



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de
una institución educativa inicial de Jaén.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Lozano Aguilar, Delcy Noemi (orcid.org/0000-0001-6744-1984)

ASESOR:

Dr. Mirez Toro, Jamer Norvil (orcid.org/0000-0001-7746-6560)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso el que reina por siempre, a mis familiares por su apoyo constante quienes estuvieron en el transcurso de mi vida profesional, a mis hermanos por ser el motivo y la gran inspiración de cada día ir cumpliendo mis metas.

Delcy Noemi

AGRADECIMIENTO

A mi familia por el constante apoyo día a día que me brindaron para el logro de este objetivo.

Al Doctor Cesar Acuña Peralta, fundador de la Universidad César Vallejo, por su empeño en la Educación, abriéndonos las puertas para desarrollar las capacidades científicas del agente principal del proceso educativo.

A la Comunidad Educativa Vallejiana, por la organización del desarrollo de este programa para la obtención de mi post grado.

Delcy Noemi

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y Operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas de recolección de información.....	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
VIII. PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	16
Tabla 2.....	16
Tabla 3.....	18
Tabla 4.....	19
Tabla 5.....	19
Tabla 6.....	20
Tabla 7.....	21
Tabla 8.....	22

Resumen

En la presente investigación sobre “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén”, tuvo como objetivo Proponer estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén, cuya metodología consistió en una investigación de enfoque cualitativo, básica, de nivel descriptiva propositiva, con diseño no experimental. La información adquirida es a base de la aplicación de instrumentos a una población conformada por 42 estudiantes, con respecto a los indicadores desplazamiento de un lugar a otro, habilidades, procesar y guardar información; como resultados relevantes se obtuvo que el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 76.2%, el nivel alto con un 14.3% y solamente el 9.5% de estudiantes presentan un nivel bajo; por lo que se concluye Existe una moderada motricidad gruesa en la mayor parte de los estudiantes Además se puede afirmar que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa. Por qué se recomienda aplicar las estrategias de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Palabras claves: motricidad, juegos, gruesa, tradicionales, habilidades.

Abstract

In the present research on "Traditional games to improve gross motor skills in children of an initial educational institution in Jaén", the objective was to propose strategies of traditional games to improve gross motor skills in children of an initial educational institution in Jaén, whose methodology consisted of a qualitative approach research, basic, descriptive, propositional level, with a non-experimental design. The information acquired is based on the application of instruments to a population of 42 students, with respect to the indicators of moving from one place to another, skills, processing and storing information; as relevant results it was obtained that the highest percentage corresponds to the medium category with 76.2%, the high level with 14.3% and only 9.5% of students have a low level; 5% of students present a low level. In addition, it can be stated that most of the students surveyed have a moderate experience in traditional games because they have very little knowledge about the games guide at the time of developing their gross motor activities. Therefore, it is recommended to apply the strategies of traditional games to improve gross motor skills in children.

Keywords: gross motor, games, gross motor, traditional, skills.

I. INTRODUCCIÓN

La gran parte de los niños a nivel mundial están presentando dificultades en la motricidad gruesa, ya que presentaron demoras para desarrollar su proceso motor cognitivo, social, emocional, y lingüístico. Según, Álvarez et al. (2022), manifestaron que fue necesario potencializar las actividades físicas, para que no presenten deficiencia en su orientación, en su equilibrio y no sufran retrasos en la motricidad fina y gruesa. Para Chávez, (2021), expresó que una de las actividades primordiales para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los educandos fueron los juegos tradicionales los cuales se debieron desarrollar diariamente, esto les permitió que se logre explorar el mundo y aprender del mismo.

Medrano et al. (2020), expresaron que Jean Piaget dijo que mediante los movimientos corporales, el niño podrá tener la capacidad de aprender, pudiendo pensar y sabiendo como solucionar el problema que se le presente, es por ello que es muy fundamental que se desarrolle la motricidad desde los primeros niveles educativos, también Huamán (2019), manifestó que el juego motriz es visto como la estrategia empleada para disminuir los problemas motrices gruesas en los educando que están en la etapa de 5 años de nivel inicial; Llican (2021), expresó que ejecutar los talleres de juegos lúdicos da resultados significativos en la motricidad del niño.

La edad preescolar en los niños es una de la etapas esenciales para el desarrollo de la escolaridad, porque a partir de ello se fundamente la personalidad de cada uno de los estudiantes diversos pedagogos y psicólogos están destinando la mirada en lograr la psicomotricidad gruesa en los niños Valdés y García (2019), además el problema más relevante en los niños es la falta de diversos ejercicios o juegos para lograr en ellos las destrezas motoras como agacharse, correr, caminar, gatear y distintos movimientos según Vega (2020), también dijo se puede manifestar que los encargados de lograr los distintos problemas de motricidad gruesa son los maestras del nivel inicial como lo expresa Lozano (2018), finalmente expresó que la estimulación motora gruesa en los últimos tiempos se ha generado como un gran problema como expresa Cano (2020) , también se dice que extender una coherente motricidad gruesa en niños, da la garantía que conforme se vayan

evolucionándose se desarrollaran personas seguros de sí mismos, donde estén aptos para tomar decisiones en cualquier contexto (p.9).

A nivel internacional Según, Silva y Pérez, (2018), expresaron que la estimulación de la motricidad gruesa es adquirida para un buen rendimiento en el aprendizaje en edad escolar, siendo un proceso muy importante e imprescindible para el proceso psicológico de la coordinación. Tacuri (2021), expresó que los problemas más grandes se generan en los estudiantes son los movimientos de brazos y piernas y el logro de estas dificultades permitirán en el estudiante un nivel de logro significativo, Millán y Oscar (2019), los problemas generados en el logro de la psicomotricidad gruesa se da por la poca importancia que los padres le dan.

En el país existió un sedentarismo muy elevado debido al mal uso de las tecnologías por los niños ya que permanecen sentados viendo videos, jugando con el celular entre otros. Por lo que es preciso que se ejecuten movimientos motrices vinculado a las actividades escolares dentro de las instituciones educativas para perfeccionar la motricidad gruesa de los estudiantes. Martínez y Battaglia (2019), expresaron que el ministerio de educación en el Perú promueve distintas actividades para lograr la psicomotricidad gruesa en los estudiantes pues todo ello permite que en el estudiante desarrolle distintas capacidades, competencias corporales cognitivas, emocionales y habilidades. Dati y Shimpukat (2021), manifestaron que desde años anteriores el logro de la psicomotricidad gruesa es una deficiencia en el Perú ya que 6 de cada 10 estudiantes logran integralmente desarrollar sus capacidades motoras gruesas, en ello propone los diversos juegos para lograr dichas capacidades.

A nivel local en niños de una institución educativa inicial de Jaén, se observó que los estudiantes tienen dificultades en la motricidad gruesa ya que presentan limitaciones en el movimiento y en el ejercicio motor de su cuerpo, todo ello está afectando al área de educación física y psicomotrices. Ya que estos presentan dificultades en la coordinación motora, al no poder seguir una secuencia de actividades motoras cortas, se cansan frecuentemente, no tienen ritmo ni equilibrio, no se orientan correctamente cuando se les indica a la izquierda o derecha, no logran saltar con un pie y lanzar un objeto hacia arriba y dar una palmada, todo ello es consecuencia que no hay especialistas en el área, no hay una buena

implementación de educación física y además los padres son sobre protectores con sus hijos.

Desarrollado el análisis enfocado en la problemática redactamos la siguiente interrogante ¿Cómo mejorara las estrategias de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de una Institución Educativa Inicial Jaén?, además se determinó las siguientes preguntas específicas, ¿Cuál es el nivel de desarrollo motriz en niños de una institución educativa inicial de Jaén? y ¿De qué manera los juegos tradicionales ayudaran a optimizar la motricidad gruesa en los niños de inicial?

La investigación se justificó en aspectos teórico, practico, social y metodológico, donde el aspecto teórica es justificado porque va a permitir al investigador desarrollar o encontrar paradigmas, teorías o enfoques relacionados con los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, que, como resultado, contribuirán al conocimiento existente sobre el tema de estudio, además también se justificará en el aspecto o relevancia practica lo cual permitirá que las investigaciones con resultados obtenidos en ese contexto harán un aporte innovador e importante al sector educativo, fomentando la decisión de poder tomar acciones para mejorar la práctica docente y la calidad de los servicios educativos, tendrá una relevancia social por el mismo hecho que realizar estos juegos tradicionales harán que los más ancianos revivan su infancia y rescatar y valorar la cultura y los juegos que se desarrollaron en épocas de antaño además, se justificara por relevancia metodológica donde la investigación permitirá adquirir distintos datos y desarrollarlo de manera adecuada para su aplicación y debido al análisis correspondiente servirán de base para futuras investigaciones que deseen profundizar en el tema o expandirse a otras áreas de otros ejes de investigación.

Todo este trabajo estudió encaminado en desarrollar el objetivo general expresado en: Proponer estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén, para lograr el objetivo se determinó los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo motriz en niños de una institución educativa inicial de Jaén y Establecer las estrategias de los juegos tradicionales que ayudarán a mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes encontrados en el contexto internacional, que fueron realizadas en distintas instituciones y que se relacionan con las variables de la investigación, así como Ríos y Conde (2018), en su estudio “juegos populares para el desarrollo de la motricidad gruesa”, su objetivo fue definir cuán importante es los juegos populares para incentivar el proceso de mejora de la motricidad gruesa, empleando como metodología la selección bibliográfica y técnica de “Aprendamos jugando”. Como resultado se obtuvo que de 13 niños el 46% tuvo la calificación “B” lo cual indica que su motricidad gruesa está en proceso de aprendizaje. El 33% obtuvo el calificativo “A” lo cual indica él logró de un correcto aprendizaje, y el 21% obtuvo un calificativo de “C”, indicando que están en la etapa inicial de aprendizaje sobre la motricidad gruesa; por lo que concluye que la herramienta pedagógica facilita el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa.

Asimismo Gonzales (2021), respecto a su investigación “juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa”, su objetivo fue saber si los juegos tradicionales lograr resultados favorable en la motricidad gruesa, teniendo como metodología los procesos pedagógicos del inicio, desarrollo y cierre, siendo una investigación aplicada, cuasi experimental, teniendo como población y muestra de 24 niños. El instrumento empleado fue la lista de cotejo. El resultado encontrado fue que el 38% de las niñas realizó su motricidad gruesa, y el 43% de los niños desarrolló su motricidad gruesa. Por lo que concluye si existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.

También Salinas (2019), en su investigación realizada en Ecuador sobre “Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas”, su objetivo fue promover el desarrollo de la motricidad básica en niños de 5 - 6 años, empleando como metodología preexperimental, teniendo como muestra 38 niños y niñas, teniendo como instrumento el pretest y post – test. Se obtuvieron resultados favorables. Por lo que se concluye que el programa de juegos recreativos favorece de forma significativa para el mejoramiento motriz.

Como Mamani y Garcia (2019), en su estudio ejecutado en niños de 4 años sobre “ juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor”, tuvo como objetivo establecer la efectividad de los juegos tradicionales como recurso didáctico. La

metodología aplicada fue experimental, cuasi experimental, teniendo como muestra dos grupos de estudios. Teniendo como instrumento la técnica de observación, la guía estructurada y el test de desarrollo psicomotor TEPSI. Los resultados indicaron que, si se logró la efectividad a un 81%, mientras que el 19% indico que no se logró la efectividad. Se concluye que para el desarrollo psicomotor los juegos tradicionales si influyen positivamente.

Castro y Maygua (2021), con respecto a su estudio sobre “juegos tradicionales como estrategia didáctica para el proceso psicomotor”, tuvo como objetivo establecer de qué forma los juegos tradicionales inciden en el desarrollo psicomotor de los niños; su metodología fue experimental, preexperimental; empleando como instrumento la técnica de la observación, el test TEPSI de entrada y salida. Los resultados obtenidos fue una T calculada de 5.814 y T tabulada de 2.056, por lo que se concluye existe una influencia positiva de parte de los juegos tradicionales en el proceso psicomotor de los niños en los tres aspectos como lenguajes, motricidad y coordinación.

Respecto a los antecedente nacionales Apaza (2021) en su investigación realizada en una IEI de Palca Puno “Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa”, su objetivo fue establecer el nivel de aporte de los juegos tradicionales en el proceso de la motricidad gruesa en niños de 3 - 5 años; teniendo una metodología correlación, cuantitativo y experimental. Teniendo una población y muestra de 11 educandos. Los resultados indicaron correlaciones positivas en relación con sus dimensiones de desarrollo motriz grueso. Se concluyó que la correlación entre las variables de estudio es positiva y significativa.

Así como Pimentel (2021) en su investigación realizada en niños “juego tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad”, su objetivo fue ejecutar una búsqueda sistemática en las bibliotecas virtuales para hacer las revisiones del impacto de los juegos tradicionales en la psicomotricidad, empleando como instrumento el formulario de registro y un blog para la selección de artículos. En los resultados se obtuvo que los juegos tradicionales permiten el proceso de la psicomotricidad en niños de la edad preescolar, siendo un rol fundamental para la trascendencia en su desarrollo psicomotriz. Concluyendo que los juegos dan un gran favorecimiento en el desarrollo de la psicomotricidad, por lo que es

recomendable fomentar el juego tradicional en el salón cuyo fin sea obtener un mejor desenvolvimiento en el aspecto integral de los niños.

A demás Valdez (2019), en su investigación realizada a niños de 4 años de la Red Suma Pankarita de Yunguyo, “actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa”, tuvo como objetivo fijar las actividades lúdicas tradicionales para el proceso psicomotriz. Con una metodología analítica explicativa, no experimental y descriptivo. Tuvo una población de 25 estudiantes y 8 docentes; teniendo como muestra una selección intencional. Como instrumento se empleó la técnica observacional directa, así mismo la lista de cotejos y guía de observación. Su resultado determinó que ambas variables se correlacionan de manera significativa contribuyendo en el mejoramiento de la motricidad gruesa. Por lo tanto, se concluye que la relación es fuerte y positiva, por haber favorecido en el proceso de las habilidades motoras.

