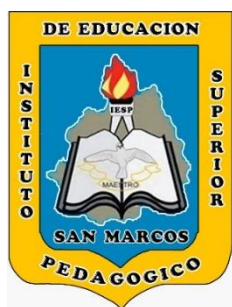


**“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS
DE JUNÍN Y AYACUCHO”**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS
DE LA IEI. N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN
MARCOS, 2023**

TESIS PRESENTADA POR:

PAREDES VARGAS, Yessica Tatiana

TRIGOSO JARA Lilian Rosmery

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL**

ASESOR: Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez

SAN MARCOS - CAJAMARCA – PERÚ

-2024-

CARÁTULA

TÍTULO

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI. N°1338
ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2022**

DEDICATORIA

A nuestros padres, por su apoyo incondicional que nos brindaron día a día para culminar nuestra carrera profesional.

Yessica y Lilian

AGRADECIMIENTO

Al IESPP “San Marcos” por brindar la oportunidad de forjarnos una profesión docente.

A los docentes del IESPP “San Marcos” por orientarnos permanentemente durante el periodo que duro nuestra formación profesional.

A la directora de la IEI N° 1338 por darnos la oportunidad de realizar las aplicaciones experimentales con los niños y niñas de su prestigiosa institución educativa.

A los niños y niñas de la IEI N° 1338 por participar con alegría y entusiasmo durante el periodo que duró el desarrollo de la parte experimental de la presente investigación.

Yessica y Lilian

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI. N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023”.

El presente trabajo de investigación está desarrollado de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan los alcances y observaciones respectivas las mismas que serán levantadas por las responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia a la presente investigación.

Yessica y Lilian

ÍNDICE

CARÁTULA	i
TÍTULO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
CAPÍTULO I.....	11
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	11
1.1. Planteamiento y formulación del problema general	12
1.2. Problemas específicos.....	13
1.3. Justificación del problema	14
1.3.1. <i>Justificación legal</i>	14
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	15
1.4. Limitaciones de la investigación	16
1.4.1. <i>Tiempo</i>	16
1.4.2. <i>Internet</i>	16
1.4.3. <i>Economía</i>	16
1.5. Delimitación de objetivos	17
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	17
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. <i>Internacionales</i>	19
2.1.2. <i>Nacionales</i>	22
2.1.3. <i>Regionales</i>	24
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. <i>Teoría metafísica de Platón, S, IV-III a.d.c</i>	26
2.2.2. <i>Teoría del recreo Schiller, 1793.</i>	27
2.2.3. <i>Definición de juegos</i>	28

2.2.4.	<i>Definición de juegos tradicionales</i>	29
2.2.5.	<i>Importancia de los juegos tradicionales</i>	29
2.2.6.	<i>Características de los juegos tradicionales</i>	30
2.2.7.	<i>Dimensiones de los juegos tradicionales</i>	31
SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente <i>motricidad gruesa</i>		33
2.2.8.	<i>Teoría corporal</i>	33
2.2.9.	<i>Definición de motricidad gruesa</i>	34
2.2.10.	<i>Proceso de desarrollo de la motricidad gruesa</i>	35
2.2.11.	<i>Evolución correcta de la motricidad gruesa en niños sanos</i>	35
2.2.12.	<i>Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa</i>	37
2.2.13.	<i>Dimensiones de la motricidad gruesa</i>	37
2.3.	Definición de términos y conceptos básicos.....	40
2.3.1.	<i>Aprendizaje Social</i>	40
2.3.2.	<i>Coordinación</i>	40
2.3.3.	<i>Equilibrio</i>	40
2.3.4.	<i>Juego</i>	40
2.3.5.	<i>Juegos educativos</i>	40
2.3.6.	<i>Lateralidad</i>	41
2.3.7.	<i>Destreza</i>	41
2.3.8.	<i>Recreación</i>	41
2.3.9.	<i>Resistencia</i>	41
CAPÍTULO III		42
MARCO METODOLÓGICO		42
3.1.	Tipo de investigación.....	43
3.2.	Método de investigación.....	43
3.3.	Diseño de investigación.....	43
3.4.	Población y muestra.....	44
3.4.1.	<i>Población</i>	44
3.4.2.	<i>Muestra</i>	44
3.5.	Variables de estudio.....	45
3.5.1.	<i>Variable independiente. Juegos Tradicionales</i>	45
3.5.2.	<i>Variable dependiente. Motricidad Gruesa</i>	45
3.5.3.	<i>Operacionalización de variables</i>	45
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46

3.6.1. Técnicas	46
3.6.2. Instrumentos.....	47
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales	47
3.7.1. Hipótesis general	47
3.7.2. Hipótesis específicas	47
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	48
CAPÍTULO IV	49
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO – PRÁCTICO Y RESULTADOS.....	49
4.1. Programación del trabajo teórico – practico.....	50
4.1.1. Cronogramación de actividades	50
4.1.2. Desarrollo de actividades experimentales.....	50
4.1.3. Tratamiento estadístico e interpretación de datos.....	51
4.2. Prueba de hipótesis	61
4.3. Discusión de resultados	61
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
CONCLUSIONES.....	63
RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	71
Anexo 1. Instrumento de medición de la variable u otros	71
Anexo 2. Ficha de validación de juicio de experto del instrumento de investigación	73
Anexo 3. Solicitud de autorización para aplicación de instrumentos y talleres	75
Anexo 4. Autorización para aplicación de instrumentos y talleres	76
Anexo 5. Constancia de aplicación de instrumentos y talleres de juegos tradicionales... ..	77
Anexo 6. Desarrollo de talleres de juegos tradicionales.....	78
Anexo 7. Base de datos.....	127
Anexo 8. Prueba de confiabilidad.....	128
Anexo 9. Nómina de matrícula de los estudiantes de la muestra	129
Anexo 10. Resolución Directoral de aprobación del proyecto de investigación.....	132
Anexo. 11. Evidencias fotográficas	133

RESUMEN

La presente investigación titulada “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI. N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023”, tiene como objetivo: determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023; es una investigación cuantitativa explicativa, el proceso de la investigación consistió en aplicar una ficha de observación (pre y post test) con la finalidad de verificar el nivel de motricidad gruesa; luego de la aplicación del pre test se ejecutó el desarrollo de juegos tradicionales con los integrantes de la muestra, posteriormente se aplicó el post test; los resultados obtenidos de la aplicación de ambos instrumentos permitieron obtener información que se procesó haciendo uso de la estadística descriptiva e inferencial, por lo que de acuerdo a los resultados obtenidos se llegó a concluir: que la ejecución de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra seleccionada, puesto que se ha llegado a un coeficiente T de Student igual a 21.52 y un sig. bilateral de 0.000 menor a 0.05

Palabras clave: Influencia, juegos tradicionales, motricidad gruesa

ABSTRACT

The present research titled “TRADITIONAL GAMES IN THE DEVELOPMENT OF THE GROSS MOTOR SKILLS OF BOYS AND GIRLS OF 3, 4 AND 5 YEARS OF THE IEI. N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023”, aims to: determine the influence of the application of traditional games on the development of gross motor skills of boys and girls aged 3, 4 and 5 years of the IEI . N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos,2023; It is an explanatory quantitative research, the research process consisted of applying an observation sheet (pre and post test) with the purpose of verifying the level of gross motor skills; After the application of the pre-test, the development of traditional games was carried out with the members of the sample, subsequently the post-test was applied; The results obtained from the application of both instruments allowed us to obtain information which was processed using descriptive and inferential statistics, so according to the results obtained it was concluded: that the execution of traditional games significantly influences the development of gross motor skills of the boys and girls of the selected sample, since a Student's T coefficient equal to 21.52 and a sig. bilateral 0.000 less than 0.05

Keywords: Influence, traditional games, gross motor skills

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

La importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas radica en su capacidad para fortalecer los músculos, huesos y nervios, proporcionando seguridad en la realización de actividades adecuadas para su edad. Además, contribuyen al desarrollo del equilibrio, fuerza y velocidad en los movimientos. Estos juegos implican diversos ejercicios físicos que mejoran la resistencia, promoviendo la salud y facilitando la realización de actividades cotidianas.

En Colombia, se observan dificultades en el desarrollo de habilidades motoras en la población infantil, incluso en niños con niveles intelectuales adecuados, sin explicación médica clara. La falta de estimulación desde temprana edad por parte de los padres puede generar problemas en la resistencia y coordinación de los niños, afectando su capacidad para participar en actividades lúdicas. El déficit en el desarrollo motor, tanto grueso como fino, se manifiesta en la adquisición tardía de hitos como sentarse, gatear y caminar, afectando el desempeño en actividades diarias. La carencia de un buen desarrollo en la motricidad gruesa conlleva dificultades significativas en la realización de diversas actividades. (Matilde y otros, 2016).

Según el componente de Atención Integral del niño de 0 a 5 años del MINSA (2015) manifiesta que en nuestro país las habilidades motrices como gatear, correr, saltar, rodar, etc.; han disminuido en un 12% siendo poco valoradas en las familias evidencia de ello se hace notar en la parte motora gruesa, especialmente en el gateo hay niños que no han gateado sino que han caminado de inmediato luego de pararse con ayuda. Esto se debe a la falta de importancia que se le da a esta parte locomotriz por parte de los padres ya que ellos no les estimulan desde pequeños a sus hijos es por ello que con el pasar del tiempo los niños presentan dificultades al realizar actividades cotidianas. (MINSA 2015, citado por Bernal, 2021).

Según el contexto institucional al diagnosticar en la Institución Educativa N° 395 Chiclon Bambamarca, se observó que los niños de cuatro años mostraban dificultad en el

desarrollo de su coordinación motora gruesa, esto se ha generado porque siempre se vienen desarrollando actividades poco motivadoras, es decir los juegos utilizados frecuentemente en las experiencias de aprendizaje son muy monótonos; todo ello ha traído como consecuencia que año tras año los estudiantes no muestren avances progresivos en cuanto a la mejora de su coordinación motora gruesa.

La motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años se manifiesta de diferentes maneras como: falta de destrezas y habilidades, resistencia y equilibrio en las piernas al momento de saltar, correr jugar fulbito vóley, etc.

Y teniendo en cuenta hay diferentes actividades lúdicas que les permite a los niños y niñas estar en actividades locomotrices como la ejecución de diferentes juegos y dentro de ellos los tradicionales, que son justamente actividades lúdicas que les permite correr saltar esquivar, frenar, etc., en todas estas actividades sus miembros tanto inferiores como superiores y en fin toda su corporalidad se encuentra alerta para poder ejecutarlas de la mejor manera, entonces resulta pertinente tomar en cuenta estas actividades como una alternativa en la mejora de su motricidad.

Por lo que de acuerdo a lo descrito anteriormente se formula la siguiente interrogante:

¿Cuál es la influencia de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N°1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023?

1.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa antes de ejecutar talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N°1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023?

b. ¿Qué nivel de progreso tiene la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N°1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023?

c. ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa después de ejecutar talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N°1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

1.3.2. Justificación didáctica

Se ha decidido realizar la presente investigación porque se presentan ciertos indicadores que dificultan la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1338 de Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023; si bien son niños y niñas que se encuentran dentro de los 3 a 5 años, pero al ejecutar actividades como los juegos tradicionales tendrán una mejor oportunidad de perfeccionar su motricidad gruesa la misma que les va a servir para que realice actividades diferentes de su preferencia como la práctica de deportes u otras actividades propias de los diferentes periodos de crecimiento e incluso en la vida adulta.

También esta investigación se constituirá en una fuente confiable de consulta para otras investigaciones donde se presente similar problemática, y se opte por aplicar juegos tradicionales para mejorar problemas de motricidad gruesa.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. Tiempo

Porque realizar consultas bibliográficas implica una selección de información que se relacionen a las variables de estudio y que sean confiables, y para ello se necesita primero leer la información, lo que demanda tiempo, el mismo que por ser estudiantes se tuvo que racionar con otras tareas académicas.

1.4.2. Internet

Ahora la internet se ha convertido en un medio de consulta de información muy importante, pero es necesario que la persona que necesita de consulta virtual se encuentre en lugares adecuados, es decir de buen acceso a la señal de internet, en ciertas ocasiones no era posible conectarse a pesar de contar con el servicio.

1.4.3. Economía

Durante el último año académico el nivel de gastos se incrementa por la razón que se tienen que realizar actividades de aprendizaje de la práctica pre profesional, la misma que necesita de una inversión diaria en fotocopias y preparación de material para desarrollar las sesiones de aprendizaje, ello incrementó el presupuesto en comparación a los demás años, y además de ello también se tuvo que invertir para las prácticas de investigación.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Identificar el nivel de motricidad gruesa antes de ejecutar talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

b. Identificar el nivel de progreso que tiene la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

c. Precisar el nivel de motricidad gruesa después de ejecutar talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

López (2018) investigación que tuvo como objetivo determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años y llegó a las siguientes conclusiones:

- La motricidad desempeña un papel esencial en el proceso educativo al ofrecer a los niños y a los educadores experiencias significativas que fomentan un desarrollo integral. Por esta razón, las actividades destinadas al desarrollo motor deben ser cuidadosamente organizadas, planificadas y estructuradas, al igual que las demás actividades académicas.
- Implementar actividades específicas para el desarrollo motor en la rutina diaria de la escuela es fundamental para los niños de 3 a 4 años, ya que esto contribuye de manera significativa a un aprendizaje integral.
- Durante la evaluación de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años mediante la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se observó un parámetro de nivel medio en el Área Motora Gruesa. Esto indica la presencia de un ligero retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa, acorde a la edad de los niños y niñas evaluados.

Es importante destacar la relevancia de la motricidad en el proceso educativo de los niños, ya que contribuye al desarrollo integral de estos. Al ser parte fundamental de la experiencia educativa, las actividades destinadas al desarrollo motor deben ser cuidadosamente planificadas, estructuradas y programadas, al igual que las demás actividades académicas. Esto asegura que los niños tengan acceso a experiencias significativas que promuevan un crecimiento completo en diferentes aspectos.

En el caso específico de niños de 3 a 4 años, integrar actividades de desarrollo motor en las rutinas diarias de la escuela es crucial. Esto no solo facilita el aprendizaje integral, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras gruesas de manera progresiva. La inclusión de estas actividades en la rutina diaria puede proporcionar a los niños oportunidades regulares para mejorar su coordinación, equilibrio y fuerza muscular, entre otras habilidades motoras esenciales.

En relación con el diagnóstico de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años utilizando la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, es relevante observar que se obtuvo un parámetro medio en el Área Motora Gruesa. Este resultado sugiere un retraso leve en el desarrollo de la motricidad gruesa, pero es importante considerar que cada niño se desarrolla a su propio ritmo. Es fundamental brindar apoyo adicional y actividades específicas que estimulen el desarrollo motor de aquellos niños que puedan necesitar un impulso adicional en esta área.

En resumen, la integración de actividades estructuradas para el desarrollo motor en el contexto educativo, especialmente en niños de 3 a 4 años, es esencial para promover un aprendizaje integral y abordar cualquier retraso leve en el desarrollo motor de manera temprana.

Por lo que la motricidad es muy importante en los niños y niñas porque les permite realizar diferentes actividades ya sea en su casa o en el contexto educativo, además debe ser experiencias bonitas y significativas para que los niños logren desarrollar sus habilidades motrices en todos los aspectos, por ello se debe realizar actividades de juego para fortalecer su motricidad gruesa y no tengan deficiencias al realizar ejercicios físicos en su vida diaria y sean realizados de una manera satisfactoria.

Vilema (2020) investigación que tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019, llegó a las siguientes conclusiones:

- A través de la implementación de juegos tradicionales ecuatorianos, se pudo constatar la generación de un impacto significativo, facilitando la preservación de nuestra identidad arraigada en la cultura popular. Esta práctica contribuye de manera efectiva al desarrollo de la motricidad gruesa, desempeñando un papel crucial en la formación integral de las habilidades infantiles.
- Se evidenció una notable falta de conocimiento entre los docentes de nivel inicial respecto a la integración de juegos tradicionales ecuatorianos en las aulas. Esta carencia implica la pérdida de un elemento esencial para la identidad nacional y descarta un recurso valioso que puede ser fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa, aspecto esencial en el crecimiento infantil.
- La investigación confirmó que la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos en el nivel inicial favorece el desarrollo del equilibrio, ritmo, tonicidad y respiración, elementos esenciales de la motricidad gruesa. Entre los juegos tradicionales abordados en esta investigación se encuentran: la perinola, la gallina ciega, el gato y el ratón, el primo, el baile del tomate, la vaca lola, san Benito, perros y venados, tres piernas, encostados, estatuas y rayuela.

