

**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TESIS PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**

TÍTULO DE LA TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTRICIDAD
GRUESA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 220, GUADALUPE- CAMPORREDONDO,
2020**

Autora: Glenis Socorro Cordova Lopez

Asesora: Mg. Tesoro Yomar Perez Diaz

Coasesor: Lic. Ruben Martinez Lazaro

Registro (.....)

CHACHAPOYAS – PERÚ

2021

Dedicatoria

Mi tesis le dedico a mi querido esposo Neyro Guevara Delgado por incentivar-me, por su esfuerzo y apostar en mi capacidad para terminar mi carrera profesional.

A mis tres queridas hijas quienes fueron mi motivación para luchar y crecer cada día en busca de un futuro mejor. A mi querida madre y hermanas por sus palabras alentadoras en todo momento, eso me dio más fuerza para cumplir mis sueños y servir a la niñez.

Glenis

Agradecimiento

Primeramente, agradezco a mi cuñada Mercy Guevara Delgado por apoyarme en todo momento desde el inicio hasta el fin de mi carrera profesional, y a mis padres, pues son ejemplo de trabajo y honradez.

Así mismo, a la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas y a sus autoridades, a los docentes de la Escuela Profesional de Educación, quienes compartieron sus conocimientos y así poder formarse profesionalmente y poder servir a la sociedad.

Agradezco a la Institución Educativa 220 de la localidad de Guadalupe, a través de su directora Aidelita Bebelu Montenegro Clavo. Por concederme ejecutar la investigación para finalizar exitosamente el estudio.

Por último, la gratitud a la Mg. Tesoro Yomar Pérez Díaz y al Lic. Rubén Martínez Lázaro por el apoyo incondicional en el desarrollo de la tesis.

**Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de
Amazonas**

Dr. Policarpio Chauca Valqui
Rector

Dr. Miguel Ángel Barrena Gurbillón
Vicerrector Académico

Dra. Flor Teresa García Huamán
Vicerrectora de Investigación

Dr. José Darwin Farje Escobedo
Decano (e) de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación

Visto Bueno del Asesor de la Tesis



REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-K

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ()/Profesional externo (x), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 220, GUADALUPE CAMPORREDONDO, 2020 del egresado GENIS SOCORRO CORDOVA LOPEZ de la Facultad de EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION Escuela Profesional de EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 07 de JUNIO de 2021

MA: TESORO YOMAR PEREZ DIAZ
Firma y nombre completo del Asesor

Visto Bueno del Coasesor de la Tesis



REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-K

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM /Profesional externo (), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada SIEMPRE TRADICIONALES EN LA NUTRICIÓN GRUOSA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 220, GUADALUPE CAMPO REDONDO 2020; del egresado GLENIS SOCORRO CORDOVA LOPEZ de la Facultad de EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Escuela Profesional de EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 07 de Junio de 2021


Lic: RUBEN MARTINEZ LEGADO
Firma y nombre completo del Asesor

Jurador Evaluador de la Tesis
(RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 209-2019-UNTRM/FECICO)



Mg. Milagritos Edith López Palomares
PRESIDENTE



Dra. Hilda Panduro Bazán de Lázaro
SECRETARIO



Dr. Luis Felipe Gonzales Llontop
VOCAL

Constancia de Originalidad de la Tesis



REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-0

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 220, GUADALUPE – CAMPORREDONDO, 2020

presentada por el estudiante ()/egresado (x) Glenis Socorro Cordova Lopez

de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

con correo electrónico institucional danllelyguevara29@gmail.com

después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- La citada Tesis tiene 11 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor (x) / igual () al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- La citada Tesis tiene % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.

Chachapoyas, 5 de octubre del 2021



SECRETARIO



PRESIDENTE



VOCAL

OBSERVACIONES:

.....
.....

Acta de Sustentación de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-Q

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 27 de octubre del año 2021, siendo las 8.00 horas, el aspirante: Bach. Glenis Socorro Cordova Lopez, defiende en sesión pública presencial () / a distancia (x) la Tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 220. GUADALUPE. CAMPORREDONDO. 2020

_____ , teniendo como asesor a Mg. Tesoro Yomar Pérez Díaz , para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe , a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Mg. Milagritos Edith López Palomares

Secretario: Dra. Hilda Panduro Bazán de Lázaro

Vocal: Dr. Luis Felipe Gonzales Uontop

Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado (X)

Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 9:20 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

SECRETARIO

VOCAL

PRESIDENTE

OBSERVACIONES:

Índice o Contenido General

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza	iv
Visto bueno del Asesor	v
Visto Bueno del Coasesor de la Tesis	vi
Jurador Evaluador de la Tesis	vii
Constancia de Originalidad de la Tesis	viii
Acta de Sustentación de la Tesis	ix
Índice o Contenido General	x
Índice de Tablas	xi
Índice de Figuras	xiii
Resumen	xv
Abstract.	xvi
I. INTRODUCCIÓN	17
II. MATERIAL Y MÉTODOS	23
III. RESULTADOS	26
IV. DISCUSIÓN	46
V. CONCLUSIONES	48
VI. RECOMENDACIONES	49
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	53

Índice de Tablas

Tabla 1. Muestra de niños y niñas de la Institución Educativa 220 de Guadalupe	23
Tabla 2. Observación inicial de la dimensión social de los juegos tradicionales	26
Tabla 3. Observación inicial de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales.	27
Tabla 4. Observación inicial de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales	28
Tabla 5. Observación inicial de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa	29
Tabla 6. Observación inicial de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.	30
Tabla 7. Observación inicial de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa.	31
Tabla 8. Observación final de la dimensión social de los juegos tradicionales	32
Tabla 9. Observación final de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales	33
Tabla 10. Observación final de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales	34
Tabla 11. Observación final de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa	35
Tabla 12. Observación final de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.	36
Tabla 13. Observación final de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa	37
Tabla 14. Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa	38
Tabla 15. Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa	39
Tabla 16. Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa	40

Tabla 17. Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa	41
Tabla 18. Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa	42
Tabla 19. Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa	43
Tabla 20. Prueba de muestras relacionadas	44

Índice de Figuras

Figura 1.	Observación inicial de la dimensión social de los juegos tradicionales	26
Figura 2.	Observación inicial de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales.	27
Figura 3.	Observación inicial de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales	28
Figura 4.	Observación inicial de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa	29
Figura 5.	Observación inicial de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.	30
Figura 6.	Observación inicial de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa.	31
Figura 7.	Observación final de la dimensión social de los juegos tradicionales	32
Figura 8.	Observación final de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales	33
Figura 9.	Observación final de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales	34
Figura 10.	Observación final de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa	35
Figura 11.	Observación final de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.	36
Figura 12.	Observación final de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa	37
Figura 13.	Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa	38
Figura 14.	Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa	39
Figura 15.	Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa	40
Figura 16.	Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa	41

Figura 17. Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa	42
Figura 18. Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa	43

Resumen

Todo tipo de juego es importante para la motricidad gruesa de los niños de las instancias educativas del mundo, es así que el objetivo del estudio fue identificar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en la Institución Educativa 220 de Guadalupe, 2020; es una investigación aplicada, pre experimental, con observación inicial y final a un solo grupo, la población y la muestra estuvo reflejada en 14 niños de 4 años, la técnica fue la observación y su instrumento la ficha de observación, de muestreo no probabilístico; de esta forma la coordinación estuvo en 71,4% en un nivel de inicio, el ritmo estaba en un 78,6% en un nivel de inicio y el equilibrio en un 78,6% también en un nivel de inicio, aplicado las actividades de aprendizaje, se obtuvo para la coordinación un aumento de 35,7%, en el ritmo un 57,1% y en el equilibrio un 50%, observando que existe una mejoría en la motricidad gruesa aplicados los juegos tradicionales, pero estos resultados se pudo aumentar, sino que las restricciones de la pandemia COVID 19, hacía el trabajo dificultoso, así se puede indicar que los discentes se encuentran en progreso de lograr sus movimientos de coordinación, de ritmo, pero mantiene el equilibrio en sus movimientos, con los inconvenientes presentados y el trabajo arduo se obtuvo una prueba estadística de T Student de -23,56, y con $p = 0,000 < 0,05$, admitiendo la hipótesis alterna e indicando la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

Palabras clave: Juegos tradicionales. Motricidad gruesa.

Abstract

All types of games are important for the gross motor skills of children in educational institutions around the world, so the objective of the study was to identify the influence of traditional games on gross motor skills in the Educational Institution 220 of Guadalupe, 2020; It is an applied, pre-experimental research, with initial and final observation of a single group, the population and the sample were reflected in 14 4-year-old children, the technique was observation and its instrument the observation sheet, non-probabilistic sampling; In this way, coordination was 71.4% at a starting level, the rhythm was 78.6% at a starting level, and balance was 78.6% also at a starting level, applying the activities of learning, an increase of 35.7% was obtained for coordination, 57.1% in rhythm and 50% in balance, observing that there is an improvement in gross motor skills applied to traditional games, but these results are could increase, but the restrictions of the COVID 19 pandemic, made the work difficult, thus it can be indicated that the students are in progress to achieve their coordination movements, rhythm, but maintains balance in their movements, with the inconveniences Presented and the hard work, a statistical T Student test of -23.56 was obtained, and with $p = 0.000 < 0.05$, admitting the alternative hypothesis and indicating the influence of traditional games on gross motor skills.

Keywords: Traditional games. Gross Motricity.

I. INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es una forma de socializar al niño con su ambiente y con los demás, así los diferentes tipos de juegos que se realizan en la escuela le ayudan en su motricidad ya sea fina o gruesa, esto en el futuro le brinda oportunidades de aprendizaje (Araujo, 2018), así los juegos son transmitidos de generación en generación y esto les ayuda a su aprendizaje con mayor fluidez, a la vez también nos mencionan que el juego está relacionado con la motricidad de las personas, pues se busca en el niño que tenga buena coordinación, ritmo y equilibrio para realizar sus actividades de aprendizaje. Por otro lado Araujo (2018), menciona que en Sudamérica, se viene realizando investigaciones que dan alternativas de diversos juegos para mejorar la motricidad del niño en preescolar, pues está establecido que toda actividad lúdica mejora el desarrollo intelectual y psico social del ser humano. Semino (2016), menciona que en el Perú, es un problema la educación inicial por sus regiones geográficas diversas y accidentadas, pero la capacidad del docente hace que la prioridad para sus actividades de aprendizaje son los juegos tradicionales para ayudar a la motricidad de los niños, de esta forma el docente se nutre de estas actividades lúdicas y va enseñando. Por otro lado, en Amazonas los docentes para los niños en edad preescolar se rigen en el programa de currículo, donde se plasma la importancia de la motricidad, pues en las zonas rurales alejadas, el maestro tiene que tomar a los juegos de la comunidad para desarrollar la motricidad ya sea fina o gruesa, con esto nace el problema de investigación ¿De qué manera influirá los juegos tradicionales en el nivel de la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 220, Guadalupe - Camporredondo, 2020?. Ante todo, se puede indicar que se ha tomado en cuenta antecedentes que ayudan a la investigación, así se tiene a:

Quispillo (2016), el objetivo de su investigación fue indagar la influencia de los juegos en el progreso de la motricidad gruesa, especialmente, en lo que se respecta a los movimientos del cuerpo, de esta manera con enfoque cuantitativo y cualitativo de paradigma cualitativo y de investigación de campo de tipo descriptivo, con método inductivo deductivo, contando con una población de 180 estudiantes, la muestra fue de 15, siendo 8 niñas y 7 niños, como técnicas e instrumentos está la observación, lista de cotejo, encuesta y cuestionario, es por ello que, considerando la muestra, el 27% de los niños hacen uso del juego en todo momento, esto implica que su coordinación, su ritmo y su equilibrio están en desarrollo, el 67% de los niños(as) practican poco el juego, el 7%

no practican; el 20% de los niños juegan con libertad, ante este hecho los estudiantes ponen sus reglas y las respetan, a la vez se observa la coordinación cuando trabajan en equipo, su ritmo para competir en el juego y su equilibrio corporal que ayuda al equipo a realizar la tarea del juego, el 33% con poca libertad y el 47% no tienen la libertad de jugar, esto se verifica por diversos factores, porque no le gusta el juego, es tímido para hacerlo, porque sus compañeros difícil lo hacen jugar; los niños están acostumbrados a seguir reglas, pues un 60% lo hace, 7% lo hace de forma regular y el 33% no acata las reglas, y considerando sus movimientos coordinados el 20% lo realiza, el 73% su coordinación es regular y el 7% no tiene la coordinación para ejecutar los juegos dados, con estos resultados se menciona que el juego influye positivamente en el desarrollo de los movimientos de los niños, a la vez a través del juego el niño adquiere nuevos aprendizajes, el cual son aprendizajes significativos para su futuro vivir.

o Caicedo (2015), en su estudio el objetivo fue observar el desarrollo de los movimientos con apoyo de los juegos de comunidad tradicionales, con enfoque de tipo cualitativo y cuantitativo, la investigación es de campo, los métodos empleados es el exploratorio, descriptivo, correlacional, la población es de 73 personas, la muestra es 65, así el 83% de los educandos entienden que es importante los juegos y el 17% no lo creen, 92% de los discentes prefieren las clases con juegos cotidianos y al 8% no le parece, el 78% de los niños han mejorado sus habilidades; pero, el 22% sigue estando en lo mismo, con estos resultados se menciona que los juegos habituales sirven de apoyo en el desenvolvimiento de los estudiantes así sean difíciles de ejecutar, todo juego ayuda al desarrollo de la motricidad, pues al ser difíciles o fáciles les da seguridad y con el tiempo sus actividades que desarrolla van haciéndose de rutina, el juego al ser realizado se ve percibido por los profesores en su coordinación, ritmo y equilibrio de los estudiantes, así indica que todo tipo de juego influye en la motricidad gruesa del estudiante ya sea en el grado que se encuentre y por más difícil que sea el juego de ejecutarlo.

Huayllani (2016), en su estudio el objetivo fue indicar el progreso de la motricidad gruesa que se da cuando los niños practican los juegos comunes o tradicionales, el tipo de estudio es experimental, el diseño pre experimental, con un solo grupo, la población es 135, considerando a docentes y padres de familia, la muestra es de 20 niños(as), la técnica utilizada es la observación y la encuesta y su instrumento la ficha de observación, así los niños en sus actividades realizadas en diferentes juegos, del 80% al 93% se ha visto que,

los juegos habituales ha ayudado a los movimientos de los discentes, de esta forma en la observación que se realiza a los niños cuando realizan los juegos comunes o tradicionales se verifica que de poco a poco van desarrollando su motricidad gruesa, así como también se verifica su coordinación, ritmo y equilibrio va mejorando; 20% al 7%, sus movimientos han permanecido sin mejorarse, esto implica factores de dificultad del juego, pero en las observaciones se ha ido ayudando a estos niños a seguir mejorando, por ello indica que los juegos habituales son de importancia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, al final existe la influencia del juego común en la motricidad gruesa de los niños.