También Farfan (2019), en su investigación realizada en niños de 3 años de una Institución Educativa del distrito de Paucarpata, “Estrategia didáctica apoyada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa”, su propósito fue fijar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños”, teniendo como método de aplicar estrategias didácticas, cuya muestra fue de 21 niños de 3 a 4 años; el instrumento empleado es la lista de verificación de la estrategia didáctica y motricidad gruesa. Los resultados obtenidos indicaron un mejoramiento en la motricidad de los niños; por lo que se concluye que se mejoraría la motricidad gruesa de los niños empleando los juegos tradicionales.

A demás Angeles (2020), en su estudio sobre “juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotriz de niños de una institución educativa”, teniendo como objetivo establecer cuán importante es emplear los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor”, teniendo como metodología la observación de la realidad y la búsqueda bibliográfica. Teniendo como resultado una fuerte influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños; por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales contribuyen en el proceso de adquirir nuevos conocimientos y habilidades, permitiendo solucionar los inconvenientes en relación al movimiento y equilibrio del cuerpo.

Con referente a los antecedente locales Estela (2018), sobre su estudio realizado a niños “juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños”, su propósito fue establecer como el juego lúdico influye en el desarrollo de la motricidad gruesa del educando. Teniendo como metodología descriptiva y enfoque cuantitativo. Se dio en tres etapas como la diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. Los resultados fueron favorables donde los niños demostraron tener coordinación, equilibrio y dimensión; por lo que se concluye que aplicar el juego como estrategia favorece la motricidad gruesa en niños.

Así como Acuña (2020), en su estudio ejecutado a niños de 5 años de una Institución Educativa de Bambamarca, sobre “Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad”, su objetivo fue establecer qué relación existe entre las variables, empleando una metodología explicativa, preexperimental, con el instrumento post test; teniendo un resultado donde los niños mejoraron su bienestar cognitivo social y psicomotor; concluyendo que esta estrategias del juego tradicional mejora de cierta forma el proceso de desarrollo del estudiante.

A demás Tirado (2019), en su estudio realizado en niños de Cajamarca sobre “Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa “, su objetivo fue establecer la relación que existía entre los juegos psicomotores y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, aplicando una metodología micro educativo. este método se realizó para buscar de manera integral nuevas formas y métodos para una enseñanza a los niños, donde garanticen una buena formación en su aspecto cognitivo, físico y psicológico.

Así mismo Velasco y Fernanda (2018), en su trabajo de investigación en niños de 3 a 4 años sobre “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa”, su objetivo fue establecer de qué manera incide los juegos tradicionales en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en niños, empleando como metodología la evaluación de la escala de desarrollo integral contando con los siguiente parámetros: caminar en puntillas, detenerse en un solo pie y agarrar la pelota. Los resultados indicaron que la mayor parte de niños tiene problemas leves en el proceso de desarrollo, observando que el docente no ejecuta los juegos tradicionales como apoyo para sus actividades. Por lo que se concluye que

mediante el juego se estimula al niño con respecto a todas sus áreas donde obtendrá un mejor desarrollo infantil.

Y finalizando Yajahuanca (2021) en su estudio realizado en un institución educativa a estudiantes de 5to grado de Linderos, Jaén Cajamarca sobre “relaciones interpersonales en estudiantes”, su objetivo fue plantear un programa de juegos tradicionales para favorecer el progreso de las relación interpersonales del educando; empleando como metodología un enfoque cuantitativo y no experimental, teniendo una muestra de 28 estudiantes; su instrumento fue el cuestionario y la encuesta. Sus resultados indicaron que existe un nivel interpersonal de 60.7% y un nivel favorable de 39.3%; por lo que se concluye que el estudiante necesita de apoyo para realzar su nivel de relación interpersonal, por lo tanto, propuso que el programa de juegos tradicionales mejora las relaciones interpersonales de los adolescentes.

Referente a la variable Juegos Tradicionales se considera importante porque incide de manera positiva en los estudiantes y sobre todo en la educación infantil según Marín (2018), ha señalado que el juego beneficia todas las etapas de la existencia del hombre, ya que favorece en las convivencia sociales, así mismo beneficia la actividad fisiológica, se viven experiencias inolvidables, se lleva a efecto la imaginación, se pone en práctica la empatía, se divierte, fomentando seguridad y autoconfianza, así como también pasajeros. Estos juegos son llevados de padre a hijo generando un lazo de amistad que en ciertas ocasiones duran para toda la vida.

Existen distintos juegos tradicionales que contienen diversas variaciones tal como lo describe Öfele (2017): las rayuelas, la ronda, el juego del yo-yo, el juego de la pelota, la salta sogas, etc. (p.10). La totalidad de las funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de las extremidades, el movimiento y la locomoción. El movimiento se logra mediante la contracción y relajación de varios grupos musculares. Además, se utilizan receptores sensoriales en la piel y propioceptores en músculos y tendones. Estos receptores informan al centro, estoy nervioso por la suavidad del movimiento y la necesidad de correcciones.

Según Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales “son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje para ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” (p.15).

Así mismo Arias (2019), afirma que el juego tradicional es una condición educativa que fomenta el desarrollo autónomo del niño.

Las recopilaciones ancestrales una proposición pedagógica para el progreso de la independencia de los niños. Esto permitirá distinguir los contextos sociales en el contexto de la educación física. En esta actividad se clasifica el informe en un avance de efectividad, donde se emplearon instrumentos cuyo fin es para el mejoramiento de la independencia. Que la emancipación se da en una etapa de voluntad, efecto del primer género «juicios de alcance unilateral de memoria a un estado de autodeterminación. Esto permitirá distinguir los contextos sociales en el contexto de la educación física. El juego surge de la necesidad de reproducir el contacto con los demás. La naturaleza, el origen y el trasfondo del juego es un fenómeno social, y al presentar escenas de juego que van más allá de los instintos individuales y los latidos internos del corazón, el juego ayuda a los niños a encontrar el rol correcto o a sí mismos, gracias a la cooperación con otros niños. que maneja el papel de complementar el propio.

Con respecto a las dimensiones de la variable juegos tradicionales sus dimensiones son el desarrollo motriz que según Quituisaca et al. (2020) habla sobre los pequeños y grandes movimientos como de los sentidos que posee el cuerpo para controlarlos, conservando su equilibrio y saltando; de tal forma que podrá adquirir un proceso evolutivo y progresivo (p.300), y con respecto a la dimensión juegos típicos Mora et al. (2019) Estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad se desarrolle, así como mejorando sus capacidades (p.41). El juego es parte de él porque representa la inteligencia de un niño asimilación funcional o reproductiva de la realidad según el nivel de evolución personal. Las habilidades sensorio motoras, simbólicas o lógicas como aspectos esenciales del desarrollo individual condicionan el origen y desarrollo de los juegos.

En la variable Motricidad Gruesa Contreras y Medina (2021), afirma que el proceso de la motricidad gruesa, tuvo como objetivo aclarar las nociones teóricas científicas. La norma empleada para este proceso fue el análisis bibliográfico. Es así que, se procedió al recojo e investigación con propósitos educacionales, a su sucesión se respetó la autoría de las raíces la cuales están aludidas y referenciadas según las normas Apa.

Se llegó a la conclusión el desarrollo de la motricidad gruesa está relacionado con instrumentos no solo físicos, sino acierto puntos como: la coordinación, el tráfico de los músculos, el buen estado del método febril, entre otros, se ve afectado y depende mucho del marco en el cual el estudiante del nivel primaria se desenvuelve.

En palabras de Loli (2021), el juego autónomo es importante para la ejecución de la motricidad gruesa, por realizarse de forma libre donde se apropia de herramientas del aprendizaje, desarrollando actividades psicomotrices como la motricidad gruesa y fina, donde de coordine el equilibrio, la precisión de movimientos y la fuerza muscular (p.15).

La presente labor de indagación tiene su principio en las teorías del juego autónomo y el desarrollo de la motricidad gruesa, proposiciones que han sido perfectamente descritas por estudios científicos. Considero como proposición que la logística del equipo independiente, no solo se manifiesta para el incremento de la motricidad gruesa, sino que mejorará la socialización, la autoestima, amparar buenas listas interpersonales, y contribuye al desarrollo del saber y comportamiento (Chile, 2019, p. 21).

Los tipos de motricidad según Salazar y Calero (2018a), define la motricidad gruesa al cuidado que se tiene al cuerpo referente a los impulsos comunes y extensos inclinados al cuerpo propio. Siendo actividades ejecutadas con la generalidad del cuerpo, teniendo en cuenta la coordinación del desplazamiento y bullicios de las diversas extremidades. Por otro lado, está la motricidad fina la cual contiene acciones que demandan de precisión y mejor nivel de coordinación. Se describe en movimientos llenos de una o varias partes del cuerpo, las mismas que se ven afectadas con el ataque del momento donde van en deterioro generando

dificultades para realizarlas cotidianamente (p.2). Especifican una división de esta en motricidad gruesa y motricidad fina para comprender el desarrollo de los movimientos neonatales. Sabiendo esto, podemos decir que la motricidad gruesa está relacionada con los cambios en el cuerpo. Capacidad para mantener la postura y el equilibrio. Las habilidades motoras finas se refieren a movimientos finos y coordinados entre los ojos y las manos. Con esta diferencia, la motricidad gruesa se entiende como las habilidades que adquiere un niño para mover los músculos del cuerpo de forma armoniosa y mantener el equilibrio, y también se relaciona con la agilidad, la fuerza y la velocidad de movimiento. La madurez del sistema nervioso y la estimulación ambiental juegan un papel importante en la adquisición de habilidades motoras gruesas.

Según Estela (2018b) los movimientos generales son los efectos de la motricidad gruesa los cuales se llevan a cabo con la facultad de identificar su lateralidad y el mantenimiento de la coordinación y el equilibrio, lo cual direccionan en la sincronización y armonía que tiene al ejecutar los movimientos que requieren de un adecuado funcionamiento de las masas musculares, nervios y huesos (p.27). Huaynates (2018) indica que el desarrollo de la motricidad está comprendido de todo lo que tiene relación al proceso cronológico del niño, puntualmente en su evolución de sus habilidades psicomotoras y del cuerpo con respecto a actividades de aire libre, movimiento de brazo, manos, piernas y pies (p.8).

Las partes del cuerpo y su desarrollo motriz es muy fundamental para mejorar la lectura, el cálculo y la escritura (Niquen Yovera, 2021, p. 9).

a. Motricidad humana. Quincho y Rojas (2019) es “un papel fundamental en la atención temprana en la etapa de 0 a 6 años, teniendo una gran dependencia en el proceso de ejecución de los motores afectivos e intelectuales” (p. 26). Es considerada una motricidad importante en la necesidad del niño que tiene el anhelo por aprender, controlando sus movimientos y habilidad eficiente para afrontar las circunstancias de las sociedades

b. Motricidad gruesa según Estela (2018), es el acuerdo y sincronización que hay al realizar los movimientos en los cuales se sugiere de la concordancia y el funcionamiento de las masas musculares, huesos y nervios, es decir estas

actividades requieren de la coordinación y el equilibrio (p.25). Estimular la motricidad gruesa amplía el mundo en el que se desarrollan los niños y las niñas y proporciona información para nuevos aprendizajes. Por esta razón, es importante crear actividades que realmente satisfagan sus necesidades, estén basadas en sus intereses y tengan objetivos claros. Por lo tanto, las instituciones educativas deben integrar el deporte con el deporte de manera que influya en la forma en que los alumnos viven sus vidas. Por otro lado, algunas familias necesitan encontrar ambientes y espacios adecuados para sus pequeños recreativos y deportivos. Además, la motricidad gruesa juega un papel fundamental en la estimulación y desarrollo de las dimensiones corporales. Porque es la base a partir de la cual se generan la autoestima, la seguridad, la iniciativa, la socialización, la independencia y un sinnúmero de estímulos. Individuos durante el proceso de formación.

Según Estela (2018), manifiesta que estas pueden ser los movimientos elementales del cuerpo, como el sostenerse, girarse, gatear, arrastrarse, sentarse, mantenerse de pie, levantarse, así como ciertas actividades que tengan vínculo con las actividades deportivas.

Según Sánchez(2020) existe la motricidad fina y gruesa las mismas que se refieren al control que tiene la persona para ejercer el control de su propio cuerpo (p.8). Así mismo es la capacidad que está relacionada con el proceso de desarrollo de los movimientos y gestos; y en la motricidad gruesa se refiere a los movimientos en general con características complejas como correr, saltar, lanzar objetos, caminar, etc (Huamán Jocopec, 2019, p. 12). Todos los días usamos nuestras habilidades motoras mientras caminamos, corremos, subimos escaleras y realizamos otras actividades. Poder participar en una variedad de actividades influirá en gran medida en su exploración del área. El desarrollo de la motricidad gruesa está relacionado con el equilibrio, la fuerza y la conciencia corporal, e influye en el desarrollo general del niño.

Por otro lado, Medrano et al. (2020) la motricidad fina se refiere a las actividades que tienen dificultad en la coordinación manual y de músculos en específico como coger un lápiz, dibujar, cortar figuras, etc (p.15). Las habilidades motrices les dan a los niños control sobre sus cuerpos, aumentan su confianza en sí mismos y su autoestima, y les permiten participar en actividades más complejas como el baile y

los deportes, necesarias para el desarrollo de habilidades y el desarrollo perceptivo. Todas las actividades que implican la coordinación ojo-mano se denominan actividades sensoriomotoras. Las actividades cognitivas visuales son aquellas actividades que requieren la capacidad de ver las diferencias entre los objetos. Todas estas habilidades son necesarias para las actividades escolares, como leer y escribir, hacer un seguimiento de lo que está escrito en la pizarra, socializar y salir con amigos.