De las conclusiones de la presente investigación se puede también afirmar que:

La ejecución de juegos tradicionales ecuatorianos ha demostrado generar un impacto significativo al rescatar nuestra identidad arraigada en la cultura popular, contribuyendo de manera efectiva al desarrollo de la motricidad gruesa y facilitando una formación integral de las habilidades.

Por lo que la investigación ha confirmado que la implementación de juegos tradicionales ecuatorianos en el nivel inicial contribuye al fortalecimiento del equilibrio, ritmo, tonicidad y respiración, elementos precisos de la motricidad gruesa. Algunos de los juegos tradicionales ecuatorianos mencionados en esta investigación incluyen la perinola, la gallina ciega, el gato y el ratón, el primo, el baile del tomate, la vaca lola, san Benito, perros y venados, tres piernas, encostalados, estatuas y rayuela.

2.1.2. Nacionales

Quincho & Rojas (2019) investigación que tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°107-huancavelica, llegando a las siguientes conclusiones:

- Los hallazgos obtenidos nos permiten concluir que los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en el progreso de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años que asisten a la institución educativa inicial N°107 en Huancavelica.
- En relación al desarrollo motor de estos niños y niñas durante la aplicación del pre test, se evidenció que el 80% (20) presenta un déficit motor ligero en la motricidad. Esto indica que la mayoría se encuentra en una fase de desarrollo de la motricidad gruesa considerada como normal inferior, mientras que solo el 16% muestra un desarrollo motor normal.
- Los resultados de la investigación respaldan las afirmaciones de varios autores sobre el impacto positivo y significativo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. En consecuencia, se subraya la importancia crucial de incorporar estos juegos en las sesiones de aprendizaje, respaldando la premisa de que la aplicación de juegos tradicionales ejerce una influencia positiva en el desarrollo motor grueso.

Farfán (2018) investigación que tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa de

los estudiantes de los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata – Arequipa 2018. Llegando a las siguientes conclusiones:

- Antes de implementar la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, se identificó que el nivel eficiente representaba el 38%, mientras que el nivel regular alcanzaba el 33% (ver tabla 23).
- Después de aplicar la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales en 2018 a los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora en el distrito de Paucarpata, Arequipa, se observó un cambio significativo en la motricidad gruesa. El nivel eficiente aumentó notablemente, llegando al 90% (ver tabla 23). La propuesta de la estrategia didáctica, centrada en juegos tradicionales, demostró ser efectiva para desarrollar capacidades motoras como la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación viso-motriz.
- Para validar la hipótesis, se llevó a cabo un análisis de datos utilizando la distribución T de Student. La prueba de t de Student reveló una diferencia significativa entre los puntajes promedio del grupo experimental en el pre test y el post test, ya que el valor t calculado de 8.029 superó al valor t tabular de 1.725.

Quispe (2021) investigación que tuvo como objetivo, determinar la influencia de los 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, llegando a las siguientes conclusiones:

- A partir de los datos recopilados, se determinó que existe una conexión directa y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños y niñas de 04 años, evidenciada por un coeficiente de correlación de rho = 0.005, siendo inferior a 0.05. Por lo tanto, se concluye que ambas variables están relacionadas entre sí.

- Durante el pre test, se identificó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, encontrando que el 58% de ellos se ubicaban en la etapa inicial. Esto indica que los niños presentan dificultades en el control de los miembros inferiores y exteriores de sus cuerpos.
- En el post test, se evaluó el avance en el desarrollo de la motricidad gruesa, observando que el 60% alcanzó un destacado progreso. Estos resultados sugieren que los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la motricidad gruesa.

De acuerdo a las conclusiones se puede afirmar que los juegos tradicionales son muy importantes para desarrollar la motricidad gruesa ya que si utilizan las estrategias del juego los niños y niñas no van a presentar dificultades al realizar los juegos o actividades de su vida cotidiana es por ello que se debe aplicar en las instituciones educativas para que los niños desarrollen mejor sus habilidades ya que a través de ello estimula sus músculos para que ellos estén aptos para desarrollar cualquier actividad de juego en el contexto educativo.

2.1.3. Regionales

García (2018) tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la IEI. de aplicación IESPP “Aristides Merino Merino” Celendin-2018, llegando a las siguientes conclusiones:

- Se pudo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el progreso de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín, durante el año 2018.
- Se logró identificar el grado de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín, antes de la implementación de la propuesta de juegos tradicionales.
- Se llevó a cabo un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa del centro de aplicación IESPPN "AMM" en Celendín, después de aplicar la propuesta de juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales influyen mucho en la motricidad gruesa de los niños ya que de eso depende si desarrollan bien sus habilidades que realizan a diario por eso sería aplicar estrategias didácticas de juegos tradicionales, también para identificar el nivel de motricidad gruesa de los niños antes de aplicar los juegos en la cual van a presentar dificultades al realizar las actividades, además después de la aplicación se ve la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas en sus coordinaciones, movimientos al realizar actividades de juego, ya que los realizaran sin dificultades.

Jara (2017) investigación que tuvo como objetivo general, innovar mi práctica pedagógica aplicando estrategias metodológicas para mejorar la habilidad motriz gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016, llegando a las siguientes conclusiones:

- Los niveles de habilidad motriz gruesa de los niños de la muestra fueron evaluados mediante un pre-test, arrojando los siguientes resultados: el 20% de los niños presentó un nivel de logro de aprendizaje en inicio (C), el 80% obtuvo un nivel en proceso (B), y el 0% alcanzó el nivel de aprendizaje previsto (A), indicando que ningún niño se ubicó en este último nivel.
- La comparación entre los resultados del pre-test y post-test de la habilidad motriz gruesa en los niños de la muestra reveló que, en el nivel de logro previsto, el 0% de los niños estaban en el pre test, mientras que en el post-test, el 90% logró ubicarse en este nivel. En el nivel en proceso, el 80% de los niños se encontraban en el pre-test, pero en el post-test, solo el 10% permaneció en este nivel. En el nivel de aprendizaje en inicio, el 20% de los niños estaba en el pre-test, pero en el post-test, ninguno se ubicó en este nivel, representado por el 0%.

- En cuanto a los resultados, los estudiantes de la muestra de estudio exhibieron habilidades motrices en la ejecución de movimientos corporales. Además, crearon, se apropiaron y evaluaron prácticas de motricidad gruesa y expresiva en diversos contextos.

Es muy importante utilizar la estrategia de juegos didácticos para que los niños y niñas no estén en bajos porcentajes al momento de realizar actividades que sean de coordinación, movimiento, equilibrio es por ello que se debe realizar juegos para que estimule y mejore la motricidad gruesa ya que poniéndolo en práctica los resultados después de aplicar los juegos van a ser mejor sus habilidades y van a poder correr, saltar, caminar sin dificultades porque ya se fortalece su cuerpo, tendrán más seguridad para realizar cualquier actividad de juego acorde a su edad.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Variable Independiente juegos tradicionales

2.2.1. Teoría metafísica Platón, S, IV-III a. d. c

Platón establece una conexión entre el arte y el juego, siendo esta la primera referencia filosófica de nuestro interés. Su concepción, idealista y expresiva, vincula el juego con el placer, guiándolo hacia el conocimiento y enmarcándolo dentro del ámbito artístico. La poesía y la pintura, consideradas como imitaciones de la realidad, son concebidas por Platón como formas de juego. En su visión de un estado ideal, la República, se toman medidas para que los juegos, las obras teatrales, la poesía, la música y la danza se integren en una unidad ritual y artística.

Platón sostiene que las almas jóvenes, incapaces de soportar el trabajo, se dedican al juego y al canto. También señala que los animales juegan, pero carecen de ritmo y armonía. Argumenta que los jóvenes, por su incapacidad para mantenerse en reposo, necesitan participar en juegos entre ellos. En su diálogo entre Clínias y el

ateniense, Platón menciona que el placer no nocivo se refiere al juego, y destaca la importancia de regularizar los movimientos del cuerpo denominados “danza de diversión”, sugiriendo que esto resultaría en la gimnasia. Esta teoría abre perspectivas interesantes al centrarse en el arte como expresión humana. Para Platón, el juego es considerado arte, una forma de expresión que nos aleja de los intereses puramente económicos y rentables (Navarro, 2002).

2.2.2. *Teoría del recreo Schiller, 1793.*

Sostiene que el juego es una actividad que va más allá de la satisfacción de necesidades puramente naturales, contrastando con el trabajo y la seriedad práctica de la vida, y cuya finalidad es el disfrute y recreo. Para él, el placer es un elemento intrínseco del juego. Su conceptualización del juego se centra principalmente en lo estético y en la orientación hacia el ocio. Schiller identifica en el instinto de juego las características tanto del instinto de vida (relacionado con la vitalidad y el cambio) como del instinto formal (vinculado a la unidad y la persistencia), fusionados en una totalidad viviente. En su perspectiva, el juego logra armonizar el azar y la ley (necesidad) de manera equilibrada, haciendo que el ser humano sea más humano cuando participa en él. Esta postura idealista respecto al juego implica una transición del mundo biológico al estético, considerándolo como un plano más elevado. Schiller establece así la base para una antinomia ideal característica del juego y del deporte, un tema presente en las discusiones especializadas actuales.

En otras palabras, Schiller complementa las ideas de otros teóricos sobre el juego como Spencer y Groos al cuestionar el instinto en el juego y el exceso de energía. En cuanto a los instintos, destaca la existencia de dos tipos: el material y el formal, situando en este último la dirección hacia la libertad, la armonía y la ley. Según el autor, la unión de estos dos instintos resulta en la máxima plenitud de la vida, así como en una gran libertad e independencia que permite una realización auténtica de la persona (Navarro, 2002).

2.2.3. Definición de juegos

Teniendo en cuenta que el niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo (Landeira, 1998, citado por Alonso, 2021).

Esta definición resalta la autonomía y la espontaneidad en el juego infantil, reconociendo su valor como una actividad que no solo contribuye al desarrollo físico, sino también al emocional y cognitivo. Al permitir que el niño dirija sus propias experiencias de juego, se fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones independientes, aspectos fundamentales para su crecimiento integral.

Para Piaget, los niños interactúan con el entorno de 3 formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001, citado por Alonso, 2021).

Destaca la conexión entre la teoría del desarrollo cognitivo, particularmente la de Jean Piaget, y la forma en que los niños interactúan con su entorno. Se mencionan tres procesos fundamentales: asimilación, acomodación y adaptación.

La asimilación se describe como la forma en que el niño incorpora nuevas experiencias o información a esquemas mentales existentes. En este contexto, se plantea que el juego es una manifestación de la asimilación, ya que durante el juego, el niño adapta la realidad a sus esquemas cognitivos preexistentes. En otras palabras, utiliza sus conocimientos previos y habilidades para comprender y abordar nuevas situaciones o desafíos presentes en el juego.

Por lo que hace hincapié en la importancia del juego como un medio a través del cual los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan y aplican sus conocimientos y habilidades existentes. Asimismo, se subraya la función cognitiva del juego como un proceso activo de asimilación, donde el niño integra la realidad de manera coherente con sus propias capacidades y estructuras mentales.

2.2.4. Definición de juegos tradicionales

Se refieren a juegos que han perdurado a lo largo del tiempo, trascendiendo generaciones al ser transmitidos de abuelos a padres, y de padres a hijos, manteniendo su esencia aunque posiblemente experimenten ciertos ajustes con el paso del tiempo (Ofele, 1999)

2.2.5. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una presencia global, encontrándose en todas partes del mundo. Aunque pueda haber variaciones en la forma, el diseño, o la aplicación de estos juegos, su esencia persiste. Es notable cómo estos juegos se repiten incluso en los lugares más remotos, conservando la distintiva marca de cada cultura local. Un análisis profundo de estos juegos revela una riqueza inimaginable, conectada estrechamente con la cultura de cada región, el momento en que se juegan y las personas que participan en ellos. Estudiar a fondo estos juegos proporciona una comprensión más completa de los aspectos históricos, socio-culturales, y contribuye a desentrañar la historia y cultura de nuestras comunidades. Esta conexión entre los juegos y su entorno refleja características particulares que nos ofrecen valiosa información sobre la sociedad y la historia de cada región. Lo mismo se aplica a los juguetes, que también cuentan historias a través de su relación con la cultura y la historia de las personas que los crearon y jugaron con ellos (Ofele, 1999)

Los juegos tradicionales enfrentan la amenaza de desaparecer, especialmente en entornos urbanos y áreas altamente industrializadas. No obstante, se observa un resurgimiento en ciertos momentos del año o debido a modas temporales. Además, se aprecian esfuerzos

individuales por preservar estas formas de juego a través de eventos dedicados, así como nuevas ediciones de libros que exploran diversos juegos y sus variaciones en distintas partes del mundo (Ofele, 1999).

Los juegos tradicionales ofrecen diversas posibilidades, siendo el juego por sí mismo un aspecto fundamental para la educación y desarrollo de los niños, especialmente si se les otorga un lugar más destacado en el ámbito educativo institucional. Desde un punto de vista práctico, muchos de estos juegos son breves en duración, se reinician fácilmente al finalizar una vuelta, y no requieren de abundante material, lo que facilita su incorporación en las escuelas sin demandar grandes recursos o horarios especiales.

Dado que estos juegos tienen raíces profundas en tiempos antiguos, su persistencia a lo largo de generaciones y culturas asegura su presencia constante. Esto significa que son una vía de acceso valiosa a la cultura local, regional e incluso de otros lugares, proporcionando una oportunidad para comprender aspectos cruciales de la vida, costumbres, hábitos y otras características de diversos grupos étnicos. A través de estos juegos, es posible conocer historias propias y ajenas, creando puentes generacionales y fomentando la conexión entre las comunidades.

2.2.6. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales asumen diferentes características, pues estas se asocian muchas veces al contexto donde se desarrolla, sin embargo a decir de Ofele (1999) se pueden mencionar las siguientes:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,

- No requieren mucho material ni costoso,
- Son simples de compartir,
- Practicables en cualquier momento y lugar.

2.2.7. Dimensiones de los juegos tradicionales

Social. La socialización desempeña un papel crucial en el desarrollo de las personas, y las conductas inicialmente reservadas, como la reticencia a jugar cerca de otros niños o la observación pasiva, a menudo sirven como una introducción antes de unirse activamente al juego colectivo. Generalmente, los niños participan más en el juego dramático cuando interactúan con sus pares en comparación cuando juegan en solitario. A medida que el juego dramático se vuelve más colaborativo, los argumentos adquieren complejidad e innovación, brindando oportunidades para mejorar las habilidades interpersonales, lingüísticas y explorar roles y convenciones sociales (Psicorevista, 2020).

La colaboración en el juego simbólico no solo fomenta el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y planificación, sino que también permite a los niños comprender los puntos de vista de los demás y construir una comprensión más profunda del mundo social que les rodea. En el proceso de jugar juntos, los niños desarrollan habilidades conjuntas que son fundamentales para la interacción social, la toma de decisiones y la búsqueda de metas compartidas. En última instancia, el juego colaborativo contribuye significativamente al crecimiento integral de los niños en su comprensión y participación en la sociedad (Psicorevista, 2020).

Intelectual. El juego en la primera infancia va más allá de ser simplemente una actividad placentera o recreativa; constituye la piedra angular para el desarrollo tanto intelectual como afectivo de los niños y niñas. Se reconoce que el juego desempeña un papel fundamental en la consecución de un desarrollo integral, permitiendo el despliegue óptimo de sus habilidades intelectuales, además de otras destrezas. Durante el juego, los niños y niñas no

solo experimentan diversión, sino que también adquieren conocimientos significativos. Por ejemplo, al intentar construir un puente, se ven inmersos en conceptos matemáticos al considerar dimensiones, altitudes y diversas formas geométricas. Del mismo modo, al explorar y experimentar, pueden estar aprendiendo sobre conceptos científicos. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta valiosa para el aprendizaje activo y la comprensión del mundo que los rodea desde una edad temprana (Choquehuanca, 2018)

Las actividades lúdicas no solo entretienen a los niños, sino que también estimulan su imaginación y creatividad, fortalecen su autoestima, y les proporcionan seguridad y libertad. Estas actividades son un medio a través del cual los niños expresan sus temores, tanto reales como imaginarios, comparten sus experiencias, dan a conocer sus opiniones, aprenden a socializar y desarrollan valores cívicos como el respeto. Choquehuanca (2018) recomienda a los padres y madres de familia que dediquen tiempo de calidad a sus hijos e hijas, lo que implica compartir más momentos de integración y participar activamente en sus juegos. Esto contribuye no solo al entretenimiento, sino también al desarrollo integral y emocional de los niños.

