

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Loroña Huamán Luisa Natali (<https://orcid.org/0000-0002-5582-5881>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi madre por su esfuerzo y sostén en todo momento, brindándome su apoyo incondicional en el proceso de mi carrera profesional.

A mis hijas Diana, Jazmín y Lía, por ser mi motor y motivo de culminar mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la fortaleza para culminar este trabajo. A mis padres, por su apoyo constante, y a la Institución Educativa que permitió el desarrollo de esta investigación. Mi gratitud también a los docentes que me guiaron con sus valiosos aportes y a todos quienes hicieron posible esta experiencia académica.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR


Yo, Loroña Huamán Luisa Natali, egresada del Programa de Estudio Educación Inicial de la Escuela Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He (Hemos) mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la región de Ica.

Chincha, 04 de setiembre del 2024

Apellidos y Nombres de la Autora	
Loroña Huamán, Luisa Natali	
DNI: 46599959	Firma 
ORCID: (https://orcid.org/0000-0002-5582-5881)	

Índice de contenido

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento:	iii
Declaratoria de Originalidad de Autores	iv
Índice de contenido	v
Lista de tablas	viii
Lista de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Determinación del Problema.....	1
1.2 Formulación de Problema	2
1.2.1 Problema General	2
1.2.2 Problemas Específicos	2
1.3 Objetivos: general y específicos	3
1.3.1 Objetivo General.....	3
1.3.2 Objetivos Específicos	3
1.4 Importancia del estudio.....	3
1.5 Justificación de la Investigación	4
1.5.1 Teórica	4
1.5.2 Práctica.....	4
1.5.3 Metodológica	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana	5
2.1.1 Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana	5
2.1.2 Pedagogía franciscana Mariana	5
2.1.3 Valores humanos.....	6
2.1.4 Valores franciscanos	6
2.1.5 Principios franciscanos	6
2.1.6 Utilidad de la investigación y su vínculo con la Pedagógica Franciscana.....	7
2.1.7 Rol del docente franciscano mariano.....	7
2.1.8 Encíclica de la iglesia católica	7
2.2 Antecedentes del estudio.....	9

2.2.1 A nivel internacional.....	9
2.2.2 A nivel local:.....	12
2.3 Bases teóricas:.....	14
2.3.1 Juegos tradicionales	14
2.3.2 Dimensiones de los Juegos tradicionales.....	15
2.3.3 Características de los juegos tradicionales.....	16
2.3.4 Teorías que fundamentan los juegos tradicionales	16
2.3.5 Motricidad Gruesa	17
2.3.6 Dimensiones de la Motricidad Gruesa.....	17
2.3.7 Indicadores de la Motricidad Gruesa	18
3.2.8 Importancia de la Motricidad Gruesa	20
3.2.9 Teorías que fundamentan el rendimiento académico	20
2.4 Definición de términos básicos	21
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES	24
3.1 Hipótesis	24
3.1.1 Hipótesis General.....	24
3.2 Variables	24
3.2.1 Variable 1: Juegos Tradicionales.....	24
3.2.2 Variable: 2 Motricidad gruesa	25
3.3 Operacionalización de las variables.....	27
CAPITULO IV: METODOLOGÍA	28
4.1 Enfoque de la investigación	28
4.2 Método	28
4.3 Tipo de investigación.....	28
4.4 Diseño de investigación	28
4.5 Población y muestra.....	29
4.5.1 Población	29
4.5.2 Muestra	29
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
4.6.1 La Técnica:	30
4.6.2 El instrumento:.....	31
4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	32
4.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos	33

CAPITULO V: RESULTADOS	36
5.1. Presentación y análisis de resultados	36
5.1.1. Nivel descriptivo.....	36
5.1.2 Nivel Inferencial	39
5.2 Discusión de Resultados	50
CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
6.1 Conclusiones	53
6.2 Recomendaciones.....	55
Referencias.....	56
ANEXOS	
Anexo 1. R.D de aprobación del trabajo de investigación	
Anexo 2. Autorización de publicación en repositorio institucional	
Anexo 3. Resultado turnitin	
Anexo 4. Instrumento de medición	
Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento	
Anexo 6. Base de datos	
Anexo 7. Matriz de consistencia	
Anexo 8. Plan de actividades de aprendizaje	
Anexo 9. Sesiones de Intervención	
Anexo 10: Fotografías	

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Formula Cuasi Experimental</i>	29
Tabla 2 <i>Muestra</i>	30
Tabla 3 <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	35
Tabla 4 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones prueba pre test en la I.E.P. “Yeshua”</i>	36
Tabla 5 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones prueba post test en la I.E.P. “Yeshua”</i>	37
Tabla 6 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos tradicionales y sus dimensiones de la prueba pos test en la I.E.P. “Yeshua”</i>	38
Tabla 7 <i>Contraste de normalidad</i>	39
Tabla 8 <i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental</i>	40
Tabla 9 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	40
Tabla 10 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	41
Tabla 11 <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Equilibrio y motricidad gruesa</i>	42
Tabla 12 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	42
Tabla 13 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	43
Tabla 14 <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Coordinación y Motricidad gruesa</i>	44
Tabla 15 <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i>	45
Tabla 16 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	45
Tabla 17 <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Precisión de movimientos y Motricidad gruesa</i>	46
Tabla 18 <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i>	47
Tabla 19 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	47
Tabla 20 <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 Valores Franciscanos y Motricidad gruesa</i>	48
Tabla 21 <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i>	49
Tabla 22 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	49

Lista de figuras

Figura 1 <i>Variable motricidad gruesa pretest y sus dimensiones</i>	36
Figura 2 <i>Variable motricidad gruesa post test y sus dimensiones</i>	37
Figura 3 <i>Variable juegos tradicionales post test y sus dimensiones</i>	38
Figura 4 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	41
Figura 5 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	43
Figura 6 <i>Prueba de muestras emparejada</i>	45
Figura 7 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	47
Figura 8 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	49

Resumen

Los juegos tradicionales tienen un impacto relevante en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, contribuyendo a su calidad de vida y preparación para el futuro. Esta investigación titulada Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua” 2024, tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. “Yeshua” – Chincha, 2024. Se adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, tipo aplicada, con diseño cuasi experimental. La muestra estuvo compuesta por 15 niños de 4 años. Para la recolección de datos se emplearon dos instrumentos: un cuestionario valorado con escala de Likert aplicado en el pretest, y una guía de observación utilizada en el post test. El cuestionario incluyó 20 ítems para cada variable: en la variable independiente (juegos tradicionales), los primeros 10 ítems correspondieron a la dimensión “jugadores” y los siguientes 10 a “ambientes”. En la variable dependiente (motricidad gruesa), se evaluaron 5 ítems sobre equilibrio, 6 sobre coordinación, 4 sobre precisión de movimientos y 5 sobre Axiología Franciscana. Los resultados mostraron una mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños luego de la implementación de los juegos tradicionales. La media del pretest fue de 44,20, mientras que en el post test alcanzó 69,87. Este aumento fue estadísticamente significativo ($t = -16,076$, $p < 0,05$), confirmando la hipótesis de que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo motor en la infancia.

