, además de atrapar o lanzar objetos.

Aunado a ello, Mendoza (2017) refiere que es “la habilidad que un infante va desarrollando a lo largo de su vida y que sirve para trasladar de forma armoniosa cada músculo del cuerpo e incluso adquirir el equilibrio necesario” (p. 3). Es necesario precisar que el ritmo de evolución cambia de un individuo a otro, según el desarrollo de la carga genética, la estimulación ambiental y el temperamento básico.

2.2.2.2. Importancia de las habilidades motrices gruesas. Sirven como cimiento para controlar las habilidades motrices más complicadas y útiles, permitiendo que su calidad de vida mejore y se desarrolle adecuadamente” (Sultoni et al., 2018, p. 40). En sentido, se precisa que el desarrollo motor grueso no solo prepara a los niños para habilidades motoras más complejas, sino que también influye en el desarrollo de funciones cognitivas, como el desarrollo de conexiones de célula a célula, eficiencia del control y la memoria de trabajo y ayudar a superar las dificultades de aprendizaje.

De la misma manera, Enríquez et al. (2020) refiere que “ayuda a fortalecer el desarrollo de la susceptibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación entre individuos, asimismo, coadyuva a ampliar el lenguaje, desarrolla la autoestima de los niños y amplía la experimentación de nuevas sensaciones agradables” (p. 5). Es así que, se precisa que la capacidad de realizar movimientos y acciones físicas para un niño también se asocia con la confianza en sí mismo y la formación del autoconcepto.

2.2.2.3. División de la motricidad gruesa. Desde la perspectiva de Comellas y Perpinya (2003) “se han considerado dos tipos, el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, mismos que se emplearán como referentes para el estudio de la variable en mención” (p. 34). De la misma manera, Pacheco (2015) también refiere que la MG se divide en “ dominio corporal dinámico y dominio corporal estático” (p. 17). En ese marco, las divisiones serán explicadas a continuación:

- **Dominio Corporal dinámico:** De acuerdo con Comellas y Perpinya (2003) “es la destreza para someter fracciones del cuerpo de manera intencionada, además, habilidad para sincronizar los movimientos armónicamente y sin tensiones” (p. 17). Cabe resaltar que, a esta dimensión desarrolla sus propios subdominios, los cuales son coordinación gnenerla, el equilibrio dinámico y coordinación visomototriz:
 - a. *Coordinación General:* Enríquez et al. (2020) destrezas que engloban la parte neurológica y física de los individuos, evidenciandose en el control del cuerpo y la capacidad de locomoción”(p.12). Entre las actividades que se consideran dentro de la coordinación general se

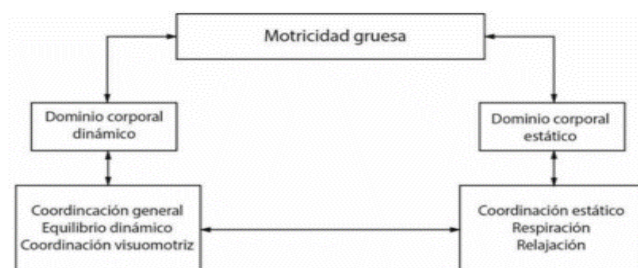
encuentra la agitación de los brazos, el levantamiento de las piernas por separado, el movimiento de los dedos, entre otras.

- b. *Equilibrio dinámico*: Villalobos et al. (2020) “el efecto de la conjunción de la totalidad de fuerza implicada para conservar el cuerpo derecho y con estabilidad en el movimiento”(p. 793). Por tanto, se dice que si el niño tiene la capacidad de mantener la estabilidad mientras camina o realiza a una actividad, tiene el equilibrio dinámico desarrollado.
 - c. *Coordinación visomotriz*: De acuerdo a Villalobos et al. (2020) “están conformados por todos aquellos ejercicios que implican los procesos donde se requiere de mucha precisión”(p. 1). Asimismo, según Pacheco (2015) “la visión del objeto en movimiento o en reposo es lo que motiva al sujeto a atraparlo con la mano o patearlo” (p. 37). En ese sentido, este punto engloba la destreza de los parvulos para llevar cabo acciones precisas que impliquen la participación de los ojos y las manos.
- **Dominio corporal estático**: Actividades que ayudarán a que los infantes interioricen el esquema corporal. Entre sus subdominios tenemos:
- a. *Equilibrio estático*: Villalobos et al. (2020) se define como “la habilidad de los sujetos de mantenerse en una posición concreta durante un determinado periodo”(p. 1). En base a ello, se determina que si el discente logra mantenerse equilibrado mientras se encuentra parado en una determina zona, cuenta con el equilibrio estático desarrollado.

- b. *Respiración*: Pacheco (2015) “Esta actividad se efectúa en dos periodos, el primero es la inspiración y la expiración” (p. 37). En otras palabras, este apartado hace referencia a la capacidad de los niños para mantener un adecuado ritmo para tomar y expulsar aire.
- c. *Relajación*: Villalobos et al. (2020) “Consiste en reducir de manera voluntaria el tono muscular, esta actividad se puede realizar de manera global o segmentaria” (p. 2). En ese sentido, la relajación implica que el niño pueda tomar control de su cuerpo y direccionarlo a un estado de reposo.

Figura 1

Dimensiones de la motricidad gruesa



Nota: Adaptado de *Psicomotricidad en la educación infantil*, por Comellas y Perpinyà (2003).

2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa. Dale Ulrich (1985, como se citó en Brian et al., 2017) docente investigador, planteó por primera vez un instrumento para evaluar las habilidades motoras en niños. Asimismo, el autor considera que los entornos educativos, sobre todo los de educación física sirven como entorno ideal para evaluar la MG de los párvulos.

Por su parte, Palmer et al. (2021) refiere que Ulrich elaboró la siguiente división para evaluar de manera adecuada a la motricidad gruesa:

- a. *Habilidades de locomoción*: Abarca las habilidades que se relacionan con la capacidad de impulsar el cuerpo a través del espacio, moverlo de un lugar a otro. Dentro de las habilidades que pertenecen a este grupo se tiene: Correr, saltar, brincar, caminar, galopar y deslizarse.
- b. *Control de objetos*: Involucran la propulsión de un objeto (lanzar, patear y golpear estacionario), la recepción de un objeto (atrapar), o ambas (golpear una pelota en movimiento y patearla). Estas habilidades son particularmente importantes ya que a menudo son altamente predictivas de la actividad física y las opciones deportivas de los adolescentes (p. 10).

Aunado a ello, Aye et al. (2017) refiere que “el nombre del instrumento es TGMD-2, el cual tiene cinco propósitos principales: El primero de ellos es la identificación y evaluación de niños con discapacidades del desarrollo; el segundo es informar la instrucción de habilidades motoras; el tercero, evaluar el progreso individual; el cuarto, proporcionar una herramienta de investigación y finalmente el quinto es evaluar la efectividad del programa” (pp. 5-8). En ese sentido, se precisa la importancia del mencionado instrumento, puesto que no solo se encarga de medir la variable como tal, sino que engloba varios aspectos que resultan fundamentales para el desarrollo de un estudio.

2.2.2.5. Teoría Cognoscitiva de Piaget. Esta teoría tiene como precursor a Piaget (1896-1980, como se citó en Díaz, 2016), quien, en base a un estudio observacional, “analiza el comportamiento de sus hijos y de otros niños, para analizar el inicio y proceso de las habilidades de cognición desde la biología, obteniendo como resultado que cada niño aprende a su propio ritmo” (p. 6).

En este mismo orden de ideas, para Rehman y Ullah (2015), esta teoría permite comprender cómo los menores adquieren construyen y emplean el conocimiento de forma gradual, ya que según Piaget, la reorganización del desarrollo cognitivo es el resultado de un proceso de maduración biológica y de las experiencias que experimenta el menor durante su crecimiento, mismas que son comprendidas en cuatro etapas: Sensoriomotora, Preoperatorias,; operaciones concretas; operaciones formales (p. 6). Asimismo, Piaget consideraba la transformación cognitiva como un proceso permanente para todos los niños, a pesar de los diferentes contextos ambientales y culturales de cada uno (Babakr et al., 2019, p. 3). En ese sentido, se plantea que el desarrollo cognitivo en los infantes se da de forma progresiva.

Al proponer los JT y su relación con la MG, esta teoría resulta importante para comprender cómo los niños en esta etapa logran desarrollar su aprendizaje tras una serie de métodos o estrategias, por lo que se puede interpretar que este proceso coloca al estudiante como un sujeto activo, ya que tendrá que desarrollar diversas operaciones ya sea como espectador o como actor. En consecuencia, los JT constituyen un soporte indispensable en el desarrollo de la MG.

2.2 Antecedentes de la investigación

2.1.1. A nivel internacional

Mera et al. (2022), en su artículo científico titulado: *“Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas populares, en niños de la ciudad de Valdivia”* tuvo como finalidad analizar la incidencia del mencionado programa en el nivel de desarrollo de la MG de los discentes. El enfoque fue cuantificable y diseño no experimental. Asimismo, se consideraron un total de 15 discentes dentro de la muestra, a quienes se les evaluó con

instrumento TGMD-2. Se obtuvo que en la dimensión de habilidades locomotrices, el programa de JT sí contribuyó a la mejora de las habilidades ($p=0.0006 < 0.05$), además, en la dimensión de habilidades de control de objetos, también se determinó que el programa incidió en la mejora de la MG. Finalmente, se concluyó que el programa mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la MG ($p=0.006 < 0.05$) y dentro de los juegos se tomó en cuenta en lo que se tenía que correr, saltar, rodarse, entre otros, los mismos que emplearán a modo de guía para el desarrollo de las intervenciones, además, los porcentajes nos servirán como precedentes para fundamentar los resultados que se encuentren en la pesquisa.

Sanipatin (2022) en su artículo científico titulado: *“Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia”* buscó diseñar un programa para el desarrollo de la MG, con el método cuantitativo y diseño pre experimental. Para ello, se consideró un total de 24 discentes, a los cuales se les aplicaron una serie de actividades y una ficha de cotejo. Como resultados se obtuvieron que hubo una diferencia entre el antes y después de la intervención, hubo un cambio del nivel bajo a un nivel alto, pues pasó de un 46% a un 93% de desarrollo de MG. En base a ello, se determina que hubo un progreso significativo en la problemática, a raíz de la intervención, asimismo, dentro de los JT destacan aquellos que implicaron tirar y patear la pelota, mover el cuerpo de un lado a otro e improvisar ritmos.

Vasila (2021) en su estudio titulado: *“La importancia de los juegos al aire libre en la formación de habilidades motoras en niños en edad preescolar”* buscó determinar la influencia del primer constructo en el segundo, además, la perspectiva fue cuantificable y de diseño pre experimental, asimismo, el total de estudiantes considerados fueron veinte discentes. Asimismo, se obtuvo como resultados que hubo

una mejora entre los resultados después de la intervención dado ello se concluye que los JT influyen en la MG, de manera estadísticamente progresiva. En ese mismo sentido, se determinó que los juegos que mostraron ser más incidentes fueron “Atrapa la pelota”, “Saltarín” y “Pasa la pelota”. Cabe precisar que, los resultados detallados serán tomados para contrastar la información que se encuentre al desarrollar la presente pesquisa, asimismo, los juegos se tomarán en cuenta para la elaboración de la programación.