Afectiva emocional. El juego asume un papel significativo en el desarrollo psicológico de los niños, particularmente cuando superan el conflicto Edípico. A partir de los cinco años, los niños ya no buscan competir con sus progenitores, como ocurría en la etapa infantil temprana, sino que juegan a imitar a sus padres. Por ejemplo, las niñas pueden disfrutar imitando a sus madres al ponerse zapatos de tacón o pintarse los labios, mientras que los niños imitarán las posturas y actitudes de sus padres. Este cambio refleja una transición de la competencia a la identificación con los adultos (Rodríguez, s.f)

El juego se convierte en una herramienta crucial para el crecimiento y la resolución de conflictos emocionales. Los niños utilizan el juego como una forma natural de expresión, exploración y control del mundo que les rodea. Imitar a sus padres a través del juego les

proporciona una salida para expresar angustias, fantasías, deseos y sentimientos de manera simbólica. Al dramatizar su mundo imaginario, los niños encuentran un medio para interpretar y gestionar sus dificultades emocionales. En este sentido, el juego se convierte en un lenguaje similar al de los sueños, permitiendo a los niños expresar su psicología de una manera única y comprensible (Rodríguez, s.f).

SUBCAPÍTULO II: Variable Dependiente *motricidad gruesa*

2.2.8. *Teoría corporal*

La gradual construcción de un cuerpo de doctrina asociado a la psicomotricidad se llevó a cabo gracias a las diversas contribuciones provenientes de varias teorías, principalmente psicológicas. Estas aportaciones buscaban comprender de manera más general y tendieron a consolidarse en una perspectiva holística, similar a la Gestalt, que afirmaba el principio de que el todo es mayor o diferente que la suma de sus partes. Considerar a una persona como un conjunto mayor que la suma de sus partes implica verla en su totalidad, abarcando aspectos como el cuerpo, la mente, el pensamiento, los sentimientos, la imaginación o el movimiento, pero nunca reduciéndola a cualquiera de sus partes individuales. En síntesis se destaca la visión integral de la persona; Entre los autores que han contribuido de manera significativa, se encuentra Ferenci, quien, en contradicción con la regla de oro del psicoanálisis que implica no tocar, aboga por el contacto directo con el paciente. Utiliza una metodología en la cual el cuerpo se convierte en el objetivo y el lugar de análisis (Pastor, 2002).

2.2.9. *Teoría de Jean Piaget*

Piaget exploró el desarrollo humano a través del prisma de funciones innatas y estructuras cognitivas cambiantes. A medida que se desarrollan, estas estructuras aumentan tanto en número como en complejidad. Los cambios en estas estructuras son impulsados por dos funciones fundamentales: organización y adaptación. La adaptación, a su vez, comprende procesos de asimilación y acomodación. Estos procesos reflejan la perspectiva constructivista

de Piaget, que sostiene que los niños construyen activamente su comprensión del mundo en lugar de recibirla pasivamente de su entorno. Este proceso de construcción conduce a los niños a través de cuatro estadios o periodos de desarrollo: sensorio-motor, pre operacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. En cuanto al conocimiento social, se refiere a la comprensión del niño sobre las personas y los procesos sociales. Los investigadores cognitivos han llegado a creer cada vez más que la comprensión del mundo social difiere, en muchos aspectos, de la comprensión del mundo físico. Los defensores de un enfoque sociocultural sostienen que los procesos sociales son esenciales en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños. La teoría de Vygotsky pone énfasis en el papel de la cultura en la gradual internalización, por parte del niño, del corpus del conocimiento y las herramientas del pensamiento, principalmente a través de experiencias compartidas con sus padres y maestros (Vasta y otros, 1996)

2.2.10. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa representa una categoría de psicomotricidad que involucra movimientos extensos, como el desplazamiento de brazos o piernas, y requiere la participación de diversos grupos musculares. Aspectos clave en esta habilidad incluyen la agilidad, fuerza y velocidad en la ejecución de cada movimiento. Además, la motricidad gruesa contribuye al mantenimiento del equilibrio y facilita cambios coordinados en la posición corporal. A diferencia de la motricidad fina, estos movimientos son menos precisos y más orientados hacia la fuerza (Sánchez, 2021)

Entre las acciones que se pueden llevar a cabo mediante la motricidad gruesa se encuentran caminar, saltar, correr, nadar y andar en bicicleta, entre otras. Esta habilidad abarca una variedad de acciones, algunas más simples y otras más complejas. Su desarrollo sigue un proceso que comienza en la niñez, donde el niño empieza con movimientos como gatear y

progresa hasta la ejecución de actividades más elaboradas que requieren un conjunto de habilidades motoras más avanzadas, como andar en bicicleta.

2.2.11. Proceso de desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa sigue dos principios psicofisiológicos fundamentales: el céfalo-caudal y el próximo-distal. El principio céfalo-caudal se refiere al eje vertical que va desde la cabeza hasta el hueso del coxis, mientras que el próximo-distal se relaciona con el eje horizontal que se extiende desde el centro del cuerpo hacia las extremidades. Según estos principios, el desarrollo de la motricidad gruesa sigue una secuencia, comenzando con el movimiento de la cabeza y progresando hacia los brazos, las manos, el abdomen, las piernas y finalmente los pies (Sánchez, 2021).

En relación con los niños, la Prueba Denver de Desarrollo se utiliza para evaluar el grado de madurez con el que un niño realiza actividades físicas, intelectuales y psicomotoras. Esta prueba abarca el progreso de habilidades tanto gruesas como finas, así como el lenguaje, la personalidad y el desarrollo social. Se aplica desde el primer mes de vida hasta los 6 años, proporcionando una evaluación integral de múltiples aspectos del desarrollo infantil (Sánchez, 2021).

2.2.12. Evolución correcta de la motricidad gruesa en niños sanos

Según la revista Psicología y Mente (2021) sugiere lo siguiente:

De 0 a 3 meses: Puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarla, empezando a sostenerse por los antebrazos.

De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo.

De 6 a 9 meses: Se sienta independientemente y se inicia en el gateo.

De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar.

De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse.

De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.

De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.

De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.

De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.

5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora.

Por lo tanto: la motricidad gruesa implica el control y movimiento de grandes grupos musculares en el torso, cabeza, piernas y brazos. Desde el nacimiento, los niños comienzan a desarrollar estas habilidades, siguiendo una progresión de arriba hacia abajo en su desarrollo.

En niños sin problemas de salud o desarrollo, la secuencia típica implica primero el control de la cabeza, seguido por el dominio del torso y la capacidad de equilibrarse, lo que les permite darse vuelta y sentarse. Con el tiempo, adquieren la habilidad de utilizar la mitad inferior del cuerpo, lo que les permite gatear, arrastrarse y caminar.

El desarrollo de estas habilidades requiere tiempo y espacio. Desde los primeros días, colocar a los recién nacidos boca abajo fortalece el cuello, crucial para el control de la cabeza. El tiempo en posición prona también contribuye al fortalecimiento de los músculos del torso, preparándolos para giros y empujes hacia arriba. Una vez que los niños pueden sentarse, tienen una nueva perspectiva para explorar el mundo, apoyándose para arrastrarse, gatear, trepar y, eventualmente, caminar.

Es importante señalar que el desarrollo físico puede verse afectado por discapacidades físicas o problemas de salud. En estos casos, el progreso puede variar y dependerá de las habilidades únicas de cada niño. Por ejemplo, un hito en el desarrollo para un niño con discapacidad física podría ser aprender a caminar con un andador ortopédico a los tres años.

2.2.13. Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa

Juegos que favorecen el equilibrio y el control del cuerpo en los niños, a la edad de 3 a más años, cuando ingresan a la educación formal, donde se encuentran una gran cantidad de niños y niñas, tienen la oportunidad de mejorar significativamente su motricidad gruesa mediante diversas actividades lúdicas.

De forma dirigida, donde el adulto lidera y guía los movimientos, estableciendo circuitos y delimitando ejercicios específicos; y de manera vivenciada, que se centra en la experiencia del niño, permitiéndole decidir qué actividades le gustaría realizar. En este enfoque, se busca la integración del niño en su entorno a través de la exploración libre de su propio cuerpo mediante el juego (Borja, 2022)

La aproximación dirigida implica la planificación y estructuración de actividades que apunten a metas específicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. Por otro lado, la aproximación vivenciada pone énfasis en permitir que el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la autonomía y la expresión personal a través del movimiento (Borja, 2022). Ambos enfoques pueden complementarse según las necesidades y preferencias individuales de cada niño, proporcionando un ambiente enriquecedor que fomente el desarrollo integral de sus habilidades motoras gruesas. En consecuencia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños, se pueden implementar diversas actividades recomendadas como caminatas de equilibrio, juegos de saltos, carrera de encostados, juegos con pelotas, conducción de aros, “las escondidas”.

2.2.14. Dimensiones de la motricidad gruesa

Coordinación. La coordinación se refiere a la habilidad neuromuscular de realizar movimientos precisos y eficientes, especialmente en respuesta a las demandas del entorno o de una tarea específica. Implica la sincronización de diferentes grupos musculares y la interacción entre el sistema nervioso central y el sistema muscular (Alarcón, 2019)

Una buena coordinación implica la capacidad de controlar y ajustar la acción de diferentes partes del cuerpo para lograr movimientos suaves y efectivos. Esto puede abarcar desde actividades simples, como alcanzar un objeto, hasta tareas más complejas que requieren movimientos precisos y secuencias coordinadas. La coordinación motora se desarrolla a lo largo del tiempo a medida que los sistemas neuromusculares del cuerpo maduran y se adaptan a las demandas del entorno. Actividades físicas, juegos y prácticas específicas pueden contribuir al desarrollo de la coordinación en niños y adultos, mejorando su habilidad para realizar movimientos precisos y adaptarse a diferentes situaciones (Alarcón, 2019)

Ritmo. El ritmo desempeña un rol crucial en fortalecer la estructuración corporal y en la habilidad de utilizar el cuerpo según las capacidades motoras, siendo una herramienta expresiva valiosa para docentes preescolares. Al observar el entorno de los niños, se concluye que el ritmo es una presencia natural en la experiencia humana. En el ámbito educativo, desempeña una función esencial al desarrollar habilidades motoras generales y actividades motrices específicas, como juegos de imitación, destreza, precisión rítmica y equilibrio. Además, contribuye a la formación del esquema corporal y a la educación auditiva, ya que el oído se adapta al ritmo, y el cuerpo traduce estas experiencias en movimiento (Macías y otros, 2022)

Estudios realizados, como los de Montalvo & Moreira (2016), respaldan la influencia significativa del ritmo musical en la región cerebral. El cerebro reconoce patrones sonoros y anticipa el ritmo musical, facilitando la sincronización de acciones como bailar, aplaudir, cantar o tocar instrumentos. El ritmo se presenta como una herramienta a través de la cual el cuerpo expresa y interpreta percepciones, siendo el movimiento el resultado de un patrón de conocimientos que implica orden y equilibrio.

Es relevante destacar que el ritmo no solo estimula diversas habilidades motoras en los niños, sino que también contribuye de manera sustancial al desarrollo de la maduración física y a la interacción con el espacio y los objetos circundantes, formando conceptos fundamentales sobre sí mismos. Por lo tanto, es esencial fomentar:

Imagen corporal: Mantener una percepción ampliada del propio cuerpo y su correcta ubicación.

Concepto corporal: Desarrollar la consciencia de las distintas partes del cuerpo y sus funciones.

Conciencia corporal: Reforzar la capacidad de ubicar el propio cuerpo en relación con los objetos en el espacio.

Equilibrio. Se debe tener en cuenta el “equilibrio dinámico” o "equilibrio en movimiento" en el desarrollo motor de los niños. Este concepto se refiere a la capacidad de mantener una posición estable del cuerpo mientras se realiza un desplazamiento en diversas direcciones. El equilibrio dinámico implica mantener el control postural mientras se realizan acciones como pararse en la punta de los pies, desplazarse en un solo pie o seguir trayectorias específicas, ya sea en línea recta o en curva. Este aspecto del desarrollo motor es fundamental para que los niños puedan explorar y moverse de manera efectiva en su entorno (Alarcón, 2019).

Desarrollar el equilibrio dinámico contribuye no solo a la coordinación motora, sino también a la percepción espacial y la conciencia corporal. Actividades como pararse en una pierna, caminar en una línea imaginaria o seguir trayectorias específicas ayudan a fortalecer esta habilidad en los niños, permitiéndoles realizar movimientos más complejos con seguridad y destreza (Alarcón, 2019)

2.3. Definición de términos y conceptos básicos

2.3.1. *Aprendizaje Social*

El proceso de aprendizaje implica que un individuo, como miembro de una sociedad o grupo humano específico, adquiera comportamientos, hábitos, valores, conocimientos o habilidades mediante la influencia o interacción con su entorno social, así como los cambios socioculturales que tienen lugar en dicho entorno (Cueva, 2006)

2.3.2. *Coordinación*

La coordinación se refiere a la acción y resultado de organizar cosas de manera ordenada y metódica. En el ámbito educativo, la coordinación implica la armonización, disposición ordenada y funcional del contenido de los programas, su secuencia y la planificación temporal. Su objetivo principal es establecer una unidad de acción para prevenir desajustes y lograr los objetivos educativos establecidos (Cueva, 2006)

2.3.3. *Equilibrio*

Correctamente, se refiere a la igualdad de fuerzas en oposición, generando un estado de reposo como consecuencia de esta equidad (Cueva, 2006)

2.3.4. *Juego*

El juego es una actividad que permite que los niños y personas de diferente edad experimenten situaciones por lo general agradables que pueden replicarlo en experiencias de una vida real. Puede ser inicialmente experimentado de manera individual por los niños pequeños, el juego evoluciona hacia la participación en grupos cada vez más numerosos y eventos espectaculares (Cueva, 2006)

2.3.5. *Juegos educativos*

Actividades que promueven el desarrollo físico o mental y a las cuales el niño se dedica de manera lúdica, ya sea dentro o fuera del ámbito escolar (Cueva, 2006)

2.3.6. Lateralidad

La lateralidad se refiere a la prevalencia de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, determinada por la frecuencia y eficacia con la que una persona lleva a cabo diversas tareas (ya sea el lado izquierdo o derecho del cuerpo). Este concepto abarca no solo el uso de la mano y el pie, sino también las preferencias del ojo y el oído. La manifestación visible del desarrollo de la lateralidad corporal es directamente observable, pero está vinculada a aspectos no visibles, como la especialización y superioridad hemisférica del cerebro (la dominancia del hemisferio derecho o izquierdo). En otras palabras, se refiere a la distribución de las áreas cerebrales (Cueva, 2006)

2.3.7. Destreza

Consiste en la fase de realización de una serie de acciones recurrentes como caminar, correr, saltar, escalar, trepar, gatear, arrastrarse, lanzar y atrapar. A estas acciones comunes en nuestra vida diaria se les denomina habilidades motrices básicas (Cueva, 2006)

2.3.8. Recreación

La participación en actividades recreativas impulsa el desarrollo de diversas habilidades motoras. La interacción con el entorno y la participación activa en juegos, ya sea de forma individual o en grupo, contribuye a mejorar la percepción corporal, el control de los movimientos, fomenta el desarrollo de la coordinación y equilibrio, así como mejora la comprensión del espacio y el tiempo (Cueva, 2006)

2.3.9. Resistencia

La resistencia se refiere a la capacidad física y mental de nuestro cuerpo para soportar un esfuerzo y su habilidad para recuperarse después de este. Es crucial abordar y fortalecer esta capacidad (wundertrainin, 2022)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada cuantitativa porque se centró en desarrollar talleres sobre juegos tradicionales con la finalidad de solucionar un problema concreto identificado como es la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1338 de Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez, San Marcos, 2023 (Hernández y otros, 2008)

3.2. Método de investigación

Los métodos que se utilizaron fueron varios, así se tuvo al método deductivo que se lo define como el que va de lo general a lo particular, el mismo que se ha asociado o se evidencia en el planteamiento del problema de investigación, así también se utilizó el método inductivo, el que se lo conceptualiza como el que va de lo particular a lo general, se evidencia este método desde el análisis de los resultados de la investigación para luego llegar a las conclusiones, también se utilizó el método estadístico, el mismo que se centró en el cálculo de medidas estadísticas para realizar el método analítico (Hernández y otros, 2008)

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación corresponde a un diseño pre experimental de nivel pre experimental por el mismo hecho que al no tener grupo control y solo grupo experimental, el control de sus resultados es mínimo, este diseño es el más sencillo de todos los diseños experimentales, pues los investigadores que realizan por primera vez una investigación experimental empiezan por este diseño por su facilidad en el análisis estadístico y en su interpretación (Hernández y otros, 2008), este diseño tiene el siguiente esquema:

G: O1 X O2

Donde:

G: corresponde al grupo experimental y serán los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I.E.I. N° 1338 de Alfonso Ugarte, 2023.