Palabras claves: *Juegos tradicionales, motricidad gruesa, habilidades psicomotrices, infantes.*

Abstract

Traditional games have a significant impact on the development of gross motor skills in children, contributing to their quality of life and preparation for the future. This research, entitled Traditional games for the development of gross motor skills in 4-year-old children at the I.E.P “Yeshua” 2024, aimed to determine the extent to which traditional games develop gross motor skills in 4-year-old children at the I.E. “Yeshua” – Chincha, 2024. A quantitative, descriptive, applied approach with a quasi-experimental design was adopted. The sample consisted of 15 4-year-old children. Two instruments were used for data collection: a questionnaire rated with a Likert scale applied in the pretest, and an observation guide used in the posttest. The questionnaire included 20 items for each variable: in the independent variable (traditional games), the first 10 items corresponded to the “players” dimension and the following 10 to “environments”. For the dependent variable (gross motor skills), 5 items on balance, 6 on coordination, 4 on movement precision, and 5 on Franciscan Axiology were assessed. The results showed a significant improvement in the children's gross motor skills after implementing traditional games. The mean score for the pretest was 44.20, while the mean score for the posttest was 69.87. This increase was statistically significant ($t = -16.076$, $p < 0.05$), confirming the hypothesis that traditional games promote motor development in childhood.

Keywords: *Traditional games, gross motor skills, psychomotor skills, infants.*

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Determinación del Problema

Durante años se ha venido jugando de varias maneras cada generación con sus propios juegos educativos, estamos hablando de los juegos tradicionales infantiles que a pasar del tiempo se ha venido desvaneciéndose y perdiendo su valor patrimonial y que pueda cumplir una función muy fundamental en el juego tradicional, donde siempre cada juego ha obtenido un ganador sin menospreciar al que perdió y de esta manera se crea un espacio de colaboración, un ambiente donde todos los niños puedan ir mejorando a pasos firmes su motricidad.

Según Tiwi y Weepiu (2021) Nos menciona que el niño en la etapa preescolar tiene como propósito desarrollar tanto físico, afectiva, cognitiva incluyendo social del niño y la niña. Es por ello que valoran la psicomotricidad en esta etapa ya que es ahí es donde se le permite desarrollar desde muy temprana edad al niño su esquema e imagen corporal, la coordinación, el equilibrio, lateralización, entre otras dimensiones.

Uno de los problemas de esta generación es que hemos olvidado de cómo al juego tradicional ha influido mucho asíéndose parte de nosotros desde hace muchos años atrás, nuestros abuelos lo jugaban, nuestros padres, ahora los niños en etapa preescolar deberían de seguir jugando, esto ayuda para desarrollar en su entorno social, familiar, etc. Con estos juegos patrimoniales se estima potencializar el desarrollo de estas habilidades de los infantes y sus capacidades, destrezas e influyentemente en su desarrollo motriz.

Como lo hemos visto que casi todas las generaciones se están limitando a realizar estos juegos al aire libre como es a la gallinita ciega, el escondite, juegos de mundo, lingo, a la chapada, tumba la lata, etc. Esto no solo se ha visto en los hogares sino también en las escuelas, donde los niños empiezan a relacionarse y socializarse incluyendo los valores, el trabajo en equipo, tolerancia, el respeto, etc.

Según el autor Cum (2022), nos menciona que el juego influye mucho en los aspectos del desarrollo infantil y para su desarrollo motora gruesa, ya que gracias a estos juegos tradicionales el niño va a prendiendo a caminar, saltar, correr, gatear, subir y

equilibrarse. Hoy por hoy esos juegos también está siendo olvidados por las escuelas educativas en diferentes países. Se dice que en la actualidad estos niños le ofrecen una rutina fácil donde se está disminuyendo los movimientos corporales por el avance de la tecnología, en este tiempo los padres en los hogares no están teniendo límites para controlar estos juegos que tienen sus hijos, pues están ocupados cada uno en sus quehaceres y no le tienen paciencia para brindarles otro tipo de juegos donde sea realizado al aire libre y con tranquilidad, estos juegos tradicionales van perdiendo popularidad y los videojuegos, tv, celulares han sido el remplazo y llevados a estos infantes.

Según Cadena SER (2025) nos dice que los juegos de ahora como: el celular, Tablet, videojuegos, tv, fueron cambiando a los niños, antes tenían amigos de carne y hueso ahora sus amigos son la tecnología y estos equipos tecnológicos. Es por ello que en la I.E.P. “Yeshua”- complejo cristiano, en el aula de inicial 4 años se ha venido observando que casi todos los niños tienen dificultades para saltar con un pie, correr, manteniendo el equilibrio, subir escaleras, al quitarse alguna prenda y cambiarse. Asimismo, la psicomotriz es primordial para los estudiantes pues se tiene como propósito motivarlos a que puedan descubrir sus capacidades por medio de su cuerpo y el exterior.

1.2 Formulación de Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños 4 años de la I-E “Yeshua”- Chinchá 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio?

PE02: ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación?

PE03: ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos?

PE04: ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

OG: Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I-E “Yeshua”- Chincha 2024.

1.3.2 Objetivos Específicos

0E01: Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio.

0E02: Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación.

0E03: Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos.

0E04: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana.

1.4 Importancia del estudio

Permite una estimulación y capacidad para obtener equilibrio, precisión, coordinación corporal y control motor. Es bueno que los juegos de tradición junto a la motricidad gruesa son un pilar primordial para las actividades como: saltar, correr, rodar, gatear, etc.