Pérez y Palomino (2017), el objetivo de la investigación fue observar el desarrollo de los movimientos complejos a través de los juegos, así la investigación es aplicada, de tipo cuasi experimental, pues el diseño es de pre prueba y post prueba con un solo grupo, ha considerado una población de 124, la muestra es de 25 estudiantes, como técnica ha utilizado la observación y como instrumento el test, así el 60% su nivel se encuentra en inicio y el 40% es deficiente, esto es con relación a la pre prueba, y al aplicar la post prueba, el 88% alcanzaron el nivel de logro, es decir la realización del juego influye en la motricidad gruesa y el 12% se encontró en un nivel de proceso esto se debe a diversos factores, uno de ellos es adaptarse al juego, o no lo practicaban antes, sin embargo la práctica de los juegos de la comunidad tuvieron influencia en la motricidad gruesa de los estudiantes, es decir los movimientos grandes que realiza el estudiante se han visto integralmente comprometidos y desarrollados con los juegos comunes o tradicionales; estos juegos han sido descritos en las actividades de aprendizaje para ser realizado con los estudiantes, con esto el docente integraba el grupo para jugar en una primera instancia y luego dejarlos que ellos mismo tengan que realizarlo, siempre teniendo cuidado; finalmente, es importante aplicar los juegos habituales en los niños, pues influye significativamente en la motricidad gruesa, pues se ha visto el desarrollo de su coordinación, ritmo y equilibrio en cada juego que realizaba.

Yagkug y Anjis (2019), el objetivo de su investigación fue determinar el nivel de relación entre las dos variables, es de enfoque cuantitativo, de tipo pre-experimento, con preprueba y posprueba con un solo grupo, conformada por una población y muestra de 18 discentes, se utilizaron 25 indicadores relacionados a esquema corporal, espacio temporal, ritmo, coordinación y equilibrio y control postural, mencionan que al realizar el diagnóstico

para observar la motricidad gruesa de los discentes, ha permitido proponer juegos que ayuden a la motricidad gruesa, esto indica que antes de la aplicación de los juegos los discentes se encontraban en un nivel de inicio en el desarrollo de su motricidad gruesa, luego cuando se realizaba los juegos hubo cambios en las habilidades motoras de los discentes, pasando a un nivel de logro previsto, en este sentido se verifica la relación que existe entre los juegos y la motricidad gruesa.

Además, la investigación tiene soporte teórico en primer lugar el juego por ser una actividad motriz, que ocurre de manera natural ayuda al niño en el desarrollo de la motricidad gruesa, al respecto Gallardo (2018), cita la teoría de la derivación por ficción de Eduard Claparede (1932) donde indica que, la teoría del juego desempeña un papel importante en el progreso de las habilidades motoras, intelectual, social y afectivo-emocional del niño, pues al realizar el juego el niño logra los objetivos que desea, de esta forma el niño es el actor principal del juego y de las situaciones que puedan darse en el juego, pues le sirve para su autoestima y demostrar sus cualidades, así el juego es el medio más útil y el enlace entre la escuela y la vida, por otro lado la Teoría del preejercicio de Karl (1898), menciona que el juego es el eje motor de las habilidades motoras, pues a través del juego el niño puede desenvolverse con autonomía en su edad y en su edad adulta, pues el juego es un entrenamiento de elaboración en el que el niño juega siempre y se anticipa a sus acciones en la vida futura como adulto, por ello se indica que el juego es una especie de preejercicios de las funciones mentales y de los instintos. Asimismo, el movimiento es muy importante para el desarrollo de la motricidad gruesa, Piaget (1976), expresaba que, la teoría del desarrollo tiene influencia en cada etapa del desarrollo de las personas pues se observa sus aptitudes psicomotoras, así en las instancias educativas la actividad motora gruesa, especialmente en educación inicial, se debe reforzar con la finalidad que el estudiante realice actividades lúdicas o de juego y logre mejorar sus movimientos corporales finos y gruesos (citado en Semino, 2016). Por otra parte, Wallon (1979), mencionaba que, la teoría de la orientación psicobiológica implica el desarrollo motor del niño, pues es necesario para su adaptabilidad con sus pares, así llega el juego a ser un agente importante del desarrollo de sus movimientos para enfrentar actividades de mayor dificultad acorde con su desenvolvimiento y su edad, (citado en Semino, 2016), finalmente, Vygotsky (2013), especifica que el juego es un proceso en donde el niño se socializa con sus pares, sacando de sí lo mejor para demostrar que puede realizar la actividad y que se sienta importante para seguir jugando con los demás.

Ipanaqué (2018), menciona que el juego es un método fundamental para la integración y mejora de las habilidades motoras del niño; también el juego ayuda a mejorar la calidad física, velocidad y su continuidad de los movimientos del estudiante (Sevillanos, 2018), así el juego ayuda a la interacción en la forma de vida del infante, en su acción social promedio (Vygotsky, 2013), y que depende de la edad para realizarlo, y su acto implica un acercamiento a la vida real en un futuro inmediato (Navarro, 2010).

Las edades influyen en los juegos que desea realizar el discente, así los movimientos que logre realizar en los juegos buscarán el objetivo común, que es de realizarlo de forma adecuada Vicente (2009), se tiene en cuenta que los juegos habituales se han desarrollado en cualquier comunidad, ya sea dentro o fuera de las aulas, en este caso se ha realizado en talleres para ayudar a la motricidad gruesa de los niños, sabiendo que esto mejora la parte física y académica del estudiante (Llorca, 2006). Las características de los juegos tradicionales según Öfele (1999), su realización se da por periodos, por alegría con la finalidad de disfrutar, pues los estudiantes cuando lo realizan satisfactoriamente el juego lo disfrutan (Calero, 2003).

Para las dimensiones de los juegos tradicionales, Cruz (2001), indica que tiene tres dimensiones: la afectiva, es la pasión y el entusiasmo que tiene el niño para realizar el juego, así empieza a comunicar sus emociones y a vivenciar el juego; Agramonte, (2018), otra dimensión es la social, pues el niño participa activamente en el juego para realizarlo en equipo, con ello ayuda a sus compañeros a lograr el objetivo (Alarcón *et al.*, 2013), esto implica una socialización para realizar el juego Bernard, (2007); también se tiene la dimensión intelectual, donde el niño demuestra sus habilidades dando información a sus compañeros de cómo se puede realizar el juego y ganarlo Pérez y Palomino, (2017), finalmente se tiene a la dimensión física, aunque los juegos sean fáciles o difíciles de realizar el niño por desear ganar el juego se siente autosuficiente para hacerlo, de esta forma demuestra a sus compañeros sus habilidades motoras (Pérez y Palomino, 2017).

En Guadalupe, los niños conocen los juegos tradicionales, sin embargo no son de realizarlos todos los días, por ello en talleres se ha realizado con los niños, sin embargo, se ha tenido el inconveniente de la pandemia COVID 19, pero con las normas establecidas de protección se realizó y se pudo observar los movimientos fáciles y difíciles que ha logrado a realizar el discente.

Todo tipo de juego ayuda al movimiento del cuerpo de los discentes (Ruiz, 2003), de esta forma la motricidad gruesa se encuentra comprometida para ejecutar los juegos, entre ambos existe una coherencia dinámica que una depende de la otra pues el estudiante en

los juegos debe saltar, brincar, rebotar en un pie, entre otros aspectos (Fernández *et al.*, 2007), cuando los niños realizan sus movimientos con confianza genera en él habilidades para realizar el juego Franco,(1982).

Por otra parte, los movimientos difíciles poseen las dimensiones de: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático Galindo (2015) y (Lozano, 2018). Así en esta investigación tomaremos en cuenta el dominio corporal dinámico, pues los movimientos de los niños deben tener en primer lugar coordinación general, donde todas las partes de su cuerpo realicen los movimientos de manera intencional (Yarasca, 2018), en segundo lugar es importante el ritmo para participar en forma ordenada en los juegos, observando de esta manera la relación de sus movimientos (Agramonte, 2018), y en tercer lugar el equilibrio se observa en las circunstancias cambiantes que realiza el niño ante las actividades ejecutadas, demostrando ecuanimidad, buen juicio, prudencia y madurez en sus actos Stella,(2012).

II. MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Diseño de investigación

Para la presente investigación de acuerdo a Hernández *et al.*, (2014), se utilizó el diseño pre experimental con una guía de observación de un solo grupo, pues considera que es importante analizar las consecuencias que se genera la manipulación de la variable independiente en la variable dependiente, así, propone el esquema siguiente:

$$G : O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

O₁: Ficha de observación (Observación inicial)

O₂: Ficha de observación (Observación final)

X : Juegos tradicionales.

2.2. Población, muestra y muestreo

Población muestral

Estuvo determinada por 14 estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 220, Guadalupe – Camporredondo, 2020; tal como lo indica el siguiente cuadro:

Tabla 1

Muestra de niños y niñas de la Institución Educativa 220 – Guadalupe

Sexo	Niños	Niñas
	09	05
Total	14	

Nota. Nómina de estudiantes 2019

2.3. Variables de estudio.

Variable independiente

Juegos tradicionales.

Variable dependiente

Motricidad gruesa

2.4. Métodos

Al ser esta investigación cuantitativa, se considera el método hipotético deductivo (Hernández *et al.*, 2014), pues la investigación posee una hipótesis y esta es necesario comprobarla o refutarla, así se observa el fenómeno que se estudió, se dio conclusiones acordes con la hipótesis, combinando la reflexión racional acorde con las experiencias vividas en las actividades de aprendizaje para finalmente dar un punto de vista objetivo de la investigación realizada.

Técnicas

Observación. Es necesario, obtener la información correspondiente a través de la observación, esto implica que se debe permitir lograr el objetivo que se ha trazado en la investigación (Gálvez, 2013).

Instrumentos

Ficha de observación. Con este instrumento se ha logrado obtener los resultados de la observación que se realizó a los estudiantes con el propósito de verificar el nivel de motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales

La ficha técnica tiene como título “Los juegos tradicionales en la motricidad gruesa”, el investigador es el autor y el que aplicó esta ficha a los estudiantes de la institución en forma individual, tiene una duración entre 35 a 40 minutos, contiene 24 indicadores para su desarrollo distribuidos en las dimensiones social, afectiva emocional, intelectual, equilibrio, ritmo y coordinación. correspondientes de cada variable.

Procedimiento

En primer lugar, se tuvo que realizar una prueba piloto para la validez y confiabilidad de los instrumentos a través de juicio de expertos, en segundo lugar, se pasó a aplicar la ficha de observación (observación inicial) en el grupo seleccionado, en tercer lugar, de la ficha de observación se obtuvo resultados iniciales y se procedió a preparar las actividades de aprendizaje relacionados con los juegos tradicionales para observar la motricidad gruesa de los niños, en cuarto lugar, se ejecutó las actividades para aprender, aplicándose la ficha de observación (observación final) al grupo seleccionado, en quinto lugar, se procesó los resultados de la segunda observación, finalmente se arribó a las conclusiones del trabajo de investigación.

Validez y confiabilidad

Validez

Para darle validez al instrumento, se procedió a realizar una prueba piloto, en discentes que se encuentren en el mismo año, de edad preescolar, las escalas de valor propuestas han sido verificadas por especialistas, además los ítems, de acuerdo a las sesiones de aprendizaje que se trabajó han sido adecuadas, considerando a Yarasca (2018) y Stella (2012).

Confiabilidad

Se considera la importancia de la confiabilidad de la ficha de observación, pues los ítems propuestos reflejan el grado de madurez para el trabajo que se desea realizar, así con la prueba piloto, los 24 ítems planteados, dieron como resultado un alfa de Cronbach mayor a 0,8.

De esta manera se garantiza la validez y confiabilidad del instrumento.

2.5. Análisis de datos

El análisis de datos obtenidos fue procesado en los programas de Excel y SPSS V. 23, con ello sea interpretó y analizó a través de tablas y figuras, también se ha utilizado la estadística inferencial para la prueba de hipótesis la T Student.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación e interpretación

Se presenta la observación inicial y la final de cada una de las dimensiones de las variables en estudio, luego se realiza la influencia de los juegos tradicionales en el nivel de motricidad gruesa de los discentes.

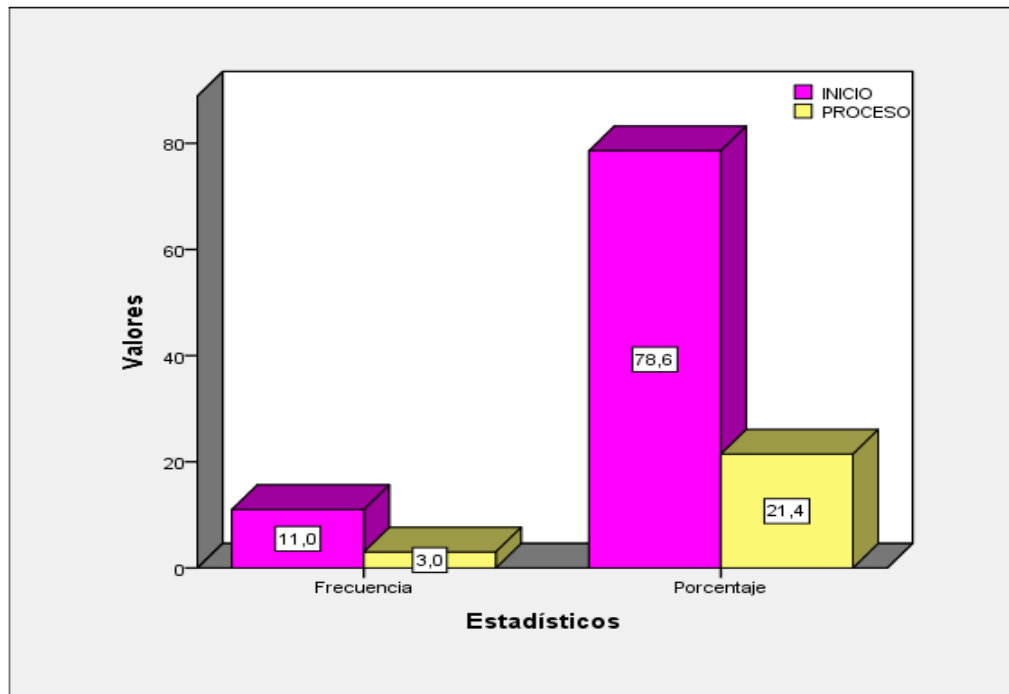
Tabla 2

Observación inicial de la dimensión social de los juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	11	78,6	78,6	78,6
	PROCESO	3	21,4	21,4	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 1

Observación inicial de la dimensión social de los juegos tradicionales.