Las dimensiones de la motricidad gruesa según Elles (2021) Se refiere a los movimientos que el niño realiza al caminar, escalar y saltar, las mismas que se desarrollan al mismo instante, ya que muchas actividades requieren de ellas dos juntas; así mismo Álvaro (2019) indica que los movimientos como dimensión son las destrezas fundamentales para movimientos musculares más grandes al movilizar el cuerpo como los brazos, los pies y el torso (p.14); las habilidades se refiere al sentarse, correr, al lanzar una pelota y al subir escalones (Álvaro Lincango, 2019, p. 14); en el proceso de guardar información Lopez & Choquipata (2019) Cuando el niño almacena la información en su cerebro mediante circuitos como las neuronas y la imita, ya que queda como un recuerdo (p.4); y en la experiencia es cuando se realiza algo, o se vive, se siente o se sufre, y se adquiere un conocimiento de ello (Díaz Reátegui y Sisley Tello de Lozano, 2019, p. 8)

Desarrollar estas psicomotricidades son fundamentales para adquirir habilidades, específicamente en la primera etapa de la educación, por ello godoy (2017) indica que los diferentes tipos de motricidad son: La motricidad fina. se va desarrollando con balances sensatos y de acuerdo a su sensatez del sistema febril esencial. pinza trípode: consiste en usar el dedo índice, medio y pulgar para hacer las diferentes vías grafo plásticas fundamentales. Motricidad gruesa. Se realiza de manera ordena de cabeza a pies, esta se da de acuerdo a las particularidades de cada niño (p.14)

La influencia de la etapa de estimulación temprana en el proceso motriz grueso en niños y niñas en el nivel inicial, Salazar y Calero (2018) indicaron que la motricidad gruesa está enfocada en el desarrollo de movimientos que el niño debe aprender haciendo uso de las extremidades conservando el equilibrio por lo que esta denominado como motricidad gruesa y motricidad fina.

III. METODOLOGÍA

Gonzales (2021), expuso que la metodología se enfoca en el interés de aplicar los saberes teóricos a definitiva situación y a los efectos prácticos que se deriven de ellos, actuando, construyendo, modificando y haciendo de manera inmediata sobre la realidad circunstancial (p. 51). A través de esta investigación se busca explicar por qué y en qué condiciones se da la deficiencia de la motricidad gruesa.

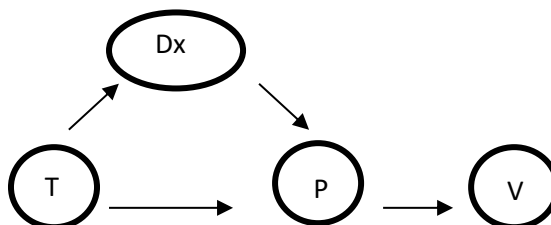
3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

Tipo de investigación aplicada: según Nieto (2018), este estudio tuvo por finalidad solucionar el problema específico de la investigación, por lo cual se enfocó en buscar y constatar los conocimientos para su debida aplicación (p.3) puesto que, las observaciones de todas las manifestaciones de la motricidad gruesa se convirtieron en datos numéricos, para luego ser procesado estadísticamente.

Nivel de investigación: Descriptiva Propositiva

Diseño de la investigación: no experimental según Según, Ricci (2020), se aplicó el diseño no experimental que consiste en ser “sistemático y empírico, dejando las variables independientes sin manipular”. (p. 41)

El diseño está representado en el siguiente diagrama:



Dónde:

Dx: recojo de información

T: revisión teórica

P: propuesta

V: validación de contenido y constructo a criterio de juicio de expertos

3.2. Variables y Operacionalización

Variable independiente: Juegos tradicionales

Variable dependiente: motricidad gruesa

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Según Quispe (2022), se definió como la total fenómeno a estudiar, donde las unidades de población se caracteriza por poseer aspectos comunes la cual da origen a los datos de la investigación (p. 32). En la presente de investigación se ha considerado a 43 estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Jaén.

Muestra: Según Avalos (2022), La muestra proyecta las principales características de la población de la que se extrae(p. 41). La muestra para este estudio está constituida por 42 niños y niñas de una Institución Educativa Inicial de Jaén.

Técnica de muestreo:

Según Asto (2022),El muestreo fue no probabilístico de tipo conveniencia ya que se eligió una muestra específica. “En el muestreo no probabilístico, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y el contexto de la investigación”. (p. 44)

establecer de tamaño de la muestra mediante un muestreo probabilístico aleatorio donde se emplea la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{(n - 1) \cdot E^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Dónde: N = 43 (población total).

n = tamaño de la muestra.

p = 0.5

q = 0.5

E = 5 %

Z = 1.96

El desarrollo

$$n = \frac{43 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{(43 - 1) \cdot 0.05^2 + 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}$$

$$n = 41.8559$$

Es decir, por 42 estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Jaén.

3.4. Técnicas de recolección de información

Guevara y Mendoza (2022), la técnica de análisis de datos se combina con una serie de controles de datos para extraer información relevante relacionada con el problema de investigación. Entre las técnicas de análisis de datos se utiliza la estadística descriptiva, que permite a los descriptores estadísticos comprender mejor e incluso generalizar los datos. Por tanto, se puede delimitar que para el análisis estadístico del diagnóstico inicial y final se utiliza el análisis y presentación en las tablas y gráficos creados en la correspondiente hoja de cálculo de Microsoft Excel. En este sentido, se utiliza el paquete de estadísticas de Microsoft Excel para la tabulación y el cálculo. (p. 10)

Para la prueba piloto se realizará a 25 estudiantes de la institución educativa Inicial de Jaén.

Tabla 1

Análisis de estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	25

Nota: elaboración propia

Se obtuvo un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.881, el cual indica el autor George y Mallery (2003, p.231) que la consistencia interna es buena, por estar dentro de sus rangos estadísticos de fiabilidad por lo cual procede para su aplicación.

Tabla 2

Análisis de estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,836	13

Nota: elaboración propia

Se obtuvo un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.836, el cual indica el autor George y Mallery (2003, p.231) que la consistencia interna es buena, por estar encontrarse dentro de sus rangos estadísticos de fiabilidad por lo cual procede para su aplicación.

3.5. Procedimientos

El proceso de esta investigación será mediante la aplicación cuantitativa, se consideran que la metodología de análisis de datos va en una secuencia organizada que cumplan con el objetivo para analizar los sucesos de rigor científico y detalle de manera general, especificando cada una de las propiedades de las variables del juego colaborativo y destreza motora. En este estudio se utilizaron estadísticos descriptivos, lo cual permitió organizar los resultados a través de tablas de porcentajes y frecuencias para describir los niveles de las variables a estudiar.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis de los datos se aplicará un cuestionario a los estudiantes escogidos, donde el instrumento que se aplicará estará compuesto por sus dimensiones, indicadores, ítems y escala, de tal modo que el encuestado procederá a responder cada interrogante. Después se recogerá toda la información y se procederá a pasar los resultados a una base de datos en el programa Excel, para después ser procesado en el programa estadístico SPSS, donde mediante tablas y figuras estadísticas realizaremos nuestro análisis de resultados, conociendo si ambas variables tienen relación, además se utilizó el método inductivo y deductivo para establecer la relación de variables el cual me servirá para citar el contenido.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación está basada en los principios universales que rigen todo el proceso investigativo, teniendo en cuenta que el autor era responsable de la confiabilidad, así como de la veracidad de la información captada por los resultados, siendo cuidadosamente custodiada además de la información confidencial de la institución. y se ha respetado en el desarrollo de la investigación la propiedad de los autores citados en los distintos apartados; y se consideran fuentes que respaldan el estudio. La investigación recolectó datos veraces que correspondían al estado real de las variables estudiadas, los datos recolectados se presentaron exactamente como fueron recolectados, no fueron interpretados ni manipulados. Se respetó cada idea y punto de vista de los académicos citados y de los teóricos mencionados.

IV. RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados de la aplicación de la variable dependiente a 43 estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Jaén, sobre el nivel de motricidad gruesa:

Tabla 3

Nivel de la dimensión desplazamiento de un lugar a otro

	f	%
Bajo	1	2,4
Medio	22	52,4
Alto	19	45,2
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

En la encuesta aplicada sobre el nivel de la dimensión desplazamiento de un lugar a otro se aprecia que el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 52.4%, mientras que la categoría alto solamente se encuentra el 45.2% y solo un 2.4% de encuestados presentan en un nivel bajo.

De acuerdo a lo señalado en la tabla anterior se puede inferir que la mayoría de estudiantes encuestados de una institución educativa de Jaén, presentan un moderado desplazamiento de un lugar a otro, contando con un control de equilibrio moderado al momento de desplazarse porque se ubican con un alto porcentaje en el nivel medio y alto de la dimensión de desplazamiento de un lugar a otro, todo ello permite proponer un programa de juegos tradicionales rescatando la cultura de nuestros antepasados y a la misma vez mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes y el buen control de su equilibrio al momento de realizar distintos desplazamientos.

Tabla 4*Nivel de la dimensión movimientos de la motricidad gruesa*

	f	%
Bajo	0	0,0
Medio	34	81,0
Alto	8	19,0
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

Se observa que en la tabla de niveles de dimensión movimientos de la motricidad gruesa, corresponde a la categoría medio con un 81%, en el nivel alto solamente se encuentra el 19% y en la categoría bajo no existe ningún porcentaje.

En efecto, se deduce que la mayor parte de estudiantes realizan de forma moderada los movimientos en su motricidad gruesa porque realizan combinaciones a la hora de realizar actividades como correr y bailar, donde el niño no las disfruta plenamente, todo lo observado permite de una manera eficaz proponer juegos tradicionales donde el estudiante a través de la práctica de distintos movimientos logre desarrollar en el estudiante un óptimo desarrollo en los distintos movimientos que realiza.

Tabla 5*Nivel de la dimensión habilidades*

	f	%
Bajo	3	7,1
Medio	22	52,4
Alto	17	40,5
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

En la encuesta aplicada sobre el nivel de habilidades se observa que el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 52.4%, el nivel alto se

encuentra con un 40.5% y solamente el 7.1% de encuestados presentan un nivel bajo.

De acuerdo a lo precisado en el párrafo anterior se puede deducir que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen un nivel moderado en sus habilidades como las actividades manuales y los juegos, los cuales no son ejecutados completamente con movimientos de rapidez, agilidad y equilibrio, esto se deduce porque se ubican con un alto porcentaje en el nivel medio. Por lo que es de mucha necesidad promover distintos juegos tradicionales donde los estudiantes logren un equilibrio y rapidez en distintas actividades y fundamentalmente en actividades manuales permitiéndoles buen ritmo y agilidad al momento de jugar.

Tabla 6

Nivel de la dimensión procesar y guardar información

	f	%
Bajo	5	11,9
Medio	27	64,3
Alto	10	23,8
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

En lo que respecta a la tabla 8, se observa los resultados de los niveles de procesar y guardar información, en la cual se observa que el porcentaje más alto respondió en la categoría medio con un 64.3%, la categoría alto solamente se encuentra el 11.9% y un 23.8% de encuestados presentan en un nivel bajo.

En consecuencia, de ello se aprecia que la mayoría de los encuestados no procesan y guardan información adecuadamente, ya que presentan dificultad al momento de aprender de forma rápida como el desenvolverse, imitar gestos y jugar, porque la gran mayoría están ubicados en un nivel medio y para lograr que todo los estudiantes o en un gran porcentaje estén ubicados en el nivel alto se propondrá distintos juegos tradicionales con la finalidad de que el niño o niña desarrolle la capacidad de procesar y guardar información básica para aplicar al momento del

desarrollo de los distintos juegos y de esa manera lograr un nivel de logro de alto porcentaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Tabla 7

Nivel de la dimensión experiencia en los juegos tradicionales.

	f	%
Bajo	3	7,1
Medio	21	50,0
Alto	18	42,9
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

Se puede apreciar que el nivel de experiencia en los juegos tradicionales, el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 50%, la categoría alto solamente se encuentra el 42.9% y un 7.1% de encuestados presentan en una categoría bajo.

De acuerdo a lo señalado anteriormente se puede afirmar que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa y al aprender cuando su cuerpo está en movimiento, esto se deduce porque el mayor porcentaje se ubican entre los niveles medio y alto, por lo que para revertir estos resultados se propondrá una propuesta de distintos juegos que cuenten con su estructura adecuada y una guía adaptada al nivel del estudiante que pueda entenderla y así de esa manera desarrollarla de manera eficaz, permitiendo en ello que a la mayor practica de dichos juegos logran una mejor psicomotricidad gruesa.

Tabla 8*Nivel de la variable motricidad gruesa*

	f	%
Bajo	4	9,5
Medio	32	76,2
Alto	6	14,3
Total	42	100,0

Nota: Encuesta aplicada por investigadora, 2022.

Observamos en los resultados de la encuesta aplicada sobre motricidad gruesa, donde el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 76.2%, el nivel alto con un 14.3% y solamente el 9.5% de estudiantes presentan en un nivel bajo.

De acuerdo a lo redactado en el texto anterior se puede inferir que la mayor parte de estudiantes tienen una moderada motricidad gruesa, por no tener un correcto desplazamiento cuando se trasladan de un lugar a otro, no realizan correctamente sus movimientos al correr y bailar, así como también sus habilidades no las realiza adecuadamente por no tener rapidez y equilibrio, a su vez no procesa y guardan información correctamente cuando imitan gestos y juegos, tampoco tienen una buena experiencia en los juegos tradicionales por no contar con una guía al momento de realizar sus actividades y no aprende mucho cuando su cuerpo está en movimiento, por esta razón el mayor porcentaje se ubica en un nivel medio, todo ello permite que el logro de la psicomotricidad gruesa sea un problema en el estudiante y no le permita desarrollarse adecuadamente y lograr su nivel de logro que propone el ministerio de educación donde cada estudiante es autónomo de sus saberes previos teniendo conocimiento de saber distintos juegos que se realizan o juegan las personas para el logro de su objetivo, por lo que los investigadores proponen un programa de juegos tradicionales adecuadas a guías o manuales que estén acordes con el nivel de aprendizaje de cada estudiante y a la vez revertir esta problemática que aqueja a la mayoría de estudiantes de esta prestigiosa institución educativa.