Los docentes deben de conocer y afianzar aún más estas enseñanzas, mediante estos juegos tradicionales obtienen unas experiencias significativas en los niños en esta etapa preescolar cumpliendo su rol de guía, en estas etapas existe variedades de juegos, sacando provecho en el estudiante para estimularlo y que valla desarrollando sus habilidades, por competencias, llamando la atención y concentración del niño. (Bazán et al., 2022).

En el desarrollo de este trabajo se requiere que las docentes reflexionen ante las situaciones que están careciendo estos infantes en el desarrollo de su motricidad gruesa en esta etapa, utilizando diversas estrategias logrando un buen aprendizaje. Esto lleva a Tomar en cuenta, la planificación, la referencia y diversos juegos tradicionales y por este medio poder obtener un buen resultado dentro de sus habilidades en los infantes.

1.5 Justificación de la Investigación

1.5.1 Teórica

Estos juegos tradicionales principalmente en la etapa preescolar y en todas las actividades motoras la psicomotricidad siempre ha estado presente en y la docente tiene que cumplir su rol como guiadora siguiendo los pasos con las aplicaciones teóricas según sus definiciones y conceptos llevando a cabo una investigación donde se justificó teóricamente la influencia con el desarrollo en los niños. Desarrollando sus destrezas, capacidades, habilidades, social, motor, valores y, trabajo en equipo.

1.5.2 Práctica

En este desarrollo práctico se aplicó ciertas tácticas que favorecen a los niños, estos juegos se vienen realizando con diversas estrategias, empleando materiales concretos. Es por ello que es esencial estimular, rescatar e incentivar estos juegos se han venido olvidando en nuestras generaciones y que hoy en día se vuelve a jugar en beneficio de los niños y niñas.

1.5.3 Metodológica

Estos estudios permitieron recopilar una serie de recursos, técnicas, procedimientos y enfoques que contribuyen al fortalecimiento de las capacidades corporales amplias mediante actividades lúdicas de carácter cultural. Los resultados están disponibles para estudiantes de pedagogía, docentes y autoridades escolares interesados en investigar el progreso físico en la primera infancia durante el nivel inicial en el ámbito educativo.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana

2.1.1 Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana

En el fundamento de la pedagogía, tenemos que dar fe que existe una vocación que llevamos por dentro, desde nuestra vocación de servicio ya que concierne a como nosotros llevamos el amor que nos brinda nuestros fundadores con ejemplo S.F.A y nuestro Dios, el amor que brindaron a tantas personas sin excepción alguna todos somos hermanos nos hizo saber nuestro patrón que nos ha servido y nos ha demostrado que para amar y respetar a la creación de Dios. El decir somos hijos de Dios no es solo mencionarlo, si no también vivirlo ya que con ejemplo podemos demostrar que realmente llevamos el evangelio que Dios nos ha encomendado.

Personalmente estoy agradecida de pertenecer a esta casa de estudio que me acogió y me enseñó con ejemplos desde el saludo de `Paz y Bien aquel saludo que deja huellas en el corazón y llena mi vida espiritual al seguir el camino correcto como nuestros padres, como dice la biblia en (hechos 11;6) el que no tiene fe, no puede agradar a Dios, (Mateo 17;20) “la fe mueve montañas” (Hebreos 11).

2.1.2 Pedagogía franciscana Mariana

Está basada en la empatía, actitudes, vocación de servicio y juntamente con el valor franciscano con la hemos sido inculcados tanto espiritual, personal y profesional pues ahora es tiempo de que esta pedagogía no solo sea hablado sino también se lleva a la práctica con aquellos personas que están bajo nuestras enseñanzas como por ejemplo nuestros niños, pues es ahí donde debemos de demostrar todo lo aprendido ya que hemos tenido grandes ejemplo que nos lleva a congregarnos y llevar una vida recta siguiendo el camino de nuestro padre, en esta casa de estudios nos hemos dejado formar, nos dejamos pulir por este evangelio cristiano que nos ha cogido con amor siguiendo los pasos que el mismo Jesús, nuestros padres fundadores nos demostraron el respeto, la unión, la tranquilidad, la buena convivencia, el trabajo en equipo, la paz y fraternidad en esta pedagogía tenemos el ejemplo de madre clara que cuido, amo y enseñó a

niños, jóvenes y adultos pues el amor a nuestro prójimo, el amor a nuestros hermanos.

2.1.3 Valores humanos

Este valor humano son las creencias y está definido para aquellas personas que obtienen estos valores, cada persona lo tiene desde su nacimiento y de la manera de cómo han vivido en la sociedad, la persona mismo es capaz de construir este valor en su vida personal y profesional y depende de cada uno vivir en una sociedad donde se practique la justicia y pueda mejorar la manera de tener una convivencia recta y justa.

2.1.4 Valores franciscanos

1. Paz
2. Minoridad
3. Solidaridad
4. Justicia
5. Amor a la creación
6. Libertad
7. Espíritu de servicio
8. La dignidad
9. Libertad.

2.1.5 Principios franciscanos

1. Equidad
2. Calidad educativa
3. Merito
4. La inclusión
5. Pertinencia
6. Transparencia
7. La flexibilidad
8. Interculturalidad

2.1.6 Utilidad de la investigación y su vínculo con la Pedagógica Franciscana

Se requiere a docentes comprometidos, docentes dispuestos a llevar los valores y principios franciscanos, que no se limiten a enseñar lo bueno que sigan el camino que Dios le ha encomendado para tener una sociedad muy educadas formado en valores, un clima armónico entre todos los docentes, para así transmitir paz y tranquilidad. Esta pedagogía busca que la enseñanza se de con respeto dentro de la sociedad y por ello nuestra investigación se basa en que los docentes deben de reinventar los juegos patrimoniales para tener una educación de calidad y al obtener vamos a demostrar que el amor al prójimo está dentro de nosotros ya que queremos un bien para aquellos que depende de nosotros en la educación y dentro de las educativas.

2.1.7 Rol del docente franciscano mariano

Nuestro mejor ejemplo que tenemos es nuestra Madre Clara fundadora de la congregación franciscana F.I.C. Fue una pedagoga que, con su amor, caridad, bondad y con valores ayudo y enseñó a muchos niños dedicándoles su tiempo con sus aprendizajes de calidad enseñándoles a orar y llevando a los niños, jóvenes por un camino recto, ese camino que te lleva a Jesús. Es por ello que las enseñanzas brindadas ahora son transmitidas en las aulas en una ambiente calidad, con docentes competentes capaces de lograr un buen aprendizaje y capacitados, listos para llevar el evangelio basados en valores a estas personas que carecen del amor de Dios.