O1: pre test que se aplicaron a la muestra de 3,4 y 5 años antes de desarrollar los talleres de juegos tradicionales.

X: desarrollo de los talleres de juegos tradicionales con los estudiantes de la muestra.

O2: pos test que se aplicaron a la muestra de 3,4 y 5 años después de desarrollar los talleres de juegos tradicionales.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Se define como el conjunto de casos que tienen una serie de especificación es en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte “muestra” (Arispe y otros, 2020) Para la presente investigación la población lo constituyen 17 integrantes entre niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I.E.I. N° 1338 Alfonso Ugarte, San Marcos, 2023 lo que se presenta en la siguiente tabla estadística.

Tabla 1

Población de estudiantes de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte.

Aula	Hombres	Mujeres	Total	%
3 años	5	1	6	35.3
4 años	1	4	5	29.4
5 años	4	2	6	35.3
Total	10	7	17	100

Nota: Nóminas de estudiantes de la IEI. N°1338 Alfonso Ugarte.

3.4.2. Muestra

Puede ser descrita como un subconjunto de casos dentro de una población, del cual se recopilan datos. Trabajar con una muestra posibilita el ahorro de tiempo, la reducción de costos y, si está adecuadamente seleccionada, puede contribuir a la precisión y exactitud de los datos.

influyen en la elección del instrumento a utilizar. La selección de una técnica requiere una definición precisa del problema de investigación, así como la consideración de las características de las unidades de análisis, la naturaleza y el nivel de control de las variables, y la disponibilidad de recursos (Arispe y otros, 2020) Para la presente investigación se utilizó la técnica de la observación relacionados a la variable dependiente a motricidad gruesa

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos de investigación, en realidad consistió en uno solo aplicado (antes y después) a los integrantes de la muestra de estudio, y fue una ficha de observación con 20 ítems relacionados a las dimensiones, coordinación, ritmo y equilibrio.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

Es probable que haya una influencia significativa de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 de Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez - San Marcos 2023.

3.7.2. Hipótesis específicas

a. El nivel de la motricidad gruesa es regular o se encuentra en “proceso” antes de la ejecución de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez-San Marcos, 2023

b. Se presenta una progresiva evolución de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte pedro Gálvez-san marcos 2023.

c. El nivel de la motricidad gruesa es bueno o se encuentra en “logrado” después de la ejecución de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez-San Marcos, 2023

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Consiste en la recolección de los datos primarios de entrada, que son evaluados y ordenados, para obtener información útil, que luego será analizados por el usuario final, para que pueda tomar decisiones o realizar acciones que estime conveniente; pasa por tres etapas principales a saber: entrada, en la que se presenta los datos en una base de datos vaciados de los instrumentos de investigación respectivos; proceso, donde se ejecutan las operaciones de acuerdo a la formulación de los objetivos y ciertos criterios del investigador (Trejo, 2013), para la presente investigación cuantitativa se recurrió a la estadística tanto descriptiva como inferencial, los métodos de procesamiento de datos fue manual y electrónico.; para la presente investigación se hizo uso del programa Excel para la estadística descriptiva donde se elaboraron tablas estadísticas y figuras estadísticas y para la estadística inferencial se recurrió al programa estadístico SPSS versión 23, donde se calculó la T de Student que proporcionó información suficiente para probar o refutar la hipótesis general planteada en la respectiva investigación.

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO – PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico – práctico

4.1.1. Cronogramación de actividades

Se programaron ocho actividades las mismas que estuvieron en función de los juegos tradicionales, además del pre - test y post - test; a continuación, se presenta el respectivo cronograma:

Nº	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	FECHAS
01.	Aplicación del pre - test.	19.06.2023
02.	Actividad N° 01.- Nos divertimos jugando futbol.	26.06.2023
03.	Actividad N° 02.- Nos divertimos jugando la rayuela.	03.07.2023
04.	Actividad N° 03. – Nos divertimos jugando el Kiwi.	10.07.2023
05.	Actividad N° 04.- Nos divertimos jugando la mancha.	17.07.2023
06.	Actividad N° 05.- Nos divertimos saltando con la sogá.	28.08.2023
07.	Actividad N° 06.- Nos divertimos jugando al ratón y al gato.	04.09.023
08.	Actividad N° 07.- Nos divertimos jugando el resorte.	11.09.2023
09.	Actividad N° 08.- Nos divertimos jugando el rey manda.	18.09.2023
10.	Aplicación del pos - test.	02.10.2023

4.1.2. Desarrollo de actividades experimentales

La relación de cada una de las actividades referidas a los juegos tradicionales se encuentra en el anexo 06 de la presente investigación.

4.1.3. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

a. Nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEL. N°

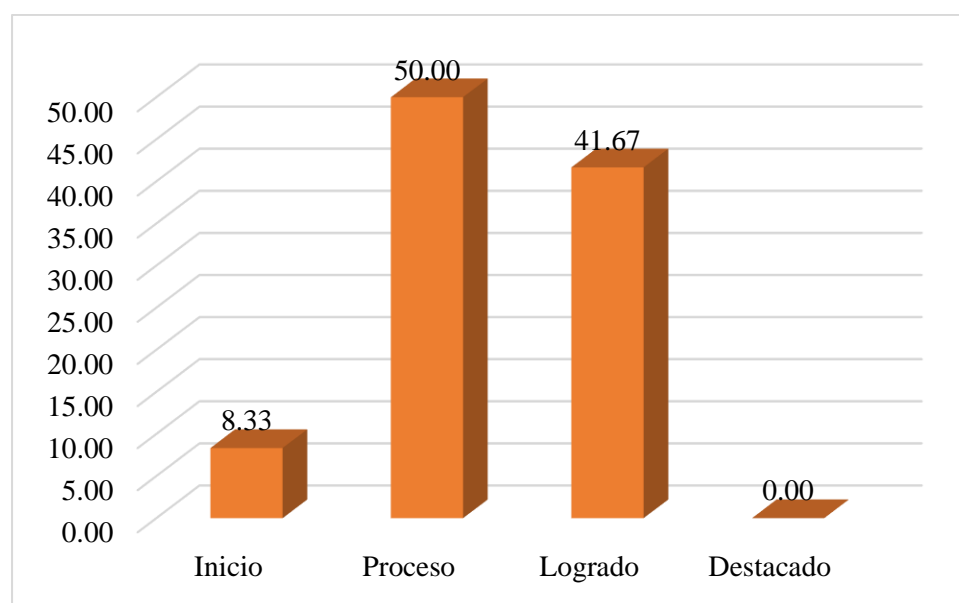
1338 Alfonso Ugarte, 2023, pre test.

Tabla 2

Nivel de la dimensión coordinación respecto a la variable motricidad gruesa, pre test

Niveles	fi	fi%
Inicio	1	8.33
Proceso	6	50.00
Logrado	5	41.67
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 1

Nivel de la dimensión coordinación respecto a la variable motricidad gruesa, pre test

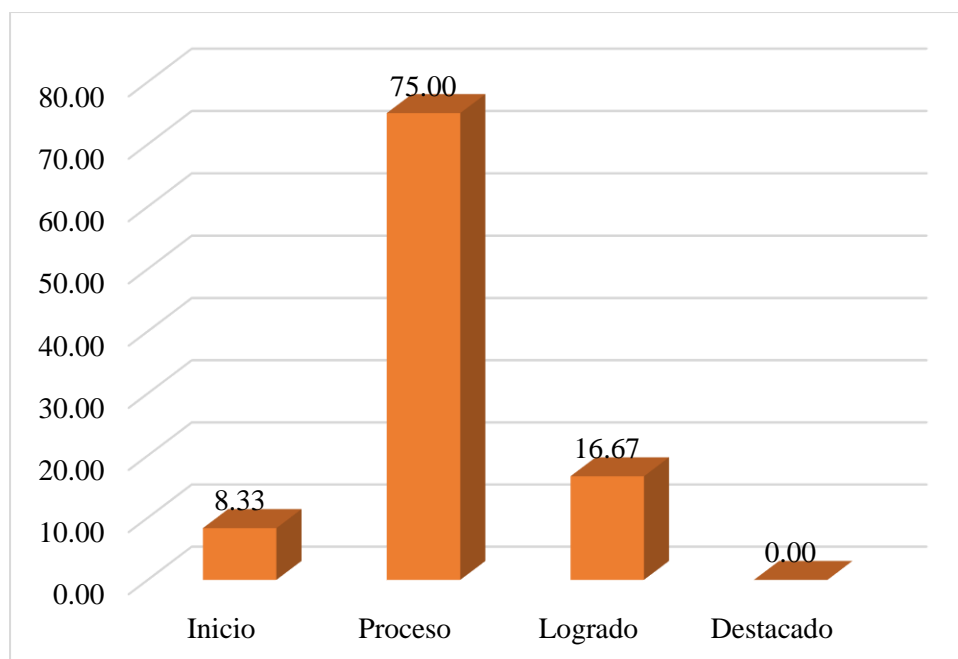
Análisis e interpretación

El nivel de coordinación en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, un 50.00% de integrantes de la muestra está en “proceso”, seguido del 41.57% en “logrado” y un 8.33% en “inicio”, esta información estadística da a entender que los niños y niñas de 3, 4 y 5 años presentan cierta dispersión, pues de cuatro niveles, hay tres con porcentajes significativos y con una tendencia hacia valores bajos, en consecuencia deben tomarse iniciativas que permitan mejorar lo encontrado en esta dimensión.

Tabla 3*Nivel de la dimensión ritmo respecto a la variable motricidad gruesa, pre test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	1	8.33
Proceso	9	75.00
Logrado	2	16.67
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

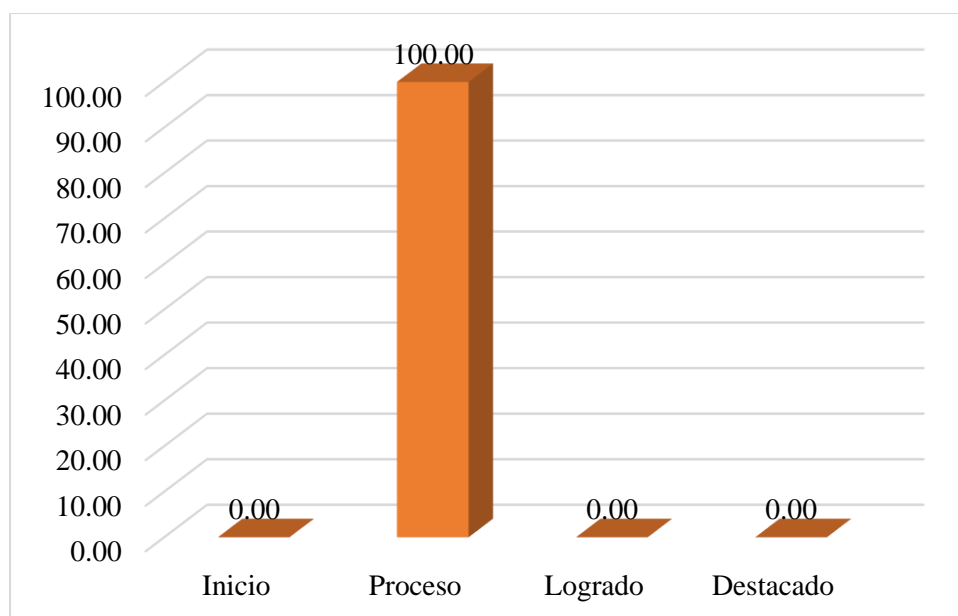
Figura 2*Nivel de la dimensión ritmo respecto a la variable motricidad gruesa, pre test***Análisis e interpretación**

El nivel de ritmo en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, un 75.00% de integrantes de la muestra está en “proceso”, seguido del 16.67% en “logrado” y un 8.33% en “inicio”, esta información estadística da a entender que los niños y niñas de 3, 4 y 5 años se encuentra mayormente concentrados en un nivel medio con ligera dispersión hacia niveles inmediatos tanto superior como inferior, merece tomar iniciativas que permitan mejorar esta dimensión, es decir que haya una tendencia a niveles superiores.

Tabla 4*Nivel de la dimensión equilibrio respecto a la variable motricidad gruesa, pre test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	12	100.00
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

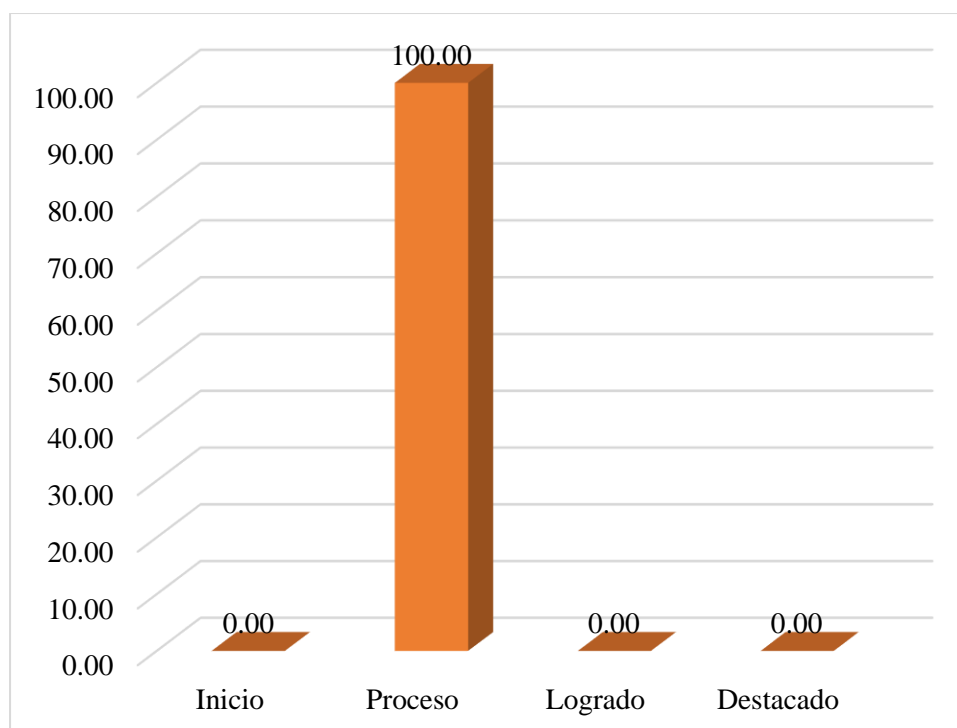
Figura 3*Nivel de la dimensión equilibrio respecto a la variable motricidad gruesa, pre test***Análisis e interpretación**

El nivel de equilibrio en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, el 100.00% de integrantes de la muestra se encuentra en “proceso”, es decir están concentrados en un solo nivel, lo que da a entender una homogeneidad total, ello permite asegurar que para esta dimensión se deben tomar iniciativas concretas y puntuales que conlleven a mejorar de nivel es decir que migren a niveles superiores.

Tabla 5*Nivel de motricidad gruesa, pre test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	12	100.00
Logrado	0	0.00
Destacado	0	0.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 4*Nivel de motricidad gruesa, pre test***Análisis e interpretación**

El nivel de motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación en su totalidad de indicadores que se asocian a la respectiva variable, permite confirmar que, un 100.00% de integrantes de la muestra están concentrados en el nivel “proceso”, así como en la dimensión anterior, se recomienda tomar iniciativas que conlleven a mejorar el comportamiento de la variable migrando a niveles superiores como “logrado” y “destacado”.