Al aplicar el pretest en la dimensión observada se encuentran en inicio el 78,6% de los niños no se socializan con sus compañeros para realizar los juegos, sin embargo en proceso el 21,4% se encuentra en dudas o tímidos para socializarse.

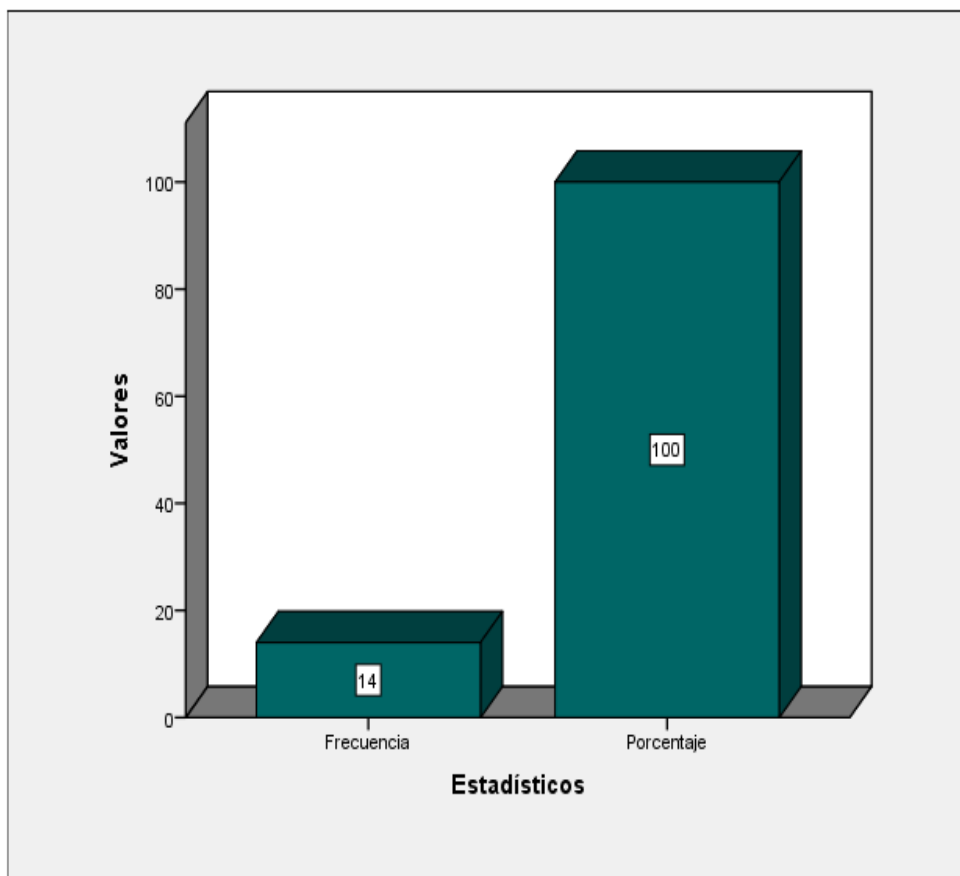
Tabla 3

Observación inicial de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	14	100,0	100,0	100,0

Figura 2

Observación inicial de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales.



En el pretest aplicado se puede observar que en inicio están el 100% de los niños no presentan las características de esta dimensión para realizar el juego, es necesario ayudar a mejorar sus capacidades para que puedan ejecutar la actividad.

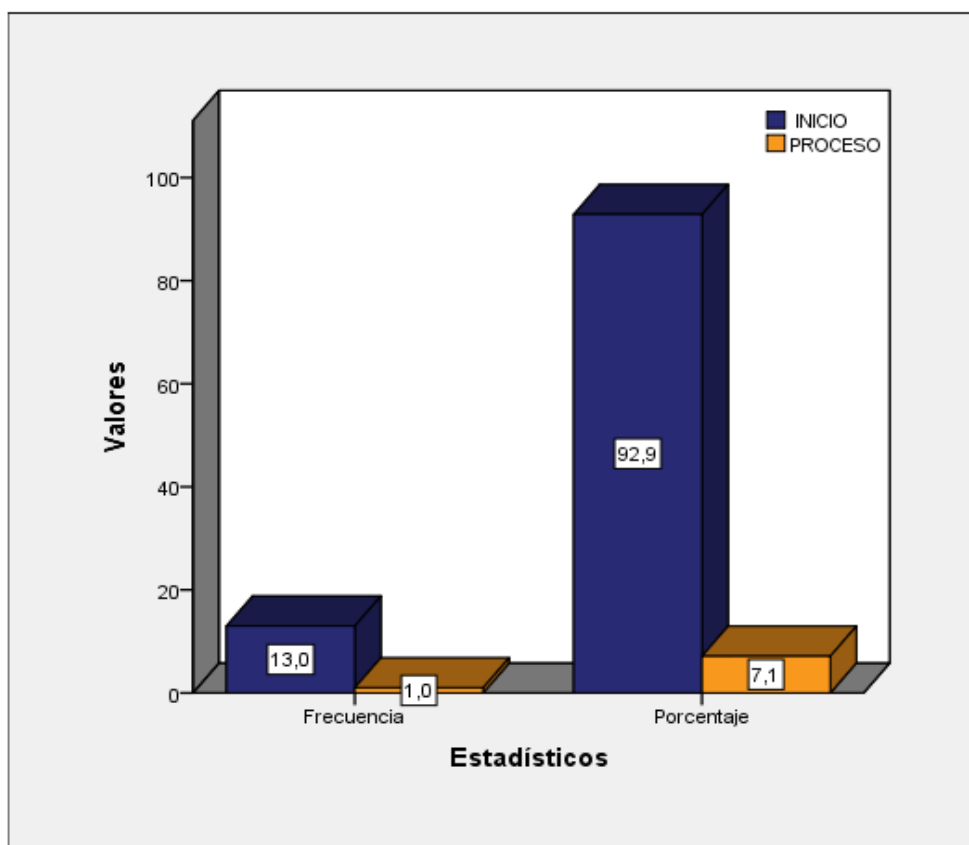
Tabla 4

Observación inicial de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	13	92,9	92,9	92,9
	PROCESO	1	7,1	7,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 3

Observación inicial de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales.



El pretest aplicado muestra que están en inicio el 92,9% de los niños necesitan afecto emocional para realizar el juego y en proceso el 7,1% es necesario incentivar más ese afecto emocional para integrarse en el juego.

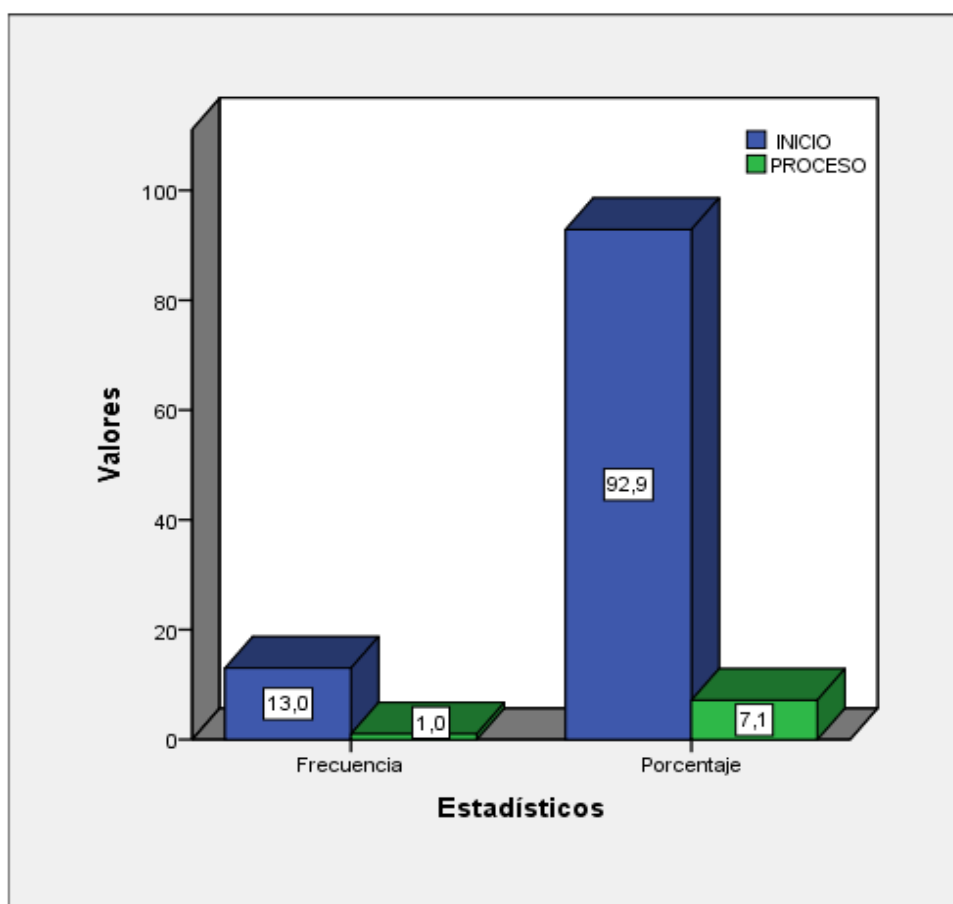
Tabla 5

Observación inicial de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	13	92,9	92,9	92,9
	PROCESO	1	7,1	7,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 4

Observación inicial de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa.



Al recoger la información de la ficha pretest en inicio se encuentran el 92,9% de los niños tienen dificultad para realizar la coordinación de sus movimientos, el 7,1% es necesario incentivar con estrategias para lograr la coordinación de sus movimientos en los juegos tradicionales.

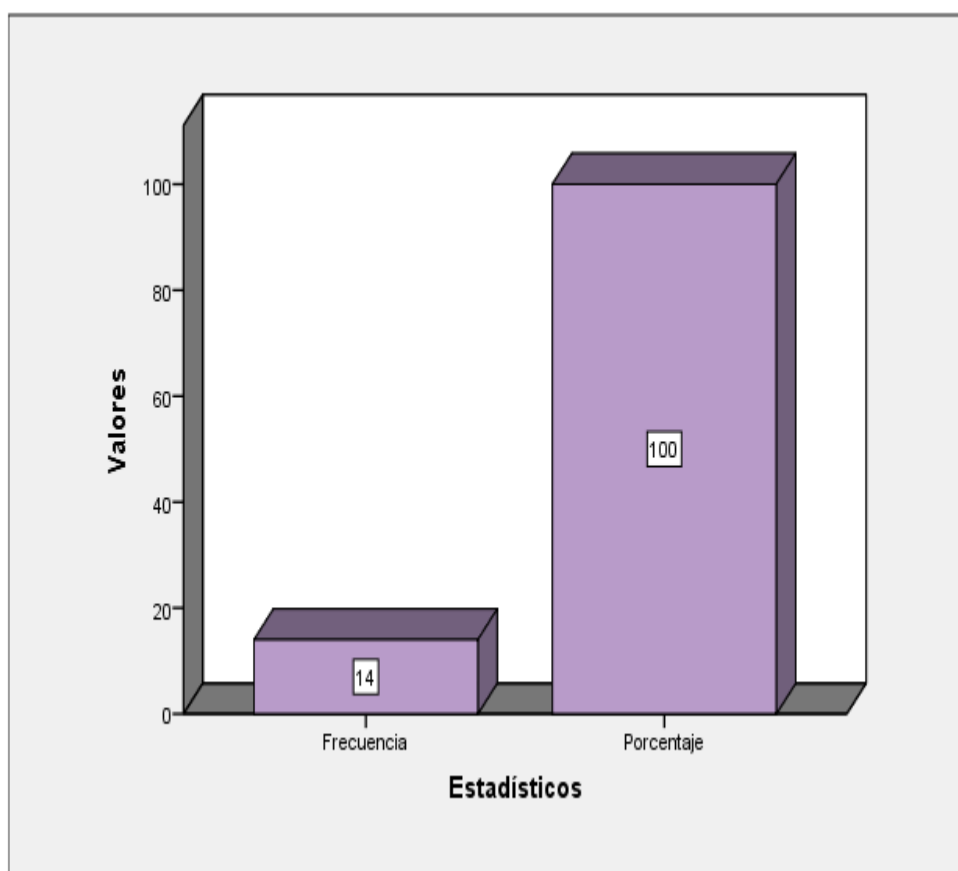
Tabla 6

Observación inicial de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	14	100,0	100,0	100,0

Figura 5

Observación inicial de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.



Los resultados de la ficha pretest indican que en inicio se encuentran el 100% de los niños no tienen ritmo, es necesario apoyarles con estrategias para lograr los movimientos que se requiere.

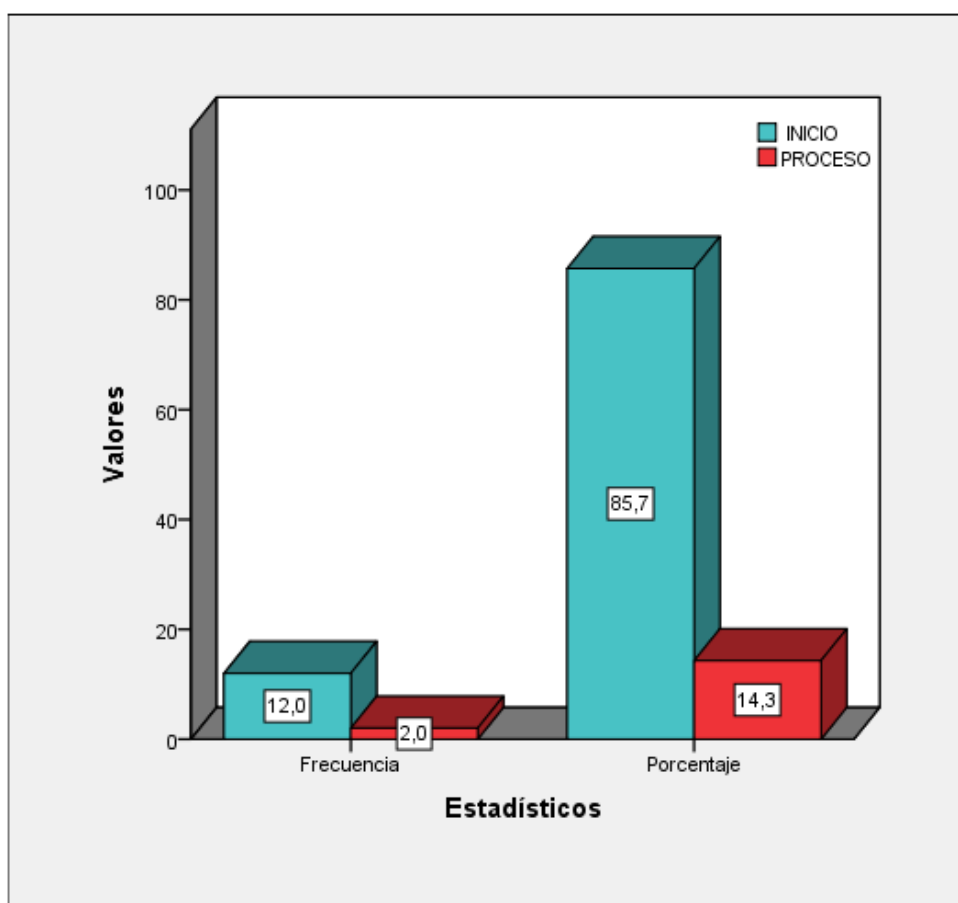
Tabla 7

Observación inicial de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	12	85,7	85,7	85,7
	PROCESO	2	14,3	14,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 6

Observación inicial de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa.