2.1.8 Encíclica de la iglesia católica

Lo que pasa en nuestra casa común: “Leudato sí, mi signore” a lavado seas mi señor, era el cantico de San Francisco de Asís. A partir de este cantico nos recuerda que todos somos como hermanos, y su amor es tal cual como una madre acoge a sus hijos “alabanzas a mi señor a nuestra madre tierra como una hermana, la cual nos sustenta, produce y gobierna.

Los bienes que Dios nos ha dado debemos de cuidar siempre, existen personas con maldad en el corazón llenos de pecado, haciendo malos hábitos de todo lo que Dios nos ha ofrecido del suelo, el aire, el agua y todo ser viviente. Pues las personas de mal corazón se han encargado de maltratar la tierra. En

(ROM; 8:22) en este versículo de la biblia nos habla que nuestra tierra gime como gimes las mujeres cuando están con sus dolores de parto. Por lo tanto, hemos ido olvidando que nosotros también fuimos creados de la tierra como nos menciona (GN 2;7) fuimos hecho de la tierra por la gracia de Dios.

Fueron más de 50 años que mundo venia viviendo en crisis nuclear, el Papa Juan XXIII decidió enviar una encíclica donde no apartaba la guerra, pero si quería transmitir paz y envió su carta a todas las iglesias del mundo católico para exhortar a todo lo que viene ocurriendo en el planeta. Pasando ocho años en 1971 el Papa Pablo VI dio su respuesta a un problema ecológico entrando a una crisis donde los seres humanos estaban incluidos y sumergidos en este desastre. Pero también ellos tenían culpa de todo lo que estaba pasando es por ello que llamaba a una reflexión

El problema que había en nuestra humanidad era desastroso y desconfiable, pues ahora entra en un cambio y se debe a un porcentaje de que la sociedad está rescatando ya que han entrado en razón de lo ocurrido con la gran parte de la naturaleza y el planeta, tenemos que seguir cuidando de ella sin sufrimiento. Cuando mencionamos a la contaminación y de este cambio de clima, mencionamos a las enfermedades que traen eso para las personas y aún más a las personas de bajos recursos ya que son ellos que están en constante contaminación y en algunos casos llegan a perder la vida, ejemplo; cuando respiran los humos de la cocina hecho a leña o del combustible con la que cocinan, el humo que votan todas las fábricas industriales, los insecticidas, controladores de malezas, fertilizantes, fungicidas, insecticidas y todo tipo de agro tóxicos. No dejando de lado los residuos que se desechan en distintos ambientes que ha sido el causante de tanta contaminación desde hace muchos años es por ello que la humanidad debe de ser consiente de todo lo que está pasando a su alrededor y que también la solución depende ellos.

Nuestro Papa Juan Pablo II abordó este tema dando prioridad al problema que se había presentado. Escribió una carta en la que expresó su preocupación por el hecho de que el ser humano estaba cayendo en el conformismo, dejando de lado la conciencia sobre el cuidado del entorno y de todo lo que lo rodea.

Nuestro Benedicto XVI volvió a realizar una invitación difundiendo sobre la economía que se está dando a nivel mundial que es responsabilidad de la humanidad y esto tiene que cambiar por el bien de ellos mismos ya que en la gran mayoría están siendo irresponsable y están dejando de cuidar al medio ambiente que es lo hermoso de la naturaleza que nos ha dado Dios. Pues nuestro papa fue renovando y haciéndoles recordar que todo empieza por nosotros mismo y que todo puede cambiar si es que nosotros pensáramos diferentes y cuidáramos nuestro lugar de origen y el ambiente donde vivimos.

El hombre piensa que su vida le pertenece y que puede actuar o hacer con ella sin reflexionar de lo que pasa a su alrededor, en la sociedad, pero debemos de hacer agradecidos todo se lo debemos a la creación de Dios. Las diferentes aportaciones de los papas llegan a reflexionar filósofos, científicos, innumerables, teólogos y las organizaciones que beneficiaron el pensamiento en todas las iglesias sobre este cuestionamiento de como las mismas personas han sido capaces de destruir la naturaleza que es muy importante para nosotros, al destruir nuestro medio ambiente estamos destruyéndonos a nosotros mismos, ya que es pecado delante de Dios.

San francisco de Asís santo de todos los que aman la ecología, ha sido un gran ejemplo en el cuidado de nuestra naturaleza ya que, con alegría, con autenticidad, con amor y una ecología universal; él amaba a toda la creación de Dios, incluso a todos los de bajo recursos los cogía con amor porque tenía un corazón bondadoso. Tenía una buena comunicación con toda la creación porque para él todos eran sus hermanos como sol, flores, la tierra etc.

2.2 Antecedentes del estudio

2.2.1 A nivel internacional

Abril (2019), realizó su investigación con el título: La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo en la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de la UE- RUMIÑAHUAI. Su propósito general fue realizar una investigación en la incidencia de los juegos tradicionales y su influencia sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. En cuanto a su metodología es cuantitativa y cualitativa, diseño pre experimental. La población total fue dada de

20 niños. Sobre el análisis de datos se realizó la encuesta, observación y la aplicación de varios juegos tradicionales. En cuanto al resultado obtenido se obtuvo que existe un gran promedio 80% de incidencias en el colegio a pesar de que los estudiantes tienen capacidades pedagógicas en el fomento de la motricidad gruesa y los juegos tradicionales para resolver nuevos problemas que puedan afectar al desarrollo de los niños, se muestra que pocos utilizan como estrategia las capacidades motrices, aun sabiendo que cada actividad se puede aplicar en momento de recreación de tiempos libres. Por ello se establece la precisión de elaboración de propuestas en donde se implementen las estrategias de actividades que puedan contribuir a una mejor motricidad gruesa de manera que se la manera de actuar de los niños cambie de forma aceptable y segura.