Vilema (2020) en su tesis de maestría titulada: *“Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal Nueva Aurora”* tuvo como finalidad principal, analizar la incidencia del primer constructo en el segundo en un conjunto de 44 infantes. La perspectiva fue cuantificable y de diseño cuasi experimental. Se determinó que sí hubo influencia de las variables ($Z= 2,12$). Se concluyó que la implementación de los JT sí influyó en el desarrollo de la MG de los infantes del nivel inicial, asimismo, dentro de los juegos tradicionales que se resaltan se encontró a “La gallina ciega”, “San Benito”, “El ratón y el gato”, “La rayuela”, “Encostalados” y “La vaca Lola”. Es importante mencionar que los juegos empleados para la intervención del presente antecedente que será considerado para realizar las sesiones del proceso de aprendizaje en la investigación debido a su eficacia.

Jiménez (2019) en su tesis de maestría titulada: *“Incidencia de la aplicación de un programa de expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas”*, presentó como propósito principal investigar la incidencia de una variable en la otra; el enfoque fue cuantitativo y diseño pre experimental, asimismo, el marco muestral fue de 81 discentes. Se precisó que el 47.5% de los discentes había desarrollado la coordinación dinámica, el 45% tenía

control de su propio cuerpo, el 42.5% presenta control postural y el 62.5% había desarrollado la prueba de lateralidad, sin embargo, después de la intervención los porcentajes aumentaron, el 75% había incrementado su CD, el 65% tenía control de su propio cuerpo, el 57.5% presentó control postural y el 82.5% pasó la prueba de la lateralidad. De acuerdo a lo anterior, se concluyó que las actividades lúdicas facilitan y ayuda al desarrollo de la MG en los discentes, entre los juegos empleados para la intervención se encontró a “Rondas infantiles”, “Carrera de sacos”, “Salta la cuerda” y “Juegos en el bosque”, los cuales influyeron significativamente en la mejoría del equilibrio, la respiración y el sentido de lateralidad. Cabe resaltar que, la información detallada será útil para la elaboración, asimismo, los resultados obtenidos servirán de precedente para la sustentación de resultados.

2.1.2. A nivel nacional

Cordova (2021), en su tesis de pregrado titulada: “*Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe-Camporredondo*” pretendió identificar la incidencia de un constructo en el otro en un grupo de 14 infantes; se empleó una perspectiva cuantificable y de diseño pre experimental. Se develó que el 71.4% se encontró en el nivel de inicio en su coordinación, el 78.6% en el nivel de inicio en ritmo y 78.6% también en nivel inicio en equilibrio, después de la aplicación de la metodología se obtuvo que el 42.9% se ubicó en nivel de inicio y el 57.1% en proceso de su coordinación; en cuanto al ritmo, el 85.7% se ubicó en el logro previsto y el 14.3% en proceso; y en la dimensión equilibrio se obtuvo que el 21.4% se encuentra en inicio y el 78.6% en proceso. Finalmente, se llegó a concluir que los JT sí influyeron en la MG ($p = 0,000 < 0,05$) y dentro de los principales juegos que evidenciaron tener mayor influencia en el desarrollo de las habilidades fueron “encostalados”, “mata gente”, “saltar la soga”,

“encantados” y “la carretilla”, juegos donde existe la necesidad realizar acciones como correr, saltar y lanzar objetos.

Gonzales (2021) en su tesis de pregrado titulada: *“Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018”* definió como objetivo determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños. El enfoque fue cuantificable y de diseño cuasi experimental; en lo que respecta a la muestra se consideraron a 47 discentes. En la prueba inicial se obtuvo que el 38% del grupo experimental habían desarrollado la MG, y en la prueba de salida, el 96% de los discentes mejoró su MG. De acuerdo a ello, se llegó a la conclusión de que los JT sí influyeron en el desarrollo de la MG de los discentes, cabe resaltar que, dentro de los juegos tradicionales que sobresalieron se tuvo a “Lanzar objetos”, “Casaditas” y “Jugamos al gato y al ratón”, mismos juegos que implican realizar movimientos físicos y que servirán de guía para elaborar la programación.

Manrique (2020) en su tesis de maestría titulada: *“El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 575- Atalia-Huancavelica”* presentó como finalidad determinar si el uso de JT incide en el desarrollo de la MG. El enfoque cuantitativo y del diseño no experimental, asimismo se usó como instrumento el TGMD-2, el cual se le aplicó a un total de 15 discentes. Se develó que la estrategia influyó en el desarrollo de las habilidades motrices ($p=0.000<0.05$), de la misma manera el juego incidió en el desarrollo de las habilidades de control de objetos de la motricidad gruesa debido a que el p valor fue menor al 0.05 ($p=0.000<0.05$). En conclusión, el uso de los JT influyó en el desarrollo de la MG, dado que, antes de la intervención, el 27% se encontró en un nivel pobre y el 27% de ellos en un nivel muy pobre, sin embargo, después de usar la metodología,

el 47% se ubicó en el nivel promedio, el otro 47% en un nivel abajo del promedio y solo el 7% en un nivel pobre del desarrollo motor. Cabe precisar que los porcentajes detallados sirvieron para fundamentar los resultados de la presente pesquisa

Herrera (2019) en su tesis de pregrado titulada: *“Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018”* buscó demostrar la incidencia de un constructo en el otro; el enfoque fue el cuantitativo y de diseño pre experimental en un conjunto de 21 discentes. Dentro de los principales resultados tenemos que antes de aplicar la metodología se obtuvo que el 52.4% se ubicó en un logro B del desarrollo psicomotriz y en 3.17% obtuvo C; después de la intervención, se encontró que el 92.06% de los discentes obtuvo un A. En base a ello, se concluyó que sí hubo influencia en la variable problema y dentro de los JT que más resaltaron fueron “matagente”, “las carretillas”, “Carrera de los sacos”, “hula, hula” y “Carrera de las cucharas”. Es preciso señalar que los resultados destacados se emplearán como fundamento para la discusión del estudio, asimismo, los juegos empleados en la intervención de la pesquisa servirán de modelo para elaborar las sesiones de intervención.

Huayllani (2018) en su tesis de pregrado titulada: *“Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria- Kosñipata -Paucartambo-Cusco”*, presentó como objetivo precisar la influencia de una variable en la otra. El desarrollo fue en base al enfoque cuantificable y de diseño pre experimental, asimismo, el marco muestral fueron 20 discentes, a quienes se les aplicó un instrumento, en donde se evidenció que los niños presentaron un nivel alto de dificultad en su MG, sin embargo, después de aplicar el programa se mejoró su desarrollo de la MG. Al finalizar se determinó que los JT

influyen en el desarrollo de la MG de los discentes, entre los juegos se encontraron “La rayuela”, “La sogá”, “Aserrín, Aserrán”, “Las escondidas”, “Cogidas” y “La carretilla”. Cabe resaltar que los juegos mencionados implicaron realizar acciones con todo el cuerpo, ayudando así a desarrollar con mayor facilidad sus habilidades motoras, en base a ello, es que se tomaron los mismos a modo de guía para el desarrollo de la pesquisa.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

Presenta una tipología aplicada, la cual según Escudero y Cortéz (2018) tiene como fundamento las investigaciones básicas, asimismo, refiere que estas indagaciones son desarrolladas con la finalidad de darle soluciones a las dificultades que son percibidas de un fenómeno” (p. 19). Para el caso de la presente pesquisa, se estaría considerando a la intervención del programa con juegos tradicionales como una de las posibles soluciones para la problemática de los niveles bajos de motricidad gruesa.

3.2 Matriz de consistencia

3.2.1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	HIPÓTESIS GENERAL - Los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Explicativa DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Experimental – Pre experimental
PROBLEMAS ESPECÍFICOS - ¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022? - ¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años	OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022. - Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS - Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022. - Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de control de los objetos en los niños de 5	G = GE: B1 → Estímulo X → B2 Muestra (Grupo experimental) O1 = Aplicación del pretest (lista de cotejo) O2 = Aplicación del postest (lista de cotejo) X = Tratamiento a la variable independiente

de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?	de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	POBLACIÓN O UNIVERSO: Para la presente investigación, la población estará conformada por 103 discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes MUESTRA: Para la muestra se tomó un total de 19 discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes. MUESTREO: No probabilístico TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Se empleó la observación y como instrumento, el Test of Gross Motor Development / Prueba de Desarrollo Motor Grueso (TGMD-2).
---	---	--	--

3.2.2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
V.I. Juegos tradicionales	Son el conjunto de actividades con un agregado de valor cultural, con los cuales los infantes pueden desarrollar capacidades, habilidades y valores en las diversas áreas del conocimiento, llevados a cabo en forma de actividades lúdicas, siendo una de sus características principales que se suelen transmitir de generación en generación con una función educativa, formadora y cultural (Enríquez et al., 2020).	La variable se utilizó a modo de tratamiento con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa. Para ello se dividieron los juegos tradicionales en tres dimensiones: Juegos individuales, por parejas y grupales.	X.1. Juegos individuales	- X.1.1. La comba	El discente salta la comba sin dificultades.	Nominal
				- X.1.2. Rayuela	El discente realiza el salto extendido adecuadamente.	
				- X.1.3. Hula hop	El discente coordina sus movimientos.	
			X.2. Juegos por parejas	- X.2.1. Carretilla	El discente avanza con sus extremidades superiores.	
				- X.2.2. Aserrín, Aserrán	El infante muestra fortaleza en sus extremidades.	
				- X.2.3. Somos un espejo	El infante coordina cuerpo y mente.	
			X.3. Juegos grupales	- X.3.1. El escondite	El infante se desenvuelve correctamente.	
				- X.3.2. Carrera de sacos	Los infantes muestran sus habilidades para correr.	
				- X.3.3. El pañuelo	El infante lanza el pañuelo correctamente.	
				- X.3.4. La goma	El infante salta sin ningún problema.	
				- X.3.5. San Miguel	Los niños tienen la suficiente fuerza para sujetarse.	

**V.D.:
Motricidad
gruesa**

Hace referencia a la totalidad del cuerpo para llevar a cabo acciones y movimientos que involucran el uso de grandes grupos musculares (Osorio et al., 2019)

Para la medición de la variable se utilizó una ficha de cotejo, la cual contendrá sus respectivas dimensiones: Habilidades de locomoción y habilidades de control de objetos.

**Y.1.
Habilidades de
locomoción**

- Y.1.1. Correr

1. Brazos se mueven en oposición a piernas, con codos flexionados.
2. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.
3. Pie cae con base estrecha de talón a punta (no plano).
4. Pie de no apoyo se flexiona cerca de 90 grados.

Ordinal
0 – 35 = DMGI
36 - 50 = DMGNI
51 – 69 = DMGN
70 – 84 =
DMGNS
85 a más = DMGS

- Y.1.2. Galope

1. Brazos flexionados a nivel de la cintura al despegar.
2. Un paso al frente con pie líder seguido por paso con el otro detrás o al lado del líder.
3. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.
4. Mantiene patrón rítmico 4 galopes consecutivos.

- Y.1.3. Salto a un pie

1. Pierna de no apoyo se mece hacia el frente en

penduleo para producir fuerza.