V. DISCUSIÓN

En el presente estudio de investigación “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén” se analizaron respectivamente los resultados obtenidos identificando las dos variables de estudio, debido a ello se realizó la comparación de resultados con investigaciones ya realizadas en relación al tema, además se procederá a discutir de manera minuciosa los resultados obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de una institución educativa, teniendo como muestra a 42 niños y niñas de una Institución Educativa Inicial de Jaén.

En cuanto al objetivo general denominado “Proponer estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén” se obtuvo que al proponer las nuevas estrategias de juegos tradicionales se mejorará la motricidad de los educandos ya que tienen un gran impacto en ellos, además se ha realizado la acción de identificar el nivel de desarrollo motriz para así poder establecer las estrategias de los juegos tradicionales que ayudarán a mejorar la motricidad gruesa. De acuerdo a ello se puede inferir que la mayor parte de estudiantes tienen una moderada motricidad gruesa, evidenciándose en un incorrecto desplazamiento, también no realizan correctamente sus movimientos al correr y bailar, todo ello enfocado en la rapidez y equilibrio al momento de la realización de sus actividades.

Estos resultados se relacionan con la investigación realizada por Gonzales (2021), cuyos resultados expresados fue que el 38% de las niñas y el 48% de niños desarrollan una motricidad gruesa, concluyendo que los juegos tradicionales si mejoran la motricidad gruesa en los estudiantes. Debido a ello los resultados que concuerdan con los datos encontrados en esta investigación son las conclusiones que llegan ambas investigaciones, determinando que los juegos tradicionales mejoran la motricidad. Así también lo manifiesta Apaza (2021) en su investigación realizada en una IEI de Palca Puno sobre Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, donde los resultados indican la existencia de una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los estudiantes. Todo ello permite desarrollar la similitud de resultados encontrados en el presente trabajo de investigación expresando que los juegos si mejoran la

motricidad gruesa. Además, Ángeles (2020), en su estudio sobre juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotriz de niños de una institución educativa, donde tuvo como objetivo establecer cuán importante es emplear los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor, desarrollando una metodología con la técnica de la observación de la realidad y la búsqueda bibliográfica, llegando a obtener como resultado una fuerte influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños, concluyendo que los juegos tradicionales contribuyen en el proceso de adquirir nuevos conocimientos y habilidades, permitiendo solucionar los inconvenientes en relación al movimiento y equilibrio del cuerpo. Estudio que tiene mucha afinidad de relacionarse ya que se llega a las mismas conclusiones de determinar que los juegos tradicionales son una fuente de mucha importancia al momento de lograr niveles de logro en el aspecto psicomotor de los estudiantes.

De acuerdo al objetivo específico 1 que corresponde a identificar el nivel de desarrollo motriz, se encontró que el 52% se encuentran en un nivel medio, el 45.2% en un nivel alto y solo el 2.4% en el nivel bajo expresando de acuerdo a lo señalado que la mayoría de los estudiantes encuestados referido a la dimensión desplazamiento, cuentan con un moderado control de equilibrio al momento de desplazarse, afirmando todo ello debido a los resultados obtenidos expresado en porcentajes donde la mayoría de niños y niñas se encuentran ubicados en el nivel medio y alto del desarrollo motriz.

Resultado que se relaciona a los Movimientos de la motricidad gruesa donde los niños realizan combinaciones de movimientos de forma regular al momento de la ejecución de sus actividades como correr, bailar y saltar. Dichos resultados están relacionados con lo expresado por Salinas (2019), En su estudio de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad básica en el país de Ecuador. Obteniendo buenos resultados que concluyen, que los programas de juegos recreativos apoyan significativamente la mejora del ejercicio. Por lo que podemos afirmar que ambas investigaciones tienen mucha relación al expresar que los juegos tradicionales a través de un programan mejoran significativamente la psicomotricidad del niño. Además, Castro y Maygua (2021), En su estudio sobre juegos tradicionales como estrategia doctrinal para los procesos psicomotores,

concluyendo que dichos juegos tienen el impacto positivo en los procesos psicomotores de los niños desarrollando así tres aspectos fundamentales como el lenguaje, motricidad y coordinación, determinando así la existencia de una correlación de dicho estudio con la investigación realizada debido a que los juegos tradicionales sirven de mucha ayuda al desarrollo psicomotor del estudiante y por ende al logro de las combinaciones de movimientos que realiza en cada actividad ejecutada.

De acuerdo al objetivo específico 2, que expresa el establecimiento de las estrategias de los juegos tradicionales que ayudarán a mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén” según la encuesta aplicada se obtuvo que el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 52.4%, el nivel alto se encuentra con un 40.5% y solamente el 7.1% de encuestados presentan un nivel bajo. Llegando a deducir que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen un nivel moderado en sus habilidades como actividades manuales y juegos, los cuales no son ejecutados completamente con movimientos de rapidez, agilidad y equilibrio, esto se deduce porque la mayoría de estudiantes se ubican con un alto porcentaje en el nivel medio.

Resultado que tiene relación con lo expresado por Pimentel (2021) en su investigación realizada en niños sobre juego tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad, concluyendo que los juegos tradicionales permiten el proceso de la psicomotricidad en niños de la edad preescolar, siendo un rol fundamental para la trascendencia en su desarrollo psicomotriz, además los juegos dan un gran favorecimiento en el desarrollo de la psicomotricidad, por lo que es recomendable fomentar el juego tradicional en el salón cuyo fin sea obtener un mejor desenvolvimiento en el aspecto integral de los niños. Resultados que tiene mucha similitud con lo investigado debido a que en ambas investigaciones permiten ahondar que los juegos tradicionales mejoran la psicomotricidad del estudiante permitiendo en los niños desenvolverse de manera más rápida y ágil al momento de la ejecución de distintas actividades que son planteado por los maestros. De la misma manera lo manifiesta Acuña (2020), en su estudio ejecutado a niños de 5 años de una Institución Educativa de Bambamarca, sobre Juegos tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad, teniendo como resultado que los niños mejoraron su

bienestar cognitivo social y psicomotor; concluyendo que esta estrategia del juego tradicional mejora de cierta forma el proceso de desarrollo del estudiante. Todo ello permite que dichas investigaciones tengan sumamente relación cercana debido a que los resultados obtenidos son positivos llevándonos a concluir que el juego tradicional no solo desarrolla el aspecto psicomotor si no también logra obtener buenos niveles de logro en el aspecto cognitivo.

En cuanto a la dimensión “Procesar y guardar información” se aprecia que la mayoría de los encuestados no procesan y guardan información adecuadamente, ya que presentan dificultad al momento de aprender de forma rápida como el desenvolverse, imitar gestos y jugar, además se ubican en la categoría medio. En lo que respecta a la tabla 4 se observa que el porcentaje más alto respondió en la categoría medio con un 64.3%, la categoría alto solamente se encuentra el 11.9% y un 23.8% de encuestados presentan en un nivel bajo. Dichos resultados están relacionados con el estudio de Tirado (2019), realizado en niños de Cajamarca sobre juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa, aplicando una metodología micro educativa. Este método se realizó para buscar de manera integral nuevas formas y métodos para una enseñanza a los niños, donde garanticen una buena formación en su aspecto cognitivo, físico y psicomotor.

Así mismo Velasco y Fernanda (2018), En su estudio de niños de 3 a 4 años sobre el tema de juegos tradicionales en el desarrollo del rendimiento psicomotor, llegando a obtener como resultado que la mayoría de los niños tenían problemas al momento de realizar actividades todo ello debido a que los maestros no realizaban juegos tradicionales para apoyar sus actividades. Además, concluye que el niño que es estimulado por el juego logra un mejor desarrollo psicomotor. Investigación desarrollada que tiene mucha relación con lo expresado en el presente estudio que determina en sus resultados la obtención de mejorar la psicomotricidad a través de la ejecución de diversos juegos logrando así en ellos desenvolverse de manera adecuada al momento de la ejecución de dichas actividades.

Acercas de las experiencias en los juegos tradicionales se puede apreciar el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 50%, la categoría alto solamente se encuentra el 42.9% y un 7.1% de encuestados presentan en una

categoría bajo. Por lo que se deduce que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa y al aprender cuando su cuerpo está en movimiento, esto se deduce porque el mayor porcentaje se ubican entre los niveles medio y alto.

Resultados que tiene relación con lo expresado por Farfán (2019), en su estudio, realizado en niños de 3 años de una institución educativa del distrito de Paukarpata, realizando una propuesta de estrategias educativas apoyada en juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los estudiantes al momento de realizar juegos deportivos". Los resultados obtenidos mostraron una mejora en el rendimiento psicomotor del niño, por lo que concluye que el rendimiento psicomotor total del niño mejora con los juegos tradicionales.

De la misma manera lo expresa Estela (2018), Sobre su estudio del juego como estrategia para mejorar el rendimiento psicomotor de los niños". Estudio realizado en tres fases: diagnóstico, creación de propuesta y validación de propuesta. Los resultados fueron positivos cuando los niños mostraron coordinación, equilibrio y buenos movimientos. Por tanto, se puede concluir que utilizar el juego como estrategia mejora el rendimiento psicomotor de los niños. Por lo que se define la relación significativa entre ambas investigaciones que determinan que la propuesta de juegos tradicionales de acuerdo a las teorías conceptos y definiciones encontradas mejoran la psicomotricidad en el estudiante. También Yajahuanca (2021) en su estudio realizado en una institución educativa a estudiantes de Linderos, Jaén Cajamarca sobre "relaciones interpersonales en estudiantes". Obtiene como resultados un nivel interpersonal de 60.7% y un nivel favorable de 39.3%; por lo que se concluye que el estudiante necesita de apoyo para realzar su nivel de relación interpersonal, por lo tanto, propuso que el programa de juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes. Por lo que determinamos que los juegos tradicionales no solo se utilizan para el desarrollo de la psicomotricidad sino también para desarrollar el aspecto interpersonal. Así mismo Mamani y García (2019), en su estudio ejecutado en niños de 4 años sobre juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor, tuvo

como objetivo establecer la efectividad de los juegos tradicionales como recurso didáctico. La metodología aplicada fue cuasi experimental, teniendo como muestra dos grupos de estudios. Obteniendo como resultados que indican que, si se logró la efectividad a un 81%, mientras que el 19% indico que no se logró la efectividad, llegando a concluir que para el desarrollo psicomotor los juegos tradicionales si influyen positivamente.

Debido a las investigaciones efectuadas conceptualizando los juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de una institución educativa inicial de Jaén, por lo que es necesario definirlo según las teorías expuestas por Marín (2018), donde manifiesta que el juego beneficia todas las etapas de la existencia del hombre, ya que favorece en las convivencia sociales, así mismo beneficia la actividad fisiológica, se viven experiencias inolvidables, se lleva a efecto la imaginación, se pone en práctica la empatía, se divierte, fomentando seguridad y autoconfianza, así como también pasajeros. Estos juegos son llevados de padre a hijo generando un lazo de amistad que en ciertas ocasiones duran para toda la vida. También lo expresa Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” y Arias (2019), afirma que el juego tradicional es una condición educativa que fomenta el desarrollo autónomo del niño. Es así que, se procedió al recojo e investigación con propósitos educacionales. Se llegó a la conclusión el desarrollo de la motricidad gruesa está relacionado con instrumentos no solo físicos, sino acierto puntos como: la coordinación, el buen estado depende mucho del marco en el cual el estudiante del este nivel se desenvuelve.

Para finalizar se afirma que las nuevas estrategias de juegos tradicionales ayudarán a mejorar la motricidad de los niños de una institución educativa inicial de Jaén”, por lo que los estudiantes se trasladan de un lugar a otro con facilidad, teniendo buenos movimientos de motricidad gruesa combinando con agilidad los movimientos correctamente, además se procesan y guardan información adecuadamente de las experiencias en los juegos tradicionales y logran tener un mejor conocimiento de las actividades desarrolladas en los salones de clase.

VI. CONCLUSIONES

1. Existe una moderada motricidad gruesa en la mayor parte de los estudiantes según el informe presentado en la tabla 6, por lo que las estrategias de juegos tradicionales son esenciales para mejorar dicha motricidad gruesa. Además, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa.
2. Los estudiantes tienen un nivel medio de desarrollo motriz, por lo que no tienen un correcto desplazamiento cuando se trasladan de un lugar a otro, no realizan correctamente sus movimientos al correr y bailar, a su vez no procesa y guardan información correctamente cuando imitan gestos y juegos, por esta razón el mayor porcentaje se ubica en un nivel medio, todo ello permite que el logro de la psicomotricidad gruesa sea un problema en el estudiante y no le permita desarrollarse adecuadamente y lograr su nivel de logro.
3. Las estrategias de juegos tradicionales son de gran importancia ya que mejora la motricidad gruesa en los niños, ya que los estudiantes están presentando un moderado desplazamiento de un lugar a otro, sus habilidades son altas y pueden procesar y guardar información adecuadamente.
4. Para validar las estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una I.E. inicial de Jaén, a través de las dimensiones se puede inferir que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar las habilidades de motricidad gruesa, dicha validez fue guiada por tres expertos en el rubro de la educación quienes observaron con un 100%, ubicándose en la escala de valoración alta, precisando que la propuesta de investigación está apta para su aplicación rigiéndose en el criterio ético para ser considerado confiables y pertinentes.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la DRE Cajamarca brindar capacitaciones sobre temas de convivencia escolar donde se pueda desarrollar estrategias de juegos tradicionales con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa de los niños.
2. A la Ugel de Jaén realizar talleres sobre las nuevas estrategias de juegos tradicionales con el fin de los docentes mejoren sus enseñanzas y por ende mejorar la motricidad gruesa de los educandos.
3. A los especialistas de educación inicial promover nuevas estrategias de juegos tradicionales a través de charlas informativas y prácticas.
4. A los docentes desarrollar las nuevas estrategias de juegos tradicionales ya diseñadas y validadas con sus estudiantes ya que ayudara a mejorar la motricidad gruesa y el nivel de rendimiento académico.
5. Que la investigación realizada de estrategias de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños, se aplique en otros campos del conocimiento, empleando y mejorando diferentes tipos de metodología.