Cevallos (2021), en cuanto a su investigación con el título: los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en la U.E Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. Esta investigación su objetivo fue analizar la importancia en los juegos tradicionales para el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años. La investigación utilizada fue de enfoque cuantitativo y descriptivo. La parte estudiada fue en 24 niños. La metodología que se llevo a prueba fue de MABC y la observación. Como conclusión en cuanto al equilibrio el 4% de niños pueden desarrollar el equilibrio con un solo pie, mientras que el 42% lo hacen a veces y el 54% demostraron tener buen equilibrio. Por otro, en cuando al movimiento el 8% lograron realizar movimientos de manera independiente, mientras que el 63% lo realizan en su totalidad y el 29% pudieron realizar todo su movimiento acorde con sus extremidades Se han desarrollado en las habilidades motriz en cada uno de los infantes, por ello se recomienda trabajar en equipo para el mejor desarrollo de las habilidades ya que permite el mejor coordinación y equilibrio para la integridad de los estudiantes tanto en cuerpo y mente.

Mera et al., (2023), en cuanto a su investigación denominada: Los jugos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El objetivo del estudio a determinado en las limitaciones y las carencias e implementación y promoción de los juegos tradicionales sobre la motricidad gruesa para obtener bienestar

emocional y buen desarrollo en los niños de 4 a 5 años de la U.E Fiscal 12 de octubre de la ciudad de Manta. La metodología empleada fue enfoque cualitativo y descriptivo. La población 3 docentes, 1 directivo, 3 docentes, 5 infantes, y 10 padres de familia. La metodología que se utilizó, encuesta, ficha de observación, entrevista. En cuanto a los productos obtenidos se detalla que, es importante promover e incluir los juegos tradicionales como instrumento esencial en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos juegos no solo benefician en el aspecto motor sino también influyen en el desarrollo emocional, cognitivo y social. Es importante la salud física, pero sobre todo lo emocional y así promover la creatividad e imaginación.

Minchala et al., (2022) realizó su investigación denominada: Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero- Cuenca- Ecuador. Su meta principal fue fortalecer en el desarrollo de la motricidad gruesa mediante las actividades que estén sujetas en los juegos tradicionales en los niños de 4 a 5 años. Su estrategia de trabajo fue de enfoque cuantitativo, lista de cotejo y entrevista. La parte estudiada fue de 24 niños. El instrumento fue mediante la entrevista, observación, lista de cotejo y semiestructurada. En cuanto a las respuestas obtenidas lo lograron apreciar que al realizar aquellos movimientos en la coordinación de ojo, pie el 6% se encuentran en etapa inicial, por otro lado, el 22% está en procedimiento y el 72% tienen la destreza potencial. Asimismo, Respecto al equilibrio muestran que el 0% no muestran que existen niños en proceso inicial, el 22% en estado proceso y el 78% tienen adquirida las habilidades en cuanto a la estabilidad al caminar sobre las líneas quebradas y rectas. Por lo tanto, los juegos tradicionales favorecen y estimular satisfactoriamente la motricidad gruesa. Se mejoró en los niños su estabilidad, visomotor, coordinación dinámica y control de postura gracias a las actividades que se implementaron.

Narváez (2020), realizó su investigación denominada: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, 2019-2020. El objetivo del estudio fue diagnosticar la incidencia de estos juegos tradicionales en la

motricidad gruesa de los niños. La estrategia utilizada fue descriptiva y diseño pre experimental. En cuanto a la población participación 3 docentes y 30 niños. Para la recolección de datos se utilizó la encuesta. Como resultado inicial el 31% de los niños obtuvieron un nivel bajo de motricidad gruesa, por otro lado, el 9 % alcanzaron el nivel alto. En cuando a los juegos tradicionales se manifestó un nivel bajo del 31% al 11% y luego se elevó del 9% al 45% , se define que los juegos tradicionales refuerza la forma significativa en las habilidades motoras en cual promueven el mejor desarrollo de la integridad de los niños, de esta forma facilita el mejor pensamiento, desplazamiento, pensamiento percepción y lenguaje, por lo tanto, se le recomendó a los docentes que den uso constante y seguimiento a todas las actividades que se relacionen con la motricidad gruesa, e la comodidad y mejor aprendizaje.

2.2.2 A nivel local

Castillo (2022), manifestó respecto a su estudio denominado: Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N° 15251- Palo Blanco, distrito de Huarmaca, Piura. El objetivo general es determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. Su estrategia fue tipo cuantitativa, descriptivo, diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 14 niños de 5 años. En cuanto a su técnica se utilizó la observación y para la recolección de información se utilizó la lista de cotejo. Por medio de los resultados obtenidos, existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio $r= 0,0774$ (77,40 %), positivo alta entre los juegos tradicionales y coordinación viso motor $r= 0,706$ (70,60%) y una correlación positiva alta entre la 1 variable y la precisión de movimientos $r= 0,759$ (75,90 %). Como conclusión final se define que hay relación con ambas variables, dado que en el desarrollo de la coordinación y equilibrio, el fortalecimiento muscular, mejora de agilidad y prevención de problemas de salud son elementos esenciales para mejorar la salud y la calidad de vida.

Lozano (2022), realizó su investigación titulada: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una I.E.I de Jaén. El objetivo del estudio

fue de proponer estrategias de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños. La metodología implementada fue de enfoque cuantitativo, básica, descriptivo y con diseño no experimental. En cuanto a la población estuvo conformada por los 42 estudiantes. Con respecto a la metodología utilizada por lista de cotejo (sesiones de aprendizajes). En conclusión, en cuanto a la categoría media tenemos el 76.2%, para el nivel alto 14,3 % y solo el 9,5% de la población estudiada manifiestan tener un nivel bajo, por lo que se concluye que existe un nivel moderado de motricidad gruesa, además se manifiesta que la población estudiada presente nivel moderado de conocimiento en cuanto a las experiencias de juegos tradicionales dado que es importante conocer la guía para el mejor desarrollo de las actividades. Por otro lado, es recomendable plantear estrategias nuevas para que los niños puedan tener más acceso y confianza al momento de mostrar sus habilidades.

Mamani (2014), realizó su tesis denominada: Aplicación de juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 5 años de la I.E.E distrito de Umachiri. Su objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa. La estrategia empleada fue de tipo experimental, nivel explicativo y de diseño preexperimental. La población estudiada fue de 50 niños y su muestra 16 niños con 5 años. Se utilizó la observación, la técnica de la entrevista de 20 preguntas y también 6 sesiones de aprendizajes. Por medio de los resultados obtenidos en los niveles de motricidad normal y normal superior respecto al post test el resultado fue de 19% a 81% y del 0% al 13 %, por ende, las sesiones que fueron aplicadas en los juegos tradicionales tuvieron gran impacto con el desarrollo psicomotor de los estudiantes, por es importante implementar nuevas actividades y estrategias para que salgan de la rutina y empiecen a conocer y desarrollar sus mejores habilidades.