Cuando se aplicó la ficha pretest se obtuvo en inicio el 85,7% de los niños no poseen equilibrio, pero el 14,3% es necesario ayudarles o motivarles mediante los juegos tradicionales para lograr el equilibrio en sus movimientos.

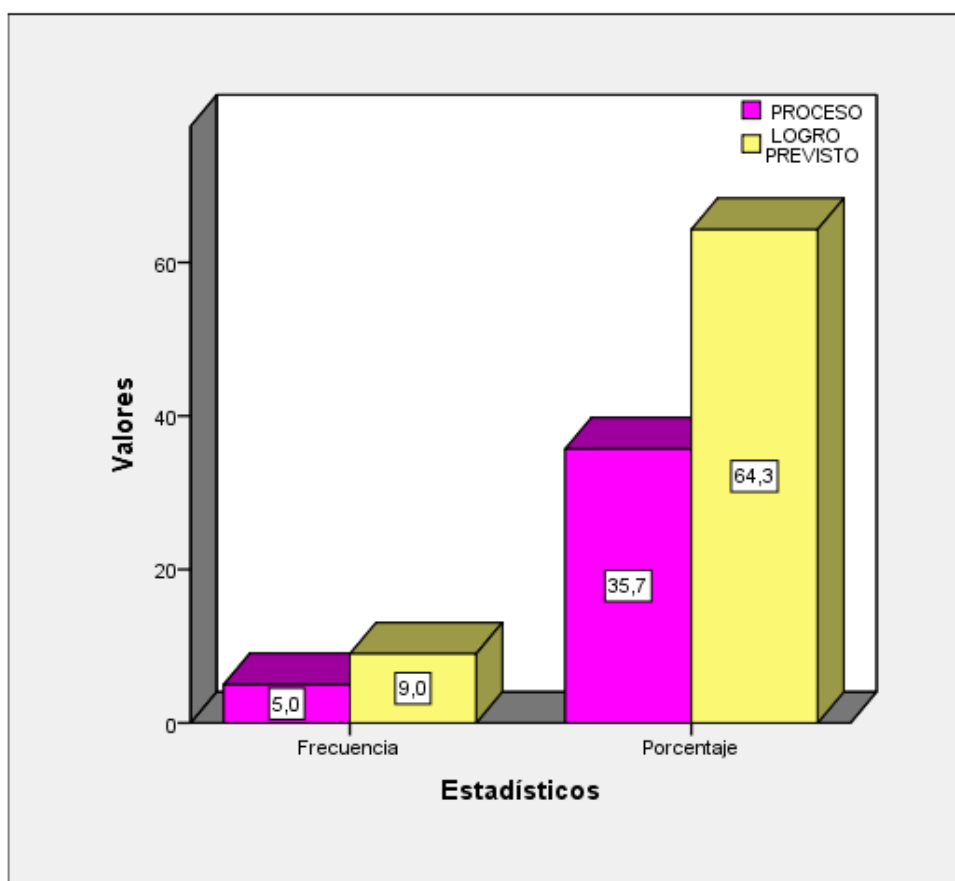
Tabla 8

Observación final de la dimensión social de los juegos tradicionales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	5	35,7	35,7	35,7
	LOGRO PREVISTO	9	64,3	64,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 7

Observación final de la dimensión social de los juegos tradicionales



Los resultados del postest que se obtiene de la ficha indica que en proceso están un 35,7% de los niños , es necesario incentivarles para socializarse y realizar el juego; sin embargo en logro previsto el 64,3% ya se socializan con sus compañeros para realizar el juego de la mejor manera .

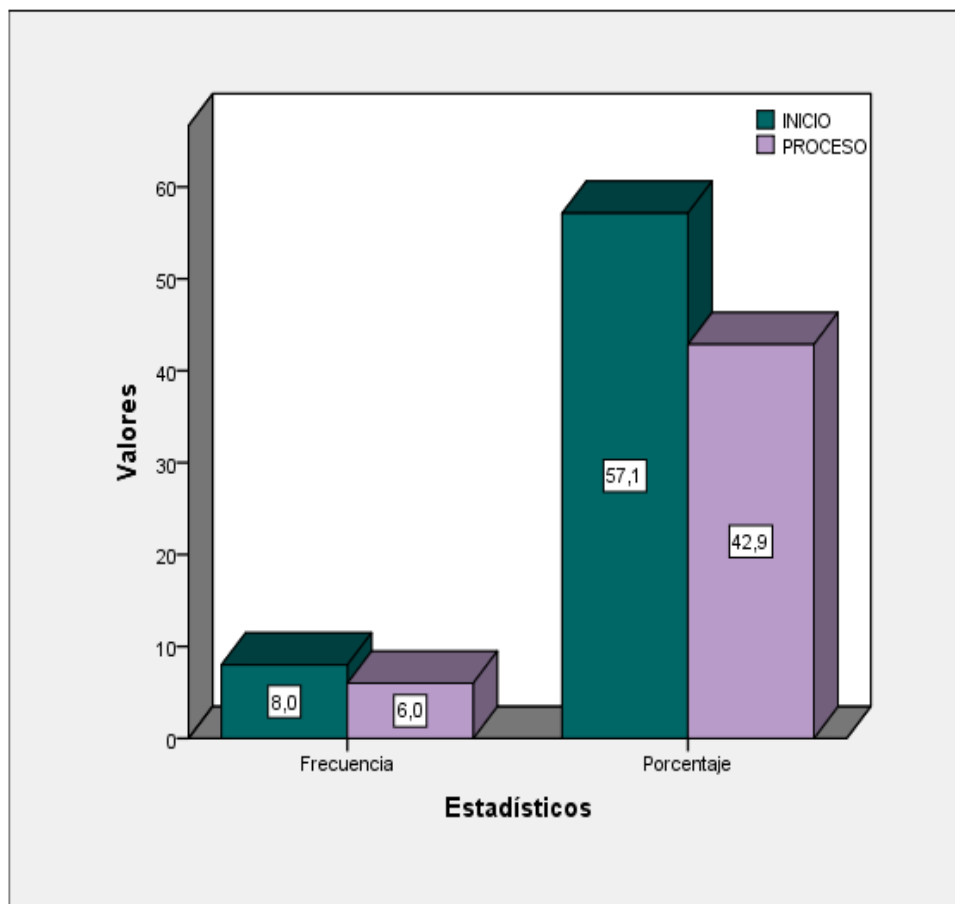
Tabla 9

Observación final de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	8	57,1	57,1	57,1
	PROCESO	6	42,9	42,9	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 8

Observación final de la dimensión intelectual de los juegos tradicionales



De los 14 niños, se pudo observar que en inicio están el 57,1% todavía no logran interiorizar las características de esta dimensión para realizar el juego, pero en proceso el 42,9 % necesitan ayuda para fortalecer sus capacidades para ejecutar las actividades programadas.

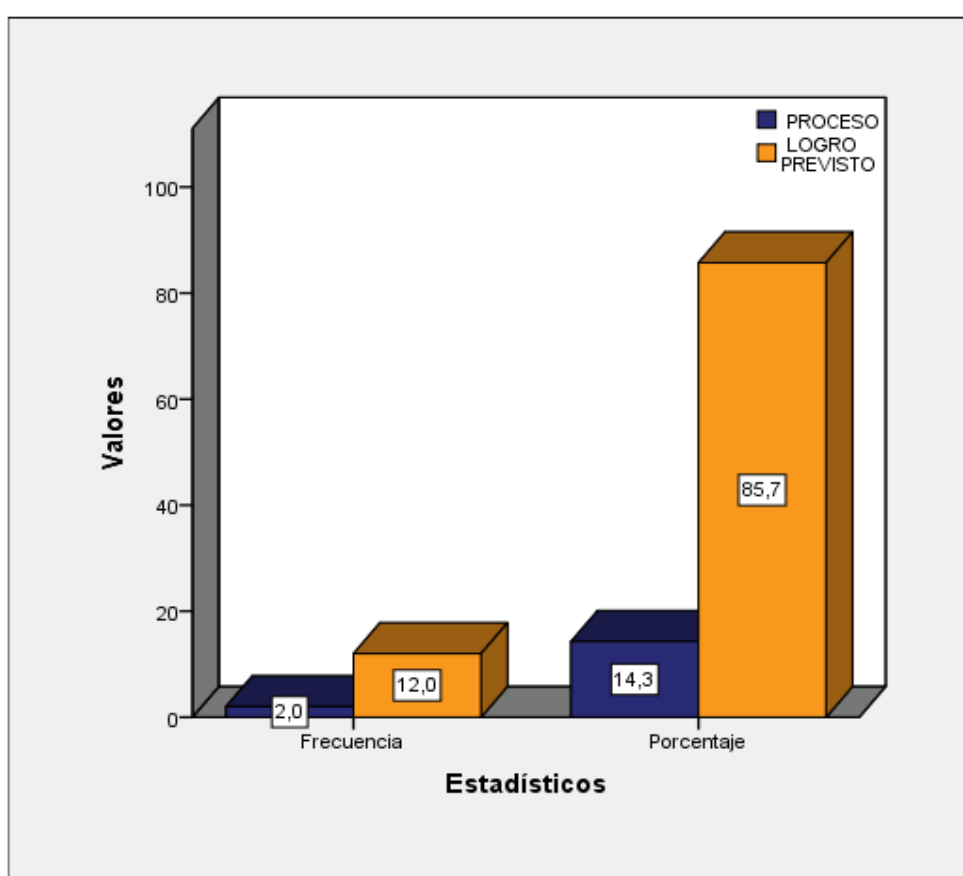
Tabla 10

Observación final de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	2	14,3	14,3	14,3
	LOGRO PREVISTO	12	85,7	85,7	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 9

Observación final de la dimensión afectiva-emocional de los juegos tradicionales



Al aplicar el postest los resultados muestran en proceso el 14,3% de los niños se debe incentivar el afecto emocional para realizar el juego, en logro previsto el 85,7% demuestran su afecto emocional a través del movimiento y al socializarse con los demás, ejecutan las actividades que se han programado gustosamente.

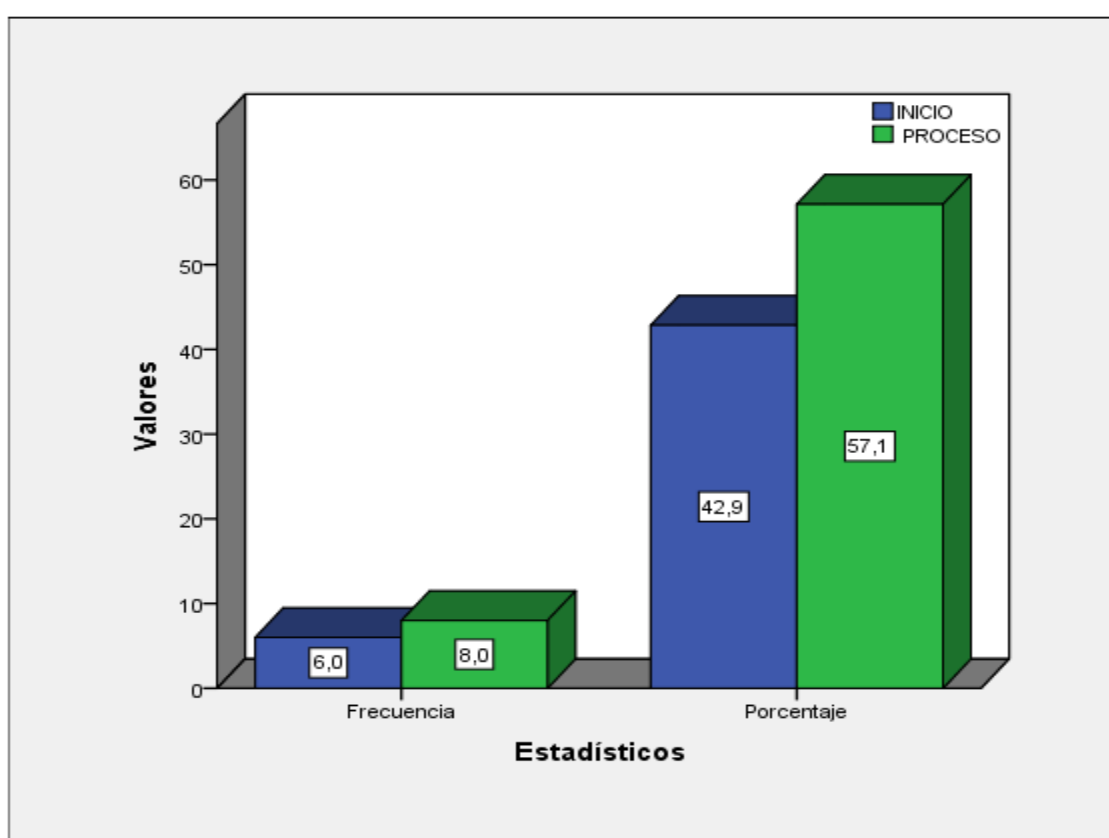
Tabla 11

Observación final de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	6	42,9	42,9	42,9
	PROCESO	8	57,1	57,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 10

Observación final de la dimensión coordinación de la motricidad gruesa



Cuando se aplicó la ficha de postest se obtuvo en inicio el 42,9% de los niños tienen dificultad para realizar sus movimientos de coordinación en sus actividades por más que se los ha incentivado en las actividades y en proceso se encuentran el 57,1% a través de estrategias que ayudaron a su coordinación y así lograron ejecutar sus movimientos coordinados con pequeñas dificultades.