VIII. PROPUESTA

TÍTULO: “Estimulemos nuestros movimientos”

I. Información general: se Denomina: Programa “Estimulemos nuestros movimientos” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén; Autora: Lozano Aguilar, Delcy Noemí; muestra: 43 estudiantes; Duración: 3 meses; Fecha de inicio: 07 de setiembre y fecha de término: 07 de diciembre.

II. Conceptualización: según Piaget citado por Chocce & Conde (2018), el juego es parte de la inteligencia del niño porque representa asimilación funcional o reproductiva de la realidad por etapas desarrollo individual. Habilidades motoras sensoriales, el simbolismo o la lógica, como aspectos esenciales del desarrollo personal, las condiciones que crean el origen y evolución del juego.

III. Objetivo general: Elaborar un modelo de estimulación con juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa de Jaén. Como objetivo Específicos: Recaudar información de los padres de familia sobre los juegos tradicionales que practicaban en su niñez; laborar un modelo de estimulación para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén; ejecutar el modelo de estimulación para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén.

IV. Fundamentación: Proponer el programa “estimulemos nuestros movimientos” para lograr que mejoren su desplazamiento, movimiento, habilidades, el procesar y guardar información y experiencia. Además, cuenta con juegos que consta de estrategias y materiales para que los niños de una institución educativa inicial de Jaén mejoren su motricidad gruesa.

V. Descripción de la propuesta: El programa “Estimulemos nuestros movimientos”, será ejecutado con estrategias factibles y susceptibles de comprobación.

VI. Evaluación: Mediante esta evaluación se determinarán los aspectos más importantes de la propuesta que evidencie si el estudiante logro mejorar la motricidad gruesa.

IMPLEMENTAR



Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial



EL PROGRAMA:

“Estimulemos nuestros movimientos”

La Rayuela

Carrera de obstaculos

El rey manda

La Estatua

El espejo

Ula - Ula

Encestemos el balón

Las Escondidas



DESARROLLAR



Mejorar la motricidad gruesa



EJECUTAR

REFERENCIAS

- Acuña, R. (2020). Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años—I.E.I. N° 535, Bambamarca. *Universidad San Pedro*.
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe//handle/USANPEDRO/15014>
- Álvarez, L. D., Furelos, R. B., Pino, L. P., y Díaz, J. R. (2022). Factores que influyen en la motricidad gruesa de niños y niñas con discapacidad visual: Revisión de la literatura. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 40-59.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8777>
- Angeles, R. H. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*.
- Apaza, M. A. (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020*.
- Aponte, V. (2017). *Juegos tradicionales para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 5 años en la Institución Educativa N° 182 de Huachocolpa*.
- Arias, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17680>
- Asto, Y. (2022). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020*.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25951>
- Avalos, A. (2022). Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 103 Juan Pablo II,

- Ayacucho 2021. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25430>
- Cano , J. (2020). *Motricidad gruesa en niños con Síndrome de Down en edad de 5 a 8 años*. <http://repositorio.ucp.edu.co/handle/10785/7125>
- Castro, F., y Maygua, V. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno. *Universidad Nacional del Altiplano*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15466>
- Chile, A. D. R. R. (Universidad A. de. (2019). 3.- motricidad humana: algo más que un giro lingüístico ¿Qué, del cuerpo y la Educación Física? *EDUCARE*, 23(1), 54-84.
- Contreras J. C., y Medina Morales, V. A. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación primaria. *Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/968>
- Dati, M. T., y Shimpukat, E. W. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9-13.
<https://doi.org/10.25127/rcsh.20214.706>
- Elles, E., García, A. F., Hernández, D. D., Mallarino, J. C., y Álvarez, L. M. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47-59.
<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Estela , J. S. (2018a). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo—Bambamarca*.

- Estela J. S. (2018b). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo—Bambamarca*. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- Estela J. S. (2018c). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo—Bambamarca*.
- Farfan, J. (2019). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata—Arequipa 2018*.
- Godoy, S. del C. (2017). *Influencia de las técnicas grafoplásticas compuestas en el desarrollo de las habilidades de la motricidad fina de los niños/as de 4 a 5 años de inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Fiscal Alfredo Baranderan Samaniego zona 8 distrito D09D01 provincia Guayas – Guayaquil parroquia Ximena periodo 2015 – 2016*. <https://doi.org/10.127>
- Gonzales, D. F. (2021a). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I.N° 011 Amarilis-2018. *Universidad de Huánuco*. <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/2921>
- Guevara, G. M. S., y Mendoza, H. D. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista Observatorio del Deporte*, 36-49.
- Huamán, R. S. (2019). El juego motriz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1683>
- Huaynates A. A. (2018). Escalera didáctica en desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del 6° grado de Educación Primaria en el área de

- Educación Física, de la Institución educativa Marcos Duran Martel. Huánuco—2016. *Universidad Nacional Hermilio Valdizán*.
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4579>
- Llican, D. Y. (2021). Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa buen pastor Pacanga 2018. *Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*.
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1422>
- Loli. (2021). *0015433804_T_2021.pdf*.
https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/1774/1/0015433804_T_2021.pdf?msckid=3546d1f4cfd411eca13a8f907f6de253
- 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. *Repositorio Institucional - UNH*.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2329>
- Mamani Y., y Garcia, Y. S. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018. *Universidad Nacional del Altiplano*.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11356>
- Marín, M. E. (2018). Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/983>
- Martínez, R. E., y Battaglia, M. G. (2019). *Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I. N° 051 San Gabriel del distrito de Pomalca, provincia de*

Chiclayo, región Lambayeque, 2015 .

<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6773>

Medrano, P. J. G., Morales, V. B., Fajardo, M. de L. S., y Corrales, A. B. (2020). Relación entre aptitudes para el aprendizaje y motricidad en niños. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(3), 395 - 403-395 - 403.

Millán, H. S., y Oscar, R. (2019). *La danza como alternativa, estratégica para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 8 años, del Centro Educativo "Mutual La Paz" de la ciudad de El Alto – La Paz distrito 2, El Alto* [Thesis]. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/23418>

Mora, M. I., Ruano, L. B., y Revelo, S. B. M. (2019). *Práctica de los juegos tradicionales, como estrategia de aprendizaje significativo fuera del aula, en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santander Resguardo de Males municipio de Córdoba (Nariño)*. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/26486>

Nieto, N. T. E. (2018). *Tipos de investigación*. 4.

Niquen, F. K. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años*. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3248>

Öfele, L. M. R. (s. f.). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. 14.

Pimentel, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática*.

Quincho, R., y Rojas, D. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 107—Huancavelica. Repositorio Institucional - UNH*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>

- Quispe, A. (2022). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.*
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26077>
- Quituisaca, H. M. D., Arcos, H. G. A., Mediavilla, C. M. Á., y Palchisaca, Z. G. T. (2020). Evaluación del desarrollo motriz en la educación física como base del deporte escolar. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 5(11), 297-313.
- Salazar, M. M., y Calero, S. (2018a). Influencia de la actividad física en la motricidad fina y gruesa del adulto mayor femenino. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 37(3), 1-13.
- Salazar, M. M., y Calero, S. (2018b). Influencia de la actividad física en la motricidad fina y gruesa del adulto mayor femenino. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 37(3), 1-13.
- Salinas, V. E. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años.*
- Sánchez, por P. (2020, abril 27). ▷ *Motricidad fina y gruesa: 2 aspectos que afectan al desarrollo.* <https://mundoentrenamiento.com/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Silva, V. V., y Pérez Fuentes, E. A. (2018). *Motricidad gruesa en el desarrollo de los aprendizajes.* <https://doi.org/10/200>
- Tacuri, L. del C. (2021). : Influencia de la motricidad gruesa en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 a 6 años de primero de básica. *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro.*
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5854>

- Tirado, L. Y. (2019). Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños (as) Cajamarca- Provincias 2018. *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/815>
- Valdés, B. de la C. C., y García, M. de las N. D. (2019). El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *México*, 17(2 (Abril-junio)), 222-239. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7050503>
- Valdez, C. J. (2019). *Actividades Lúdicas tradicionales y convencionales para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años de la Red Suma Pankarita de la Provincia de Yunguyo*.
- Valentín, E. S. (2021). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. *Universidad de Huánuco*. <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/2682>
- Vega J. (2020). Desarrollo de la motricidad fina a través de los materiales de la comunidad para desarrollar habilidades motrices en los niños de 2 años de la Institución Educativa Inicial Los Niños de Jesús de Samegua, 2019. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/11537>
- Velasco, L., y Fernanda, E. (2018). “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*”. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/27992>
- Yajahuanca, B. M. (2021). Juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén,

Cajamarca. *Repositorio Institucional* - UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68633>

ANEXOS

ANEXO 01: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas /instrumento	Escala
Juegos tradicionales	Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales “son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje para ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” (p.15).	Los juegos tradicionales, son estrategias de aprendizaje, empleando: Instrumentos de aprendizaje, Técnicas activas, Aptitudes reflexivas críticas.	Diseño de lista de juegos tradicionales	Ajuste de acuerdo a la necesidad	1,2,3,4	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación	Ordinal Si (1) No (2)
			Elaboración de materiales	Desarrollo de habilidades	5,6,7		
			Aplicación de juegos tradicionales	Cumplimiento de la metodología	8,9,10		
Motricidad gruesa	Salazar y Calero (2018), La define como el cuidado que se tiene sobre el propio cuerpo, principalmente de los impulsos comunes y extensos inclinados a al cuerpo en general.	Es el control de los impulsos, que tiene una persona de sí misma. El efecto se refleja en la capacidad que se tiene al leer y escribir adecuadamente, proceso de aprendizaje y desarrollo de aprendizaje.	Desplazamiento	Trasladarse de un lugar a otro	1,2	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Ordinal Nunca (1) Alguna vez (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
			Movimientos	Combina movimientos correctamente.	3		
				Agilidad de movimientos	4,5,6		
			Habilidades	La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	7		
				Motricidad fina	8		
			Procesar y guardar información	Desenvolvimiento correcto	9		
				Coordinación corporal	10,11		
Experiencia	Conocimiento	12,13					

ANEXO 02: Matriz de Consistencia

PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES						
			Variable 1: JUEGOS TRADICIONALES						
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos		
PG: ¿Cómo mejorará las estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén?	OG: Proponer estrategias de juegos tradicionales que contribuyan en el mejoramiento de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén.	HG: Las estrategias de los juegos tradicionales mejoran el nivel de motricidad en niños de una institución educativa inicial de Jaén.	Diseño de lista de juegos tradicionales	Ajuste de acuerdo a la necesidad	1,2,3,4	Si (1) No (2)	-		
			Elaboración de materiales	Desarrollo de habilidades	5,6,7				
			Aplicación de juegos tradicionales	Cumplimiento de la metodología	8,9,10				
PE1: ¿Cuál es el nivel de desarrollo motriz en niños de una institución educativa inicial de Jaén? PE2: ¿De qué manera los juegos típicos ayudaran a optimizar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén?	OE1: Identificar el nivel de desarrollo motriz en niños de una institución educativa inicial de Jaén OE2: Establecer las estrategias de los juegos típicos que ayudaran a mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén.	H0: Las estrategias de los juegos tradicionales no mejoran el nivel de motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén.	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA					Ordinal Nunca (1) Algunas Veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)	Ineficiencia: 1 -18 Moderada: 19-34 Eficiencia: 35-52
			Desplazamiento	Trasladarse de un lugar a otro	1,2				
			Movimientos	Combina movimientos correctamente.	3				
				Agilidad de movimientos	4,5,6				
			Habilidades	La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	7				
				Motricidad fina	8				
			Procesar y guardar información	Desenvolvimiento correcto	9				
Coordinación corporal	10,11								
Experiencia	Conocimiento	12,13							

Anexo 03: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA PROPUESTA

La guía de observación se realiza para recoger información confidencial para determinar si la propuesta optimiza la motricidad gruesa de los educandos de una institución educativa de Inicial.

DISEÑO DE LISTA DE JUEGOS TRADICIONALES		SI	NO
Ajuste de acuerdo a la necesidad	Los juegos aplicados se adecuan a su edad y necesidades de los niños.		
	Los juegos aplicados estimulan la motricidad del niño.		
	Los juegos consisten que el estudiante mantenga un buen equilibrio, reconocimiento de habilidades y características del cuerpo.		
	Mediante el juego los estudiantes logran reforzar su coordinación.		
ELABORACIÓN DE MATERIALES		SI	NO
Desarrollo de habilidades	Los materiales que se van a utilizar son elaborados por los estudiantes.		
	El docente da una buena orientación de como elaborar el material		
	El material que utilizan los estudiantes es adecuado para su edad.		
APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES		SI	NO
Cumplimiento de la metodología	Los juegos se realizan cumplimiento la metodología propuesta como inicio, desarrollo y cierre.		
	El estudiante logra desarrollar la motricidad gruesa.		
	El niño expresas sus experiencias durante el juego.		