2. Pie de no apoyo permanece detrás del cuerpo.

3. Brazos flexionados se mecen hacia el frente para producir fuerza.

4. Despega y cae tres veces consecutivas en pie preferido.

5. Despega y cae tres veces consecutivas en el otro pie.

- Y.1.4. Salto extendido

1. Despega en un pie y cae en el otro.

2. Periodo que ambos pies despegan del suelo más largo que al correr.

3. Alcanza hacia el frente con el brazo opuesto al pie que dirige el salto.

- Y.1.5. Salto horizontal

1. Movimiento preparatorio con flexión de ambas rodillas con brazos extendidos hacia atrás.

2. Brazos se

		extienden con fuerza hacia el frente y hacia arriba alcanzado extensión completa sobre el nivel de cabeza. 3. Despegue y caída en ambos pies. 4. Brazos bajan al frente al aterrizar.
		1. Cuerpo de lado, alineado a línea en el piso. 2. Paso lateral con pie líder seguido por deslice del otro a punto cerca del pie líder. 3. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la derecha. 4. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la izquierda.
	- Y.1.6. Deslice	
Y.2. Habilidades de control de objetos	- Y.2.1. Golpe de bola estacionaria	1. Mano dominante agarra bate sobre la otra. 2. Lado no preferido de frente a lanzadora imaginaria, con pies paralelos. 3. Cadera y hombro rotan

			durante oscilación. 4. Transfiere peso del cuerpo a pie del frente. 5. Bate hace contacto con la bola.
-	Y.2.2. estacionario	Dribleo	1. Fase preparatoria donde manos están al frente del cuerpo con codos flexionados. 2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca. 3. Atrapa la bola solamente con las manos.
-	Y.2.3. Atrapar		1. Fase preparatoria donde manos están al frente del cuerpo con codos flexionados. 2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca. 3. Atrapa la bola solamente con las manos.
-	Y.2.4. Patear		1. Acercamiento rápido y continuo hacia el balón.

- 2. Paso alargado o salto extendido inmediatamente antes del contacto con el balón.
 - 3. Pie que no patea colocado a la par o detrás del balón.
 - 4. Patea con la punta o empeine de pie preferido.
-
- 1. Inicio de impulso comienza con movimiento hacia debajo de mano/brazo.
 - 2. Rota caderas y hombros a un punto en que lado opuesto del cuerpo está de frente a la pared.
 - 3. Peso de cuerpo se transfiere al dar un paso con pie opuesto a mano que tira.
 - 4. Seguimiento de brazo luego de soltar la bola, es diagonal cruzando el cuerpo hacia lado contrario.
-
- 1. Mano preferida se mece
-

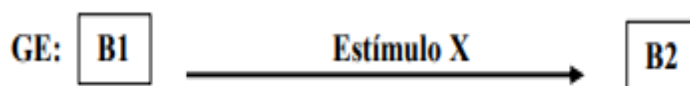
- Y.2.6. Rodada de bola
 - hacia abajo y hacia atrás
 - del tronco, pecho de frente a los conos.
 - 2. Da paso hacia el frente con el pie opuesto a la mano, con dirección hacia los conos.
 - 3. Flexiona rodillas para bajar cuerpo.
 - 4. Suelta bola cerca de piso para que no rebote más de 4 plg de alto.
-

3.3 Nivel de investigación

Correspondió al explicativo, el cual Hernández et al. (2018) explica que “no se limitan a describir los fenómenos y su comportamiento, sino que establecen los orígenes de determinados hechos estableciendo hipótesis que pueden ser comprobadas” (p. 95). En ese sentido, en el presente estudio se pretende establecer si los JT logran influir en la MG de los infantes.

3.4 Diseño de la investigación

La pesquisa correspondió a un diseño preexperimental, el cual desde la perspectiva de Hernández et al. (2018) se caracteriza porque "las variables de estudio son manipuladas de una forma mínima, y posteriormente a la administración del tratamiento permite determinar la efectividad del mismo” (p. 129). Cabe destacar que, la finalidad es determinar fue el uso de JT para la mejora de la MG en los niños de 5 años de la I.E.I. N°148, Lircay-Angaraes.



G = Muestra

B1 = Aplicación del pretest

B2 = Aplicación del posttest

X = Tratamiento

3.5 Población y muestra

3.5.1. Descripción de la población

La población de estudio es definida por Sánchez et al. (2018) como “el grupo de unidades de análisis conformada por sujetos, animales, entidades u otros elementos, teniendo como requisito principal, presentar características afines” (p.102). Ante ello, la población estuvo conformada por 103 discentes del mencionado centro educativo.

Tabla 1

Población de acuerdo a edades

Nº	Número de aulas	Edades	Varones	Mujeres	Niños
1	1	3 años	13	11	24 niños
2	1	4 años	17	19	36 niños
3	2	5 años	16	15	31 niños
4	1	Cuna	7	5	12 niños
Total			53	50	103

Nota: Información obtenida de la base de datos del centro educativo.

3.5.2. Selección de la muestra

Arias (2020) considerada a la muestra como “la proporción representativa de la población que cumple con características comunes” (p. 61), permitiendo generalizar la información obtenida. En base a ello, la muestra englobó a 19 discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, ello debido a que toda la población se encontró dentro de los criterios de inclusión.

Tabla 2*Selección de la muestra*

Nº	Institución Educativa Inicial	Cantidad de aulas	Cantidad de participantes	Edad	Instrumento
01	I.E.I. N°148, Lircay	1	19 niños	5 años	Test of Gross Motor Development (TGMD-2)

Nota: Información obtenida de la base de datos del centro educativo.

3.5.3. Muestreo

Con la finalidad de obtener dicha muestra se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, mismo que Arias (2020) refiere que “es pertinente usarlo cuando el indagador selecciona los participantes, basándose sus criterios” (p.50). Se precisa que este tipo de muestreo fue el más adecuado para la pesquisa.

Criterios de inclusión

- Discentes que estuvieron matriculados en el año escolar 2022.
- Discentes cuyos padres firmaron el consentimiento informado.
- Discentes que se muestran contar con óptima salud.

Criterios de exclusión

- Discentes cuyos padres no estuvieron conformes con el estudio.
- Discentes que se encontraban incapacitados de participar.

3.6 Recolección de datos

Para el recojo de información se empleó la técnica de la observación, la cual desde la perspectiva de Arias (2020), consiste en “observar de manera sistemática el fenómeno a investigar, de acuerdo a los fines del determinado estudio” (p. 90). Para el

caso de la presente pesquisa, el docente se encargó de evaluar al discente usando como técnica la observación.

3.6.1. Aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesamiento

3.6.1.1. Instrumento de recolección de datos.

La medición se determinó a través del manejo del pre y post test, con la finalidad de comparar su repercusión en el desarrollo de la MG. Para este caso se utilizó el TGMD-2 (Test of Gross Motor Development /Prueba de Desarrollo Motor Grueso), el cual está subdividido en 2 subtests. En donde de acuerdo con Ayán et al. (2018), la evaluación se realizó de acuerdo a criterios cualitativos, en donde se colocó 0 al niño que no logra desarrollar la indicación y 1, si es que sí la cumplió. Asimismo, en las pruebas de locomoción se encontraron 4 criterios de evaluación, a excepción del salto a un pie y del brinco, en donde se aplican 5 y 3 criterios respectivamente. De igual manera para el caso de las pruebas de control de objetos contiene 4 criterios, a excepción de las pruebas de golpeo y recepción en las cuales se aplican 4 y 3 criterios, respectivamente. En todo el test resulta un total de 48 puntos.

Ficha técnica

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento para medir la motricidad gruesa

Nombre	: Test of Gross Motor Development (TGMD-2)
Autor	: Dale Ulrich
Año	: 2000
Adaptado al español por	: Lisbeth Quispe Cruz (2019)
Objetivo	: Evaluar el nivel del desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en entornos educativos de niños.
Administración	: Niños de entre 3 a 10 años
Nº Ítems	: 28 ítems
Duración	: 15 a 20 min.
Recursos utilizables	: Hoja de papel bond / lápiz

3.6.1.2. Tabulación y procesamiento.

Para proceder a procesar los datos se empleó el programa SPSS y Excel 2019. Al culminar el proceso anterior, se elaboraron tablas y figuras para mostrar de forma entendible lo obtenido. En lo que respecta al análisis de datos, se empleó la prueba de Wilcoxon para precisar si hubo un cambio en la MG al realizar la intervención empleando JT.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

Para el criterio de confiabilidad del instrumento se consideraron a 19 discentes de 5 años de la misma entidad educativa. A continuación, se mostraron las características que se consideraron para determinar si el instrumento era viable.

Tabla 4

Criterios de confiabilidad Alfa de Cronbach

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Ruiz (2013)

Se aprecia que los valores que puede tomar los resultados del alfa de Cronbach oscilan entre 0 y 1; donde: 0 significa confiabilidad nula y 1: confiabilidad total.

Tabla 5

Resumen de procesamiento de casos

	Nº	%
Válido	19	100,0

Excluido	0	,0
Total	19	100,0

Se visualiza que el número de elementos con los que se trabajará, en el caso de la presente pesquisa, representa a 19 discentes de 5 años a los que se les aplicó el instrumento.

Tabla 6

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº
,736	19

Se evidencia que el resultado obtenido al aplicar el estadístico fue positivo debido a que el valor obtenido fue 0.736, lo cual quiere decir que el instrumento cuenta con una confiabilidad “alta”.

Tabla 7

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
X1	35,32	81,895	,230	,735
X2	34,74	81,316	,205	,741
X3	34,05	75,719	,635	,694
X4	35,37	85,912	,107	,747
X5	34,79	74,175	,407	,714
X6	34,58	73,924	,416	,712
Y1	34,47	72,374	,468	,704
Y2	35,47	83,374	,222	,735

Y3	35,68	83,561	,300	,727
Y4	34,26	83,871	,244	,732
Y5	34,37	67,690	,565	,688
Y6	34,32	69,450	,650	,679

Se devela que las estadísticas por cada ítem, donde la media de escala si el elemento se ha suprimido, hace referencia al valor que presentaría la media si ese ítem fuera eliminado, de la misma manera con la varianza de la escala. Por otro lado, con respecto a la correlación, es el coeficiente de homogeneidad corregido. Y, finalmente, el resultado del Alfa de Cronbach si se considera eliminar un ítem.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
X1	19	1	6	2,63	1,499	2,246
X2	19	0	6	3,21	1,686	2,842
X3	19	2	6	3,89	1,197	1,433
X4	19	0	5	2,58	1,346	1,813
X5	19	0	6	3,16	1,834	3,363
X6	19	1	6	3,37	1,832	3,357
Y1	19	1	8	3,47	1,837	3,374
Y2	19	1	5	2,47	1,307	1,708
Y3	19	0	5	2,26	1,046	1,094
Y4	19	1	6	3,68	1,157	1,339
Y5	19	1	7	3,58	2,009	4,035
Y6	19	1	6	3,63	1,674	2,801

Se observa al mínimo, máximo, media, desviación y varianza de cada uno de los ítems considerados dentro del instrumento empleado para la medición de la variable.