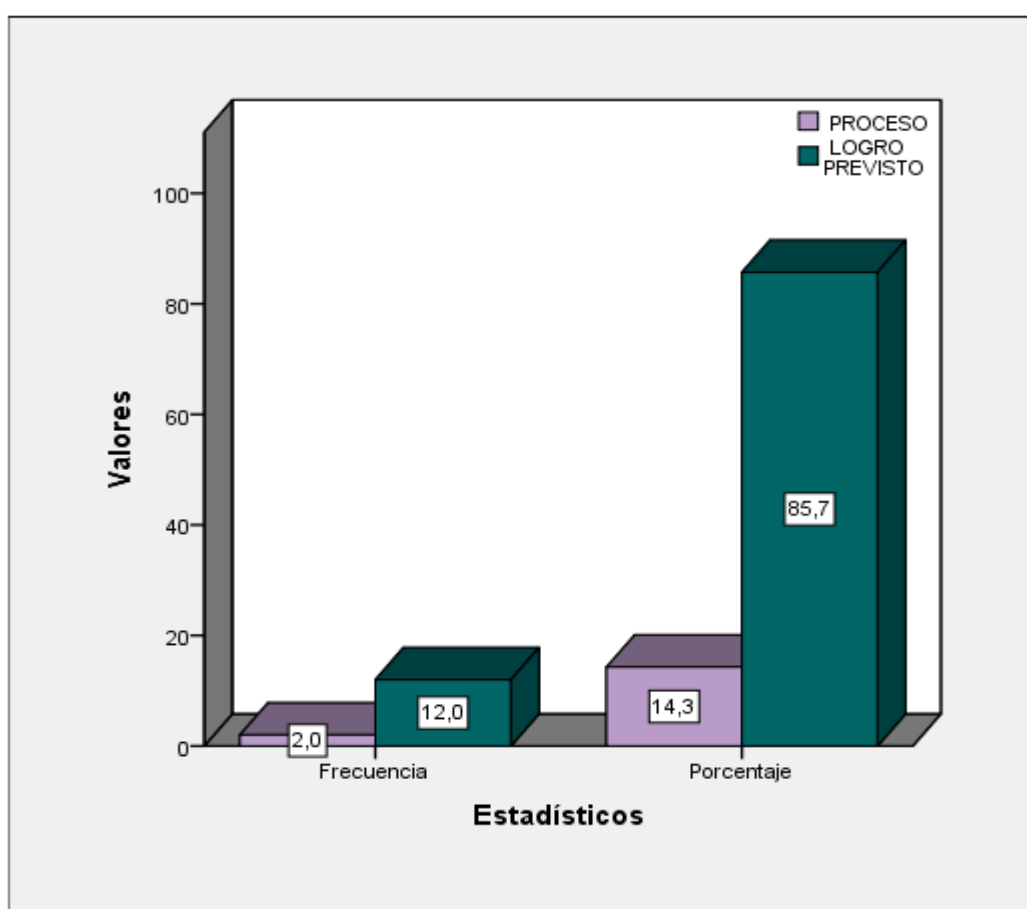
Tabla 12

Observación final de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	2	14,3	14,3	14,3
	LOGRO PREVISTO	12	85,7	85,7	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 11

Observación final de la dimensión ritmo de la motricidad gruesa.



La ficha de postest aplicada nos indica que en proceso están el 14,3% de los niños con dificultad, logran realizar los movimientos rítmicos , pero en logro previsto el 85,7% poseen ritmo en sus movimientos y se han observado en las actividades que se realizaron armoniosamente .

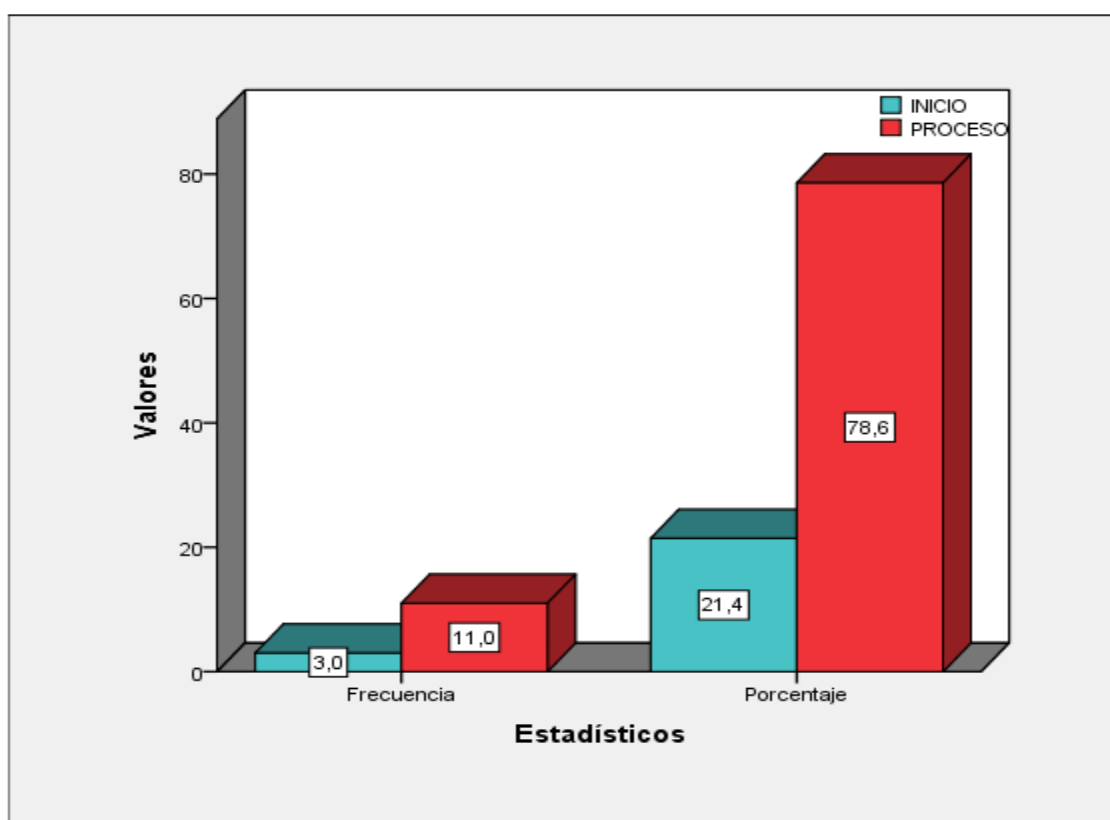
Tabla 13

Observación final de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	3	21,4	21,4	21,4
	PROCESO	11	78,6	78,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Figura 12

Observación final de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa



Los resultados dados en la aplicación de la ficha de pos test mencionan que están en inicio el 21,4% de los niños no poseen equilibrio para ejecutar sus movimientos, a pesar que se ha realizado actividades para lograr estimular el equilibrio, pero en proceso el 78,6% es necesario seguir reforzando con los juegos para mantener el equilibrio en sus movimientos satisfactoriamente.

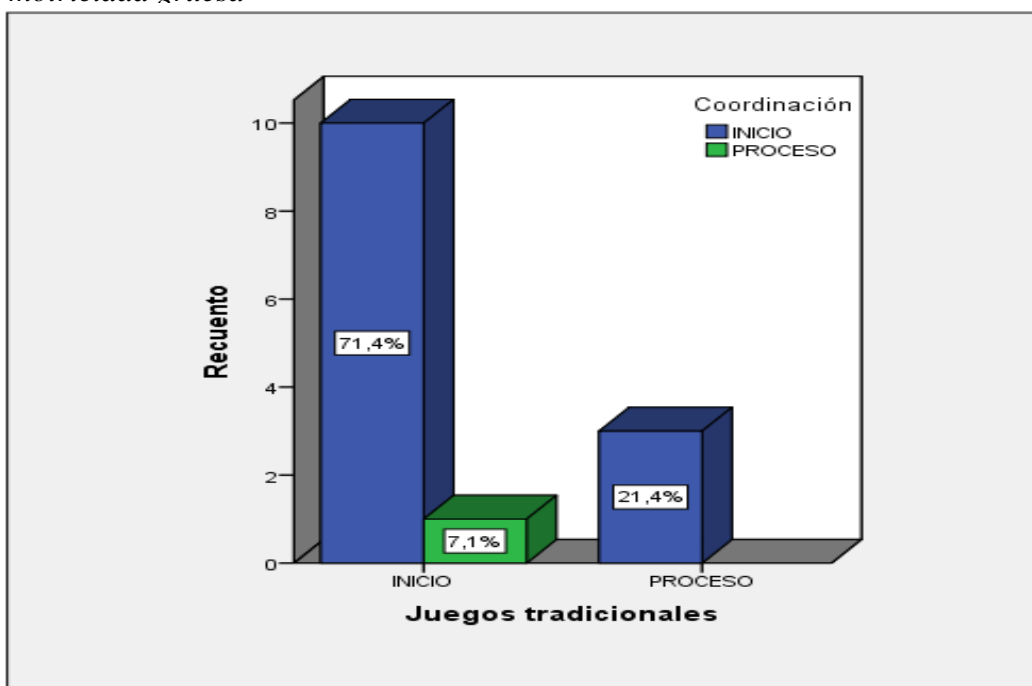
Tabla 14

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa

		Coordinación		Total	
		INICIO	PROCESO		
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	10	1	11
		% del total	71,4%	7,1%	78,6%
	PROCESO	Recuento	3	0	3
		% del total	21,4%	0,0%	21,4%
Total	Recuento	13	1	14	
	% del total	92,9%	7,1%	100,0%	

Figura 13

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa



En la ficha de pretest se obtiene el resultado que en inicio están el 71,4% de los niños no poseen coordinación para realizar los juegos programados por el docente y en proceso están el 21,4% requiere de apoyo para ejecutar las actividades, ante esto es necesario buscar estrategias para que el estudiante logre integrarse en el juego.

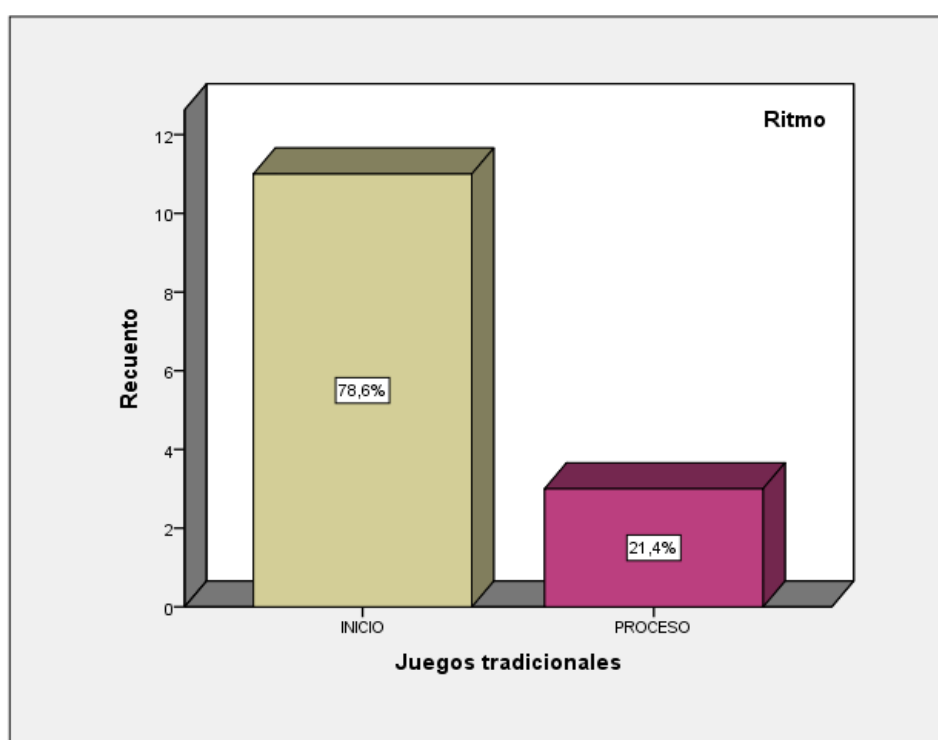
Tabla 15

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa

		Ritmo	
		INICIO	Total
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	11
		% del total	78,6%
	PROCESO	Recuento	3
		% del total	21,4%
Total		Recuento	14
		% del total	100,0%

Figura 14

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa



Cuando se aplicó la ficha de pretest los resultados reflejan que están en inicio el 78,6% no poseen ritmo para realizar los juegos, pero en proceso están el 21,4% requiere de ayuda para ejecutar las actividades programadas por el docente, es necesario buscar las estrategias adecuadas para realizar las acciones que se pretende para integrarse en las acciones.

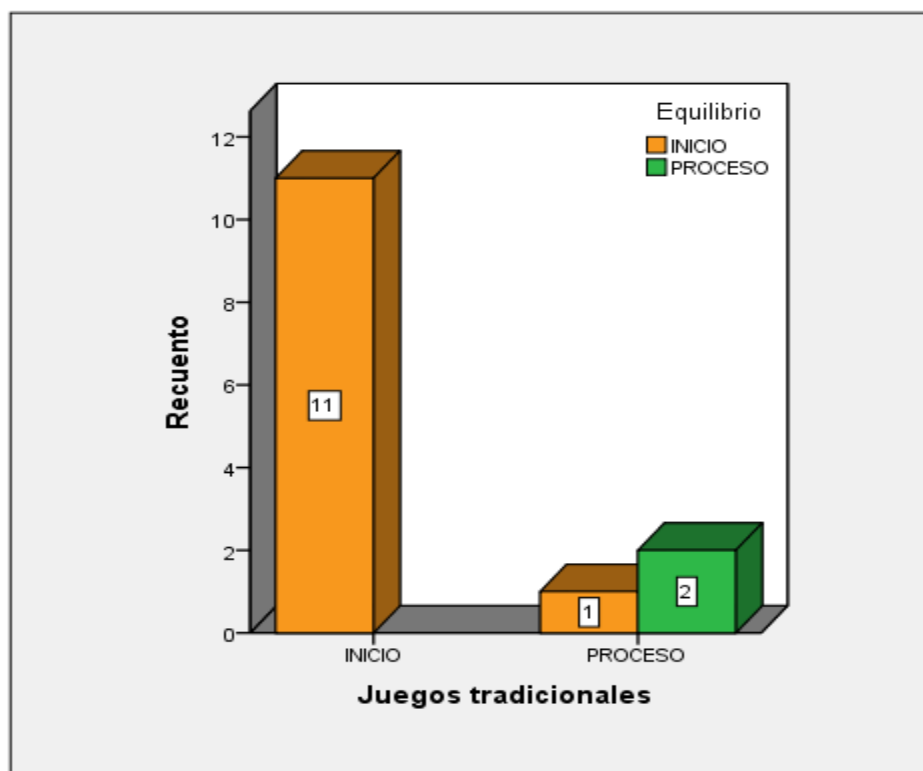
Tabla 16

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa

		Equilibrio		Total	
		INICIO	PROCESO		
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	11	0	11
		% del total	78,6%	0,0%	78,6%
	PROCESO	Recuento	1	2	3
		% del total	7,1%	14,3%	21,4%
Total		Recuento	12	2	14
		% del total	85,7%	14,3%	100,0%

Figura 15

Observación inicial de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa



El pretest aplicado menciona que están en inicio el 78,6% no poseen el nivel de equilibrio para ejecutar las acciones del juego, en proceso el 7,1% pide ayuda para ejecutar las actividades del juego, esto nos indica que es necesario integrar acciones para lograr el objetivo de mejorar la motricidad.