Gracias

ANEXO: CUESTIONARIO SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

El presente cuestionario, busca recoger información relacionada a la motricidad gruesa en niños de una institución educativa Inicial. Le pedimos responder las preguntas con la mayor sinceridad; no se trata de una evaluación de conocimientos si no de dar opinión anónima, para mejorar dichos procesos.

Complete los siguientes datos:

Fecha: ___/___/___

Muchas gracias por su colaboración

INDICACIONES:

Sírvase leer las siguientes expresiones y responder, escribiendo sólo una (X) en el recuadro correspondiente, según la respuesta que considere conveniente.

La escala de valoración es la siguiente:

1	2	3	4
NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Desplazamiento		1	2	3	4
Trasladarse de un lugar a otro	¿Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro?				
	¿el niño tiene un buen control de equilibrio al desplazarse?				
Movimientos		1	2	3	4
Combina movimientos correctamente.	¿La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa?				
Agilidad de movimientos	¿El niño realiza movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión?				
	¿El niño disfruta al realizar actividades de baile?				
	El niño disfruta corriendo.				
Habilidades		1	2	3	4
La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	¿El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos?				
Motricidad fina	Manifiesta habilidades al realizar sus actividades manuales.				
Procesar y guardar información		1	2	3	4
Desenvolvimiento correcto	¿La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva?				
Coordinación corporal	El niño imita los gestos de su docente				
	Aprende rápido a bailar un baile nuevo				
Experiencia		1	2	3	4
Conocimiento	¿Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa?				
	El niño aprende mejor cuando su cuerpo está en movimiento				

Gracias

Anexo 04: Ficha de validación de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita) : Dra. Deccy Aydee Mendiz Tocto

Presente

Asunto : Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa académico de maestría en psicología educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Chiclayo, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa Inicial de Jaén, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Delcy Noemí Lozano Aguilar

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES

Variable: Juegos Tradicionales

Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales “son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje para ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” (p.15).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Desarrollo motriz

Según Quituisaca et al. (2020) habla sobre los pequeños y grandes movimientos como de los sentidos que posee el cuerpo para controlarlos, conservando su equilibrio y saltando; de tal forma que podrá adquirir un proceso evolutivo y progresivo (p.300)

Dimensión 2: Juegos típicos

Los juegos típicos Mora et al. (2019) Estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad de desarrolle, así como mejorando sus capacidades (p.41).

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:**Variable: Gestión pedagógica**

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desarrollo motriz	Actividad Física	1	Ineficiencia: 1-15 Moderada: 16-29 Eficiencia: 30-44
	Aplican juegos tradicionales	2,3,4,5,6	
Juegos típicos	Desarrollar habilidades	7,8,9,10,11	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS GESTIÓN PEDAGÓGICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desarrollo motriz							
1	¿Con que frecuencia utiliza los juegos tradicionales con los niños y niñas en sus actividades diarias?	X		X		X		
2	¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?	X		X		X		
3	Aplicar los juegos tradicionales mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño.	X		X		X		
4	¿Cree usted que los juegos tradicionales, deberían introducirse como parte de la metodología educativa?	X		X		X		
5	La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		
6	¿La motricidad gruesa desarrolla capacidades motoras como: salto, giro, repto, ¿etc.?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juegos típicos							
7	El niño de 05 años se desplaza desarrollando su capacidad motora aumentando progresivamente la coordinación corporal.	X		X		X		
8	Coordina movimientos del cuerpo a través de movimientos de galope, saltando y desplazamiento corporal con seguridad.	X		X		X		
9	El niño mantiene el equilibrio en los movimientos gruesos adoptando un apropiado control postural que le permita placer en la ejecución de nuevas formas de movimiento.	X		X		X		
10	Explora su cuerpo a través de los sentidos movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal	X		X		X		
11	Se desplaza coordinadamente en diferentes velocidades, rápido-lento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Deccy Aydee Mendiz Tocto DNI: 18114860

Especialidad del validador: Doctorado en Administración de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



Deccy Aydee Mendiz Tocto
 DRA. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
 D.N.I. Nº 1 8 1 1 4 8 6 0

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones de las variables: Didáctica, Aspecto Internacional y Valorar

Dimensión 1: Desplazamiento

Según Elles (2021) Se refiere a los movimientos que el niño realiza al caminar, escalar y saltar, las mismas que se desarrollan al mismo instante, ya que muchas actividades requieren de ellas dos juntas

Dimensión 2: Movimientos

Álvaro (2019) indica que los movimientos como dimensión son las destrezas fundamentales para movimientos musculares más grandes al movilizar el cuerpo como los brazos, los pies y el torso (p.14)

Dimensión 3: Habilidades

Las habilidades se refiere al sentarse, correr, al lanzar una pelota y al subir escalones (Álvaro Lincango, 2019, p. 14)

Dimensión 4: Procesar y guardar información

En el proceso de guardar información Lopez & Choquipata (2019) Cuando el niño almacena la información en su cerebro mediante circuitos como las neuronas y la imita, ya que queda como un recuerdo (p.4)

Dimensión 5: Experiencia

La experiencia es cuando se realiza algo, o se vive, se siente o se sufre, y se adquiere un conocimiento de (Díaz Reátegui y Sisley Tello de Lozano, 2019, p. 8)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desplazamiento	Trasladarse de un lugar a otro	1,2	Ineficiencia: 1 -18 Moderada: 19-34 Eficiencia: 35-52
Movimientos	Combina movimientos correctamente.	3	
	Agilidad de movimientos	4,5,6	
Habilidades	La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	7	
	Motricidad fina	8	
Procesar y guardar información	Desenvolvimiento correcto	9	
	Coordinación corporal	10,11	
Experiencia	Conocimiento	12,13	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desplazamiento							
1	¿Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro?	X		X		X		
2	¿el niño tiene un buen control de equilibrio al desplazarse?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Movimientos							
3	¿La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
4	¿El niño realiza movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión?	X		X		X		
5	¿El niño disfruta al realizar actividades de baile?	X		X		X		
6	El niño disfruta corriendo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades							
7	¿El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos?	X		X		X		
8	Manifiesta habilidades al realizar sus actividades manuales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Procesar y guardar información							
9	¿La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva?	X		X		X		
10	El niño imita los gestos de su docente	X		X		X		
11	Aprende rápido a bailar un baile nuevo	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Experiencia							
12	¿Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
13	El niño aprende mejor cuando su cuerpo está en movimiento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Deccy Aydee Mendiz Tocto **DNI:** 18114860

Especialidad del validador: Doctorado en Administración de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



Deccy Aydee Mendiz Tocto
DRA. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
D.N.I. N° 18114860

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita) : Mg. Jesús David Távara Huarnizo

Presente

Asunto : Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa académico de maestría en psicología educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Chiclayo, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa Inicial de Jaén., y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Delcy Noemí Lozano Aguilar

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES

Variable: Juegos Tradicionales

Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales “son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje para ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” (p.15).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Desarrollo motriz

Según Quituisaca et al. (2020) habla sobre los pequeños y grandes movimientos como de los sentidos que posee el cuerpo para controlarlos, conservando su equilibrio y saltando; de tal forma que podrá adquirir un proceso evolutivo y progresivo (p.300)

Dimensión 2: Juegos típicos

Los juegos típicos Mora et al. (2019) Estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad de desarrolle, así como mejorando sus capacidades (p.41).

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:

Variable: Gestión pedagógica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desarrollo motriz	Actividad Física	1	Ineficiencia: 1-15 Moderada: 16-29 Eficiencia: 30-44
	Aplican juegos tradicionales	2,3,4,5,6	
Juegos típicos	Desarrollar habilidades	7,8,9,10,11	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS GESTIÓN PEDAGÓGICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desarrollo motriz							
1	¿Con que frecuencia utiliza los juegos tradicionales con los niños y niñas en sus actividades diarias?	X		X		X		
2	¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?	X		X		X		
3	Aplicar los juegos tradicionales mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño.	X		X		X		
4	¿Cree usted que los juegos tradicionales, deberían introducirse como parte de la metodología educativa?	X		X		X		
5	La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		
6	¿La motricidad gruesa desarrolla capacidades motoras como: salto, giro, repto, ¿etc.?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juegos típicos							
7	El niño de 05 años se desplaza desarrollando su capacidad motora aumentando progresivamente la coordinación corporal.	X		X		X		
8	Coordina movimientos del cuerpo a través de movimientos de galope, saltando y desplazamiento corporal con seguridad.	X		X		X		
9	El niño mantiene el equilibrio en los movimientos gruesos adoptando un apropiado control postural que le permita placer en la ejecución de nuevas formas de movimiento.	X		X		X		
10	Explora su cuerpo a través de los sentidos movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal	X		X		X		
11	Se desplaza coordinadamente en diferentes velocidades, rápido-lento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Jesús David Távara Huarnizo DNI: 41994509

Especialidad del validador: Maestro en Ciencias de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones de las variables: Didáctica, Aspecto Internacional y Valorar

Dimensión 1: Desplazamiento

Según Elles (2021) Se refiere a los movimientos que el niño realiza al caminar, escalar y saltar, las mismas que se desarrollan al mismo instante, ya que muchas actividades requieren de ellas dos juntas

Dimensión 2: Movimientos

Álvaro (2019) indica que los movimientos como dimensión son las destrezas fundamentales para movimientos musculares más grandes al movilizar el cuerpo como los brazos, los pies y el torso (p.14)

Dimensión 3: Habilidades

Las habilidades se refiere al sentarse, correr, al lanzar una pelota y al subir escalones (Álvaro Lincango, 2019, p. 14)

Dimensión 4: Procesar y guardar información

En el proceso de guardar información Lopez & Choquipata (2019) Cuando el niño almacena la información en su cerebro mediante circuitos como las neuronas y la imita, ya que queda como un recuerdo (p.4)

Dimensión 5: Experiencia

La experiencia es cuando se realiza algo, o se vive, se siente o se sufre, y se adquiere un conocimiento de ello (Díaz Reátegui y Sisley Tello de Lozano, 2019, p. 8)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desplazamiento	Trasladarse de un lugar a otro	1,2	Ineficiencia: 1 -18 Moderada: 19-34 Eficiencia: 35-52
Movimientos	Combina movimientos correctamente.	3	
	Agilidad de movimientos	4,5,6	
Habilidades	La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	7	
	Motricidad fina	8	
Procesar y guardar información	Desenvolvimiento correcto	9	
	Coordinación corporal	10,11	
Experiencia	Conocimiento	12,13	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desplazamiento							
1	¿Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro?	X		X		X		
2	¿el niño tiene un buen control de equilibrio al desplazarse?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Movimientos							
3	¿La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
4	¿El niño realiza movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión?	X		X		X		
5	¿El niño disfruta al realizar actividades de baile?	X		X		X		
6	El niño disfruta corriendo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades							
7	¿El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos?	X		X		X		
8	Manifiesta habilidades al realizar sus actividades manuales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Procesar y guardar información							
9	¿La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva?	X		X		X		
10	El niño imita los gestos de su docente	X		X		X		
11	Aprende rápido a bailar un baile nuevo	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Experiencia							
12	¿Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
13	El niño aprende mejor cuando su cuerpo está en movimiento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Jesús David Távara Huarnizo **DNI:** 41994509

Especialidad del validador: Maestro en Ciencias de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita) : Mg. Isai Terrones Juape

Presente

Asunto : Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa académico de maestría en psicología educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Chiclayo, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una Institución educativa inicial de Jaén., y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Delcy Noemí Lozano Aguilar

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES

Variable: Juegos Tradicionales

Aponte (2017), indica que los juegos tradicionales “son actividades que fomentan el aprendizaje significativo ya que el proceso de aprendizaje para ellos se ejecutan mediante lo que escuchan, tocan, miran, corren, saltan y gritan” (p.15).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Desarrollo motriz

Según Quituisaca et al. (2020) habla sobre los pequeños y grandes movimientos como de los sentidos que posee el cuerpo para controlarlos, conservando su equilibrio y saltando; de tal forma que podrá adquirir un proceso evolutivo y progresivo (p.300)

Dimensión 2: Juegos típicos

Los juegos típicos Mora et al. (2019) Estos juegos dan facilidad para que el niño aprenda, haciendo posible que su motricidad de desarrolle, así como mejorando sus capacidades (p.41).