Tarazona (2021), realizó su investigación denominada: los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.N 408 niño Jesús – del CP Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021. En cuanto a su investigación fue el determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa. La estrategia utilizada es de tipo cuantitativa, descriptiva y

diseño correlacional. La población estudiada fue de 12 niños de 5 años. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y la lista de cotejo. Los resultados obtenidos para el presente estudio se determinaron que hay una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio $r= 0,3115$, (31.15%) por otro lado existe una correlación positiva muy baja en cuanto a los juegos tradicionales y la dimensión del ritmo $r= 0,0273$ (2,73%) y por último existe una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales positivo y la motricidad gruesa $r= 0,1379$ (13,79%). Por ello se solicita, plantear nuevas estrategias lúdicas en los tradicionales que se vienen empleando de modo que permita fortalecer la motricidad gruesa de manera progresiva, constante y sobre todo segura para el beneficio tanto de los docentes, niños y también familias.

Vargas (2022), realizó su estudio denominado: Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I N° 665 Señor de Mayo- 2022. Su meta general que tuvo el estudio fue investigar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños. La estrategia utilizada fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 20 niños. Para la técnica utilizada fue la observación y cuestionario. En cuanto a los resultados obtenidos muestran que presenten el 80% nivel bueno en cuanto a la variable juegos tradicionales y en cuanto a la motricidad gruesa presentan el 80% de nivel logro previsto, Rho de Spearman es de 0,779 Sig., bilateral 0,000. Por ende, existe relación alta entre ambas variables, ya que ambos permiten el máximo desarrollo de habilidades, cultura y concentración hacia las actividades cotidianas ya sea en cada casa o colegios.

2.3 Bases teóricas

2.3.1 Juegos tradicionales

Según Guevara (2022), permiten fomentar la creatividad infantil, involucrando el aspecto educativo y cultural, no se necesita emplear materiales tecnológicos sino un espacio libre, amplio, seguridad y comodidad.

Según Vargas (2022), estos juegos se efectúan no solo dentro del colegio si no también con la sociedad, estas tradiciones se aprenden de los padres, por ello son fáciles de ponerlos en práctica, desarrollando la cooperación, recreación y utilización de materiales el cual se puede llevar a cabo en cualquier lugar o espacio didáctico.

De lo mencionado partes de arriba, es importante aprender de todos los juegos realizados desde nuestra niñez hasta nuestra adolescencia dado que si nos enfocamos en la realidad actual mayormente los niños se enfocan en jugar con sus aparatos tecnológicos, sin embargo, si nos enfocamos en el pasado los niños desarrollaban mejor sus actividades físicas y mentales.

2.3.2 Dimensiones de los Juegos tradicionales

A. Jugadores

Quisocala (2024) define que los jugadores son aquellos niños que participan activamente en distintas dinámicas lúdicas, lo que les permite no solo entretenerse, sino también establecer vínculos significativos con su entorno social y cultural. A través de estas interacciones, los infantes desarrollan experiencias valiosas que fortalecen su crecimiento personal y colectivo. Además, este tipo de participación les ayuda a interiorizar valores fundamentales como la cooperación, el respeto mutuo, el cumplimiento de normas, y la importancia del trabajo en equipo, contribuyendo así a su formación integral desde una edad temprana.

B. Ambientes

Quisocala (2024) manifestó que, el ambiente son aquellos espacio físicos, culturales y sociales en donde los niños juegan a diversos juegos tradicionales. Estos ambientes no solo se enfocan en lo que juegan, sino también en las experiencias únicas que generan al momento de jugar y sobre todo las actividades físicas.

2.3.3 Características de los juegos tradicionales

Según Guevara (2021) manifiesta las siguientes características:

- A. Transmisión Inter generaciones:** Estas dinámicas recreativas han sido compartidas y conservadas por diversas generaciones desde nuestros abuelos hasta nuestros padres e hijos, por ello es importante preservarlos, compartir nuestros valores y experiencias, para que se perdure en el tiempo.

- B. Simplicidad Material:** Al momento de jugar no necesariamente se utiliza los materiales complicados o costosos, si no usar nuestra imaginación y creatividad ya que esto les permite a los niños jugar en cualquier lugar, eliminando las brechas sociales y sobre todo económicas.

- C. Entorno Natural:** Es fundamental contar con un entorno adecuado durante la actividad lúdica, ya que este proporciona un espacio libre, flexible y sin limitaciones que favorece el crecimiento integral de los niños. Un ambiente así permite que los infantes se expresen con libertad, exploren sus capacidades y desarrollen habilidades tanto físicas como emocionales. Cuando estas actividades se realizan en contacto con la naturaleza, los beneficios se multiplican: no solo se divierten y se distraen del entorno rutinario, sino que también fortalecen su vínculo con el medio ambiente, aprenden a valorar el mundo natural y experimentan una sensación de libertad que estimula su creatividad.

2.3.4 Teorías que fundamentan los juegos tradicionales

- A. Teoría del juego de Donald Winnicott:** Para Guevara (2021), citando a Donald (1971) los espacios transicionales contribuyen a desarrollar la etapa infantil, el niño mientras pase los años van experimentando la realidad tanto interna como externa. El juego transmite las mejores expresiones emocionales y psicológicas, además se relaciona con la contribución al entendimiento de los juegos tradicionales que permiten explorar roles y relaciones con sus compañeros, de forma que permite experimentar el

mundo y transmitir las emociones de forma segura y cómoda. (Tarazona,2021).

B. Teoría de la Antropología del juego de Johan Huizinga (1949), el autor menciona la importancia en que las partes del cuerpo generen actividad física, a su vez contribuyen a experimentar los valores culturales por intermedio de normas sociales. Por otro lado, los juegos tradicionales son un componente fundamental tanto ritual como simbólico que ayudan a los niños sobre los roles sociales, normas y valores culturales. (Tarazona, 2021).