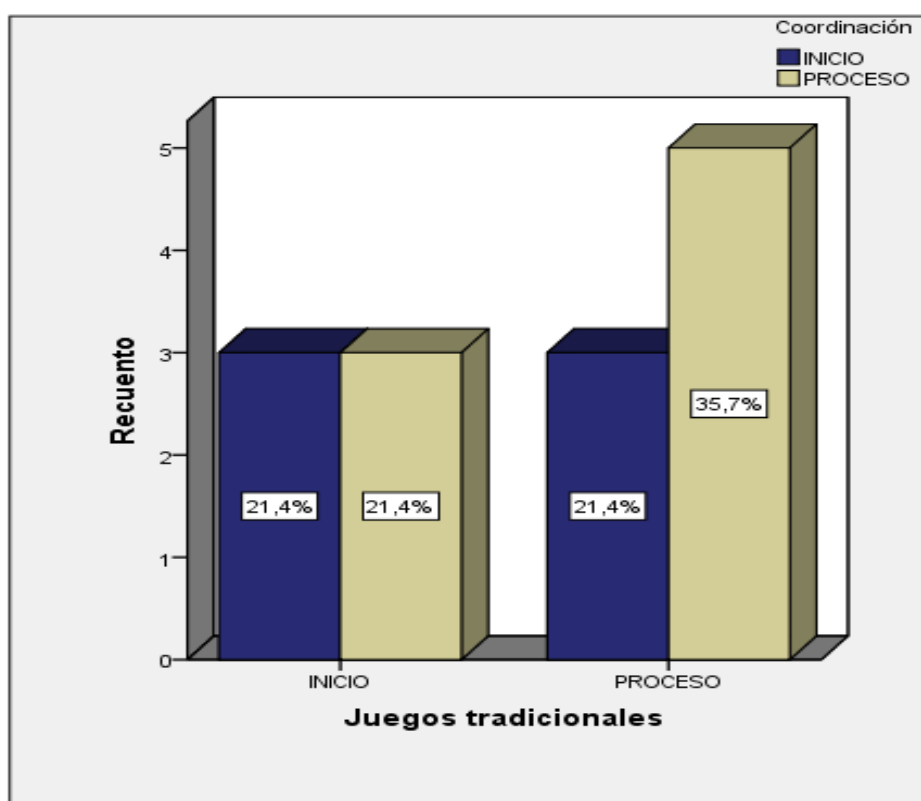
Tabla 17

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa

		Coordinación			
		INICIO	PROCESO	Total	
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	3	3	6
		% del total	21,4%	21,4%	42,9%
	PROCESO	Recuento	3	5	8
		% del total	21,4%	35,7%	57,1%
Total		Recuento	6	8	14
		% del total	42,9%	57,1%	100,0%

Figura 16

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de coordinación de la motricidad gruesa



Las resultados del pos test menciona que en proceso se encuentran el 57,1% de los niños todavía requieren de ayuda en su coordinación para cumplir los movimientos que busca el juego exitosamente, en inicio el 42,9% no poseen coordinación, estos niños deben seguir trabajando para mejorar este nivel.

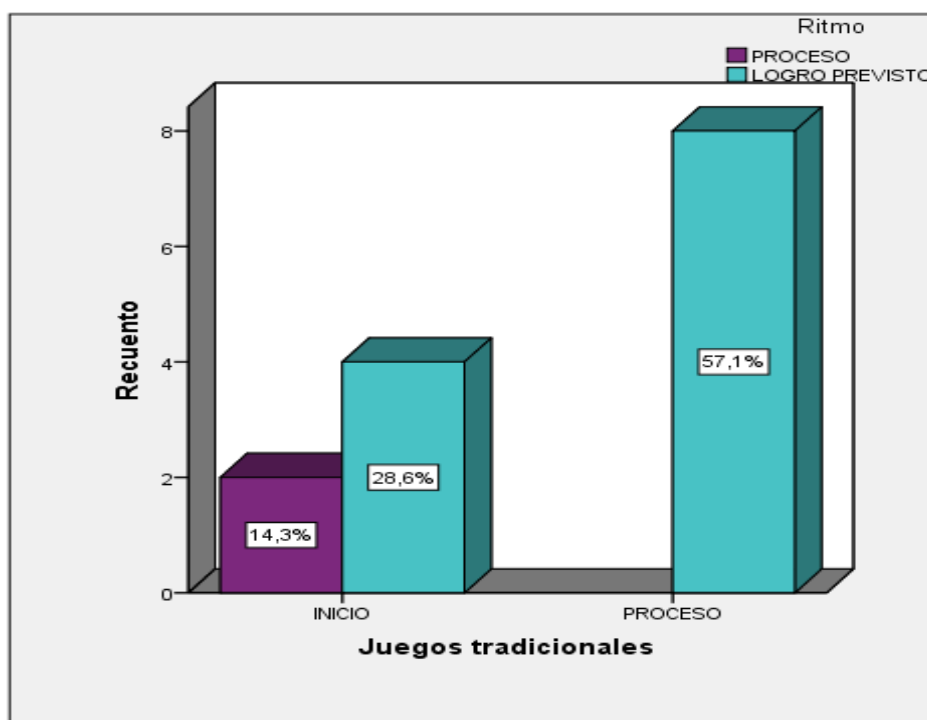
Tabla 18

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa

		Ritmo			
			LOGRO PREVISTO	Total	
		PROCESO			
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	2	4	6
		% del total	14,3%	28,6%	42,9%
	PROCESO	Recuento	0	8	8
		% del total	0,0%	57,1%	57,1%
Total		Recuento	2	12	14
		% del total	14,3%	85,7%	100,0%

Figura 17

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de ritmo de la motricidad gruesa



Para los 14 discentes la ficha del pos test indica que en proceso se encuentran el 57,1% todavía demanda de apoyo en el ritmo para llevar a cabo el juego y en inicio el 42,9% no posee ritmo, en este sentido los niños deben seguir trabajando para lograr establecer los movimientos correctos para las actividades programadas por el docente.

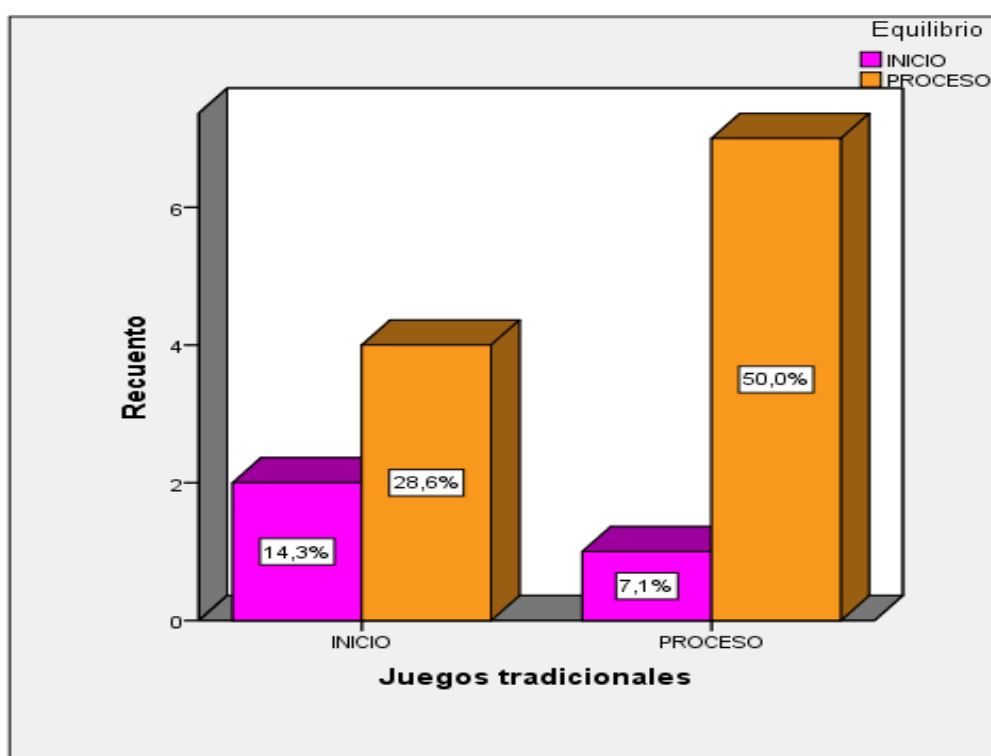
Tabla 19

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa

		Equilibrio		Total	
		INICIO	PROCESO		
Juegos tradicionales	INICIO	Recuento	2	4	6
		% del total	14,3%	28,6%	42,9%
	PROCESO	Recuento	1	7	8
		% del total	7,1%	50,0%	57,1%
Total		Recuento	3	11	14
		% del total	21,4%	78,6%	100,0%

Figura 18

Observación final de los juegos tradicionales en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa



En la ficha aplicada del pos test indica que están en proceso el 57,1% sigue demandando apoyo en el nivel de equilibrio para llevar a cabo las actividades del juego y en inicio el 42,9% deben seguir trabajando para lograr el equilibrio que demanda las acciones del juego.

Prueba de Hipótesis

H₁ : Si aplicamos los juegos tradicionales entonces influirá significativamente en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 220 de Guadalupe - Camporredondo, 2020.

H₀ : Si aplicamos los juegos tradicionales entonces no influirá significativamente en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la Institución Educativa 220 de Guadalupe - Camporredondo, 2020.

Tabla 20

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Obs. Inicial - Obs. Final	-19,78571	3,14223	,83980	-21,59999	-17,97144	-23,560	13	,000

La tabla muestra de todo el proceso de investigación se ha aceptado la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, pues la T Student es -23,56 con $p < 0,05$; entonces se puede verificar la influencia de una variable sobre otra.

Se presenta el desarrollo de la T Student.

Nº	RESULTADOS		
	PRETEST	POSTEST	DIFERENCIA
01	52	78	-26
02	52	69	-17
03	60	78	-18
04	54	78	-24
05	52	74	-22
06	56	76	-20
07	52	74	-22
08	58	78	-20
09	54	75	-21
10	56	75	-19
11	57	73	-16
12	54	73	-19
13	61	75	-14
14	54	73	-19

	RESULTADOS
N° DE ALUMNOS	14
MEDIA (PROMEDIO)	-19.7857143
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	3.14223271

Encontramos T Student:

$$t = \frac{d}{Sd/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{-19,786}{3,142/\sqrt{14}}$$

$$t = -23,56$$

Ahora:

$$gl = (n-1) = 13$$

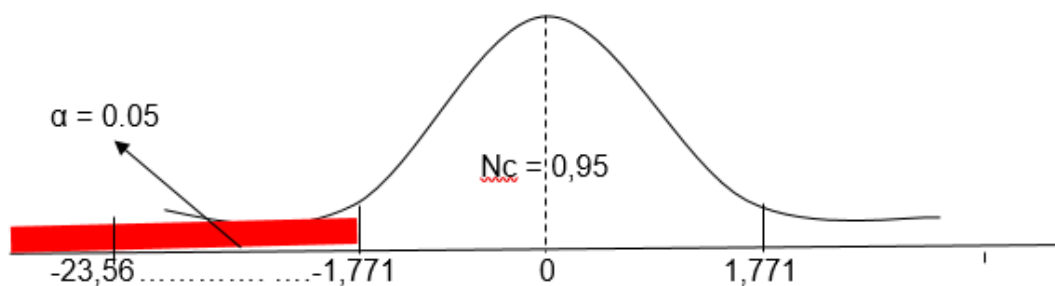
$$\alpha = 0,05$$

$$t_{(1-\alpha)(n-1)} = 1.770933396 = 1,771$$

$$p\text{-valor} = 0.000$$

Entonces:

$$t(n-1) gl; 1-\alpha = t(14-1) gl; 1-0.05 \\ = 13 gl; 0,95$$



H₀ : RECHAZA

H_a : ACEPTA

IV. DISCUSIONES

En el niño el juego es primordial para el desarrollo de su motricidad, así puede indicar que el trabajo de investigación realizado ha tenido similitudes con otros investigadores por sus resultados y sus conclusiones que han obtenido.

El juego dentro o fuera de las instancias educativas siempre será base de su motricidad, Enríquez *et al.*, (2019), indica que el 80% de la indagación de estudios concluyen que los juegos realizados por los discentes exteriorizan su confianza dando lugar a que sus movimientos finos y gruesos vayan optimizándose cada vez más, esto se puede observar en el presente trabajo con respecto al nivel de motricidad, los niños se hallan en un nivel de inicio con un 71,4% en la observación inicial en el nivel de coordinación, y en el nivel de inicio con un 78,6% en el ritmo y en el equilibrio; sin embargo, al realizar las actividades de aprendizaje se ha visto la influencia, así el 35,7% de los discentes se encuentran en proceso en el nivel de coordinación, en el nivel de ritmo el 57,1%, y en el nivel de equilibrio el 50%, con estos resultados se puede mencionar que los estudios realizados por Enríquez *et al.*, (2019), tienen relación con la investigación pues existe la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños.

En todo tipo de juego existen reglas, ya sea puestas o con el juego se van colocando para no perder enlace de seguir con el juego, estas reglas como indica Quispillo (2016), debe ser para que el niño tenga mejor coordinación, ritmo y equilibrio al momento de realizar el juego, de esta manera sus resultados indicaban que un 27% realizaban juegos, un 67% su práctica era regular y un 7% no practicaban juegos, el porcentaje bajo se nota en la presente investigación en la observación inicial los niños tenían dificultades al realizar el juego así el 78,6% se localizan en un nivel de inicio en lo que respecta a la dimensión social, es decir la práctica de los juegos no es común para los estudiantes, pero al aplicar las actividades de aprendizaje se obtuvieron resultados favorables pues el 60% lo hacían y 64,3% lo realizaban los estudiantes en el estudio.

Huayllani (2016), indicaba que a través de los juegos la coordinación, ritmo y equilibrio de un 80% al 93% los niños han mejorado su motricidad gruesa, de igual forma se nota la mejoría de la motricidad de los discentes de la institución en esta investigación de un 92,9% de estar en inicio a pasar a un nivel de proceso con un 57,1%, notándose que los juegos mientras más prácticas se mejora la motricidad de la persona.