4.1.2. Análisis de datos estadísticos

4.1.2.1. Análisis de resultados descriptivos

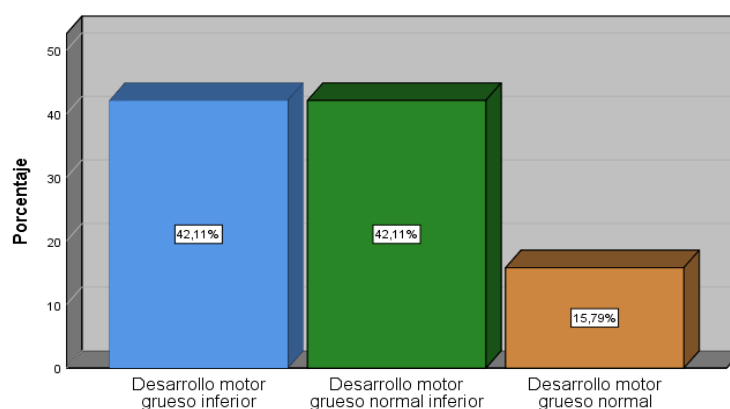
Tabla 9

Nivel de la variable desarrollo motor grueso en el pretest

	Frecuencia	Porcentaje
Desarrollo motor grueso inferior	8	42,1
Desarrollo motor grueso normal inferior	8	42,1
Desarrollo motor grueso normal	3	15,8
Total	19	100,0

Figura 2

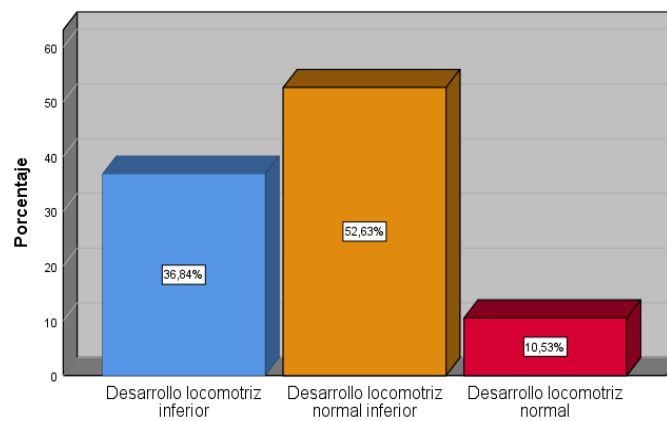
Nivel del pretest de la variable desarrollo motor grueso



Se observa que antes de la intervención, el 42.1% de los discentes mostró tener el desarrollo motor grueso en un nivel inferior, el otro 42.1% normal inferior y solo el 15.8% normal de desarrollo.

Tabla 10*Nivel de la dimensión Locomotriz en el pretest*

	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	7	36,8
Normal inferior	10	52,6
Normal	2	10,5
Total	19	100,0

Figura 3*Nivel de la dimensión Locomotriz en el pretest*

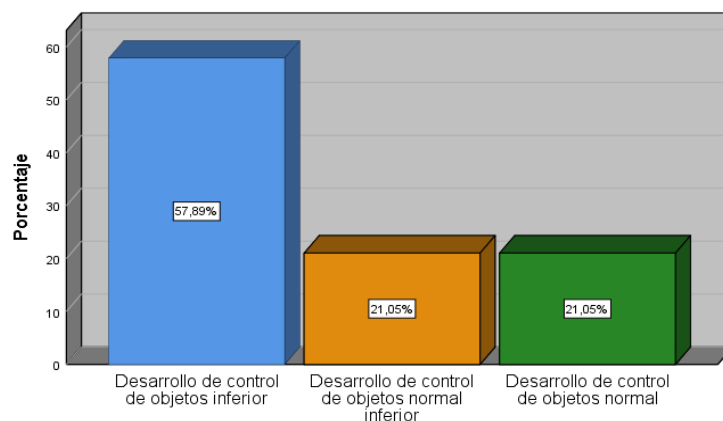
Se evidencia que previa a la implementación de las sesiones, el 36.8% de los infantes mostró su desarrollo locomotriz en un nivel inferior, el 52.8% normal inferior y solo el 10.5% normal.

Tabla 11*Nivel de la dimensión Control de Objetos en el pretest*

	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	11	57,9
Normal inferior	4	21,1
Normal	4	21,1
Total	19	100,0

Figura 4

Nivel de la dimensión Control de Objetos en el pretest



Se denota que antes del empleo de JT, el 57.9% de los infantes presenta el desarrollo del control de objetos en un nivel inferior, asimismo, el 21.1% se ubicó en un nivel inferior normal y solo el 21.1% normal.

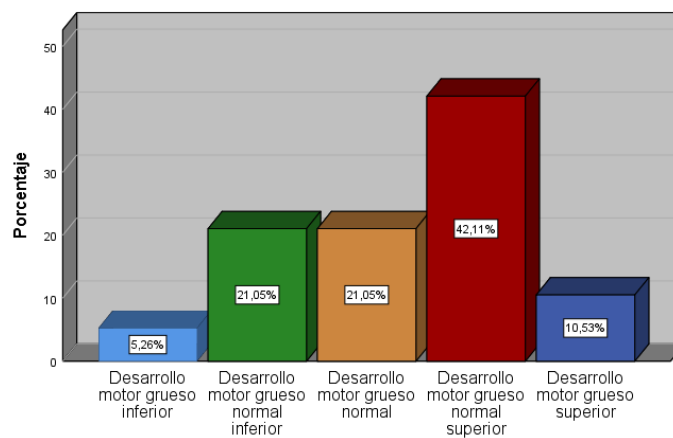
Tabla 12

Nivel del desarrollo motor grueso en el posttest

	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	1	5,3
Normal inferior	4	21,1
Normal	4	21,1
Normal superior	8	42,1
Superior	2	10,5
Total	19	100,0

Figura 5

Nivel del desarrollo motor grueso en el posttest



Se visualiza que en la prueba de salida, el nivel de desarrollo de la MG de los párvulos aumentó. El 10.5% de los discentes se encontró en un nivel superior de desarrollo motor grueso, el 42.1% en un nivel normal superior, el 21.1% normal. De la misma manera, otro 21.1% inferior normal y solo el 5.3% inferior.

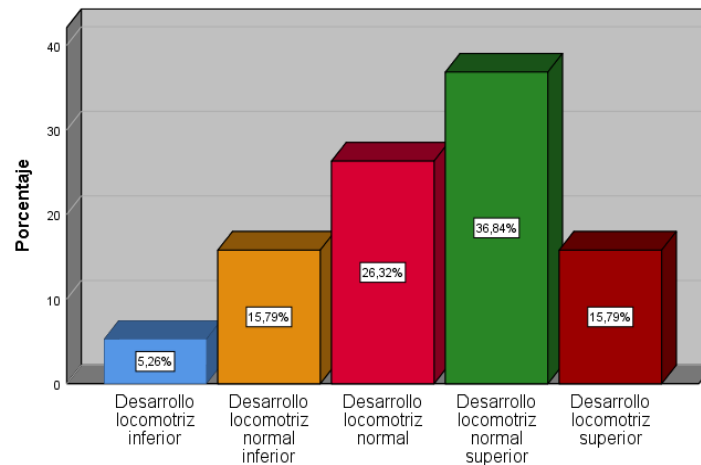
Tabla 13

Nivel de la dimensión locomotriz en el posttest

	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	1	5,3
Normal inferior	3	15,8
Normal	5	26,3
Normal superior	7	36,8
Superior	3	15,8
Total	19	100,0

Figura 6

Nivel de la dimensión locomotriz en el posttest



Se aprecia que después del uso de JT dentro del programa se logró mejorar la MG de los infantes, el 15.8% en un nivel superior de la dimensión desarrollo locomotriz, el 36.8% en un nivel normal superior y el 26.3% en un nivel normal. Además, el 15.8% mostró encontrarse en un nivel normal inferior y solo el 5.3% en un nivel inferior.

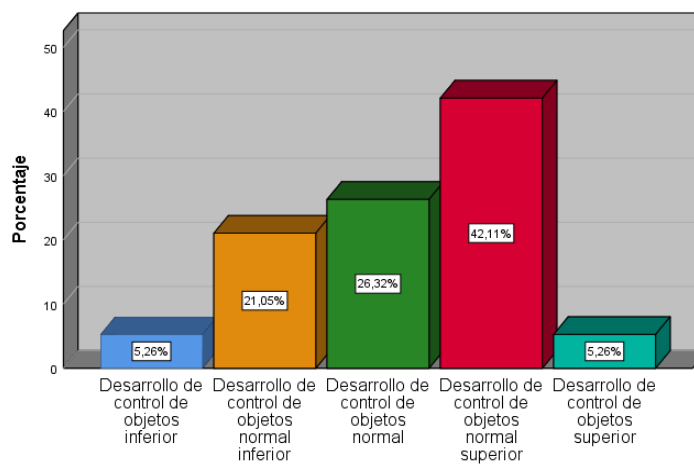
Tabla 14

Nivel de la dimensión control de objetos en el posttest

	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	1	5,3
Normal inferior	4	21,1
Normal	5	26,3
Normal superior	8	42,1
Superior	1	5,3
Total	19	100,0

Figura 7

Nivel de la dimensión control de objetos en el postest



Se observa que posterior a la aplicación del programa, el 5.3% se posicionó en un nivel superior de desarrollo de la dimensión control de objetos, el 42.1% en un nivel normal superior y el 26.3% en un nivel normal de desarrollo, mientras que el 21.1% normal inferior y solo el 5.3% inferior.

4.1.2.2. Análisis inferenciales

Tabla 15

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pretest: Dimensión locomotriz	,951	19	,415
Pretest: Dimensión de control de objetos	,890	19	,033
Pretest motricidad gruesa	,943	19	,293
Postest: Dimensión locomotriz	,924	19	,132
Postest: Dimensión de control de objetos	,911	19	,076
Postest motricidad gruesa	,914	19	,087

Para precisar si los resultados siguieron una distribución normal, se consideró a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido a que la muestra fueron 19 discentes. En ese sentido, se observó que, los puntajes estuvieron entre mayores y menores al 0.05, por ende, se eligió al estadístico de Wilcoxon para saber si hubo una diferencia significativa entre las pruebas, en otras palabras, se buscó determinar la influencia.

Tabla 16

Pruebas de rangos de Wilcoxon para la variable motricidad gruesa

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest- Posttest	Rangos negativos	19 ^a	10,00	190,00		
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00	-3,830 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	19				
a. Postest < Pre test						
b. Postest > Pre test						
c. Postest = Pre test						

En base a la prueba de rango con signo de Wilcoxon, se encontró que los JT sí influyeron en la mejora de MG de los infantes de 5 años de la I.E.I. N°148, debido a que el p valor obtuvo valores menores al previsto ($p=0.000 < 0.05$).

Tabla 17*Prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión Locomotriz*

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest- Posttest	Rangos negativos	19 ^a	10,00	190,00		
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00	-3,825 ^b	,000
	Empates	0 ^c				
	Total	19				

Para determinar si existe diferencia significativa entre el pre y post test de la dimensión Locomotriz, se precisó que los JG sí influyeron en la mejora de las habilidades locomotrices de los párvulos ($p=0.000 < 0.05$).

Tabla 18*Prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión Control de objetos*

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig
Pretest- Posttest	Rangos negativos	18 ^a	9,78	176,00		
	Rangos positivos	1 ^b	14,00	14,00	-3,264 ^b	,001
	Empates	0 ^c				
	Total	19				

Tras aplicar la prueba de rangos de Wilcoxon, se obtuvo que los JT sí influyeron en la dimensión Control de objetos de los discentes de 5 años de la mencionada I.E.I. ($p=0.001 < 0.05$).