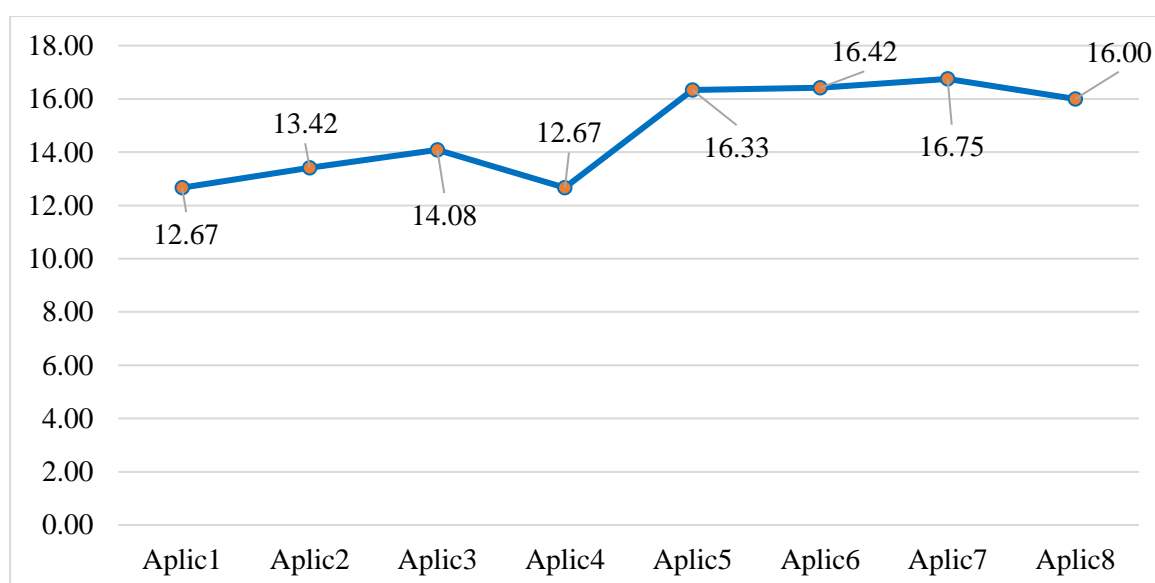
b. Nivel de progreso del desarrollo de talleres sobre juegos tradicionales con los niños y niñas de 3,4 y5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte, 2023

Tabla 6

Progreso del desarrollo de talleres sobre juegos tradicionales

Aplicaciones	Aplic1	Aplic2	Aplic3	Aplic4	Aplic5	Aplic6	Aplic7	Aplic8
Puntaje	152	161	169	152	196	197	201	192
Calif. vigesimal	12.67	13.42	14.08	12.67	16.33	16.42	16.75	16.00
Prom- Global	14.79							

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5

Progreso del desarrollo de talleres sobre juegos tradicionales

Análisis e interpretación

En cuanto al nivel de comportamiento de la variable independiente juegos tradicionales, se percibe que los integrantes de la muestra presentan una evolución progresiva e importante iniciándose con un puntaje vigesimal de 12.67 en la primera aplicación hasta llegar a la última aplicación a un puntaje de 16.00, describiendo un avance de alguna manera sostenido, solamente con un declive en la tercera aplicación con puntaje igual que en la primera, luego presenta una tendencia en general sostenido, este comportamiento es importante en el sentido que están adquiriendo condiciones para mejorar su motricidad gruesa.

c. Nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 3,4 y5 años de la IEI. N°

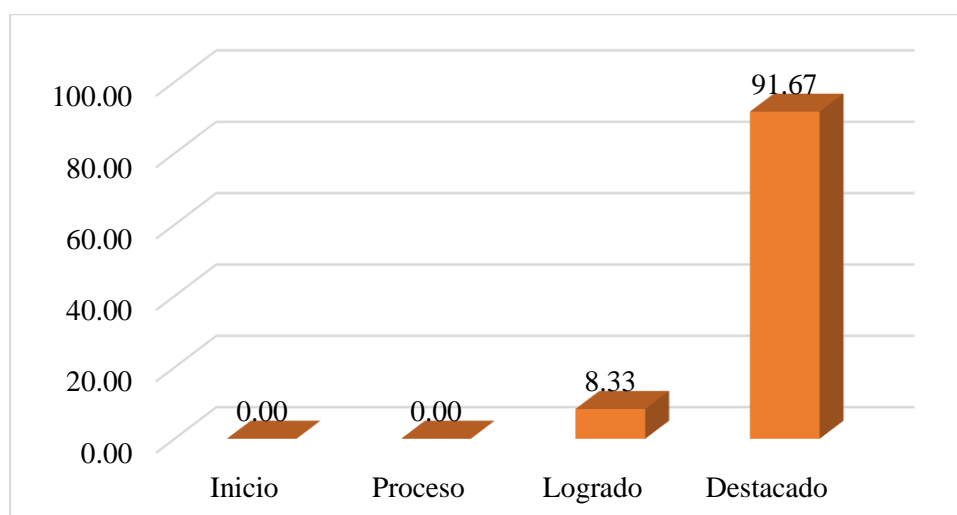
1338 Alfonso Ugarte, 2023, post test

Tabla 7

Nivel de la dimensión coordinación respecto a la variable motricidad gruesa, post test

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	1	8.33
Destacado	11	91.67
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de la dimensión coordinación respecto a la variable motricidad gruesa, post test

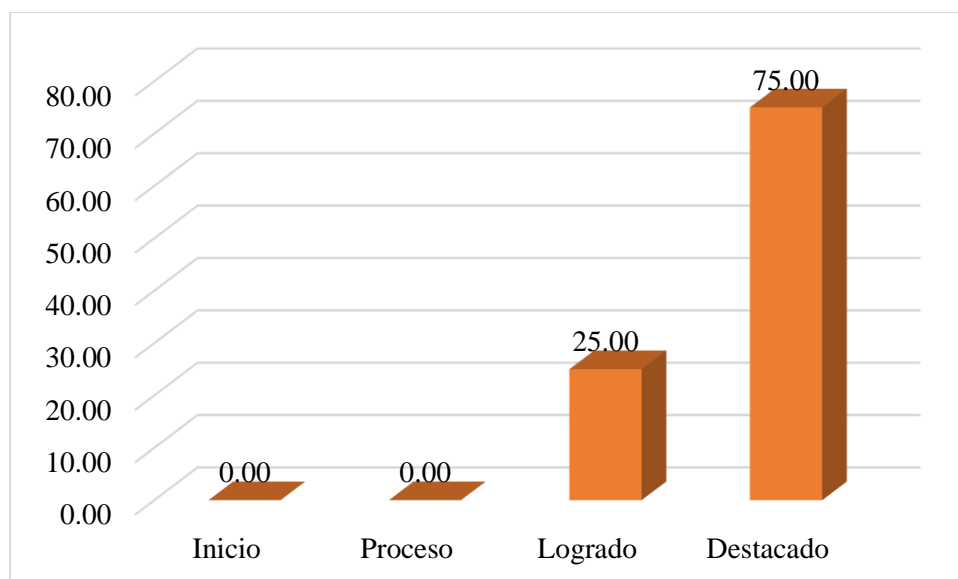
Análisis e interpretación

El nivel de coordinación en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación de salida (post test) con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, el 91.67% de integrantes de la muestra se encuentra en “destacado”, es decir están concentrados en un solo nivel superior la gran mayoría de niños y niñas, seguido solamente de un 8.33% que se encuentra en el nivel “logrado” lo que da a entender una pronunciada homogeneidad y que ahora cuentan con una gran mayoría de indicadores alcanzados.

Tabla 8*Nivel de la dimensión ritmo respecto a la variable motricidad gruesa, post test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	3	25.00
Destacado	9	75.00
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

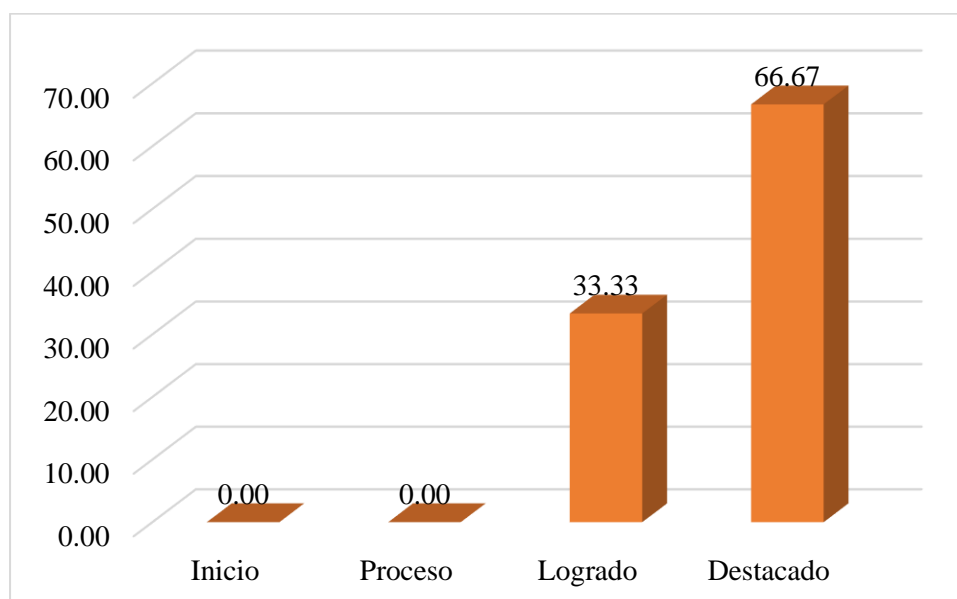
Figura 7*Nivel de la dimensión ritmo respecto a la variable motricidad gruesa, post test***Análisis e interpretación**

El nivel de ritmo en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación de salida (post test) con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, el 75.00% de integrantes de la muestra se encuentra en “destacado”, es decir están concentrados en un solo nivel superior la mayoría de niños y niñas, seguido de un 25.00% que se encuentra en el nivel “logrado” lo que da a entender una evidente homogeneidad y que ahora cuentan con una mayoría de indicadores alcanzados, los integrantes de la muestra

Tabla 9*Nivel de la dimensión equilibrio respecto a la variable motricidad gruesa, post test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	4	33.33
Destacado	8	66.67
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

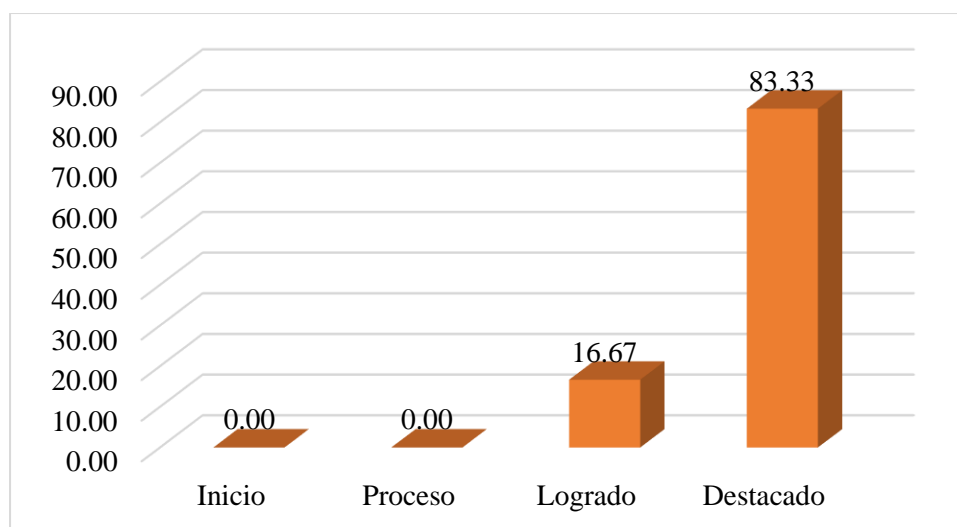
Figura 8*Nivel de la dimensión equilibrio respecto a la variable motricidad gruesa, post test***Análisis e interpretación**

El nivel de equilibrio en lo que respecta a motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación de salida (post test) con indicadores que se asocian a la respectiva dimensión, permite confirmar que, el 66.67% de integrantes de la muestra se encuentra en “destacado”, es decir están concentrados en un solo nivel superior la mayoría de niños y niñas, seguido de un 33.33% que se encuentra en el nivel “logrado” lo que da a entender una evidente homogeneidad y que ahora se cuentan con una mayoría de indicadores alcanzados en esta dimensión.

Tabla 10*Nivel de motricidad gruesa, post test*

Niveles	fi	fi%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	2	16.67
Destacado	10	83.33
Total	12	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 9*Nivel de motricidad gruesa, post test***Análisis e interpretación**

El nivel de motricidad gruesa luego de haber aplicado una ficha de observación de salida (post test) permite confirmar que, un 83.33% de integrantes de la muestra están concentrados en el nivel “destacado”, y solamente un 16.67% de niños y niñas se encuentra en el nivel “logrado”, permite confirmar que hay una evidente mejora en lo que se refiere a la motricidad gruesa respecto la medición anterior (pre test)

d. Comparación de pre test con post test respecto al nivel de motricidad gruesa

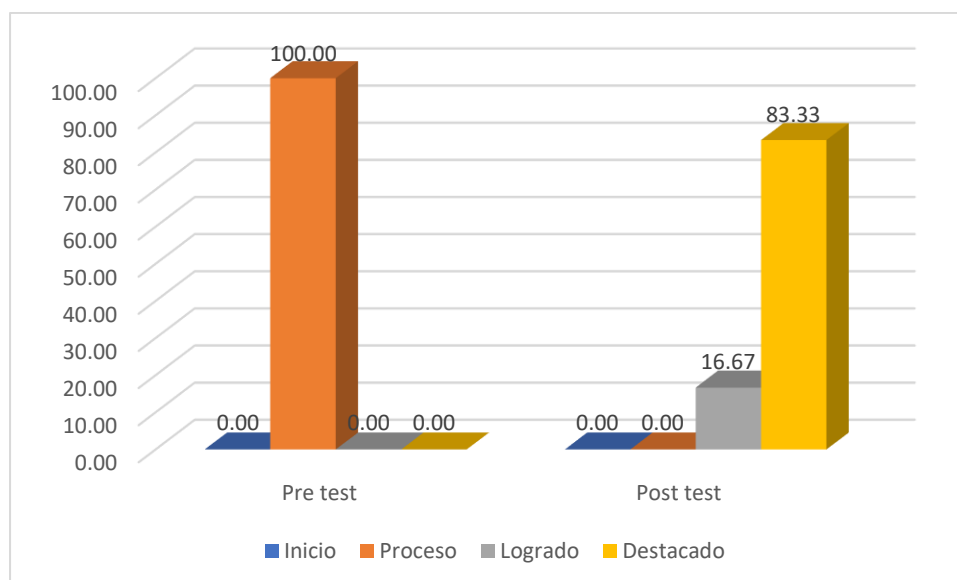
de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte, 2023

Tabla 11

Comparación de pre test con post test, respecto a motricidad gruesa

Niveles	Pre test	Post test	Diferencia
Inicio	0.00	0.00	0.00
Proceso	100.00	0.00	-100.00
Logrado	0.00	16.67	16.67
Destacado	0.00	83.33	83.33
Total	100.00	100.00	

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 10

Comparación de pre test con post test, respecto a motricidad gruesa

Análisis e interpretación

Al comparar información respecto a motricidad gruesa por parte de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 1338 de Alfonso Ugarte se puede confirmar que los integrantes de la muestra han migrado en su totalidad a niveles superiores de los que se encontraban en la primera medición, toda vez que del 100.00% de integrantes en “proceso” ahora no hay porcentaje alguno en este nivel descendiendo en su totalidad, el nivel logrado que no presenta en el pre test porcentaje significativo en el post test llega a 16.67% y de igual manera el nivel destacado donde no había estudiante alguno en el pre test, ahora se encuentra concentrados la gran mayoría, llegando a un 83.33%.

4.2. Prueba de hipótesis

Tabla 12

Nivel de significancia del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.

		Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					Valor	t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de		crítico				
					Inferior	Superior					
Par 1	Postest - Pretest	26.42	4.25	1.23	23.71	29.12	1.80	21.52	11	0.000	

Nota. Elaboración propia p

La hipótesis de la presente investigación fue planteada literalmente en los siguientes términos: “*es probable que haya una influencia significativa de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3,4y 5 años de la I.E.I. N° 1338 de Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez - San Marcos 2023*”, luego de obtener con los cálculos de la estadística inferencial una T de Student igual a 21.52 muy superior al valor crítico de 1.80 y un sig. bilateral igual a 0.000 que es menor a 0.05, permite confirmar categóricamente que la hipótesis ha sido probada de una manera afirmativa, es decir que sí hay una influencia significativa del desarrollo de talleres de juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas conformantes de la muestra para esta investigación.

4.3. Discusión de resultados

Luego de haber realizado todo el tratamiento y análisis estadístico de los resultados de la información de los instrumentos de investigación y del desarrollo de los talleres sobre juegos tradicionales, se puede confirmar que los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 de Alfonso Ugarte presentan cambios importantes, toda vez que la motricidad gruesa pasó del nivel “proceso” donde se encontraba el 100.00% a los niveles de “destacado” y “logrado” respectivamente con porcentajes de 83.33% y 16.67% respectivamente, de igual manera se ha obtenido una T de Student igual a 21.52 que está muy por encima del valor crítico de 1.80, así mismo el sig. bilateral es de $0.000 < 0.05$. Con esta información obtenida permite asegurar que la experiencia ha sido exitosa; además estos resultados guardan relación con las investigaciones tanto internacionales nacionales y regionales, donde también se confirma que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en la motricidad gruesa, se verifica lo

anteriormente afirmado con las investigaciones de López (2018) donde afirma que la motricidad gruesa se puede mejorar con diferentes actividades lúdicas como juegos donde intervenga el despliegue de sus extremidades tanto inferiores como superiores, de igual manera Vilema (2020) también confirma un impacto significativo de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad, por su parte Quincho & Rojas (2019) llegó a una T de Student de 8.029 superando al valor crítico que para este caso fue de 1.725, Quispe (2021) también confirma una conexión directa y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños y niñas; por lo que se puede confirmar que la investigación realizada tiene la misma tendencia que la de los antecedentes, ello es importante en la medida que se mantiene dicha tendencia que más adelante se pueda convertir en una metodología con la confirmación de otras investigaciones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

a. Existe una influencia significativa de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 de Alfonso Ugarte, Pedro Gálvez - San Marcos 2023, así se evidencia en la tabla 12, donde se ha llegado a calcular una T de Student de 21.52 que es muy superior al valor crítico de 1.80, y además se obtiene un sig. bilateral igual a $0.000 < 0.05$.

b. El nivel de la motricidad gruesa está en “proceso” antes de la ejecución de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI. N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez-San Marcos, 2023, así se evidencia en la tabla 5 donde en este nivel se encuentra el 100.00% de integrantes de la muestra.

c. Se presenta una progresiva evolución de la ejecución de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez-san marcos 2023, así se evidencia en la tabla 6 donde en la primera aplicación se llegó a 12.67 de puntaje vigesimal y en la última se obtuvo un puntaje de 16.00.

d. El nivel de la motricidad gruesa está en “destacado” después de la ejecución de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez-San Marcos, 2023, así se evidencia en la tabla 10 donde en este nivel se encuentra el 83.33% de integrantes de la muestra.

RECOMENDACIONES

a. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 1338 de Alfonso Ugarte seguir con el desarrollo de juegos tradicionales del caserío de Alfonso Ugarte, de esta manera se puede seguir sosteniendo el nivel en que ahora se encuentran todos los niños y niñas de dicha institución educativa.

b. A los padres y madres de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1338 de Alfonso Ugarte apoyar a sus hijos e hijas en la práctica de los juegos tradicionales, de esta manera se estará contribuyendo con la mejora de la motricidad gruesa y a la vez se revalorizará los juegos tradicionales que de alguna manera tienden a ser reemplazados por otras clases de juegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, O. (2019). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018*. Universidad Tecnológica de los Andes. Obtenido de <https://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/utea/258/1/El%20juego%20y%20desarrollo%20de%20motricidad%20gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20N%C2%B0%2008.PDF>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. UBA. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1#:~:text=Para%20Piaget%2C%20el%20juego%20est%C3%A1,el%20pensamiento%20y%20el%20lenguaje>.
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, m., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%20FICA.pdf>
- Balanta, D. (2013). *Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez en la juventud de Cali: Relaciones e implicancias en la actividad física*. Universidad del Valle. Obtenido de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/61c24568-8861-496c-ae68-082b327624ce/content>
- Bernal, C. (2021). *propuesta de actividades lúdicas en las dificultades de la motricidad gruesa de los niños de 3 años*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Obtenido de

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3249/1/TL_BernalPerezClaudia.pdf

Borja, Q. (21 de febrero de 2022). *Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/actividades-para-trabajar-con-los-ninos-la-motricidad-gruesa/>

Ceballos, J. (1997). *Introducción a la sociología*. LOM. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA59&dq=Concepto+de+la+observaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi9gNO84tX7AhUkLLkGHcGrB9MQuwV6BAgIEAc#v=onepage&q=Concepto%20de%20la%20observaci%C3%B3n&f=false>

Choquehuanca, N. (2018). *¿Por qué el juego es la base del desarrollo intelectual y afectivo de los niños?* Obtenido de <https://www.cutivalu.pe/por-que-el-juego-es-la-base-del-desarrollo-intelectual-y-afectivo-de-los-ninos/>

Compan, I., & Pagés, M. (2019). *Hablemos al cuerpo con el lenguaje del cuerpo: el movimiento*. Narcea. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=ppDmDwAAQBAJ&pg=PT271&dq=Concepto+de+la+ficha+de+observaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjfv5v07dX7AhU3qpUCHcFKB2E4ChC7BXoECACQCA#v=onepage&q=Concepto%20de%20la%20ficha%20de%20observaci%C3%B3n&f=false>

Cueva, A. (2006). *Diccionario de pedagogía*.

Farfán, J. (2018). *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*. UNSA. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8501>

- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" - Celendín*. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12180>
- Gómez, N., & Fernández, J. (2020). *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI*. Dickinson eBook. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=JAP2DwAAQBAJ&pg=PA74&dq=Juegos+tradicional+concepto&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjov_eFw9L7AhXEIbkGHem2AYs4HhC7BXoECAIQBg
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Jara, B. (2017). *"aplicación de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. "Liclipampa Bajo" del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016"*. Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente. Obtenido de <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/2401?show=full>
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años", 2018*. Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de Estimulación Temprana. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Lostanau, R. (s.f.). *diccionario de pedagogía*.
- Macías, A., García, I., & Bernal, R. (2022). Aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. *Ritmo y equilibrio*, 5(2), 134 -143. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/download/509/522>

- Montalvo, J., & Moreira, D. (2016). El cerebro y la música. *Revista ecuatoriana de neurología*, 25, 1 - 3. Obtenido de <https://revecuatneurologia.com/wp-content/uploads/2017/05/Cerebro-y-musica.pdf>
- Navarro, V. (2002). *el afán de jugar teoría y práctica de los juegos motores*.
- Ofele, M. (1999). Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Educación física y deportes*(13). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Pastor, J. (s.f.). *Fundamentación conceptual para una Intervención psicomotriz en Educación Fis.*
- Picardo, O. (2004). *Diccionario de pedagogía*. UPAEP. Obtenido de <https://elmayorportaldegerencia.com/Libros/Coaching/%5BPD%5D%20Libros%20-%20Diccionario%20pedagogico.pdf>
- Psicorevista. (2020). La dimensión social del juego. *Psicorevista*. Obtenido de <https://psicorevista.com/terapia-de-juego/la-dimension-social-del-juego/>
- Quincho, R., & 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*. Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>
- Quispe, A. (2021). *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*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26077>
- Requena, M. (2000). *Resolución de problemas de las olimpiadas matemáticas venezolanas*. Universidad Católica. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=vTDhdJ-0lDAC&pg=PA81&dq=M%C3%A9todologia+de+la+investigaci%C3%B3n+tipo+de+investigaci%C3%B3n+Hern%C3%A1ndez+Fern%C3%A1ndez&hl=es&sa=X&ved>

=2ahUKEwiitKOD-

8b7AhVhrZUCHS8zCY4QuwV6BAgIEAY#v=onpage&q=M%C3%A9todologia%
20de%2

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Inde publicaciones. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=nTLBnz9WP5gC&printsec=frontcover&dq=conceptos+de+motricidad+gruesa&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjlgcCorNP7AhVDK7kGHXozBbAQ6AF6BAgDEAI#v=onpage&q=conceptos%20de%20motricidad%20gruesa&f=false>

Rodríguez, I. (s.f). *El juego y su dimensión psico socioafectiva*. Obtenido de

<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/171/art2360.pdf>

Salamanca, L., Naranjo, M., Díaz, L., & Salinas, R. (2016). Estudio de asociación del

trastorno del desarrollo de la coordinación con los problemas de conducta en niños de la ciudad de Bucaramanga, Colombia. *revistas ciencia de salud*, 14(03), 353-365.

Obtenido de <https://revistas.urosario.edu.co/xml/562/56247028004/html/index.html>

Sánchez, E. (15 de diciembre de 2021). Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo. *Psicología y mente*. Obtenido de

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>

Sánchez, M., & Martínez, A. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. CODEIC. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=SYXZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=definiciones+sobre+instrumentos+de+evaluacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjPmpja5dX7AhXyLrkGHXGrBbgQ6AF6BAgLEAI#v=onpage&q&f=false>

Vasta, R. (2001). *Psicología infantil*. Ariel. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=q4vdL2PMHScC&pg=PA37&dq=Teor%C3%ADas+del+desarrollo+infantil&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi00Y7drqf7AhXxLrkGHRbTDpgQuwV6BAgDEAY#v=onepage&q=Teor%C3%ADas%20del%20desarrollo%20infantil&f=false>

Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019*. UCE.

Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>

wundertrainin. (2022). *Entrenamiento de resistencia: qué es y cuáles son sus beneficios*.

Obtenido de <https://www.wundertraining.com/entrenamiento-resistencia-beneficios/#:~:text=La%20resistencia%20es%20la%20capacidad,Y%20es%20muy%20importante%20trabajarla.>

beneficios/#:~:text=La%20resistencia%20es%20la%20capacidad,Y%20es%20muy%20importante%20trabajarla.

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de medición de la variable u otros

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA
TITULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI N°
1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.**

OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEI N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Coordinación	Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies.	Tiene coordinación al llevar la pelota en six sax por los conos.				
		Coordina y controla situaciones en las que se requiere habilidades motrices gruesas.				
		Realiza movimientos con precisión izquierda – derecha.				
		Corre libremente por el espacio.				
		Tiene coordinación al saltar.				
		Realiza secuencias de movimientos coordinados				
Ritmo	Mantiene el ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.	Diferencia la velocidad del movimiento lento, rápido.				
		Realiza saltos de pequeñas alturas sin dificultades.				
		Expresa movimientos a través de las posturas.				
		Mantiene el ritmo para desplazarse con seguridad.				
		Realiza movimientos de secuencias sin perder el ritmo				
		Mantiene el ritmo con los objetos al jugar.				
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Tiene coordinación al saltar en un solo pie.				
		Camina por una línea recta sin dificultades.				
		Se mantiene en equilibrio por un minuto dependiendo del juego.				
		Tiene coordinación al expresarse con sus pies.				

		Demuestra equilibrio corporal al momento de saltar y correr.				
		Mantiene equilibrio corporal al momento de realizar juegos estáticos.				
		Mantiene equilibrio al momento de saltar en sogas.				
		Se balancea dependiendo al juego sin caerse.				

Leyenda:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre


Vº Bº
 5H.26.05.'23

IESPP. "SAN MARCOS"


Prof. CARLOS E. ESLAVA RAMÍREZ
 DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

Firma del asesor


Anexo 2. Ficha de validación de juicio de experto del instrumento de investigación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
GRC
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA



PERÚ Ministerio de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 92 - ED - del 19 - 10 - 1992

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del experto: VACENGA BAZÁN, KETTY KUEWA

1.2. Institución donde labora: I.E.S.P.P. "SAN MARCOS"

1.3. Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEORO GAVEZ - SAN MARCOS 2022

1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.			↓		
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				+	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				+	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.			+		
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.			+		
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				+	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				+	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				+	
PUNTAJES PARCIALES:				09	20	
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.	29					
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$\%OBT = \frac{PTE. OBT \times 100}{40}$	$\%OBT = \frac{29 \times 100}{40} = 73$				
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				

A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	<input checked="" type="checkbox"/>	E: MUY BUENO
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)		[84 100]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

V. LUGAR Y FECHA: SAN MARCOS, 07 DE JUNIO 2022.

Firma del experto

DNI: 41027557

Anexo 3. Solicitud de autorización para aplicación de instrumentos y talleres de juegos tradicionales

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

**Solicita autorización para aplicación de
Instrumentos y programa para investigación de titulación**

Sra. Directora de la Institución Educativa N° 1338 ‘‘Alfonso Ugarte’’ Trigos Jara, Lilian Rosmery y Paredes Vargas, Yessica Tatiana, ambos estudiantes del IX ciclo de la especialidad docente de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público ‘‘San Marcos’’. Ante usted con el debido respeto recurrimos a su persona quien dirige su prestigiosa institución educativa para expresarle lo siguiente:

Que durante el último año académico los estudiantes antes mencionados para titularse profesionalmente deben realizar una investigación relacionada a la especialidad especialmente en las instituciones educativas de educación básica regular. Y conoedores/doras de su amplio espíritu de colaboración e identificación con la superación profesional de los estudiantes de Formación inicial docente, es que recurrimos a su persona, para que nos conceda la sección de 3,4 y 5 años de su prestigiosa institución educativa para aplicar el pre y pos test, así como desarrollar ocho talleres de aprendizaje de la investigación titulada ‘‘JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI.N°1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS 2022’’, haciéndole saber que se estará haciendo llegar a su institución educativa tan pronto se culmine con la investigación un resumen de los resultados de este estudio.

Por lo expuesto, suplicamos a usted Sra directora acceder a nuestra petición, de la cual quedaremos muy agradecidos.

San Marcos, 14 de junio del 2023

Atentamente;

Apellidos y nombres

DNI N°: -----

Anexo 4. Autorización para aplicación de instrumentos y talleres de juegos tradicionales

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

AUTORIZACIÓN

La directora de la Institución Educativa N° 1338 “Alfonso Ugarte”, luego de haber recepcionado la solicitud presentado por las estudiantes Trigo Jara, Lilian Rosmery y Paredes Vargas, Yessica Tatiana del IX ciclo de la especialidad de educación inicial del IESPP “San Marcos”; y realizar las coordinaciones con la profesora de aula, **autoriza** la aplicación de los respectivos instrumentos de investigación y del programa consistente en ocho talleres de la investigación titulada: “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA IEI.N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2022”.

San Marcos, 15 de junio del 2023.



Anexo 5. Constancia de aplicación de instrumentos y talleres de juegos tradicionales

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa N° 1338 “Alfonso Ugarte”, hace constar que las estudiantes Trigoso Jara, Lilian Rosmery y Paredes Vargas, Yessica Tatiana, han aplicado los respectivos instrumentos de investigación y también han desarrollado ocho talleres de aprendizajes correspondientes a la investigación titulada “JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA IEI. N° 1338 ALFONSO UGARTE, PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2022”, demostrando responsabilidad y cumplimiento en todas las tareas programadas, se le expide la presente constancia a solicitud de las interesadas.

San Marcos, 09 de octubre del 2023.



Anexo 6. Desarrollo de talleres de juegos tradicionales

TALLER N°1.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando fútbol”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 26-06-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalment e.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas.	Ficha de observación

<p>D A D</p>			<p>su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</p> <p>-en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando</p>		
---	--	--	--	--	--

			<p>habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	--	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo de la sesión, delimitamos el espacio en

	<p>donde trabajaremos. y establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego y materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (pelotas, conos) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: pelotas y conos. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
<p>DESARROLLO</p>	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza ejercicios de calentamiento de cuerpo “Trotando con los pies”. - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente explica que el juego consiste en jugar con las pelotas y pasar por los conos. - La docente indica que primero realizaremos un pequeño deporte entre niños y niñas. - La docente indica que deben jugar, pero con pases uno hacia el otro y así sucesivamente. - La docente indica que deben formar una columna y el primero pasará la pelota en six sax por sus compañeros de uno en uno hasta el final. - La docente indica que deben formar una columna y lleven la pelota en six sax por los conos primero por grupos de tres, luego de dos y luego de uno en uno - La docente dará un ejemplo como se va realizar el juego. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consiste en el descanso que realizan los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras

	escuchamos una canción realizan los siguientes ejercicios de respiración (inhalamos y exhalamos).
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños que expresen sobre la actividad realizada dibujando lo que más les gusto en una hoja de aplicación. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando fútbol”. - La docente realiza algunas interrogantes. ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron?