Además, Pérez y Palomino (2017), obtuvieron resultados desfavorables en su preprueba para el progreso de la motricidad gruesa con un 60% los discentes se encontraban en el nivel de inicio, y al aplicar la posprueba el 88% se encontraban en un nivel de logro, sus

resultados tienen similitud pues antes de realizar las actividades de aprendizaje el 100% estaban en un nivel de inicio para la motricidad gruesa y aplicado las actividades se ubican en el 85,7% en el nivel de logro previsto.

A todo esto, Yagkug y Anjis (2019), con sus observaciones de la motricidad gruesa de los niños, pudieron mencionar que, todo proceso antes de realizarlo la hipótesis nula toma la prioridad, luego de las realizaciones de las actividades relacionados a los juegos la hipótesis alterna o de investigación ya es prioridad, así sucedió con la investigación pues en un principio se aceptaba la hipótesis nula, pero luego de un proceso de aplicación de juegos la hipótesis alterna toma prioridad, así que, con T Student es $-23,56$ con $p < 0,05$, verificándose la influencia de la variable sobre la otra.

V. CONCLUSIONES

- Se ha identificado el nivel de coordinación, de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos tradicionales, los niños estaban en el nivel de inicio con un 71,4% luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encuentran en un nivel de proceso con un 35,7% esto quiere decir que hubo una mejoría a pesar de las complicaciones debido a la pandemia.
- Se identificó en el ritmo en nivel de inicio con un 78,6%; luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encontraron en un nivel de proceso con un 57,1% verificando una mejoría en la motricidad sin embargo, hay que recalcar que esto se debe que para trabajar en equipo se tenía como prioridad las normas de prevención de la pandemia COVID 19, pues los niños por temor se cohibían agruparse lo cual era comprensible.
- Se ha logrado identificar el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos tradicionales, los niños estaban en un nivel de inicio con un 78,6%, luego de las actividades educativas se encontraron en un nivel de proceso con un 50% verifican una mejoría, pero se tiene que indicar que esto es producto por las reglas de la pandemia del COVID19, pues al trabajar se notaba que los niños estaban incomodos al utilizar la mascarilla y estar pendientes del distanciamiento pero al realizarlo se fueron adaptando a la realidad y al trabajar individualmente lo hacían mucho mejor.
- La T Student encontrada es igual a -23,56, con $p = 0,000 < 0,05$; así se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, con ello se da la influencia que existe entre una variable sobre la otra.

VI. RECOMENDACIONES.

- Existiendo una influencia significativa entre las variables juegos tradicionales y motricidad gruesa, se recomienda seguir con los diferentes tipos de juegos pues esto ayudará al niño a mantener sus movimientos coordinados, con ritmo y equilibrio para cada actividad que desee laborar. Este mismo tema debe tener en cuenta las instancias superiores como las UGEL por ser el ente inmediato superior.
- A los directores de las instancias educativas públicas y privadas del nivel inicial de la región, se recomienda que pongan énfasis en las actividades lúdicas como juegos para mejorar los movimientos de sus estudiantes, con ello se puede lograr realizar diversos tipos de juegos que indique el docente para lograr que su motricidad vaya en progreso
- Para el campo metodológico y de investigación, se recomienda que futuras indagaciones deberían incluir a los niveles de primaria y secundaria pero con mayor complejidad, ya que el juego es un medio para desarrollar progresivamente su motricidad gruesa también a través del juego el niño se socializa, practica valores, explora diferentes aprendizajes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. A. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_YESSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Alarcón, M., García, S. y Vásquez, S. (2013). *Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1568>
- Araujo, C. Y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María-Huacho* [Tesis de Licenciatura, Universidad José Faustino Sánchez Carrión]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2409>
- Bernard, A. (2007). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. GRAÓ.
- Caicedo, D. F. (2015). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa "República de Venezuela" de la ciudad de Ambato, Provincia del Tungurahua* [Tesis de Licenciado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/123456789/18349>
- Calero, M. (2003). *El juego como medio de aprendizaje*. Alfaomega.
- Cruz, A. G. (2001). Dimensiones de desarrollo del niño preescolar. *ISCEEM TEJUPILCO*, 23 (1), 57-58. <https://momentospreescolar12.files.wordpress.com/2009/11/dimensiones-del-desarrollo-en-preescolar.pdf>
- Enriquez, J. F., Abri, M. M., y Sandoval, M. L. (2019). Motricidad Gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativas pedagógicas palos infantiles de 3 a 4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-radicionales.html>
- Fernández, E., Gordoqui, T. M. I., y Sánchez, B. F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Inde Publicaciones.
- Franco, G. F. (1982). *El juego para estimular la motricidad gruesa*. Alianza.

- Gálvez, J. (2013). *Métodos y Técnicas de aprendizaje. Teoría y Práctica*. Valeria.
- Gallardo, J. A. (20-22 de marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo* [Línea temática 4]. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huayllani, N. (2016). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo-Cusco* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1987). *Juegos sensoriales y conocimiento corporal*. Paidotribo.
- Ipanaqué, R. M. (2018). *Teoría del juego en la infancia* [Tesis de Segunda Especialización, Universidad de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/699?show=full>
- Lozano, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 distrito de San Clemente - Pisco*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2329/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-LOZANO%20MANCILLA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llorca, M. (2006). El juego: recurso básico en psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas corporales*, 6(21), 153-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734962>
- Navarro, A. V. (2010). *El afán de jugar*. Sant Pere.
- karl, M. R. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Educación Física y Deporte.
- Ortega, J., y Obispo, J. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a*. La Tierra Hoy.
- Pérez, D., y Palomino, L. S. (2017). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna de los Ángeles* [Tesis de Pre grado, Universidad Nacional Micaela Bastidas]. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/610>

- Quispillo, M. E. (2016). *Juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de nivel Inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12075>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz*. Inde Publicaciones.
- Ruiz, J. F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años: segundo ciclo de la Educación Infantil*. Inde.
- Santizo, V. C. (2018). *Manual de psicomotricidad fina y Gruesa "ver, tocar y aprender" para la fundación de amigos de San Nicolás* [Tesis de Licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrce/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa privada del distrito de Castilla-Piura* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- Sevillanos, P. (2018). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del jardín Niño de Praga del distrito de Urcos- Cusco* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9442/EDSsegrp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Stella, C. M. (2012). *Educación Psicomotriz*. Talleres Gráficos.
- Yarasca, J. P. (2018). *Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica 2016* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1783>
- Vicente, N. A. (2009). *Los juegos motores en la Educación*. JME
- Vygotsky, S. L. (2013). *El papel del juego según Vigotsky*. PJS.
- Yagkug, L., y Anjis, T. (2019). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa en los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 289 comunidad de Listra, distrito de Imaza-Bagua-Amazonas, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. <http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/2222/Yagkug%20Nugkum%20Lisseth%20-%20Anjis%20Mashigkash%20Taly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO 01

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento
Variable Independiente Juegos tradicionales	El juego de los niños(as) es una acción natural que ocurre con mayor frecuencia en los largos períodos primarios de la vida, donde la información sobre sí mismo, el mundo físico y las conexiones relacionales se extiende significativamente durante generaciones (Ipanaqué, 2018).	Se encuentran dados por juegos tradicionales que existen en la zona, estos serán realizados a través de sesiones de aprendizajes con los niños de 4 años en la I.E.I. 220, Guadalupe.	Social	1. Se comunica con sus compañeros para realizar el juego 2. Se integra con sus compañeros al momento de jugar los juegos tradicionales 3. Incentiva a sus compañeros utilizando palabras alentadoras durante el desarrollo del juego 4. Da opiniones antes durante y después del juego y respeta las opiniones de los demás	Observación Ficha de observación
			Intelectual	5. Reconoce la derecha – izquierda en su cuerpo 6. Nombra diferencias y semejanzas encontradas en la participación de sus compañeros. 7. Escucha y comprende con atención las reglas del juego tradicional. 8. Propone estrategias que ayudan a desarrollar el juego tradicional	
			Afectiva emocional	9. Expresa sus emociones a través de sus movimientos y explora el juego 10. Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e Intereses 11. Comparte los materiales al momento de jugar con sus Compañeros 12. Alienta a sus compañeros al momento de realizar el juego.	

Variable	Conceptual	Operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento
Variable Dependiente Motricidad gruesa	La capacidad que el niño está obteniendo, para mover agradablemente los músculos de su cuerpo y cuidar la paridad, a pesar de asegurar destreza, calidad y velocidad en su desarrollo; y, envuelve todos los desarrollos, en general, todo surgiendo debido a formas de desarrollo que permiten la sincronización de fragmentos enormes (Quispillo, 2016).	Se realizará con movimientos del cuerpo; pero considerando movimientos difíciles como fáciles; sin embargo, el niño debe saber controlarlo.	Coordinación	<p>13. Mantiene la coordinación óculo-manual para la manipulación de objetos y la realización de los juegos.</p> <p>14. Aplica la coordinación óculo-podal (patear, saltar, esquivar)</p> <p>15. Muestra dominio del uso de su lateralidad en el momento de jugar los juegos tradicionales.</p> <p>16. Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies</p>	Observación/ Ficha de observación
			Ritmo	<p>17. Posee armonía en sus movimientos al realizar los juegos tradicionales ya sea individual o colectivo.</p> <p>18. Ejecuta diferentes movimientos rítmicos en la práctica de los juegos tradicionales</p> <p>19. Mantiene ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.</p> <p>20. Realiza movimientos rítmicos durante el desarrollo del juego.</p>	

			Equilibrio	<p>21. Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.</p> <p>22. Mantiene equilibrio al momento de realizar los diferentes juegos tradicionales.</p> <p>23. Posee equilibrio al saltar con un solo pie y con los dos pies.</p> <p>24. Realiza los juegos tradicionales de manera autónoma manteniendo su equilibrio</p>	
--	--	--	------------	---	--

ANEXO 2
FICHA TÉCNICA

- 1. NOMBRE** : Los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.
- 2. AUTOR** : Glenis S. Cordova Lopez
- 3. PROCEDENCIA** : Amazonas – Perú
- 4. ADMINISTRACIÓN** : Individual.
- 5. DURACIÓN** : 35 a 40' aproximadamente
- 6. USUARIOS** : Estudiantes.
- 7. FINALIDAD** : Observar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.I. 220 de Guadalupe.
- 8. MATERIALES** : Contiene 24 indicadores para su desarrollo correspondiente.
- 9. DOCUMENTO** : Se presenta todo en la ficha de observación que se aplica a los niños para observar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN

La presente tiene por finalidad observar individualmente a los estudiantes del I.E.I. N° 220 de Guadalupe - Camporredondo, realizada las sesiones de aprendizaje se podrá determinar si los juegos tradicionales influyen o no en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSIÓN: Social.				
1	Se comunica con sus compañeros para realizar el juego			
2	Se integra con sus compañeros al momento de jugar los juegos tradicionales			
3	Incentiva a sus compañeros utilizando palabras alentadoras durante el desarrollo del juego			
4	Da opiniones antes durante y después del juego y respeta las opiniones de los demás.			
DIMENSIÓN: Intelectual.				
5	Reconoce la derecha – izquierda en su cuerpo.			
6	Nombra diferencias y semejanzas encontradas en la participación de sus compañeros.			
7	Escucha y comprende con atención las reglas del juego tradicional.			
8	Propone estrategias que ayudan a desarrollar el juego tradicional.			
DIMENSIÓN: Afectiva Emocional				
9	Expresa sus emociones a través de sus movimientos y explora el juego.			
10	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.			
11	Comparte los materiales al momento de jugar con sus compañeros.			
12	Alienta a sus compañeros al momento de realizar el juego.			

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSIÓN: Coordinación.				
13	Mantiene la coordinación óculo- manual para la manipulación de objetos y la realización de los juegos.			
14	Aplica la coordinación óculo- podal (patear, saltar , esquivar)			
15	Muestra dominio del uso de su lateralidad en el momento de jugar los juegos tradicionales.			
16	Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies.			
DIMENSIÓN: Ritmo				
17	Posee armonía en sus movimientos al realizar los juegos tradicionales ya sea individual o colectivo.			
18	Ejecuta diferentes movimientos rítmicos en la práctica de los juegos tradicionales			
19	Mantiene ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.			
20	Realiza movimientos rítmicos durante el desarrollo del juego.			
DIMENSIÓN: Equilibrio				
21	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.			
22	Mantiene equilibrio al momento de realizar los diferentes juegos tradicionales.			
23	Posee equilibrio al saltar con un solo pie y con los dos pies.			
24	Realiza los juegos tradicionales de manera autónoma manteniendo su equilibrio.			

Fuente: Yarasca (2018)

Adecuado por Glenis S. Cordova Lopez

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACIÓN VALIDADA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

FICHA DE VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : Mg. Aler Salazar Arce
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente en la IEP: 1816
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación
 1.4 Autor del instrumento : _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUNCENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos técnicos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL		0	2	27	29
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Foto: Javier - Juan Carlos Torres Arzobispo

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 0,96$

Intervalos	Resultado
0,00 - 0,49	• Validez nula
0,50 - 0,59	• Validez muy baja
0,60 - 0,69	• Validez baja
0,70 - 0,79	• Validez aceptable
0,80 - 0,89	• Validez buena
0,90 - 1,00	• Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ MUY BUENA

Chachapoyas, 19 de octubre de 2020

Salazar Arce
Mg. Aler Salazar Arce
 DNI: 33810733

FICHA DE OBSERVACIÓN VALIDADA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

**FICHA DE VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO**

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : Mag. María del Carmen Chavez Nestanza
 1.2 Cargo e institución donde labora : I. E. I. N° 384 - Cogocho.
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación
 1.4 Autor del instrumento : Gleisis Sacaro Cardona Lopez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		-	2	27	29
		C	B	A	Total

Fotografía: Juan Carlos Torres Pazos

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 0,96$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

BUENA

Chachapoyas, 19 de octubre de 2020

Intervalos	Resultado
0,00 - 0,49	• Validez nula
0,50 - 0,59	• Validez muy baja
0,60 - 0,69	• Validez baja
0,70 - 0,79	• Validez aceptable
0,80 - 0,89	• Validez buena
0,90 - 1,00	• Validez muy buena

(Firma)
 Mag. María del Carmen Chavez Nestanza
 DNI N° 41624818.