4.2 Discusiones

En lo concerniente al objetivo general, el cual fue determinar la influencia del uso JT en la mejora de la MG de 5 años, se precisó que sí hubo influencia ($p=0.000 < 0.05$). Estos hallazgos guardan relación con el estudio de Mera et al. (2022) quien concluyó que el programa de actividades lúdicas populares mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la MG ($p=0.006 < 0.05$), asimismo, los autores resaltaron que los juegos empleados implicaron correr, saltar (encostados y la comba), rodarse, entre otros. De la misma manera, Sanipatin (2022), en su estudio concluyeron que hubo un progreso significativo en el desarrollo de la MG a raíz de la intervención haciendo uso de las estrategias didácticas con JT, ello debido a que se evidenció una diferencia entre el antes y después de la intervención, pues pasó de un 46% de nivel bajo a un 93% de nivel alto. También, Vasila (2021) concluyó que los JT influyen en la formación de la MG, de manera estadísticamente progresiva ya que el valor calculado fue menor al valor tabulado ($Z= 2,12$). Aunado a ello, el estudio de Huayllani (2018) también concluyó que los JT influyen en el desarrollo de la MG de los discentes ($p=0.000 < 0.05$).

Además, Cordova (2021), refirió en su pesquisa que los JT sí influyeron en la MG ($p = 0,000 < 0,05$). Y, Gonzales (2021) quien obtuvo que en el pre test se obtuvo que el 38% del grupo experimental había desarrollado la motricidad gruesa, empero al desarrollar las sesiones con los juegos tradicionales generó que en el post test, el 96% de los discentes mejorara su motricidad gruesa. Ante estas evidencias, resulta se consideró el aporte de Jean Piaget, quien en su teoría cognoscitiva explica la importancia de comprender cómo los niños en esta etapa logran desarrollar su aprendizaje tras una serie de métodos o estrategias, por lo que se puede interpretar que este proceso coloca al estudiante como un sujeto activo, debido a que tendrá que

desarrollar diversas operaciones ya sea como espectador o como actor (Rehman & Ullah, 2015). En ese sentido, se determina que los JT constituyeron un soporte indispensable en el desarrollo de la MG de los infantes.

En lo concerniente al primer objetivo específico, el cual fue determinar en qué medida los JT influyen en las habilidades de locomoción en los párvulos, se encontró que las sesiones con los juegos infantiles sí influyeron en la mejora de las habilidades locomotoras, porque el p valor fue menor al establecido ($p=0.000 < 0.05$). Estos resultados guardan similitud con el estudio de Manrique (2020) quien concluyó que la estrategia basada en JT influyó en el desarrollo de las habilidades motrices ($p=0.000<0.05$), dentro de las habilidades motrices destacaron el saltar, correr y brincar. Mera et al. (2022) concluyó que el programa de JT sí contribuyó a la mejora de las habilidades ($p=0.0006 < 0.05$). Asimismo, Jiménez (2019) refiere que antes de la aplicación de la las sesiones, se evidenció que solo el 47.5% de los discentes había desarrollado la coordinación dinámica, el 45% tenía control de su propio cuerpo, el 42.5% presenta control postural y el 62.5% había desarrollado la prueba de lateralidad, empero, después de aplicar la intervención los porcentajes aumentaron, el 75% había incrementado su CD, el 65% tenía control de su propio cuerpo, el 57.5% presentó control postural y el 82.5% pasó la prueba de la lateralidad.

En ese mismo sentido, Herrera (2019) concluyó que los JT sí influyen en el desarrollo psicomotriz de los discentes de cinco años, debido a que se denotó que antes de aplicar la metodología se obtuvo que el 52.4% se ubicó en un logro B del desarrollo psicomotriz y en 3.17% obtuvo C; después de la intervención, se encontró que el 92.06% de los discentes obtuvo un A. En ese mismo marco, como sustento es menester detallar el Método educativo Montessori, el cual se describe como un modelo constructivista de descubrimiento debido a que son los discentes quienes deben

explorar, identificar y potencializar su desarrollo cognoscitivo e intelectual empleando estrategias didácticas, con la libertad de movilizarse en el aula o patio exterior de la institución. En ese sentido, para la teórica Montessori el docente desarrolla un papel fundamental como instructor y guía en el proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello que, desde la perspectiva de Caprara y Macchia (2019) el método Montessori es elemental debido a que posiciona al infante en el centro del proceso didáctico. Para el caso de la presente investigación, los JT forman parte de las estrategias didácticas en donde el discente desarrollará de manera autónoma su MG. En ese mismo marco, se destaca la importancia del desarrollo de las habilidades locomotoras ya están fuertemente relacionadas con las capacidades para impulsar el cuerpo a través del espacio, moverlo de un lugar a otro, por ejemplo, correr, saltar, brincar, caminar, galopar y deslizarse (Palmer et al., 2021). En colación a ello, se reafirma lo importante que es para los infantes el desarrollo de la motricidad gruesa puesto que les permitirá dominar las habilidades motrices más complejas y útiles, por tanto, mejorar su calidad de vida en el porvenir. De la misma manera, se resalta que el desarrollo motor grueso no solo prepara a los niños para habilidades motoras más complejas, sino que también influye en el desarrollo de funciones cognitivas, como el desarrollo de conexiones de célula a célula, eficiencia del control y la memoria de trabajo y ayudar a superar las dificultades de aprendizaje.

En lo referido al segundo objetivo específico, el cual buscaba determinar en qué medida los JT influyen en las habilidades de control de objetos se precisó que los JT sí influyeron en la mejora de la dimensión control de objetos en los infantes de 5 años. Lo detallado se relaciona con los resultados de Manrique (2020) en donde se concluyó que el empleo de los JT incidió en el desarrollo de las habilidades de control de objetos de la motricidad gruesa ($p=0.000<0.05$), es decir, los juegos empleados

coadyuvaron a la mejora de habilidades como lanzar, dar bote o patear un balón haciendo uso de la motricidad gruesa. En esa misma línea, Mera et al. (2022) refieren que el programa en base a JT logró mejorar la dimensión de las habilidades de control de objetos ($p=0.000<0.05$) lo cual afirma la incidencia de una variable en la otra. Asimismo, Córdova (2021), determinó que antes de la intervención el 71.4% se encontró en el nivel de inicio en su coordinación, el 78.6% en el nivel de inicio en ritmo y 78.6% también en nivel inicio en equilibrio, después de la aplicación de la metodología se obtuvo que el 42.9% se ubicó en nivel de inicio y el 57.1% en proceso de su coordinación; en cuanto al ritmo, el 85.7% se ubicó en el logro previsto y el 14.3% en proceso; y en la dimensión equilibrio se obtuvo que el 21.4% se encuentra en inicio y el 78.6% en proceso.

Lo detallado, se fundamenta con lo mencionado por Montessori acerca de lo fundamental que son las estrategias empleadas por el profesorado en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje durante el proceso de enseñanza de los infantes, ello debido a que son consideradas como las herramientas ideales para inducir al niño de forma creativa en el fortalecimiento de su aprendizaje (Romay, 2017). Por otro lado, de acuerdo con Palmer et al. (2021), se resalta la importancia de desarrollar las habilidades de control de objetos, debido a que estas habilidades son altamente predictivas de la actividad física y las opciones deportivas de los adolescentes.

4.3 Contrastación de hipótesis

En base a los estadísticos desarrollados anteriormente, se puede determinar la aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas:

Hipótesis general

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

H1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

Como $p = 0.000 < 0.05$ se rechaza H_0

Conclusión:

Con el 95% de confianza, se asegura que los resultados de la Prueba aplicada a los discentes antes y después de la intervención no fue el mismo lo cual quiere decir que sí hubo efecto de los JT en la MG de los infantes.

Primera hipótesis específica:

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

H1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

Como $p = 0.000 < 0.05$ se rechaza H_0

Conclusión:

Con el 95% de confianza, se asegura que al aplicar la Prueba antes y después de la intervención, los resultados del nivel de la locomoción obtenido, no fue el mismo, lo cual quiere decir que sí hubo efecto de los

JT en la mejora de las habilidades locomotoras de los discentes de 5 años de I.E.I. N° 148.

Segunda hipótesis específica:

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en las habilidades de control de los objetos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

H1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de control de los objetos en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes.

Como $p = 0.001 < 0.05$ se rechaza H_0

Conclusión:

Con el 95% de confianza, se asegura que los resultados en la dimensión Control de objetos después de aplicar la TGMD-2 (pre y posttest) los resultados variaron, refiriendo que sí hubo efecto de los JT en el desarrollo de la MG.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. El empleo de los juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, debido a que al someter los resultados del pre y posttest se obtuvo ($p=0.000<0.05$), lo cual quiere decir que sí hubo diferencia significativa, es decir, influencia.
2. El empleo de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora de las habilidades de locomoción en los discentes del referido centro educativo ($p=0.000<0.05$) afirmando la influencia de una variable en la otra.
3. El uso de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora del control objetos ($p=0.001<0.05$), indicando una diferencia significativa antes y después del programa.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a la Dirección Regional de Educación de Huancavelica difundir e impulsar como política educativa la importancia del uso de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los discentes de 5 años de la región.
2. Se sugiere a las autoridades de la I. E. I. que se realicen talleres y escuelas de padres en donde se sensibilice sobre la efectividad que tienen los juegos tradicionales en la mejora de las habilidades locomotrices de la motricidad gruesa.
3. Al profesorado de educación inicial de la mencionada I.E.I., se les sugiere la implementación de programas en base a los juegos tradicionales con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa, lo cual incluye las habilidades locomotrices y de control de objetos.

BIBLIOGRAFÍA

- Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad*. Ministerio de Educación. <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de Tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
- Ayán, C., Cancela, J., Sánchez, M., Carballo, A., Domínguez, F., y Redondo, L. (2018). Fiabilidad y Validez de la Batería TGMD-2 en Población Española. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 50(1), 21-33. <https://doi.org/10.21865/RIDEP50.1.02>
- Aye, T., Saw, K., Thuzar, M., Kuramoto-Ahuja, T., y Maruyama, H. (2017). Reliability of the test of gross motor development second edition (TGMD-2) for Kindergarten children in Myanmar. *Journal of Physical Therapy Science*, 29(10), 1726-1731. <https://doi.org/10.1589/jpts.29.1726>
- Babakr, Z., Mohamedamin, P., y Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 516-524. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Brian, A., Taunton, S., y Lieberman, L. (2017). Psychometric Properties of the Test of Gross Motor Development-3 for Children With Visual Impairments. *Human Kinetics Journal*, 35(2), 1-14. <https://doi.org/10.1123/apaq.2017-0061>

- Caprara, B., y Macchia, V. (2019). La visione del bambino in Maria Montessori: tra pedagogia speciale, psicologia dello sviluppo e didattica generale. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 7(2), 25-36. <https://doi.org/10.7346/sipes-02-2019-04>
- Casa, M., Mamani, D., Cusi, L., y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. *Innova Educación*, 1(4), 566-575. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.010>
- Casella, M. (2015). Maria Montessori (1870-1952). Women's emancipation, pedagogy and extra verbal communication. *Revista médica de Chile*, 143(5), 658-662.
- Coello, M. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 309-323. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360022/28069360022.pdf>
- Comellas, M., y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación Infantil: Recursos pedagógicos*. Ediciones CEAC. bit.ly/3TVGAvl
- Cordova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe-Camporredondo*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza.
- Cruz, T., De la nube, Y., Martínez, C., y Urgilez, M. (2017). El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Horizontes de enfermería*, 1(7), 1-12. <https://doi.org/10.32645/13906984.162>

- Díaz, F. (2016). Jean Piaget y la teoría de la evolución de la inteligencia en los niños de latinoamerica. *Crítica.cl*, 1(1), 1-10. <http://bit.ly/3i3otX7>
- Egan, S., y Pope, J. (2018). On your bike: Outdoor play in Irish five-year-olds. *Children's Research Digest*, 5(2). <https://dspace.mic.ul.ie/handle/10395/2595>
- Enríquez, J., María, A., 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*, 1(1), 1-8. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Escudero, C., y Cortéz, L. (2018). *Técnicas y Métodos Cualitativos para la Investigación Científica*. Universidad Técnica de Machala.
- Fernández, B. (2015). *El juego infantil y su metodología*. Editorial CEP. <https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/50777>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (04 de Julio de 2019). *Ciudades amigas de la infancia*. <https://ciudadesamigas.org/el-juego-infantil-en-peligro-de-extincion/>
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018*. [Tesis pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio de la Universidad de Huánuco.
- Hernández - Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Grau - Hill.

- Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales a través de la Filatelia*. WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L.
<https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/63327>
- Herrera, R. (2019). *Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°073 "Estrellita de Belen"*. [Tesis pregrado, Universidad Católica Los Ángeles]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica Los Ángeles.
- Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria- Kosñipata- Paucartambo-Cusco*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional del Altiplano.
- Jiménez, M. (2019). *Incidencia de la aplicación de un programa de expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Unidad Educativa Juan de Salinas*. [Tesis de posgrado, Universidad de las Fuerzas Armadas]. Repositorio Institucional de la Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Laguna, A., Jiménez, C., Benavides, E., Blanco, H., y Ornelas, M. (2021). Habilidades motrices en preescolares, comparación por género. *Revistas de Ciencias del ejercicio*, 16(1), 44-50. <https://doi.org/10.29105/rcefod16.1-50>
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE.
<https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/177867>
- López, R., Prieto, A., León, M., y Gil, P. (2018). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 81-88. <http://bit.ly/3OqGASO>

- Manrique, R. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 575- Atalia-Huancavelica*. [Tesis de maestría, Universidad José Carlos Mariátegui]. [Repositorio de la Universidad José Carlos Mariátegui].
- Mendieta, L., Calderón, J., Valverd, M., y Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y tecnología.*, 22(1), 1-20. <https://doi.org/10.21503/cyd.v22i1.1738>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias educativas*, 2(2), 1-8. <https://doi.org/10.37954/se.v2i2.25>
- Mera, E., Armijos, J., y Luarte, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. [Artículo de revista]. *Retos*, 43(1), 719-727. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2018). *Ley general de educación Ley Nro. 28044*. http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2020). *Prueba diagnóstica de Matemática*. Corporación Gráfica Navarrete. <http://bit.ly/3VcUCtp>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodologías de la Investigación Cuantitativa, Cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U. <http://bit.ly/3XoVNrt>
- Osorio, G., Pallares, M., Chiva, Ó., y Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre el control motor grueso en niños con diversidad

- funcional. *Lasallista de Investigación*, 16(1), 37-46.
<https://doi.org/10.22507/rli.v16n1a2>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales* (Primera Edición ed.). Quito.
https://www.academia.edu/36192882/Desarrollo_psicomotor
- Palmer, K., Chinn, K., y Scott, K. (2021). An Intervention-Related comparison of Preschoolers' Scores on TGMD-2 and TGMD-3. *Perceptual and Motor Skills*, 1(1), 1-19. <https://doi.org/10.1177/00315125211013217>
- Parra, C., Jaimes, G., y Burbano, V. (2019). La coordinación motriz infantil: Un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación. *Actividad física y deporte.*, 5(2), 5-16. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1249>
- Pérez, D. (2015). *El juego infantil y su metodología*. ICB Editorial .
<https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/120432>
- Rehman, S., y Ullah, K. (2015). Concrete operational stage of Piaget's cognitive development Theory: An implication in learning general science. *Gomal University Journal of Research [GUJR]*, 31(1), 78-89.
<http://www.gujr.com.pk/index.php/GUJR/article/view/326>
- Romay, J. (2017). Análisis de la pedagogía de Montessori: un estudio de contraste con el método Tradicional. *Universidad de Valladolid*, 1(1), 1-56. <http://bit.ly/3UUzM2l>
- Ruiz, C. (2013). *Instrumentos y técnicas de Investigación Educativa*. DANAGA. Training and consulting. <http://bit.ly/3V2bymU>
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Primera ed.). Lima: Vicerrectorado de

Investigación Universidad Ricardo Palma.

<http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480?show=full>

- Sanipatin, G. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. [Artículo de revista]. *Revista observatorio del Deporte*, 8(1), 36-41. <http://bit.ly/3tKfQ6i>
- Sultoni, K., Suherman, A., y Wibowo, R. (2018). Increasing Gross Motor Skill Through Fundamental Skill Development Program. *Journal of Physical Education, Sport*, 7(1), 39-43. <https://doi.org/10.15294/active.v7i1.21415>
- Tiwi, M., y Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista de Investigación Científica Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9-13. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20212.706>
- Vasila, A. (2021). The importance of outdoor games in the formation of motor skills in preschool children. [Artículo de revista]. *Eurasian Journal of Sport Science*, 1(1), 39-43. <https://uzjournals.edu.uz/eajss/vol1/iss1/7/>
- Venegas, M., García, M., y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/bibsipan/59270>
- Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora"*. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital de la Universidad Central del Ecuador.

Villalobos, C., Rivera, J., Ramos, A., Cervantes, M., Lopez, S., y Hernández, R. (2020).

Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años.

Retos, 1(37), 793-801.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243351>

ANEXOS

ANEXO A: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	HIPÓTESIS GENERAL - Los juegos tradicionales influyen significativamente en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Explicativa DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Experimental – Pre experimental
PROBLEMAS ESPECÍFICOS - ¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022? - ¿En qué medida influyen los juegos tradicionales en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años	OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022. - Determinar en qué medida los juegos tradicionales influyen en las habilidades de control de objetos en los niños de 5 años	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS - Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de locomoción en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022. - Los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades de control de los objetos en los niños de 5	G = GE: B1 Estímulo X B2 Muestra (Grupo experimental) O1 = Aplicación del pretest (lista de cotejo) O2 = Aplicación del postest (lista de cotejo) X = Tratamiento a la variable independiente POBLACIÓN O UNIVERSO: Para la presente investigación, la población estará

de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022?	de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes, 2022.	conformada por 103 discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes. MUESTRA: Para la muestra se tomó un total de 19 discentes de 5 años de la I.E.I. N° 148, Lircay-Angaraes. MUESTREO: No probabilístico TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Se empleó la observación y como instrumento, el Test of Gross Motor Development / Prueba de Desarrollo Motor Grueso (TGMD-2).
---	---	--	---

ANEXO B: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
V.I. Juegos tradicionales	Son el conjunto de actividades con un agregado de valor cultural, con los cuales los infantes pueden desarrollar capacidades, habilidades y valores en las diversas áreas del conocimiento, llevados a cabo en forma de actividades lúdicas, siendo una de sus características principales que se suelen transmitir de generación en generación con una función educativa, formadora y cultural (Enríquez et al., 2020).	La variable se utilizó a modo de tratamiento con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa. Para ello se dividieron los juegos tradicionales en tres dimensiones: Juegos individuales, por parejas y grupales.	X.1. Juegos individuales	- X.1.1. La comba	El discente salta la comba sin dificultades.	Nominal
				- X.1.2. Rayuela	El discente realiza el salto extendido adecuadamente.	
				- X.1.3. Hula hop	El discente coordina sus movimientos.	
			X.2. Juegos por parejas	- X.2.1. Carretilla	El discente avanza con sus extremidades superiores.	
				- X.2.2. Aserrín, Aserrán	El infante muestra fortaleza en sus extremidades.	
				- X.2.3. Somos un espejo	El infante coordina cuerpo y mente.	
			X.3. Juegos grupales	- X.3.1. El escondite	El infante se desenvuelve correctamente.	
				- X.3.2. Carrera de sacos	Los infantes muestran sus habilidades para correr.	
				- X.3.3. El pañuelo	El infante lanza el pañuelo correctamente.	
				- X.3.4. La goma	El infante salta sin ningún problema.	
				- X.3.5. San Miguel	Los niños tienen la suficiente fuerza para sujetarse.	

**V.D.:
Motricidad
gruesa**

Hace referencia a la totalidad del cuerpo para llevar a cabo acciones y movimientos que involucran el uso de grandes grupos musculares (Osorio et al., 2019)

Para la medición de la variable se utilizó una ficha de cotejo, la cual contendrá sus respectivas dimensiones: Habilidades de locomoción y habilidades de control de objetos.

**Y.1.
Habilidades de
locomoción**

- Y.1.1. Correr

1. Brazos se mueven en oposición a piernas, con codos flexionados.
2. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.
3. Pie cae con base estrecha de talón a punta (no plano).
4. Pie de no apoyo se flexiona cerca de 90 grados.

- Y.1.2. Galope

1. Brazos flexionados a nivel de la cintura al despegar.
2. Un paso al frente con pie líder seguido por paso con el otro detrás o al lado del líder.
3. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.
4. Mantiene patrón rítmico 4 galopes consecutivos.

- Y.1.3. Salto a un pie

1. Pierna de no apoyo se mece hacia el frente en penduleo para producir fuerza.

Ordinal

- 2. Pie de no apoyo permanece detrás del cuerpo.
 - 3. Brazos flexionados se mecen hacia el frente para producir fuerza.
 - 4. Despega y cae tres veces consecutivas en pie preferido.
 - 5. Despega y cae tres veces consecutivas en el otro pie.

- Y.1.4. Salto extendido
 - 1. Despega en un pie y cae en el otro.
 - 2. Periodo que ambos pies despegan del suelo más largo que al correr.
 - 3. Alcanza hacia el frente con el brazo opuesto al pie que dirige el salto.

- Y.1.5. Salto horizontal
 - 1. Movimiento preparatorio con flexión de ambas rodillas con brazos extendidos hacia atrás.
 - 2. Brazos se extienden con fuerza hacia el frente y hacia arriba alcanzado extensión completa sobre el nivel de cabeza.

Y.2. Habilidades de control de objetos	-	Y.1.6. Deslice		3. Despegue y caída en ambos pies.
				4. Brazos bajan al frente al aterrizar.
				1. Cuerpo de lado, alineado a línea en el piso.
				2. Paso lateral con pie líder seguido por deslice del otro a punto cerca del pie líder.
				3. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la derecha.
				4. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la izquierda.
				1. Mano dominante agarra bate sobre la otra.
				2. Lado no preferido de frente a lanzadora imaginaria, con pies paralelos.
	-	Y.2.1. Golpe de bola estacionaria		3. Cadera y hombro rotan durante oscilación.
				4. Transfiere peso del cuerpo a pie del frente.
				5. Bate hace contacto con la bola.
	-	Y.2.2. estacionario	Dribleo	1. Fase preparatoria donde manos están al frente

- del cuerpo con codos flexionados.
 2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca.
 3. Atrapa la bola solamente con las manos.
- Y.2.3. Atrapar
1. Fase preparatoria donde manos están al frente del cuerpo con codos flexionados.
 2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca.
 3. Atrapa la bola solamente con las manos.
- Y.2.4. Patear
1. Acercamiento rápido y continuo hacia el balón.
 2. Paso alargado o salto extendido inmediatamente antes del contacto con el balón.
 3. Pie que no patea colocado a la par o detrás del balón.
 4. Patea con la punta o empeine de pie preferido.
- Y.2.5. Tiro sobre hombro
1. Inicio de impulso comienza con movimiento hacia debajo de mano/brazo.