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Pelotas
- ❖ Conos

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I.N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Coordinación	Realiza movimientos coordinados con las manos y los pies.	Tiene coordinación al llevar la pelota en six sax por los conos				
		Coordina y controla situaciones en las que se requiere habilidades motrices gruesas.				
		Realiza movimientos con precisión izquierda – derecha.				
		Corre libremente por el espacio.				
		Realiza secuencias de movimientos coordinados.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Lilian Rosmery Trigos Jara
Lilian Rosmery Trigos Jara



Lorena Jocabet Acosta Briones
Directora y docente
Lorena Jocabet Acosta Briones

Yessica Tatiana Paredes Vargas
Yessica Tatiana Paredes Vargas

IESPP. "SAN MARCOS"

Carlos Enrique Eslava Ramirez
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN
Asesor
Carlos Enrique Eslava Ramirez

TALLER N° 2
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando la rayuela”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 03-07-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al	Mantienen ritmo y coordinación al desplazarse con seguridad.	Ficha de observación

D			<p>espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma</p>		
---	--	--	--	--	--

			<p>combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	---	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea, explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo

	<p>de la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego y materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (tizas de varios colores y una piedra pequeña) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: tizas y piedras pequeñas. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incentivamos a los niños a realizar ejercicios de calentamiento de los pies con la dinámica “La batalla del calentamiento”. - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - Realizamos cuadros con una tiza para el juego de la rayuela. - Ponemos un número a cada cuadro (1 al 10) - La docente explica en qué consiste el juego y sus reglas. - Los niños tendrán que lanzar la piedra al cuadro número 1, 2 y así sucesivamente. - Si no cae la piedra en el número 1, 2 o en los demás cuadros que le siguen pierden y pasa al compañero siguiente. - Los niños tendrán que saltar en un solo pie en los números (3, 6 y 9). - Con los dos pies en los números (4 y 5) (7 y 8) y en el número 10 también porque es el número de descanso. - Luego los niños tendrán que saltar, pero salteando el número que tiene la piedra hasta llegar al número 10.

	<ul style="list-style-type: none"> - Al llegar al número 10 descansan y regresan saltando según como corresponde para recoger la piedra pero del cuadro anterior y saltando el cuadro que tenía la piedra y así sucesivamente. - Todos los niños saltan uno tras otro hasta llegar al final. - Luego se formará una columna y a la cuenta de tres empezarán a jugar. - La docente dará un ejemplo como se va a realizar el juego. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consiste en el descanso que realizan los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras escuchamos una canción titulada: “Lento rápido” realizan los siguientes movimientos: levantarse, volverse acostarse y deslizarse de un lado a otro.
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños que expresen sobre la actividad realizada dibujando lo que más les gusto en una hoja de aplicación. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando la rayuela”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron?</p>

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Tizas.
- ❖ Piedras pequeñas.

ANEXOS

La batalla del calentamiento.

Esta es la batalla del calentamiento, todo mi cuerpo se pone en movimiento

Esta es la batalla del calentamiento, todo mi cuerpo se pone en movimiento

Niños a la carga, ¿Con que?

Saltando en un pie.

Saltando en dos pies.

Caminar lento.

Caminar rápido, etc.



FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Tiene coordinación al saltar en un solo pie.				
		Se mantiene en equilibrio por un minuto dependiendo al juego.				
		Demuestra equilibrio al momento de saltar y correr.				
		Diferencia la velocidad del movimiento lento, rápido.				
		Realiza movimientos de secuencias sin perder el ritmo.				
Sub- totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N° 3.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : ‘‘Nos divertimos jugando el kiwi’’

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 10-07-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 4 años:	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas.	Ficha de observación

			<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de</p>	
--	--	--	---	--

			un lado de su cuerpo.		
--	--	--	-----------------------	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ASAMBLEA <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va a utilizar con los niños para el desarrollo de la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos y establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego y cuidado de los materiales. - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (pelotas y tarros) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? ❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: pelotas y tarros. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a los niños y niñas a realizar ejercicios de calentamiento con la dinámica “El rey manda”. - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica que primero armaremos una torre de 10 tarros. - La docente indica que deben jugar todos los niños y niñas. - La docente indica que deben jugar en grupos de 4 integrantes cada grupo.

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que deben jugar en grupos de 3 integrantes y así sucesivamente. - La docente indica que formamos dos columnas. - Luego el grupo que tumba la torre de tarros, tendrá que correr para no ser eliminados pero también tendrán que armar la torre de tarros para ganar en el juego. - La docente indica que el otro grupo tendrán que correr y coger la pelota para eliminar a los integrantes del grupo que tumbó la torre. - Una vez que tope la pelota en algún integrante del grupo ya no podrá armar la torre será eliminado del juego. - La docente dará el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consiste en el descanso que realizan los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras escuchamos una canción realizan los siguientes movimientos, se levanta y vuelve acostarse, se deslizan de un lado a otro.
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños que expresen sobre la actividad realizada dibujando lo que más les gusto en una hoja de aplicación. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando el kiwi”. - La docente realiza algunas interrogantes. ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron?

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Pelotas.
- ❖ Tarros.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I.N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Ritmo	Mantiene el ritmo con las manos y los pies al momento de jugar los juegos tradicionales.	Expresa movimientos a través de las posturas.				
		Mantiene el ritmo para desplazarse con seguridad.				
		Mantiene el ritmo con los objetos al jugar.				
		Demuestra equilibrio al saltar y correr.				
		Tiene coordinación al expresarse con sus pies.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N°4.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando la mancha”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 17-07-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas y coordinación con su cuerpo.	Ficha de observación

D			<p>su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p>		
----------	--	--	--	--	--

			<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	
--	--	--	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ASAMBLEA <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo de la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego. - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (tizas) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? ❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: tizas. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar el ejercicios de calentamiento con la canción “Vamos a la estación”. - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica que primero debemos formar dos grupos. - La docente indica que un grupo se va a ubicar en un círculo denominado la paz y el otro grupo afuera del círculo. - La docente indica que el grupo del círculo deben salir corriendo y no dejarse dar la mancha del otro grupo y si les toparon con su mano tienen que decir mancha. - La docente indica que al niño o niña que lo topen con su mano y le digan mancha tiene que quedarse estático hasta que viene su compañero a darle la mano.

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica que al momento que el compañero le da la mano el otro niño debe correr a su salva vida. - La docente indica que como máximo le darán la mancha a los integrantes del grupo del círculo denominado paz dos veces, si ya pasa a 3 veces los integrantes quedaran eliminados del juego. - La docente dará el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la relajación a través de la dinámica “un elefante se balanceaba en la tela de una araña”. - Se van sentando según lo que menciona la dinámica. - Luego van ingresando según lo que mencione la dinámica pero para realizarlo de pie.
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente propone a los niños que dibujen círculos con tizas en el piso y corran por competencia quien gana a llegar a su círculo que dibujo. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando la mancha”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Tizas.
- ❖ Parlante.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

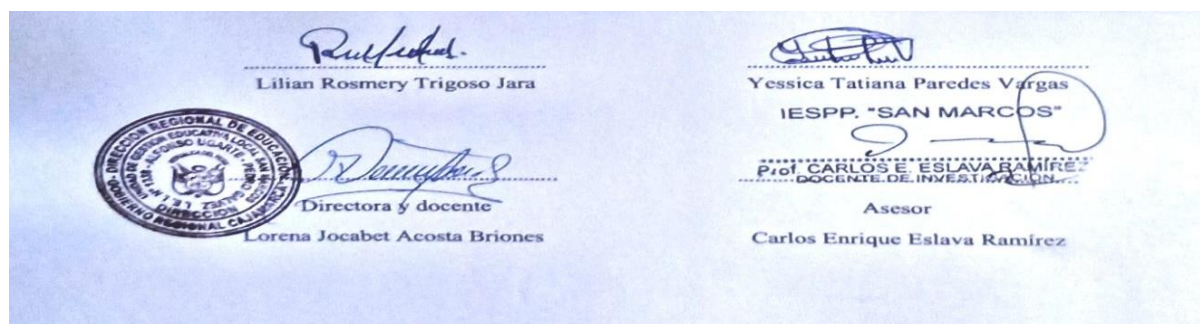
OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I.N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Mantiene equilibrio corporal al momento de realizar juegos estáticos.				
		Se balancea dependiendo al juego sin caerse.				
		Tiene coordinación al expresarse con sus pies.				
		Corre libremente por el espacio.				
		Se mantiene en equilibrio por un minuto dependiendo al juego.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N°5
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos saltando con la soga”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 28-08-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas y coordinación con su cuerpo.	Ficha de observación

D			<p>espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma</p>		
----------	--	--	--	--	--

			<p>combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	---	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo de

	<p>la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (soga) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: sogas. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar los ejercicios de calentamiento con los pies (movimientos de los pies, trotar y saltar de pequeñas alturas). - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica que primero deben saltar en grupos de dos. - Las docentes giran la soga por encima de los niños a la vez ellos tendrán que saltar cada vez que la soga llega al piso. - Luego elegimos dos voluntarios para coger la soga a cada extremo para hacer girar la soga por encima del niño a la vez el niño tendrá que saltar cada vez que la soga llegue al piso. - Si el niño(a) no logra saltar cuando la soga pasa por el piso, sale el niño(a) y entra otro niño(a) a jugar y así sucesivamente. - Las docentes darán el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la relajación a través del descanso que realizaran los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras escuchamos una canción realizan los siguientes ejercicios de respiración (inhalamos y exhalamos).
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les brinda una hoja de aplicación para que pinten. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos saltando con la soga”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
--	--

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Soga
- ❖ Hojas de aplicación
- ❖ Parlante

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

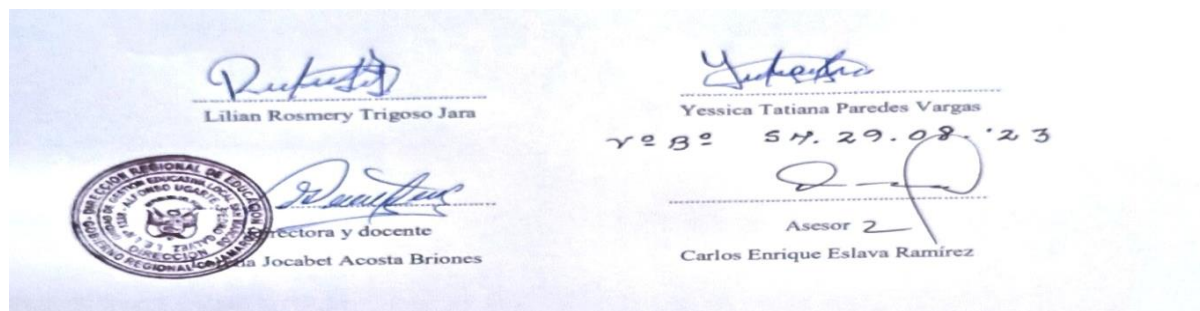
OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I.N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Realiza saltos de pequeñas alturas sin dificultades.				
		Mantiene equilibrio al momento de saltar en sogas.				
		Tiene coordinación al saltar.				
		Realiza movimientos de secuencias sin perder el ritmo.				
		Mantiene el ritmo para desplazarse con seguridad.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N°6

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando al ratón y al gato”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigo Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 04-09-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas y coordinación con su cuerpo.	Ficha de observación

D			<p>espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma</p>		
----------	--	--	--	--	--

			<p>combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	---	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va utilizar con los niños para el desarrollo

	<p>de la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (frutas y máscaras) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: las frutas, máscaras. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar los ejercicios de calentamiento con los pies (movimientos de los pies, trotar y saltar de pequeñas alturas). - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica que primero deben escoger un niño que sea el gato, un niño que sea el ratón y una niña que sea la puerta. - Los niños y niñas forman un círculo cogiéndose de la mano empezaremos a jugar a la cuenta de tres. - Luego llamaremos 1 niño voluntario para que sean el ratón, el gato y la puerta. - Luego llamaremos 2 voluntarios para que sean el ratón, el gato y la puerta, y así sucesivamente hasta que todos lleguen a hacer ratones, gatos y puertas. - Las docentes darán el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la relajación a través del descanso que realizaran los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras escuchamos un cuento titulado “el ratón

	pretencioso” realizan los siguientes ejercicios de respiración (inhalamos y exhalamos).
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les brinda una hoja para que dibujen lo que más les gusto. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando al ratón y al gato”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p>

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Frutas
- ❖ Máscaras
- ❖ Hojas de aplicación
- ❖ Parlante

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

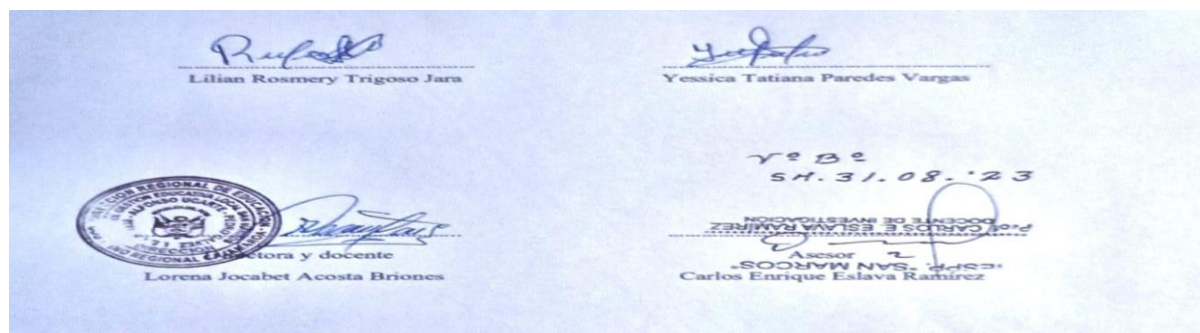
OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IEIN° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Coordina y controla situaciones en las que se requiere habilidades motrices gruesas.				
		Realiza movimientos con precisión izquierda – derecha.				
		Realiza secuencias de movimientos coordinados.				
		Mantiene el ritmo con los objetos al jugar.				
		Expresa movimientos a través de las posturas.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N° 7.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando el resorte”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigo Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 11-09-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas y coordinación con su cuerpo.	Ficha de observación

D			<p>espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma</p>		
----------	--	--	--	--	--

			<p>combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	---	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va a con los niños para el desarrollo de la

	<p>actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (soga) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: soga. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar los ejercicios de calentamiento con los pies (movimientos de los pies, trotar y caminar por unas líneas rectas). - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica que primero debe haber dos niños voluntarios para coger la soga con los pies uno de cada lado. - La docente indica que los niños formen una media luna, y de uno en uno empezarán a saltar. - La docente indica que deben saltar de dos en dos, de tres en tres y así sucesivamente hasta que salten todos. - La docente indica que primero deben saltar lento después más rápido. - Las docentes darán el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la relajación a través del descanso que realizaran los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, mientras escuchamos una canción realizan los siguientes ejercicios de respiración (inhalamos y exhalamos).