2.3.5 Motricidad Gruesa

Según Lozano (2022), la coordinación motora global hace referencia a la habilidad que el infante va desarrollando progresivamente a lo largo de su crecimiento. Esta capacidad implica el fortalecimiento y control gradual de los grandes grupos musculares, lo cual le permite alcanzar estabilidad corporal, mejorar su agilidad y controlar el ritmo de sus desplazamientos.

Según Mamani (2024), La coordinación motora global hace referencia a la habilidad que el infante va desarrollando de manera progresiva a lo largo de su crecimiento. Esta capacidad implica el fortalecimiento y control gradual el cual permite alcanzar estabilidad corporal, mejorar su agilidad, así como controlar la velocidad y precisión de sus movimientos.

Por lo consiguiente, es importante que el niño tenga conocimiento sobre dominar de manera autónoma y espontánea. El equilibrio es importante y sobre todo la estabilidad emocional.

2.3.6 Dimensiones de la Motricidad Gruesa

Quisocala, (2024):

A. Equilibrio

Habilidad para sostener y regular la posición corporal que tiene niño al momento de realizar las actividades el cual implican los movimientos culturales, por ello es primordial para el desarrollo físico y motor al

momento de realizar las actividades cotidianas ya sea en deportes o en el colegio.

B. Coordinación

Hace referencia a la habilidad del niño para sincronizar y controlar todos los movimientos de los músculos cuando realizar actividades, por ello es importante realizar de forma fluida y cómoda por ejemplo al momento de caminar, correr o saltar.

C. Precisión de movimientos

Implica que el niño pueda ejecutar de forma adecuada sus movimientos ya sea amplios o muy grandes, el grado de control y fuerza tiene que ser adecuados al momento de realizar actividad física, los niños practican y desarrollan de forma exitosa siempre y cuando lo realizan con mayor destreza y control.

D. Axiología Franciscana

La Axiología Franciscana Mariana hace referencia los valores, virtudes y principios, en tal sentido son aquellos aspectos espirituales fundamental para el ser humano, esta a su vez permite a la autodirección de tener distintos pensamientos y tomar las mejores decisiones en cuanto al entorno cambiante, lleno de creatividad y libertad, en tal sentido todas nuestras emociones nos motivan a lograr nuestras metas y logros para mejorar nuestro estatus social (Tasayco et al ., 2023).

2.3.7 Indicadores de la Motricidad Gruesa

Quisocala (2024) manifiesta los siguientes indicadores:

A. Indicador Pararse: Capacidad de que el niño pueda pararse de pie y al mismo tiempo mantener el equilibrio, el cual se utiliza los músculos desde las piernas hasta los pies.

- B. Indicador Golpear:** Es la acción de realizar un impacto o golpe usando las manos o en todo caso el cuerpo durante las actividades de recreación o que genere algún tipo de movimiento, es una acción intencional.
- C. Indicador de Saltar:** Es la acción de utilizar los musculos para realizar los saltos hacia arriba y hacia adelante, separando los pies y luego aterrizarlos hacia el suelo.
- D. Indicador Caminar:** Se refiere a la habilidad de poder desplazarse de un lugar hacia otro utilizando las piernas. Es importante ser autónomo y saber explorar el entorno.
- E. Indicador Moverse de manera asociada:** Capacidad de realizar movimiento coordinados de manera simultánea y fluida, este tipo de movimiento implica estar sincronizado con la parte muscular.
- F. Indicador Golpear rítmicamente:** Acción de golpear un objetivo de manera repetitiva con un ritmo único y regular, estos tipos de movimientos se realizar de forma coordinada con ayuda de la fuerza y coordinación.
- G. Indicador Tocarse varias veces:** Acción de realizar varios movimientos repetitivos de forma continua y a su vez interactuar con ella, este propósito implica las actividades de juegos que requieren de mucho control y conciencia del cuerpo.
- H. Indicador Alternar rápidamente:** Realizar movimientos con buena coordinación ya que el niño necesita realizar movimientos sin perder el ritmo o equilibrio ya que permitirá actividad los músculos de manera eficiente y efectiva.
- I. Indicador Capacidad para realizar saltos o carreras con dirección controlada.** Habilidad donde el niño realiza movimientos coordinados de

forma precisa, estos tipos de salto o carreras se tiene que desarrollar continuamente.

- J. **Indicador Habilidad para esquivar obstáculos o cambios de dirección sin perder el equilibrio.** Capacidad que tiene el niño de reacción de forma rápida y eficaz enfrentando los obstáculos, sin perder el control de su cuerpo ni caer.

- K. **Indicador Valores Franciscanos.** Estos valores son considerados inspirados por los fundadores, las personas quienes practican estos valores es una persona resolutiva y autónoma, con humildad, paz, responsabilidad, el amor hacia la naturaleza y sobre todo la fraternidad Franciscana (Tasayco et al., 2023).

- L. **Indicador Identidad Católica.** Es la conciencia y vivencia de los miembros de una iglesia católica, cuyas enseñanzas están centradas en la fe de nuestro señor Jesucristo, es el sentido personal de tener vocación y pertenencia a la iglesia tanto personal como colectivo, dar los servicios a los demás, así como la vida de oración y adoración (Tasayco et al., 2023).

3.2.8 Importancia de la Motricidad Gruesa

Cevallos (2021) manifiesta lo siguiente:

- La motricidad gruesa permite estimular los movimientos y coordinación
- Es esencial para la etapa inicial ya que el ritmo de movimientos va a depender mucho de la coordinación
- Permite el desarrollo integral, logrando nuevos aprendizajes eficientes y sirve como ejemplo para otras generaciones

3.2.9 Teorías que fundamentan el rendimiento académico

- **La teoría del desarrollo motor de Jean Piaget**

Según Piaget (1952) citado por Tarazona (2021), este desarrollo motor está ligado a toda la interacción del niño hacia su entorno, donde todas

las acciones motoras de inicio, por ejemplo, el gateo y caminar, es fundamental para la exploración y aprendizaje, el autor menciona que desde que el niño crece va generando experiencias y aprendiendo acciones o ejemplos que permiten luego ponerlos en prácticas mientras van pasando los años. Los movimientos gruesos son importantes ya que permite el desarrollo e interacción con el mundo el cual permite la adaptación y resiliencia a los nuevos desafíos que esta contrae.