2. Rota caderas y hombros a un punto en que lado opuesto del cuerpo está de frente a la pared.
 3. Peso de cuerpo se transfiere al dar un paso con pie opuesto a mano que tira.
 4. Seguimiento de brazo luego de soltar la bola, es diagonal cruzando el cuerpo hacia lado contrario.
-
1. Mano preferida se mece hacia abajo y hacia atrás del tronco, pecho de frente a los conos.
 2. Da paso hacia el frente con el pie opuesto a la mano, con dirección hacia los conos.
 3. Flexiona rodillas para bajar cuerpo.
 4. Suelta bola cerca de piso para que no rebote más de 4 plg de alto.
-
- Y.2.6. Rodada de bola

ANEXO C: Tabulación de datos estadísticos

PRETEST															
TEST OF GROSS MOTOR DEVELOPMENT -2 (TGMD-2)															
N°	Subprueba locomotriz							Subprueba de control de objetos							Total General
	Carrera	Carrera /galope	Salto en un pie	Salto extendido (con un pie)	Salto extendido (pies juntos)	Deslice	Total	Golpe de bola estacionaria	Dribleo	Atrape/recepción	Pateo	Lanzamiento por encima del hombro	Rodada de bola/Lanzamiento por debajo de la cadera	Total	
1	3	3	4	1	5	2	18	5	3	2	3	2	4	19	37
2	3	3	4	2	3	6	21	2	1	2	5	2	3	15	36
3	1	5	4	4	5	6	25	4	1	2	4	6	6	23	48
4	4	2	5	2	3	5	20	4	5	2	4	7	5	27	47
5	2	4	4	1	3	6	20	3	4	2	3	3	2	17	37
6	4	4	4	2	3	5	22	4	3	3	5	4	2	21	43
7	2	6	2	2	4	3	19	3	2	2	1	5	3	16	35
8	2	3	5	4	6	4	24	6	2	2	5	6	6	27	51
9	2	1	3	1	5	1	13	1	3	3	4	2	1	14	27
10	2	4	4	2	4	2	18	1	1	0	4	2	4	12	30
11	1	0	4	5	1	1	12	3	2	1	4	1	1	12	24
12	2	5	4	3	0	1	15	1	1	3	4	2	3	14	29
13	2	2	3	3	0	3	13	4	1	1	3	2	4	15	28
14	1	2	2	0	2	3	10	3	2	2	3	3	2	15	25
15	1	1	3	3	3	1	12	6	2	5	4	7	6	30	42
16	3	6	5	4	5	3	26	2	5	3	3	1	3	17	43
17	6	4	6	4	4	3	27	3	4	3	3	6	6	25	52
18	3	4	6	2	4	6	25	8	2	3	6	4	5	28	53
19	6	2	2	4	0	3	17	3	3	2	2	3	3	16	33

POSTEST															
TEST OF GROSS MOTOR DEVELOPMENT -2 (TGMD-2)															
N°	Subprueba locomotriz							Subprueba de control de objetos						Total	Total General
	Carrera	Carrera /galope	Salto en un pie	Salto extendido (con un pie)	Salto extendido (pies juntos)	Deslice	Total	Golpe de bola estacionaria	Dribleo	Atrape/ recepción	Pateo	Lanzamiento por encima del hombro	Rodada de bola/Lanzamiento por debajo de la cadera		
1	7	5	8	6	6	6	38	8	4	4	6	5	6	33	71
2	6	6	7	4	6	4	33	6	5	4	6	5	7	33	66
3	7	8	8	4	7	6	40	10	4	6	6	7	7	40	80
4	7	6	9	6	6	8	42	8	6	5	7	6	7	39	81
5	6	6	7	5	6	5	35	9	5	4	6	7	5	36	71
6	8	6	8	5	6	6	39	8	5	5	7	6	5	36	75
7	6	6	7	4	6	6	35	7	5	5	6	6	6	35	70
8	7	6	10	6	8	8	45	8	6	5	7	6	7	39	84
9	7	6	7	5	3	4	33	6	5	3	4	6	5	29	62
10	2	4	3	3	4	5	21	3	3	1	4	4	5	20	41
11	2	2	4	4	2	4	18	4	2	3	4	4	4	21	39
12	6	5	9	2	6	6	34	8	5	4	6	5	5	33	67
13	4	6	5	2	4	2	23	3	4	2	3	6	6	24	47
14	2	3	1	3	4	2	15	4	1	3	4	2	4	18	33
15	5	4	10	6	4	4	33	2	2	2	2	2	2	12	45
16	5	6	6	5	4	8	34	8	5	5	7	6	7	38	72
17	7	6	10	6	8	7	44	9	5	6	7	8	8	43	87
18	8	8	10	6	8	8	48	8	4	5	6	8	8	39	87
19	6	6	7	4	6	6	35	5	4	4	8	3	6	30	65

ANEXO D: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS





Instrumento de recolección de datos

TEST OF GROSS MOTOR DEVELOPMENT -2 (TGMD-2)

Dale Ulrich (2000)

Adaptado por Lisbeth Quispe Cruz (2019)

Datos personales

Fecha de evaluación:

Sexo: (Varón) (Mujer)

Evaluable:

- Subprueba locomotriz

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
1. Carrera	18 metros de espacio, dos conos a 15 metros y espacio en llegada.	Corre tan Rápido como puedas de un cono a otro, dar dos intentos.	1. Brazos se mueven en oposición a piernas, con codos flexionados.			
			2. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.			
			3. Pie cae con base estrecha de talón a punta (no plano).			
			4. Pie de no apoyo se flexiona cerca de 90 grados.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
2. Carrera	7.5 metros de espacio, 2 conos o cinta.	Galopa de un cono a otro y regresa galopando.	1. Brazos flexionados a nivel de la cintura al despegar.			

			2. Un paso al frente con pie líder seguido por paso con el otro detrás o al lado del líder.			
			3. Breve periodo que ambos pies despegan del suelo.			
			4. Mantiene patrón rítmico 4 galopes consecutivos.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
3. Salto en un pie	Mínimo 4.5 metros de espacio libre.	Salta en un pie tres veces, primero en el pie preferido y luego el otro. Repetir.	1. Pierna de no apoyo se mece hacia el frente en penduleo para producir fuerza			
			2. Pie de no apoyo permanece detrás del cuerpo.			
			3. Brazos flexionados se mecen hacia el frente para producir fuerza.			
			4. Despega y cae tres veces consecutivas en pie preferido.			
			5. Despega y cae tres veces consecutivas en el otro pie.			

Total:						
Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
4. Salto extendido	Mínimo 6 metros de espacio libre, 1 bolsita de grano en el piso y pegar cinta a 3 metros.	Párate detrás de la línea, corre y salta por encima de la bolsita de grano.	1. Despega en un pie y cae en el otro.			
			2. Periodo que ambos pies despegan del suelo más largo que al correr.			
			3. Alcanza hacia el frente con el brazo opuesto al pie que dirige el salto.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
5. Salto extendido	Mínimo 3 metros de espacio libre, cinta en el piso.	Párate detrás de la línea y salta tan lejos como puedas.	1. Movimiento preparatorio con flexión de ambas rodillas con brazos extendidos hacia atrás.			
			2. Brazos se extienden con fuerza hacia el frente y hacia arriba alcanzado extensión completa sobre el			

			nivel de cabeza.			
			3. Despegue y caída en ambos pies.			
			4. Brazos bajan al frente al aterrizar.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
6. Deslice	Mínimo 7.5 metros de espacio libre, línea recta y dos conos.	Deslízate de un cono a otro y regresa.	1. Cuerpo de lado, alineado a línea en el piso.			
			2. Paso lateral con pie líder seguido por deslice del otro a punto cerca del pie líder.			
			3. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la derecha.			
			4. Al menos 4 ciclos continuos de paso deslice a la izquierda.			
Total:						

TOTAL DE 6 DESTREZAS LOCOMOTRICES:	
---	--

-Subprueba de control de objetos

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
7. Golpe de bola estacionaria	Bola plástica liviana de 4 plg colocada a nivel de cintura, bate de plástico, base de bateo T.	Golpea la bola duro. Repite.	1. Mano dominante agarra bate sobre la otra.			
			2. Lado no preferido de frente a lanzadora imaginaria, con pies paralelos.			
			3. Cadera y hombro rotan durante oscilación.			
			4. Transfiere peso del cuerpo a pie del frente.			
			5. Bate hace contacto con la bola.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
8. Dribleo	Balón de recreo de 8-10 plg (3-5 años), o de baloncesto (6-10 años), superficie plana y dura.	Evaluated se para en una línea, evaluador en la otra y le lanza la bola en arco hacia pecho. Atrapa la bola con ambas manos. Repetir.	1. Fase preparatoria donde manos están al frente del cuerpo con codos flexionados.			
			2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca.			
			3. Atrapa la bola solamente con las manos.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
9. Atrape	Bola plástica liviana de 4 plg, marcar dos líneas de 4.5 metros de espacio libre con cinta.	Evaluado se para en una línea, evaluador en la otra y le lanza la bola en arco hacia pecho. Atrapa la bola con ambas manos. Repetir	1. Fase preparatoria donde manos están al frente del cuerpo con codos flexionados			
			2. Brazos se extienden para alcanzar la bola según se acerca.			
			3. Atrapa la bola solamente con las manos.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
10. Pateo	Balón de fútbol de 8-10 plg y 9 metros de espacio desde la pared.	Marcar una línea a 9 metros y otra a 6 metros de la pared y poner el balón sobre línea cercana a la pared. Párate detrás de la línea (lo más lejos), corre y pateas el balón duro	1. Acercamiento rápido y continuo hacia el balón			
			2. Paso alargado o salto extendido inmediatamente antes del contacto con el balón.			
			3. Pie que no patea colocado a la par o detrás del balón.			

		hacia la pared. Repetir.	4. Patea con la punta o empeine de pie preferido.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
11. Tiro sobre hombro.	Bola de tenis, pared, cinta marcando 6 metros de espacio de la pared.	Párate detrás de la línea y lanza duro hacia la pared. Repite.	1. Inicio de impulso comienza con movimiento hacia debajo de mano/brazo			
			2. Rota caderas y hombros a un punto en que lado opuesto del cuerpo está de frente a la pared.			
			3. Peso de cuerpo se transfiere al dar un paso con pie opuesto a mano que tira.			
			4. Seguimiento de brazo luego de soltar la bola, es diagonal cruzando el cuerpo hacia lado contrario.			
Total:						

Destreza	Materiales	Direcciones	Criterios de Ejecución	Intento 1	Intento 2	Total
12.Rodada de bola.	Bola de tenis (3-6 años), o de Softbol (7 a 10 años), dos conos separados a 1.20 metros y de frente a pared, cinta para línea a 7.5 metros.	Rueda la bola duro para que llegue entre los conos. Repetir.	1. Mano preferida se mece hacia abajo y hacia atrás del tronco, pecho de frente a los conos.			
			2. Da paso hacia el frente con el pie opuesto a la mano, con dirección hacia los conos.			
			3. Flexiona rodillas para bajar cuerpo.			
			4. Suelta bola cerca de piso para que no rebote más de 4 plg de alto.			
Total:						

TOTAL DE 6 DESTREZAS LOCOMOTRICES:	
---	--

Escala

Puntuaciones de cada subprueba		Suma de puntuaciones
Desarrollo locomotriz	Desarrollo de control de objetos	Desarrollo motor grueso
0 – 17 = DLI	0 – 17 = DCOI	0 – 35 = DMGI
18- 25 = DLNI	18- 25 = DCONI	36 - 50 = DMGNI
26 – 34 = DLN	26 – 34 = DCON	51 – 69 = DMGN
35 – 42 = DLNS	35 – 42 = DCONS	70 – 84 = DMGNS
43 a más = DLS	43 a más = DCOS	85 a más = DMGS

- *Nota.* DLI: Desarrollo locomotriz inferior; DLNI: Desarrollo locomotriz normal inferior; DLN: Desarrollo locomotriz normal; DLNS: Desarrollo locomotriz normal superior; DLS: Desarrollo locomotriz superior.
- *Nota.* DCOI: Desarrollo de control de objetos inferior; DCONI: Desarrollo de control de objetos normal inferior; DCON: Desarrollo de control de objetos

normal; DCONS: Desarrollo de control de objetos normal superior; DCOS: Desarrollo de control de objetos superior.