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:

Variable: Gestión pedagógica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desarrollo motriz	Actividad Física	1	Ineficiencia: 1-15 Moderada: 16-29 Eficiencia: 30-44
	Aplican juegos tradicionales	2,3,4,5,6	
Juegos típicos	Desarrollar habilidades	7,8,9,10,11	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS GESTIÓN PEDAGÓGICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desarrollo motriz							
1	¿Con que frecuencia utiliza los juegos tradicionales con los niños y niñas en sus actividades diarias?	X		X		X		
2	¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?	X		X		X		
3	Aplicar los juegos tradicionales mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño.	X		X		X		
4	¿Cree usted que los juegos tradicionales, deberían introducirse como parte de la metodología educativa?	X		X		X		
5	La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.	X		X		X		
6	¿La motricidad gruesa desarrolla capacidades motoras como: salto, giro, repto, ¿etc.?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juegos típicos							
7	El niño de 05 años se desplaza desarrollando su capacidad motora aumentando progresivamente la coordinación corporal.	X		X		X		
8	Coordina movimientos del cuerpo a través de movimientos de galope, saltando y desplazamiento corporal con seguridad.	X		X		X		
9	El niño mantiene el equilibrio en los movimientos gruesos adoptando un apropiado control postural que le permita placer en la ejecución de nuevas formas de movimiento.	X		X		X		
10	Explora su cuerpo a través de los sentidos movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal	X		X		X		
11	Se desplaza coordinadamente en diferentes velocidades, rápido-lento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Isai Terrones Juape **DNI:** 43223032

Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



Isai Terrones Juape
Mg. Isai Terrones Juape
DIRECTOR
C.M. N° 104322302

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones de las variables: Didáctica, Aspecto Internacional y Valorar

Dimensión 1: Desplazamiento

Según Elles (2021) Se refiere a los movimientos que el niño realiza al caminar, escalar y saltar, las mismas que se desarrollan al mismo instante, ya que muchas actividades requieren de ellas dos juntas

Dimensión 2: Movimientos

Álvaro (2019) indica que los movimientos como dimensión son las destrezas fundamentales para movimientos musculares más grandes al movilizar el cuerpo como los brazos, los pies y el torso (p.14)

Dimensión 3: Habilidades

Las habilidades se refiere al sentarse, correr, al lanzar una pelota y al subir escalones (Álvaro Lincango, 2019, p. 14)

Dimensión 4: Procesar y guardar información

En el proceso de guardar información Lopez & Choquipata (2019) Cuando el niño almacena la información en su cerebro mediante circuitos como las neuronas y la imita, ya que queda como un recuerdo (p.4)

Dimensión 5: Experiencia

La experiencia es cuando se realiza algo, o se vive, se siente o se sufre, y se adquiere un conocimiento de (Díaz Reátegui y Sisley Tello de Lozano, 2019, p. 8)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Variable: MOTRICIDAD GRUESA

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o Rangos
Desplazamiento	Trasladarse de un lugar a otro	1,2	Ineficiencia: 1 -18 Moderada: 19-34 Eficiencia: 35-52
Movimientos	Combina movimientos correctamente.	3	
	Agilidad de movimientos	4,5,6	
Habilidades	La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad	7	
	Motricidad fina	8	
Procesar y guardar información	Desenvolvimiento correcto	9	
	Coordinación corporal	10,11	
Experiencia	Conocimiento	12,13	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Desplazamiento							
1	¿Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro?	X		X		X		
2	¿el niño tiene un buen control de equilibrio al desplazarse?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Movimientos							
3	¿La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
4	¿El niño realiza movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión?	X		X		X		
5	¿El niño disfruta al realizar actividades de baile?	X		X		X		
6	El niño disfruta corriendo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades							
7	¿El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos?	X		X		X		
8	Manifiesta habilidades al realizar sus actividades manuales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Procesar y guardar información							
9	¿La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva?	X		X		X		
10	El niño imita los gestos de su docente	X		X		X		
11	Aprende rápido a bailar un baile nuevo	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Experiencia							
12	¿Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa?	X		X		X		
13	El niño aprende mejor cuando su cuerpo está en movimiento	X		X		X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Isai Terrones Juape **DNI:42223032**

Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

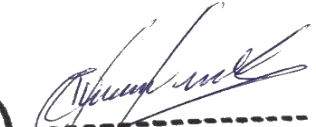
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022




Mg. Isai Terrones Juape
DIRECTOR
C.M. Nº 104322302

Anexo 4 constancia de SUNEDU de los validadores

2/8/22, 19:45



REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	BACHILLER EN INGENIERIA INFORMATICA Y DE SISTEMAS Fecha de diploma: 05/02/2008 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO <i>PERU</i>
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	INGENIERO INFORMATICO Y DE SISTEMAS Fecha de diploma: 02/09/2008 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO <i>PERU</i>
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 18/03/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO <i>PERU</i>
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA MATEMATICA Y COMPUTACION Fecha de diploma: 23/12/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO <i>PERU</i>
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 29/01/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
MENDIZ TOCTO, DECCY AYDEE DNI 18114860	DOCTORA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 01/08/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/03/2014 Fecha egreso: 30/08/2014	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
BAZAN UENO, MARIBEL JANET DNI 33425883	MAGISTER EN EDUCACION DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 29/06/2010 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
BAZAN UENO, MARIBEL JANET DNI 33425883	DOCTORA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 05/04/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
BAZAN UENO, MARIBEL JANET DNI 33425883	LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 25/05/15 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
BAZAN UENO, MARIBEL JANET DNI 33425883	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 26/06/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
BAZÁN UENO, MARIBEL JANET DNI 33425883	DOCTORA EN GESTION PUBLICA Y GOBERNABILIDAD Fecha de diploma: 09/04/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 05/01/2015 Fecha egreso: 31/12/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
TERRONES JUAPE, ISAI DNI 43223032	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 27/10/2009 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO <i>PERU</i>
TERRONES JUAPE, ISAI DNI 43223032	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA - Fecha de diploma: 03/12/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
TERRONES JUAPE, ISAI DNI 43223032	BACHILLER EN INGENIERÍA CIVIL Fecha de diploma: 09/04/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 05/01/2013 Fecha egreso: 31/12/2017	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
TERRONES JUAPE, ISAI DNI 43223032	INGENIERO CIVIL Fecha de diploma: 11/07/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sección I: Información básica

Usted ha sido invitado a participar en la investigación cuyo título es: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa Inicial de Jaén.

Autor	:	Delcy Noemí Lozano Aguilar
Tipo de Investigación	:	Aplicada, con diseño no experimental
Fuente de financiamiento	:	Recursos propios
Propósito	:	Realizar una investigación con la finalidad de presentar a la Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo para obtener el Grado Académico de Maestro en Psicología Educativa
Selección	:	Ha sido seleccionado (a) por pertenecer a la sección de la Institución Educativa (Organización, empresa) por lo tanto, será parte de este grupo de investigación. Ha sido seleccionado (a) en forma aleatoria.
Participación	:	Participando en la parte experimental de la investigación desarrollando test, cuestionarios, en entrevistas (según el tipo de investigación)
Riesgos probables	:	Ninguno
Beneficios	:	Aprendizaje al participar en talleres, conocimiento de documentos diversos relacionados con el tema de investigación.
Confidencialidad	:	Los datos que alcance a nivel de desarrollo de instrumentos de investigación serán reservados y utilizados exclusivamente para la investigación.
Retiro	:	Tiene el derecho de retirarse en cualquier momento de estar a con su participación.
Aportes	:	Su participación en la investigación no exige aportes económicos.
Ética en la investigación	:	Durante su participación se aplicará el Código de Ética de la UCV relacionado con la investigación
Comunicación-contactos	:	Móvil: 971 305 304 Correo electrónico: delozaguiney@gmail.com

Sección II: Acta

Se me ha invitado a participar. He leído y escuchado la información relacionada con mi participación en la investigación, entiendo las declaraciones correspondientes y la necesidad de dejar constancia de mi consentimiento; para lo cual firmo libre y voluntariamente, señalando mi dirección Av. Contisuyo N° 102, provincia de Jaén y N° móvil: 971305304, recibiendo una copia del presente documento, ya firmado.

Yo, Delcy Noemí Lozano Aguilar, con DNI N° 41894038, mayor de edad, domiciliado en: Av. Contisuyo N° 102, provincia de Jaén, consiento en participar en participar en la investigación titulada:

“Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén

He sido informado (a) de los objetivos de la investigación, además con información clara y precisa de la investigación, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la investigación.

Jaén 02 de Junio del 2022



Delcy Noemi Lozano Aguilar

Anexo 06: Autorización de la IE.

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Jaén, 02 de Junio del 2022

**SOLICITO CARTA PARA AUTORIZACIÓN
REALIZACION DE INVESTIGACIÓN**

Mg. Yosip Ibrahim Mejía Díaz
Jefe de la Unidad de Posgrado
De la Universidad César Vallejo - Chiclayo

Yo, Delcy Noemi Lozano Aguilar, con DNI N° 41894038, domiciliado en calle Continsuyo N°102, provincia de Jaén, ante usted me presento y expongo lo siguiente:

Soy estudiante del programa de Maestría, con mención en Psicología Educativa, III Ciclo de estudios de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo.

Para efectos de obtener el Grado Académico de Magister, debo realizar un trabajo de investigación en la forma siguiente:

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución Educativa Inicial de Jaén.

1) Nombres y Apellidos de la autoridad: Estrella Herrera Chugden

De la provincia de Jaén.

2) La dirección de la institución es: 089 San Lorenzo de Bellavista

3) Teléfono de la institución:

Por lo expuesto, solicito atender a mi petición.



Delcy Noemi Lozano Aguilar

Anexos: Documentos que evidencian, si fueran necesarios.



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Jaén, 02 de Junio del 2022

SEÑOR:

Estrella Herrera Chugden
Ciudad.

ASUNTO: Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA: Solicitud de la interesada de fecha: 02 de junio del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Chiclayo, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grado Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzó la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Delcy Noemi Lozano Aguilar
- 2) Programa de estudios: Posgrado
- 3) Mención: Maestría en Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios: III
- 5) Título de la investigación: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución Educativa Inicial de Jaén.
- 6) Asesor: Dr. Jamer Nórvi Mírez Toro

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

JEFE EPG-UCV-CH
arp (CI).

Atentamente,

Mg. Yosip Ibrahim Mejía Díaz



GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL JAEN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 SAN LORENZO DE
BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE JAÉN



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CARTA DE ACEPTACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

Jaén 13 de Junio del 2022

Mg: Yosip Ibrahim Mejía Díaz

JEFE EPG – CV – CH

Por motivo de la presente yo, Estrella Herrera Chugden, en calidad de directora encargada de nuestra institución educativa inicial N° 089 San Lorenzo de Bellavista de la ciudad de Jaén, otorgo la presente carta de presentación para que se realice su Tesis a la Estudiante de Posgrado

Delcy Noemi Lozano Aguilar, con mención: Maestría en Psicología de la prestigiosa universidad Cesar Vallejo de la ciudad de Chiclayo. Cabe señalar que se le brindara todo el apoyo con material humano y otros que pueda necesitar para realizar su proyecto de investigación Titulado “**Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén**”.

Agradezco de ante mano haber considerado a nuestra institución para realizar tal labor

www.ugeljaen.edu.pe

código modular :1114909

Dirección San Lorenzo de Bellavista

Directora: 931979163

Correo: estrellapa@live.com

Atentamente



Anexo 07: Propuesta

TITULO: "Estimulemos nuestros movimientos"

I. Información general: Se denomina programa "*Estimulemos nuestros movimientos*" para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén; autora: Lozano Aguilar, Delcy Noemí; muestra a 43 estudiantes y teniendo; duración de 03 meses; fecha de inicio el 07 de Setiembre y fecha de termino el 07 de diciembre

II. Conceptualización (marco teórico)

según Piaget citado por Chocce & Conde (2018), el juego es parte de la inteligencia del niño porque lo representa asimilación funcional o reproductiva de la realidad por etapas desarrollo individual. Habilidades motoras sensoriales, el simbolismo o la lógica, como aspectos esenciales del desarrollo personal, las condiciones que crean el origen y evolución del juego. Piaget se centra en la cognición sin prestar atención en las emociones y motivación oes del niño, por lo tanto, la división del desarrollo cognitivo en 4 etapas. La sensorial, preoperatorio, operatorio y pensamiento operacional.

III. Objetivos

General

Elaborar un modelo de estimulación con juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa de Jaén.

Específicos

- Recaudar información de los padres de familia sobre los juegos tradicionales que practicaban en su niñez.
- Elaborar un modelo de estimulación para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén.
- Ejecutar el modelo de estimulación para mejorar la motricidad gruesa en los niños de una institución educativa inicial de Jaén.

IV. Fundamentación

Se plantea proponer el programa "estimulemos nuestros movimientos" para lograr que su desplazamiento, movimiento, habilidades, el procesar y guardar

información y experiencia mejoren para que los niños y niñas puedan trasladarse de un lugar a otro sin la ayuda del docente responsable, realizando movimientos con actividades físicas, mejoren sus habilidades, además de poder procesar y guardar información de las experiencias que se viven dentro del aula

El programa cuenta con juegos que se darán durante clase, el cual consta de estrategias de juegos y materiales las cuales fueron creadas para su edad, logrando que los niños de una institución educativa inicial de Jaén mejoren su motricidad gruesa.

V. Descripción de la propuesta

El programa sobre “Estimulemos nuestros movimientos”, será ejecutado tomando en cuenta estrategias factibles, de fácil medición y susceptibles de comprobación, que cuenta con características sobre las habilidades, destrezas de equilibrio, coordinación general y dominio corporal; todo ello con el fin de conocer si el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas a mejorado según la aplicación de este programa.