<p>CIERRE</p>	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les brinda una hoja de aplicación para que dibujen lo que mas les gusto de la actividad. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando el resorte”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
----------------------	---

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Soga
- ❖ Hojas de aplicación
- ❖ Parlante

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

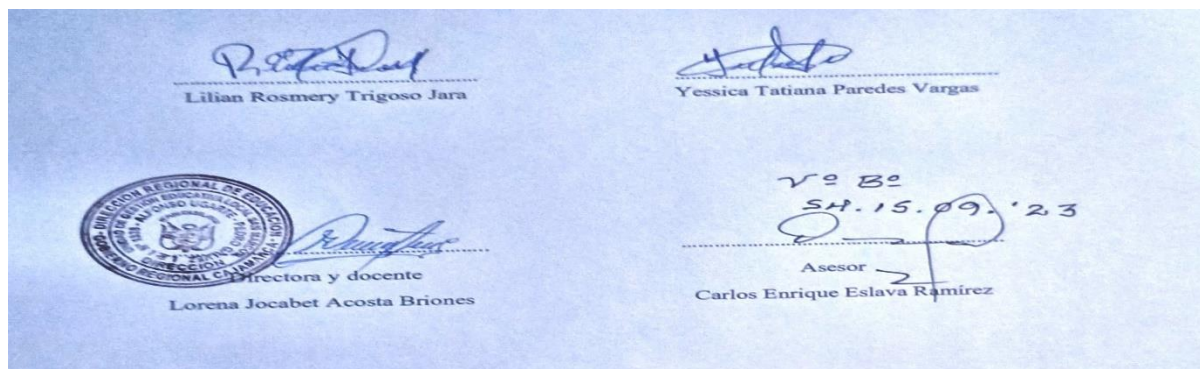
OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Camina por una línea recta sin dificultades.				
		Mantiene equilibrio al momento de saltar en sogas.				
		Tiene coordinación al saltar.				
		Realiza saltos de pequeñas alturas sin dificultades.				
		Diferencia la velocidad del movimiento lento, rápido.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



TALLER N° 8.
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Título : “Nos divertimos jugando el rey manda”

DATOS INFORMATIVOS

Ugel : San Marcos.

Institución : 1338 Alfonso Ugarte.

Directora : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Docente : Acosta Briones, Lorena Jocabet.

Estudiantes : Trigoso Jara, Lilian Rosmery.
Paredes Vargas, Yessica Tatiana.

Fecha : 18-09-2023.

Hora : 11:00 am – 12:30 pm.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Inst. de evaluación
P S I C O M O T R I C I D A	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al	Desarrollan sus habilidades motrices gruesas y coordinación con su cuerpo.	Ficha de observación

D			<p>espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>4 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</p> <p>-en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 años:</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas</p>		
---	--	--	---	--	--

			<p>como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones - explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>		
--	--	--	---	--	--

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATÉGIAS
INICIO	<p>❖ ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos la asamblea. Explicamos que debemos hacer o realizar. - La docente realiza la debida programación y prepara los materiales lo que va a utilizar con los niños para el desarrollo de la actividad, delimitamos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas y acuerdos para el desarrollo del juego.

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente hace las respectivas recomendaciones, a su vez enseña el material (Tiza, imágenes, frutas) con que realizaran la actividad, preguntando: ¿Qué es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué color tiene?, ¿Qué actividad podemos realizar con este material?, ¿Cómo se llama este material? <p>❖ EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los materiales en el patio: Tizas, imágenes, frutas. - Los niños manipulan explorando los materiales color, textura, tamaño, etc.
DESARROLLO	<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar los ejercicios de calentamiento con los pies (movimientos de los pies, trotar y caminar por unas líneas rectas en eso la docente dirá congelados y todos deben quedar congelados). - Los niños y niñas escuchan en forma silenciosa. - La docente les explica en que consiste el juego y sus reglas. - La docente indica: el rey manda que formen dos columnas y lleven la pelota en six sax por sus compañeros. - La docente indica: el rey manda que se formen en dos columnas y cada niño o niña debe tener su pareja en una distancia amplia. Luego una columna ira saltando en un pie llevando una fruta en la mano hasta llegar a su pareja sin caerse. - La docente indica: el rey manda que caminen por una línea recta. - La docente indica: el rey manda que vamos a jugar las ollitas para eso deben formar grupos de tres integrantes y es donde uno tiene que ser la ollita. - Todos deben coger a la ollita uno de cada brazo y correr hasta donde está la pelota, dar la vuelta hasta llegar a su sitio.

	<ul style="list-style-type: none"> - Los participantes que lleguen sin soltarse serán los ganadores. - Las docentes darán el ejemplo. <p>❖ RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la relajación a través del descanso que realizaran los niños y niñas buscando un lugar seguro para acostarse, y balancearse de un lado a otro mientras escuchamos una canción realizan los siguientes ejercicios de respiración (inhalamos y exhalamos).
CIERRE	<p>❖ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les brinda una hoja de aplicación para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. <p>❖ VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado reconociendo la importancia del juego “Nos divertimos jugando el rey manda”. - La docente realiza algunas interrogantes. <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron?</p>

MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Tiza, imágenes, frutas, parlante.

FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1338 ALFONSO UGARTE PEDRO GÁLVEZ – SAN MARCOS, 2023.

OBJETIVO: Determinar la influencia de talleres de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E.I.N° 1338 Alfonso Ugarte Pedro Gálvez – San Marcos, 2023.

NOMBRE:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES			
			1	2	3	4
Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en sus movimientos al realizar los juegos.	Tiene coordinación al saltar en un solo pie.				
		Camina por una línea recta sin dificultades.				
		Mantiene equilibrio corporal al momento de realizar juegos estáticos.				
		Se balancea dependiendo al juego sin caerse.				
		Tiene coordinación al llevar la pelota en six sax por los conos.				
Sub – totales						
Calificativo						

Leyenda

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre



.....
Lilian Rosmery Trigoso Jara




.....
Directora y docente
Lorena Jocabet Acosta Briones



.....
Yessica Tatiana Paredes Vargas

.....
I.E.I. "SAN MARCOS"



.....
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN
Asesor
Carlos Enrique Eslava Ramirez

Anexo 7. Base de datos PRE - TEST

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA PRE TEST																									
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión 1: Coordinación						Dimensión 2: Ritmo						Dimensión 3: Equilibrio								Total			
		1	2	3	4	5	6	Subt	1	2	3	4	5	6	Subt	1	2	3	4	5	6		7	8	Subt
1	JIMENEZ PAZ, Jamner Ulises	2	2	2	3	3	2	14	2	2	2	3	2	2	13	2	3	2	3	2	2	1	2	17	44
2	LUICHO SANCHEZ, Thiago Stiven	2	2	3	3	2	3	15	2	3	2	2	2	3	14	2	2	2	3	2	2	1	2	16	45
3	MORENO ABANTO, Anyela Yudit	2	2	2	3	3	3	15	3	3	2	2	2	2	14	3	2	2	2	2	2	2	2	17	46
4	OLORTEGUI MACHUCA, Jose Fernando	2	2	2	3	3	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	2	2	2	1	2	17	43
5	PAREDES MARIN, Ersi Yener	2	2	3	2	3	3	15	2	3	2	2	2	2	13	2	3	2	2	2	2	1	2	16	44
6	SANCHEZ MACHUCA, Siomara Briyhit	2	2	3	3	3	2	15	3	3	3	2	2	2	15	3	3	2	3	2	2	1	2	18	48
7	GALLEGOS ROJAS, Keyla Belén	2	2	2	3	3	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	2	2	2	1	2	17	43
8	MACHUCA ROJAS, Ander Sebastian	2	2	2	2	3	2	13	3	3	3	2	2	2	15	3	3	2	2	2	2	1	2	17	45
9	MACHUCA TOCAS, Fernanda Brighith	1	2	1	3	2	2	11	2	2	2	2	1	1	10	2	2	2	2	2	2	1	2	15	36
10	QUISPE MACHUCA, Oriana Estrellita	2	2	2	3	3	2	14	2	2	2	3	2	2	13	3	2	2	2	2	2	1	2	16	43
11	ROJAS MENDOZA, Cintia Milet	2	2	3	3	3	2	15	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	2	2	1	2	16	43
12	GONZALES QUISPE, Elián Jesús	1	2	1	2	1	1	8	1	2	2	3	3	1	12	2	3	2	3	2	2	1	2	17	37

Aplicación de talleres de juegos tradicionales

BASE DE DATOS DE LAS APLICACIONES: JUEGOS TRADICIONALES										
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Ap1	Ap2	Ap3	Ap4	Ap5	Ap6	Ap7	Ap8	Total
1	JIMENEZ PAZ, Jamner Ulises	13	14	15	13	18	18	18	16	125
2	LUICHO SANCHEZ, Thiago Stiven	13	12	14	12	17	18	17	16	119
3	MORENO ABANTO, Anyela Yudit	14	15	15	13	18	18	18	17	128
4	OLORTEGUI MACHUCA, Jose Fernando	14	15	15	11	18	19	18	18	128
5	PAREDES MARIN, Ersi Yener	14	15	15	13	20	18	19	18	132
6	SANCHEZ MACHUCA, Siomara Briyhit	14	15	15	14	18	19	17	18	130
7	GALLEGOS ROJAS, Keyla Belén	10	12	13	13	13	14	13	14	102
8	MACHUCA ROJAS, Ander Sebastian	12	13	14	11	14	14	17	16	111
9	MACHUCA TOCAS, Fernanda Brighith	10	11	12	13	13	13	14	12	98
10	QUISPE MACHUCA, Oriana Estrellita	13	13	14	13	16	16	17	16	118
11	ROJAS MENDOZA, Cintia Milet	13	14	15	13	14	16	18	17	120
12	GONZALES QUISPE, Elián Jesús	12	12	12	13	17	14	15	14	109

POST – TEST

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA POST TEST																									
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión 1: Coordinación						Dimensión 2: Ritmo						Dimensión 3: Equilibrio								Total			
		1	2	3	4	5	6	lbtot	1	2	3	4	5	6	lbtot	1	2	3	4	5	6		7	8	lbtot
1	JIMENEZ PAZ, Jamner Ulises	4	4	3	4	4	3	22	3	3	4	3	3	4	20	4	4	3	3	4	4	3	4	29	71
2	LUICHO SANCHEZ, Thiago Stiven	4	4	3	4	4	4	23	3	4	4	3	3	4	21	4	4	3	3	4	3	3	3	27	71
3	MORENO ABANTO, Anyela Yudit	4	4	3	4	4	3	22	3	4	4	4	3	4	22	4	4	3	3	4	3	3	3	27	71
4	OLORTEGUI MACHUCA, Jose Fernando	4	3	3	4	4	3	21	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	4	4	4	3	3	30	74
5	PAREDES MARIN, Ersi Yener	4	4	3	4	4	3	22	3	4	3	4	4	4	22	4	4	4	4	4	4	3	4	30	74
6	SANCHEZ MACHUCA, Siomara Briyhit	4	4	3	4	4	3	22	3	4	3	4	3	4	21	4	4	4	4	4	4	3	4	30	73
7	GALLEGOS ROJAS, Keyla Belén	3	4	3	4	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	3	3	3	3	23	61
8	MACHUCA ROJAS, Ander Sebastian	3	4	3	4	4	3	20	3	4	3	3	3	4	20	3	3	3	3	4	3	3	3	25	65
9	MACHUCA TOCAS, Fernanda Brighith	3	3	2	3	3	3	17	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	4	3	3	25	61
10	QUISPE MACHUCA, Oriana Estrellita	4	4	3	4	4	3	22	3	4	4	4	4	4	23	4	4	3	4	4	3	3	3	28	73
11	ROJAS MENDOZA, Cintia Milet	4	4	3	4	4	4	23	3	4	4	4	4	4	23	4	4	3	4	4	4	3	3	29	75
12	GONZALES QUISPE, Elián Jesús	4	4	3	4	4	3	22	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	3	3	24	65

Anexo 8. Prueba de confiabilidad

INSTRUMENTO	ALFA DE CRONBACH	NIVEL
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE MOTRICIDAD GRUESA	0.70	Aceptable

Anexo 9. Nómina de matrícula de los estudiantes de la muestra

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica							
Código	0 6 0 0 1 0	Número y/o Nombre	1338			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	CAJAMARCA						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Marcos	Código Modular	1 8 8 9 0 1 7		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante					Prov.	SAN MARCOS					
		Resolución de Creación N°	RD N°0272-2015		Forma ⁽⁵⁾	Esc											Dist.	PEDRO GÁLVEZ	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
			Modalidad ⁽²⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾														
1	D.N.I. 90448220	JIMENEZ PAZ, Jamner Ulises	13	10	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
2	D.N.I. 90662382	LUICHO SANCHEZ, Thiago Stiven	05	03	2018	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
3	D.N.I. 90251484	MORENO ABANTO, Anyela Yudit	04	06	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
4	D.N.I. 90265000	OLORTEGUI MACHUCA, Jose Fernando	13	06	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
5	D.N.I. 90413099	PAREDES MARIN, Ersi Yener	19	09	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
6	D.N.I. 90195057	SANCHEZ MACHUCA, Siomara Briyhit	28	04	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (ESE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A,B,C... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)Pub. de gestión directa, (PGP)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA. Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PEBJ) PEBAJA. Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PN/PBJ) PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrantante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica									
Código	0 8 0 0 1 0	Número y/o Nombre	1338		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	CAJAMARCA							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Marcos	Código Modular	1 0 8 0 0 1 7		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-											
		Resolución de Creación N°	RDN°0272-2015		Forma ⁽⁵⁾	Esc	-												
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁹⁾	M	-									
		Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		ÚNICA			-										
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/VNO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Ubicación Geográfica			
																Día	Mes	Año	Dpto.
																	Prov.	SAH MARCOS	
																	Dist.	PEDRO GÁLVEZ	
																	Centro Poblado		
																	ALFONSO UGARTE		
																	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
																	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD	
1	D·N·I· : : : 9·0·8·1·0·8·5·1	GALLEGOS ROJAS, Keyla Belén				03	06	2018	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
2	D·N·I· : : : 9·1·1·1·1·8·3·1	MACHUCA ROJAS, Ander Sebastián				29	12	2018	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
3	D·N·I· : : : 9·1·1·4·1·8·3·6	MACHUCA TOCAS, Fernanda Brighith				14	01	2019	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
4	D·N·I· : : : 9·0·7·6·7·2·9	QUISPE MACHUCA, Oriana Estrellita				05	05	2018	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
5	D·N·I· : : : 9·1·0·8·4·2·1·3	ROJAS MENDOZA, Cintia Milet				10	12	2018	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EPE) Educ. Básica Especial.
 En el caso de E. Inicial, registrar Edad (6,1,2,3,4,5)
 (3) Grado/Edad : En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°-Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
 Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
 (4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A,B,C... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (FEN) FEBANA Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
 (FBJ) FEBAJA Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
 (PBN/PBJ) PEBANA/PBEBAJA Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
 Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanente en el grado, (RE) Reingresante.
 Solo en el caso de EBA: (RE1) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolescente discapacidad, dejar en blanco.
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica					
Código	0 6 0 0 1 0	Número y/o Nombre	1338		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	CAJAMARCA				
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Marcos	Código Modular	1 6 8 9 0 1 7		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-								
		Resolución de Creación N°	RDN°0272-2015		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante									
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
1	D.N.I. 9.1.4.6.9.4.0.7	CARRERA ACOSTA, Anderson Gael	25	08	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
2	D.N.I. 9.1.2.8.5.1.5.1	GONZALES QUISPE, Elián Jesús	19	04	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
3	D.N.I. 9.1.6.1.6.2.4.6	HUAMAN DURAN, Yelson Leonel	30	11	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
4	D.N.I. 9.1.2.9.7.0.5.2	MUÑOZ BAUTISTA, Abner Jhoao	28	04	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
5	D.N.I. 9.1.3.4.0.1.0.8	PABLO HUAMAN, Saldy Yeseila	26	05	2019	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°-Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EJ) o grados (PR).

(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A,B,C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD)Pub. de gestión directa, (PGP)Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes
(PSJ) PEBAJA Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBJ) PEBANAP/PEBAJA, Prog. de Educ. Basica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrantante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera




(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

Anexo 10. Resolución Directoral de aprobación del proyecto de investigación

	 GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS <small>Creado por D.S. 0017 - 81 - ED - del 19 - 10 - 1992</small>	
---	---	---

"AÑO DE UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°044-2023-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 08 de mayo del 2023

Visto el Informe N° 25-2025 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM"-JUA en el que el Jefe de Unidad Académica hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación de Educación Inicial;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d y el Art. 6, literal a de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que de acuerdo a normativas internas como el Reglamento Institucional y Reglamento de Investigación, debe ser aprobada resolutiveamente para su ejecución;

Que una vez concluido los proyectos de investigación se elevarán a la Jefatura de Unidad Académica quien está encargado transitoriamente de la unidad de investigación para su prevención de los mismos;


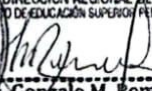
Estando a lo informado por el Jefe de Unidad Académica lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

1° APROBAR la Aplicación de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

2° NOTIFICAR a los docentes y estudiantes que forman parte del anexo como asesores e investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO SAN MARCOS

Gonzalo M. Romero Cerdán
DIRECTOR GENERAL (R)
C.M. 1027901859

Anexo. 11. Evidencias fotográficas