- *Nota.* DMGI: Desarrollo motor grueso inferior; DMGNI: Desarrollo motor grueso normal inferior; DMGN: Desarrollo motor grueso normal; DMGNS: Desarrollo motor grueso normal superior; DMGS: Desarrollo motor grueso superior.

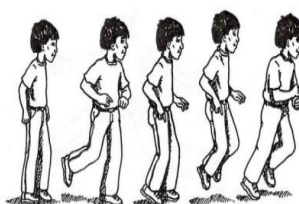
IMÁGENES REFERENCIALES A LAS PRUEBAS

- **Subprueba locomotriz**

Prueba N° 01



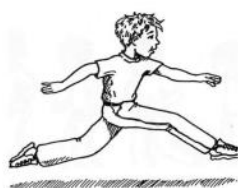
Prueba N° 02



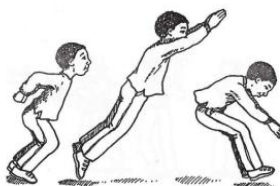
Prueba N° 03



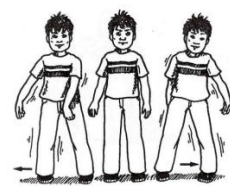
Prueba N° 04



Prueba N° 05

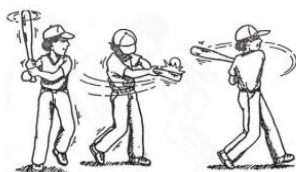


Prueba N° 05



- **Sub prueba de control de objetos**

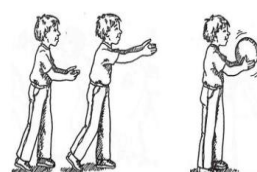
Prueba N° 01



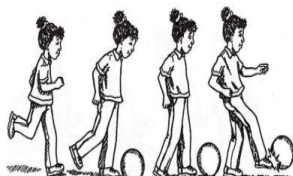
Prueba N° 02



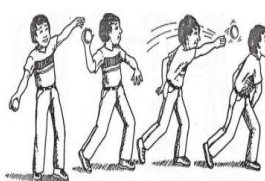
Prueba N° 03



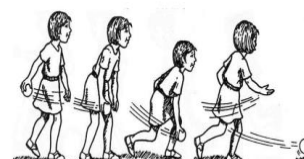
Prueba N° 04



Prueba N° 05



Prueba N° 06



Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD N° 1

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Ramos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

IV) DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "JUGAMOS A LA COMBA"

OBJETIVO: Aprender a saltar, trabajar el equilibrio y coordinación.		
MATERIALES: Cuerda		
REGLA: El niño o la niña que salta la mayor cantidad de tiempo sin tocar la cuerda.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, que consiste en que un participante salta sobre una cuerda que se hace girar la cuerda sobre tu cabeza y por debajo de tus pies y tienes que estar saltando a cada vez que pasa la cuerda. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que un participante salta.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Marisela Beatriz Méndez Huamán
 C.M. N° 1044814280
 DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 2

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Mates Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huaman
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "RAYUELA"

OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio y la coordinación		
MATERIALES: Tizas de diferentes colores, piedra u otro objeto		
REGLA: Llegue a la casilla número 8 realizando el recorrido sin caerse, sin tirar la piedra fuera de la caja o sin pisar una línea.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, Dibujar una rayuela en suelo luego saltar sobre un esquema a la pata coja e ir señalando cada cuadro, se va lanzado una piedra para marcar o cualquier otro objeto que cumpla la misma función. Al inicio del juego, todos los participantes deben empezar de número 1 e ir saltando de cuadro en cuadro sin pisar las líneas que delimitan el juego y pasar por cada uno de ellos identificados con números hasta llegar al número 8.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Marisela Beatriz Méndez Huaman
C.M. N° 1044814280
DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 3

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessira Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "HULA HOP"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación.		
MATERIALES: Hula hula		
REGLA: El ganador será quien se mantenga durante más tiempo bailándolo con Hula hula en el aire.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, Hacer girar el aro en la cintura, quien se mantenga durante más tiempo bailándolo será ganador, mover las caderas y la cintura para que el aro roce el cuerpo y no se caiga.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Marisela Beatriz Méndez Huamán
C.M. N° 1044014200
DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 4

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Mates Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Mendez Huaman
 1.6: PRACTICANTE : Yessia Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "JUGAMOS A LA CARRETILLA"

OBJETIVO: Trabajar el equilibrio y la coordinación		
MATERIALES: Ninguno		
REGLA: Escogen a los niños en parejas, el que llegue primero a la meta será el ganador		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo: se organizan los niños en filas y de dos parejas se tumban en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla, ganara la pareja que antes llega a la meta.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Marisela Beatriz Mendez Huaman
 C.M. N° 1044614280
 DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 5

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACIÓN DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "ASERRIN, ASERRAN"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación.		
MATERIALES: Ninguno		
REGLA: El ganador será el quien no suelta la mano al simular que sierra al tronco.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, los niños se ponen por parejas, así que bastará con que jueguen dos niños. Se sientan en el suelo y tienen que agarrarse de las manos, con los brazos bien extendidos. Sus brazos hacen de sierra, y tendrán que moverse para adelante y hacia atrás simulando que están serrando un tronco. Mientras hacen este movimiento, cantan la canción. Cada vez se tendrá que cantar más deprisa y el movimiento deberá acelerarse.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Marisela Beatriz Méndez Huamán
C.M. N° 1044314280
DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 6

I) DATOS INFORMATIVOS

- 1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 6 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "SOMOS UN ESPEJO"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y equilibrio.		
MATERIALES: Ninguna		
REGLA: El ganador será el quien imita igual.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo. Les explicamos lo siguiente, vamos formar de dos parejas y uno de nuestra pareja será nuestro espejo. Por ejemplo, si yo sonrío saltando igual lo hará nuestra pareja, si yo imito ser uno de los animales me devolverá una imagen igual que su pareja.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO


 Lic. Marisela Beatriz Méndez Huamán
 C.M. N° 1044814280
 DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 7

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Mateo Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Mariela Beatriz Mendez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "JUGAMOS A LA ESCONDIDAS"

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa		
MATERIALES: Dos latas, un pañuelo		
REGLA: Encontrar a los niños ocultos		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, por sorteo se elige a un niño para que sea encargado de encontrar a los escondidos, luego se le vendará con un pañuelo por un periodo 10 segundos luego el niño se pone a buscar para ver si descubre a algún compañero inmediatamente ir al "tapo" que es el lugar donde él estuvo contando, si alguno de ellos llega a este lugar, todos estarán a salvo y el perseguidor deberá volver a contar.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Mariela Beatriz Mendez Huamán
C.M. N° 1044914280

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 8

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "JUGAMOS A LA CARRERA DE SACO"

OBJETIVO: Aprender a saltar a pata coja, trabajar el equilibrio.

MATERIALES: Costales

REGLA: El niño o la niña que llegue primero será el ganador

INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo. Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales. Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera. Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



Lic. Marisela Beatriz Méndez Huamán
C.II. N° 1044814280
PROFESORA

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 9

I) DATOS INFORMATIVOS

1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : IV° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Mutos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Mendo Huaman
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "EL PAÑUELO"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y equilibrio.		
MATERIALES: Ninguna		
REGLA: El ganador será el quien toca primero el pañuelo.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, Les explicamos lo siguiente, Primero se forman dos equipos, a ser posible con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia, situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número diferente en orden correlativo empezando por el uno. En el centro se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de la línea separadora a esta persona se le suele llamar "pañuelera". La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número, y entonces, el miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo, el primero que lo consiga gana la ronda.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO



PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 10

I) DATOS INFORMATIVOS

- 1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Mendoz Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "LA GOMA"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y equilibrio.		
MATERIALES: Liga o lana		
REGLA: El ganador será el quien toca primero el pañuelo.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, Les explicamos lo siguiente, se utiliza una "elástico", "la liga", "resorte", etc. Dos personas se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, una o varias personas tienen que realizar determinados ejercicios. En el momento en que una falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar la goma.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO


 Lic. Marisela Beatriz Mendoz Huamán
 C.M. N° 1044014280
 DOCENTE

PROFESORA DE AULA

ACTIVIDAD N° 11

I) DATOS INFORMATIVOS

- 1.1: INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 148 Santa Teresita del niño Jesús
 1.2: N° DE NIÑOS(AS) : 19 EDAD: 5 años
 1.3: DURACION DE JUEGO : 40 minutos
 1.4: DIRECTORA : Gladys Inelda Matos Paz
 1.5: PROFESORA DE AULA : Marisela Beatriz Méndez Huamán
 1.6: PRACTICANTE : Yessica Huincho Antonio

II) APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se Desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III) DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

3.1 Denominación de la actividad: "SAN MIGUEL"

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y equilibrio.		
MATERIALES: Ninguna		
REGLA: Sostenerse muy fuerte para no les lleve el ladrón.		
INICIO (5 MINUTO)	DESARROLLO (30 MINUTOS)	CIERRE (5 MINUTOS)
Los niños, niñas y la docente se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego.	La docente indica la ejecución del juego, realizando un ejemplo, Les explicamos lo siguiente, se organiza a los niños en un grupo, se elige a dos niños uno para el papel de san miguel y el otro del ladrón, el juego inicia cuando el ladrón va a donde san miguel y le engañara diciendo, san miguel tu ¡mama t esta llamando! Inventara una frase distinta la anterior logrado que san miguel deje sus niños solos y el ladrón tratara llevarse a uno de sus niños mientras ellos trataban de sostenerse entre ellos agarrándose muy fuerte y san miguel regresa cuando los niños gritan san miguel, san miguel. El juego termina cuando el ladrón se haya llevado a todos los niños de san miguel.	La docente se sienta juntamente con los niños y niñas en un círculo y verbalizamos sobre el juego realizado, diciendo si el juego fue fácil de realizar o no.



Bach. YESSICA HUINCHO ANTONIO


 Lic. Marisela Beatriz Méndez Huamán
 C.M. N° 1044814260
 DOCENTE

PROFESORA DE AULA