FICHA DE OBSERVACIÓN VALIDADA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

**FICHA DE VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO**

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Helen Cimara Nuñez Pinto
 1.2 Cargo e institución donde labora : C.P.S.P. (colegiada en psicología)
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación
 1.4 Autor del instrumento : Glenis Sacorro Cordova Lopez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
 2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
 3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		-	2	27	29
		C	B	A	Total

Fotografía: Juan Carlos Zúñiga Zúñiga

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 0,96$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

BUENA

Chachapoyas, 19 de octubre de 2020

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

Ps. Helen Cimara Nuñez Pinto
 C.P.S.P. 29474

ANEXO 5

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: ME DIVIERTO JUGANDO AL TEJO

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| 1.1. Unidad de Gestión Educativa | : Luya-Lamud. |
| 1.2. Institución Educativa | : 220 Guadalupe. |
| 1.3. Director | : Adelita Bebelu Montenegro Clavo. |
| 1.4. Docente | : Glenis Socorro Cordova Lopez. |
| 1.5. Sección | : 4 años. |
| 1.6. Fecha | : |

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo – podal acorde con sus necesidades e intereses , y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego Ejemplo un niño juega a poner un pie delante del otro salta sin perder el equilibrio

III. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente dibuja el TEJO en el piso, luego en un acuerdo con los niños se ve el orden del juego para realizarlo utilizando el distanciamiento. - Explicamos que el juego consiste en tirar una cascarita en el primer casillero del tejo, luego saltar con un pie sin pisar el casillero que esta la cascarita y pasar por todos los casilleros en un solo pie, y al regresar coger la cascarita y dar un salto sin pisar el casillero donde estaba la cascarita 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiza. ▪ Cáscara. ▪ Tapitas.

	<ul style="list-style-type: none">- Juegan y ejercitan su tonicidad muscular, así como equilibrio y coordinación.- Nos hidratamos siempre con agua hervida. <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Para la relajación nos acostamos en el piso y serramos los ojitos y nos imaginamos que estamos en un cumpleaños. <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.	
--	---	--

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO: NOS SENTIMOS FELICIES JUGANDO EL HILITO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Se expresa corporalmente •Comprende su cuerpo 	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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pide a dos niños voluntarios para colocarles el hilito en los tobillos con un distanciamiento de cuatro metros y el otro compañerito saltara por encima del hilito hacia el lado derecho, izquierdo y al centro, así sucesivamente - Luego van intercambiando los participantes en cada secuencia se va levantando el hilito verticalmente del tobillo a lo más alto que puedan saltar - Juegan y ejercitan su tonicidad muscular, así como equilibrio, coordinación, fuerza de piernas - Nos hidratamos siempre con agua hervida <p><u>Relajación</u></p>	Hilitos Sillas

Para la relajación nos sentamos en posición de yoga y nos imaginamos que estamos caminando por una montaña

Expresividad gráfico plástica:

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre:

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO: ME DIVIERTO JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica cómo se va desarrollar el juego; la Docente les proporciona el saco a cada niño o niña y les indica que tiene que meterse dentro del saco cada niño, coger con las manos los costados del saco y empezar a saltar hacia delante por donde indique la docente - Juegan y ejercitan su cuerpo desarrollando su equilibrio, coordinación, fuerza de piernas - Nos hidratamos siempre con agua hervida <p><u>Relajación</u></p> <p>Para la relajación nos ubicamos en círculo con una distancia adecuada y cantamos una canción la CABEZA SE ESTA MOVIENDO</p> <p><u>Expresividad gráfico plástica</u></p>	<p>Sacos</p> <p>Saquetas</p> <p>Tizas</p>

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: IMITAMOS COMO CAMINAN LOS ANIMALITOS

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
- 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
- 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
- 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
- 1.5. Sección : 4 años.
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica cómo se va desarrollar el juego; la Docente pregunta ¿Cuál es su animal preferido? Ellos contestarán, por ejemplo: tortuga, conejo, tigre, león, etc - Ellos imitaran sus movimientos de cada animal que más les gusta, además imitaran los sonidos como ellos comen, gritan etc. - Nos hidratamos siempre con agua hervida - Juegan y ejercitan su cuerpo desarrollando diferentes capacidades físicas como agilidad, velocidad, coordinación, fuerza. 	Máscaras Disfraz

Relajación

Para la relajación nos ubicamos en círculo con una distancia adecuada y cantamos una canción y cada niño se imagina que está tocando un instrumento musical.

Expresividad gráfico plástica

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO: JUEGO LA MATA GENTE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan “a la mata gente”. - Dos niños se colocan a cierta distancia para tirarse la pelota, en el centro se colocan los demás niños cuidándose de que la pelota no les alcance si alcanza a uno de ellos este reemplazará a cualquiera de los que están con la pelota. - Durante el juego los Niños y Niñas ejercitan su lateralidad y capacidades físicas como agilidad, velocidad, coordinación, equilibrio, fuerza 	Pelotas.

Relajación

Se acuestan y respiran profundo tomando y exhalando el aire.

Expresividad gráfico plástica

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO: EL GAVILÁN POLLERO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La Docente pregunta a los niños ¿Quién quiere ser el gavilán? - La Docente ara el papel de gallina y los demás niños se ubicarán tras de la Docente formando una columna, el Niño voluntario sea el gavilán y empezarán cantando (sho, sho, sho gavilán) no te llesves a mis pollitos y gallina cuidara a los pollitos haciendo diferentes movimientos y el niño imitara al Gavilán moviendo sus brazos e intentando coger a uno del grupo 	Pitas pompones

- Los Niños y Niñas al jugar ejercitan su lateralidad y algunas capacidades físicas, coordinación, velocidad, equilibrio, agilidad

Relajación

De cúbito ventral levantan los pies y lo vuelven a bajar varias veces y luego cierran los ojos y simulan dormir.

Expresividad gráfico plástica

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: JUEGO DE LAS HUELLITAS EN PLANTILLAS

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
- 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
- 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
- 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
- 1.5. Sección : 4 años.
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo – podal a acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego Ejemplo un niño juega a poner un pie delante del otro salta sin perder el equilibrio.

III. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La Docente propone el juego a los niños y niñas, colocando en el piso las huellitas de los pies hechas de cartulina con cinta adhesiva, luego pasarán saltando cada niño colocando el pie donde corresponda; luego se colocará más de las manos para el juego sea más complejo. - Los Niños y Niñas juegan y ejercitan su equilibrio, coordinación, lateralidad <p><u>Relajación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -La Docente les indica que se deben sentar como una momia y les cuenta un pequeño cuento de la comunidad. <p><u>Expresividad gráfico plástica</u></p>	Papel Témpera Tiza Cartulina

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: ME DIVIERTO SALTANDO A LA SOGA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica que el juego consiste en elegir dos voluntarios para coger la sog a cada extremo teniendo en cuenta la distancia de tres metros y el otro niño se ubicara al centro, los dos niños de cada extremo harán girar la sog a por encima del niño a la vez el niño tendrá que saltar, cada vez que la sog a llega al piso y el que pierde sale y entra otro niño a jugar y así sucesivamente. - Los Niños y Niñas al jugar ejercitan sus capacidades físicas como equilibrio, coordinación, ritmo, fuerza. <p><u>Relajación</u></p> <p>Se acuestan en el piso, simulan dormir, al sonido de una Palmada despiertan y narran lo que han soñado.</p>	Soga o cuerda.

Expresividad gráfico plástica

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO: ME DIVIERTO JUGANDO AL TUMBA PIRCA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
 1.5. Sección : 4 años.
 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica que el juego consiste en formar dos grupos, luego les indica a los integrantes de un grupo que armen una torre con los tarros o cajas, el grupo contrario derribará la torre con una pelota de una distancia de dos metros y empiezan a correr con el objetivo de volver a armar la torre. Un grupo tratará de golpear con el balón o quemar a los integrantes tratando de no dejar armar la torre, luego cambiarán de posición y el juego sigue. - Durante el juego ejercitan su lateralidad, y algunas capacidades físicas fuerza, velocidad, agilidad, coordinación <p><u>Relajación</u></p>	Tarros Pelotas Cajas.

Todos sentados empezamos a contar hasta diez y luego tomamos aire por la nariz y expiramos por la boca.

Expresividad gráfico plástica

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: EL JUEGO DE LA CARRETILLA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
1.5. Sección : 4 años.
1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">•Comprende su cuerpo•Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento- Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria- Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none">- La docente explica que el juego consiste en coger aun niño o niña de los piecitos y que vaya el niño o la niña caminando con las manitos hasta el otro extremo mientras el niño o la niña sujeta las piernas, luego caminar por diferentes lugares del espacio delimitado luego hacer el intercambio el que está sujetando las piernas pasar a caminar con las manitos.- Durante el juego ejercitan capacidades físicas fuerza, tonicidad muscular, resistencia al soportar un peso, lateralidad.	<p>Recurso humano (estudiantes)</p> <p>Papel Pintura</p>

Relajación

-Se acuestan en el piso o grama, simulan dormir la docente pasa con una manta y les da aire

Expresividad gráfico-plástica

Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO: ME DIVIERTO JUGANDO EL LOBO SE FUE A LA GUERRA

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1.1. Unidad de Gestión Educativa | : Luya-Lamud. |
| 1.2. Institución Educativa | : 220 Guadalupe. |
| 1.3. Director | : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo. |
| 1.4. Docente | : Glenis Socorro Cordova Lopez. |
| 1.5. Sección | : 4 años. |
| 1.6. Fecha | : |

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica que el juego consiste en elegir a un niño o niña para que haga el papel del LOBO y los demás niños formaran una ronda o circulo cantando el lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá ,vendrá para la pascua o para navidad lobo que estás haciendo ; el lobo responde estoy poniendo mi zapato y así sucesivamente hasta que lobo se acerca diciendo estoy listo para comerles los demás niños tratan de correr para no dejarse atrapar del lobo - Durante el desarrollo del juego los Niños(as) ejercitan su lateralidad, como algunas capacidades físicas coordinación, velocidad 	Máscara.

Relajación

- Se acuestan en el piso, simulan dormir la docente pasa diciendo ustedes son campeones y todos responden si somos campeones.

Expresividad gráfico-plástica

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO: JUGAMOS A LOS ENCANTADOS

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Unidad de Gestión Educativa : Luya-Lamud.
- 1.2. Institución Educativa : 220 Guadalupe.
- 1.3. Director : Aidelita Bebelu Montenegro Clavo.
- 1.4. Docente : Glenis Socorro Cordova Lopez.
- 1.5. Sección : 4 años.
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo •Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse, hacer giros, patear 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. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

AREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
Psicomotriz	<p><u>Asamblea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. <p><u>Expresividad Motriz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Explícale de forma breve y clara que el juego consiste en poner la música o cantar y el niño o la niña tiene que bailar o desplazarse por diferentes lugares y la otra persona tiene que gritar encantados y Los niños tienen que quedarse en su lugar estático y luego poner la música otra vez y la otra persona tiene que gritar desencantados y otra vez sigue el juego. - Los Niños(as) durante este juego ejercitan su coordinación, ritmo, lateralidad. <p><u>Relajación</u></p>	Música.

- Los niños de cubito ventral la docente va tocando una pandereta y ellos se imaginan que están en happy.

Expresividad gráfico plástica

- Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.

Cierre

- Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible.

.....
GLENIS S. CORDOVA LOPEZ

ANEXO 06

"AÑO DE LA UNIVERZALISACION DE LA SALUD"

ACTA DE CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES DE FAMILIA PARA REALIZAR TALLERES DE PSICOMOTRICIDAD CON SUS MENORES NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 220 GUADALUPE.

En el centro poblado de Guadalupe, Distrito de Camporredondo, Provincia de Luya Región Amazonas siendo las 2: pm del día 23 de octubre del año 2020.

A Invitación de la Bachiller Glenis Socorro Cordova Lopez se reunieron en el campo deportivo, utilizando los protocolos de bioseguridad para tratar la siguiente agenda.

PRIMERO : Mi persona en calidad de interesada de realizar estos talleres dio el saludo afectuoso a cada uno de los presentes ;luego les solicite el consentimiento y o autorización a cada uno de los padres de familia de sus menores niños para desarrollar los doce (12) talleres de psicomotricidad de manera presencial utilizando todos los protocolos de bioseguridad y al mismo tiempo informe sobre el propósito y la metodología , beneficio que brindara a la niñez estos talleres de psicomotricidad .

SEGUNDO: Estos talleres cumplen un papel muy importante en el desarrollo motor de los niños y en la socialización, eleva la autoestima, controla sus emociones, la cual estos talleres me servirá para observar el nivel de motricidad gruesa en los niños siendo el objetivo general de mi investigación

TERCERO : Los padres de familia hicieron un hincapié y felicitaron a la bachiller por la consideración a sus menores ya que hoy en día sus niños se encuentran estresados y afectados emocionalmente por esta pandemia , dando el consentimiento para la realización de los talleres de psicomotricidad en horas 2 : pm los días lunes y viernes desde el 26 de octubre del 2020 hasta el 11 de diciembre del año 2020 , sugiriendo que se utilice todos los protocolos de bioseguridad y que brindaran todo su apoyo .

No habiendo otro punto que tratar se dio por finalizada dicha reunión con la conformidad de todos los presentes siendo las 4: pm del mismo día y mes pasando a firmar los presentes.

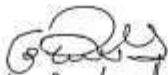


Adela B. Montenegro Clavo
ADELA B. MONTENEGRO CLAVO
DIRECTORA

Onaida J. Sabedra Farrón
ONDAIA J. SABEDRA FARRÓN
PROFESORA

Edgar Altamirano Ch.
Edgar Altamirano Ch.
DNI: 70121612

Elizabeth Fonseca Clavo
ELIZABETH FONSECA CLAVO
DNI: 70082041


Gloria Hegden
DNI: 40754347


MARY RAFAEL LOZANO
DNI: 24727240



Ludith Llanos Cabrera
DNI: 48144177



MARIA Arévalo Chávez
DNI: 43407896



Kely Atamiano
DNI:


ENCIDA MEDINA BECERRA
DNI: 44384183


MARIA BECERRA MEDINA
DNI 47751082


Mileni Chavez Regalado
DNI 45525672


OSVER YAMINE PAZ R.
DNI: 48731084


Moises Ramos Fer.
DNI: 48156997


FLOR Ramos
DNI 44896903


ASUNTA LLANOS TELLO
DNI. 43409749

ANEXO 7

PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD QUE SE UTILIZO PARA DESARROLLAR LOS TALLERES DEL TRABAJO DE INVESTIGACION POR SER UNA INVESTIGACION PREEXPERIMENTAL



Utilizar la mascarilla correctamente cubriendo la boca v nariz

Lavado de manos con agua y jabón; antes y después de cada taller



2. m



Mantener el distanciamiento



Desinfección constante de los materiales



ANEXO 07
Iconografía



Jugando al tejo



Jugando al hilito



Jugando a los costalados



Imitando animalitos