Actividad	Objetivo de la actividad	Estrategia a desarrollar	Recurso y materiales	Responsables	Instrumentos de evaluación
La Rayuela	Que logre mantener el equilibrio de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> - Se traza una cuadrícula en forma de cruz - Deberán lanzar un objeto dentro del cuadro, de lo contrario se perderá el turno - el niño tendrá que pasar en un pie de manera equilibrada por los diferentes cuadros a excepción del cuadro donde cayó el objeto - Gana quien logre saltar correctamente en cada cuadro. - los niños toman un tiempo de relación. - Se le da plastilina para que representen su experiencia - Dialogan sobre lo que más les gusta de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - tiza - una piedra plana - plastilina - hoja 	Docente a cargo	Lista de cotejo
Carrera de Obstáculos	El niño deberá reconocer sus propias habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Se informa las reglas de juego - El docente arma un circuito con obstáculos - Los niños pasan el obstáculo saltando - Al culminar son felicitados por pasar con éxito. - Para relajarse escuchan música clásica. - Representan su experiencia moldeando una plastilina. - Dialogan sus experiencias y lo que les gusta del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - discos - Aros - Usb - parlante 	Docente a cargo	Lista de cotejo
El Rey manda	Reconocer las partes de cuerpo al nombrarlos	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica las reglas del juego - Se agrupan en círculo - El docente señala los ojos, nariz, boca, entre otros. - Los niños reconocen partes de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Corona - Radio - Usb 	Docente a cargo	Lista de cotejo

		<ul style="list-style-type: none"> - Para relajarse los niños cierran sus ojos mientras escuchan música. - Dialogan que parte de la actividad llamó su atención. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja bond 		
La Estatua	Lograr controlar sus movimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica las reglas del juego. - Un niño denominado estatua, tiene que tocar a los demás niños para que se queden sin movimiento. - Gana el niño que no fue tocado por "estatua" 	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Parlante 	Docente a cargo	Lista de cotejo
El Espejo	Utilizar su cuerpo para imitar los movimientos de su compañero	<ul style="list-style-type: none"> - El niño imita el movimiento corporal de su compañero - Hacen movimientos exagerados (levantan los brazos, corren y bailan) - Hacen movimientos leves de brazos y piernas para relajarse. - Los niños se reúnen para dibujar y dialogar 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja bond - Usb - Parlante 	Docente a cargo	Lista de cotejo
Ula - Ula	Reforzar su coordinación al hacer girar el aro con la cintura y brazos.	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar reglas de juego. - Los niños hacer girar el aro con su cintura y luego con sus brazos logrando mantener el equilibrio - Se termina el juego al finalizar la hora. - Los niños inhalan por la nariz y exhalan lentamente por la boca - Los niños realizan con dibujo y cuentas su experiencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Aros - Radio 	Docente a cargo	Lista de cotejo
Encestemos el balón	Lanzar el balón hacia una canasta	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños contarán con 03 balones cada uno - Gan el grupo que logro encestar más balones en la canasta. - Los niños se sientan en parejas para su tiempo de relajación. - Se hace preguntas si le gusto el juego y ellos expresan sus opiniones 	<ul style="list-style-type: none"> - Canasta - Balones - Tiza 		
Las Escondidas	Hacer movimientos motrices (corres y caminar)	<ul style="list-style-type: none"> - se detalla las reglas de juego - el niño elegido por sorteo se tapa los ojos y cuenta hasta 15. - Sus compañeros corren a esconderse para no ser encontrados - El primer niño encontrado ocupa el rol del niño que busca a sus compañeros. - El juego finaliza hasta cumplir la hora. - Los niños se relajan al sentar en el piso. - La docente pregunta la experiencia de este juego y los niños expresan sus opiniones 	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Parlante - Hoja bond 	Docente a cargo	Lista de cotejo

VI. Evaluación

Mediante esta evaluación se determinarán los aspectos más importantes de la propuesta que evidencie si el estudiante logro mejorar la motricidad gruesa.

SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :

Grado y sección :

Fecha :

II. **ACTIVIDAD** : Equilibrarse en un solo pie
" La Rayuela"

III. **OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD** : Que logre mantener el
equilibrio de manera autónoma

IV. **MATERIALES DE LA SESIÓN** :

- Tiza
- Una piedra plana
- Plastilina
- Hoja.

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

El docente a cargo lleva a los niños al patio de la institución de forma ordenada, seguidamente indica a los niños sentarse y da el nombre del juego, luego explica las normas respectivas para comenzar con la actividad.

Propósito de la actividad: *El niño tenga la capacidad de mantener su equilibrio en un pie de manera autónoma sin la ayuda del docente a cargo y pueda desarrollar su motricidad.*

DESARROLLO:

El docente a cargo reparte una piedra plana para lanzar dentro de los cuadros, posteriormente el docente prepara a los niños e indica saltar en un solo pie dando 8 saltos.

Los niños forman en fila; el primero en la fila lanza su piedra plana con la finalidad de que ingrese dentro del cuadro, de lo contrario el niño perdería su turno y cede su turno a otro niño.

El niño que logre lanzar la piedra en el casillero correctamente deberá pasar en un solo pie por los diferentes cuadros a exclusión de donde cayó la piedra. Se da por ganador al niño que pase correctamente equilibrado y llegue a la meta.

➤ **CIERRE:**

Los niños manifiestan y dialogan con sus compañeros sobre la actividad que se llevo a cabo y que parte del juego disfrutaron.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 01 Equilibrarse en un solo pie "La Rayuela"		INDICADOR: Logra mantener el equilibrio de manera autónoma	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : “Carrera de obstáculos”
Mis habilidades

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : El niño deberá reconocer sus propias habilidades durante el juego aplicando la motricidad del equilibrio.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Discos
- Aros
- Usb
- Hoja
- Parlante

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

La actividad se llevará a cabo en el patio de la institución educativa, el docente a cargo se reúne con los niños y establece normas de convivencia, se informa las reglas del juego para comenzar con la actividad.

Propósito de la actividad: *El niño logre saltar los obstáculos del circuito, para desarrollar su habilidad de realizar movimientos por iniciativa propia.*

➤ DESARROLLO:

Los niños forman una fila para iniciar con la actividad, cada niño deberá saltar y girar evitando los obstáculos del circuito sin la ayuda del docente hasta finalizar el recorrido.

Al terminar con la actividad el docente felicita a los niños y pregunta, ¿Que se hizo el día de hoy? ¿Qué le gusto del juego? Finalmente, los niños se echan en el piso para su tiempo de relajación mientras escuchan música clásica.

➤ **CIERRE:**

Los niños empiezan a dialogar entre compañeros y lo que les gusto del juego realizado.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 02 "Carrera de obstáculos"		INDICADOR: El niño reconoce sus propias habilidades durante el juego aplicando la motricidad del equilibrio.	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : Mi estupendo cuerpo
"El rey Manda"

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : El niño deberá reconocer las partes de su cara (ojos, nariz y boca)

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Corona
- Radio
- Usb
- Hoja bond

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

La actividad se llevará a cabo en el patio de la institución educativa, el docente a cargo se reúne con los niños y establece normas de convivencia, se informa las reglas del juego para comenzar con la actividad.

Propósito de la actividad: *El niño logre saltar los obstáculos del circuito, para desarrollar su habilidad de realizar movimientos por iniciativa propia y mejore su motricidad gruesa.*

➤ DESARROLLO:

La actividad se llevará a cabo dentro de aula, el docente a cargo antes de empezar pinta un círculo en el suelo para agrupar a los niños, se comunica a los niños las reglas del juego: La docente tendrá la corona puesta y los niños deberán obedecer lo que diga la docente, por ejemplo, la reina manda que se

toquen la nariz, la reina manda que se toquen la cabeza, así sucesivamente hasta que lo niños logren reconocer cada parte de su cuerpo.

➤ **CIERRE:**

Al culminar con la actividad se le brinda una hoja con un dibujo para que puedan identificar las partes de su cuerpo.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 03 Mi estupendo cuerpo "El rey Manda"		INDICADOR: El niño señala partes de la cara (nariz, ojos y boca).	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : Prohibido moverse
"Estatuas"

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : El niño deberá lograr controlar sus movimientos para mejorar su motricidad gruesa.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Usb
- Parlante

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

La docente a cargo traslada de manera ordenada a los niños al patio de la institución para llevar a cabo la actividad, brinda indicaciones del juego a los niños y establece normas de convivencia.

Propósito de la actividad: El niño logre controlar sus movimientos corporales mientras está corriendo de un lugar a otro para no ser atrapado.

➤ DESARROLLO:

Primero se designa a un niño "estatua", quien será el encargado de ir detrás de sus campeños hasta lograr que el niño quede paralizado sin realizar ningún otro movimiento de lo contrario perdería. La actividad finaliza cuando el último niño logre escapar de "estatua"

- **CIERRE:** La docente pregunta a los niños ¿cómo se sienten?, ¿Qué les gusto de este juego? los niños expresan sus emociones y cuentan su experiencia durante el juego.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 04 Prohibido moverse "Estatuas"		INDICADOR: El niño logra controlar sus movimientos corporales mientras está corriendo	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : “Soy tu reflejo”

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : Reforzar la coordinación del niño al imitar los movimientos corporales de su compañero.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Hoja bond
- Usb
- Parlante

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

La actividad se dará dentro de aula. La docente hará un ejemplo explicando cómo empezará el juego mientras los niños observan atentamente. Se establecen normas de convivencia y las reglas del juego para iniciar la actividad.

Propósito de la actividad: Lograr que el niño entre en coordinación con su otro compañero al realizar la imitación de sus movimientos, gestos, entre otros.

➤ DESARROLLO:

El docente agrupa a los niños en parejas mirándose entre sí para iniciar el juego. Una vez ubicados los niños empezaran hacer gestos y movimientos de brazos, pies, para ello los compañeros que se encuentren en frente empezaran a imitar los gestos y movimientos disfrutando del juego.

Los niños harán movimientos leves de brazos y piernas para relajarse.

➤ **CIERRE:**

Los niños se reúnen en forma de círculos para dialogar y dibujar, además de pintar los gestos que hicieron sus compañeros.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 05 "Soy tu reflejo"		INDICADOR: El niño emplea su cuerpo para imitar el movimiento de su compañero	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			

23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : “Movimientos circulares”

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : Reforzar su coordinación al hacer girar el aro con la cintura y brazos.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Aros
- Radio

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

La docente a cargo traslada a los niños al patio para realizar la actividad, donde hará la demostración del ejercicio que harán posteriormente los niños.

Propósito de la actividad: Reforzar su coordinación y equilibrio al girar el aro con su brazo y pie.

➤ DESARROLLO:

Cada niño contará con el espacio correspondiente para llevar a cabo la actividad. Los niños empezaran a girar el aro con su cintura haciendo sesiones de 5, después lo intentaran hacer con el brazo manteniendo el equilibrio para no caerse. El juego se termina cuando se cumple la hora.

➤ CIERRE:

Los niños se reúnen y conversan con la docente para expresar sus opiniones acerca del juego.

LISTA DE COTEJO**SESION: 06**
"Movimientos circulares"**INDICADOR:** El niño mantiene su coordinación al girar el aro con su cintura y brazo.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			

27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :

Grado y sección :

Fecha :

II. ACTIVIDAD : “Encestemos el balón”

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : El niño logre desplazarse y utilice sus brazos de manera autónoma para encestar el balón en la canasta.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Canasta
- Balón
- Parlante
- Usb

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

Los niños se dirigirán al patio para realizar la actividad, la docente hará una demostración de como encestar el balón en la canasta. Se da las reglas del juego para iniciar.

Propósito de la actividad: mejorar la motricidad gruesa de hacer movimientos con sus brazos para encestar el balón en la canasta.

➤ DESARROLLO:

El docente dará indicación de las reglas de juego.

Los niños se agruparán de 05, cada niño tendrá 03 balones para lanzar, y se colocarán detrás de la línea trazada para lanzar el balón hasta encestar en la

canasta. Se dará por ganador al grupo que logre llenar mas balones en la canasta.

➤ **CIERRE:**

El docente realiza preguntas respecto al juego para conocer su experiencia.

LISTA DE COTEJO			
SESION: 07 "Encestemos el balón"		INDICADOR: El niño se desplaza y usa sus brazos de manera autónoma para lanzar el balón hacia el objetivo.	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente :
Grado y sección :
Fecha :

II. ACTIVIDAD : “Juguemos a encontrarme”

III. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD : Hacer movimientos motrices como correr y caminar.

IV. MATERIALES DE LA SESIÓN :

- Parlante
- Usb

V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

➤ INICIO:

El docente detalla las reglas del juego para que los niños comiencen la actividad al aire libre. Se especifica las normas de convivencia para dar inicio al juego.

Propósito de la actividad: *El niño pueda realizar acciones motrices gruesas como correr, saltar y caminar.*

➤ DESARROLLO:

Se sortea y sale el niño que se encargara de buscar a sus demás compañeros, luego se tapa los ojos contando hasta 15 con la ayuda del docente, los demás correrán a esconderse para no ser encontrados.

El primero que es encontrado cumplirá el rol de encontrar a sus demás compañeros.

➤ CIERRE:

os niños se acuestan en le suelo y relajan sus manos, brazos, pies, hombros y cuello.

LISTA DE COTEJO

SESION: 08
"Juguemos a encontrarme"

INDICADOR: El niño hace acciones motrices (caminar, correr) para encontrar a sus compañeros.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			

Anexo 08: Ficha de validación de la propuesta

ANEXOS: VALIDACIÓN DE LISTA DE COTEJO

“PROGRAMAS DE INTERACCIÓN DE CALIDAD PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE JAÉN”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA PROPUESTA

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIE NTE 0 - 20		REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				OBSERVACIONES		
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
Aspectos de validación		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			X		
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																		x			
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																		X			
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		
5. Suficiencia	Comprende de los aspectos necesarios en cantidad y calidad																				x	

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Isai Terrones Juape **DNI:** 43223032

Especialidad del validador: Mg. en Educación Primaria

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

11 de julio del 2022



Isai Terrones Juape
Mg. Isai Terrones Juape
DIRECTOR
C.M. N° 104322302

“PROGRAMAS DE INTERACCIÓN DE CALIDAD PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE JAÉN”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA PROPUESTA

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
Aspectos de validación		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				X	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																			X		
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X	
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																				X	
5. Suficiencia	Comprende de los aspectos necesarios en cantidad y calidad																			x		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Maribel Janet Bazán Ueno **DNI:**

Especialidad del validador: Doctorado en Educación Primaria

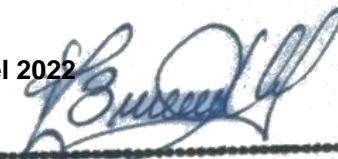
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

11 de julio del 2022


Dra. Maribel Janet Bazán Ueno
ESPECIALIDAD: EDUC. PRIMARIA
Ccpa. 0439426683

“PROGRAMAS DE INTERACCIÓN DE CALIDAD PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE JAÉN”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA PROPUESTA

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
Aspectos de validación		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			X		
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																		X			
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X	
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		
5. Suficiencia	Comprende de los aspectos necesarios en cantidad y calidad																			X		

Observaciones: Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Deccy Aydee Mendiz Tocto **DNI:** 18114860

Especialidad del validador: Doctorado en Educación Primaria

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de mayo del 2022



Deccy Aydee Mendiz Tocto
DRA. ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
D.N.I. N° 18114860