- **La teoría la psicomotricidad de Bernard Aucouturier**

Según Bernard (2005), citado por Tarazona (2021), el desarrollo motriz está estrechamente vinculado con los aspectos emocionales y sociales del infante. Por otro lado, permite al niño alcanzar su máximo potencial al realizar actividades físicas que, a su vez, involucran sus emociones. Esto contribuye a fortalecer la autoestima y a mejorar sus habilidades para interactuar en sociedad. Además, la motricidad gruesa resulta esencial porque, mediante la exploración y el movimiento, los niños desarrollan confianza.

2.4 Definición de términos básicos

- A. Alternar rápidamente** Realizar movimientos con buena coordinación ya que el niño necesita realizar movimientos sin perder el ritmo o equilibrio ya que permitirá actividad los músculos de manera eficiente y efectiva (Castro et. al, 2023).
- B. Axiología Franciscana.** permite a la autodirección de tener distintos pensamientos y tomar las mejores decisiones en cuanto al entorno cambiante (Taboada, 2024).
- C. Capacidad para realizar saltos o carreras con dirección controlada:** Habilidad donde el niño realiza movimientos coordinados de forma precisa, estos tipos de salto o carreras se tiene que desarrollar continuamente (Taboada, 2024).
- D. Coordinación.** Hace referencia a la habilidad del niño para sincronizar y controlar todos los movimientos de los músculos cuando realizar actividades (Zapata, 2024).

- E. Caminar:** Se refiere a la habilidad de poder desplazarse de un lugar hacia otro utilizando las piernas (Taboada, 2024).
- F. Entorno Natural:** Contar con un ambiente adecuado durante el juego es fundamental, ya que ofrece un espacio amplio y sin restricciones que favorece el crecimiento continuo de los niños (Zapata, 2024).
- G. Equilibrio.** Hace referencia a la habilidad para sostener y regular la posición corporal que tiene niño al momento de realiza las actividades el cual implican los movimientos culturales (Zapata, 2024).
- H. Golpear:** Es la acción de realizar un impacto o golpe usando las manos o en todo caso el cuerpo durante las actividades de recreación (Castro et al., 2023).
- I. Golpear rítmicamente** Acción de golpear un objetivo de manera repetitiva con un ritmo único y regular, estos tipos de movimientos se realizar de forma coordinada con ayuda de la fuerza y coordinación (Taboada, 2024).
- J. Habilidad para esquivar obstáculos o cambios de dirección sin perder el equilibrio.** Capacidad que tiene el niño de reacción de forma rápida y eficaz enfrentando los obstáculos, sin perder el control de su cuerpo ni caer (Casancho, 2023).
- K. Identidad Católica** Es la conciencia y vivencia de los miembros de una iglesia católica, cuyas enseñanzas están centradas en la fe de nuestro señor Jesucristo, es el sentido personal de tener vocación y pertenencia a la iglesia tanto personal como colectivo, dar los servicios a los demás, así como la vida de oración y adoración (Casancho, 2023).
- L. Juegos tradicionales:** los juegos tradicionales permiten fomentar la creatividad infantil, involucrando el aspecto educativo y cultural, no se necesita emplear materiales tecnológicos, solo se necesita un ambiente adecuado para la mayor comodidad y seguridad (Taboada, 2024).

- M. Motricidad gruesa:** Es una destreza que el niño desarrolla progresivamente a lo largo de su crecimiento. Los músculos grandes se activan gradualmente para que pueda mantener el equilibrio, mejorar la agilidad y controlar la rapidez de sus movimientos (Castro et al., 2023).
- N. Moverse de manera asociada** Capacidad de realizar movimiento coordinados de manera simultánea y fluida (Castro et al., 2023).
- O. Pararse:** Capacidad de que el niño pueda pararse de pie y al mismo tiempo mantener el equilibrio (Taboada, 2024).
- P. Precisión de movimientos.** Implica que el niño pueda ejecutar de forma adecuada sus movimientos ya sea amplios o muy grandes, el grado de control y fuerza. (Zapata, 2024).
- Q. Saltar:** Es la acción de utilizar los musculos para realizar los saltos hacia arriba y hacia adelante (Taboada, 2024).
- R. Simplicidad Material:** Al momento de jugar no necesariamente se utiliza los materiales complicados o costosos, si no usar nuestra imaginación y creatividad (Casancho, 2023).
- S. Transmisión Inter generaciones:** Estas actividades lúdicas se han transmitido a través de las distintas generaciones desde nuestros abuelos hasta nuestros padres e hijos (Osorio et al., 2024).
- T. Tocarse varias veces** Acción de realizar varios movimientos repetitivos de forma continua y a su vez interactuar con ella (Taboada, 2024).
- U. Valores Franciscanos** Estos valores son considerados inspirados por los fundadores, las personas quienes practican estos valores es una persona resolutiva y autónoma (Casancho, 2023).

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis General

HG: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024

Hipótesis Especificas

HE01: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio

HE02: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación

HE03: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos.

HE04: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana

3.2 Variables

3.2.1 Variable 1: Juegos Tradicionales

Bazán et al., (2022) señala que las actividades lúdicas presentan un papel importante en el progreso de la coordinación motora, ya que esto permite obtener equilibrio, estimula la capacidad a la coordinación corporal, control motor y precisión.

Natalia (2021), menciona que estos juegos favorecen e implica mucho en lo social, en la cooperación y en la interacción del niño, la presencia de estos aspectos es significativos en ellos ya que con estos juegos el infante puede llegar a desarrollar la empatía, el dialogo, la socialización, mejora sus aprendizajes y desarrolla el área motriz ya que esto también beneficia al niño al correr, caminar, saltar, gatear, etc.

3.2.1.1 Dimensiones de las variables

A. Dimensión 1: Jugadores

Quisocala (2024), define que los jugadores son aquellos niños que participan en diversos juegos, por lo tanto, fomentan la relación efectiva con el entorno social y cultural, de esta forma generan experiencias y refuerzan los valores y principios como la cooperación colectiva, el respeto, las normas y reglas.

B. Dimensión 2: Ambientes

Quisocala (2024), manifestó que, el ambiente son aquellos espacio físicos, culturales y sociales en donde los niños juegan a diversos jugos tradicionales. Estos ambientes no solo se enfocan en lo que juegan, sino también en las experiencias únicas que generan al momento de jugar y sobre todo las actividades físicas.

3.2.2 Variable: 2 Motricidad gruesa

Sanz (2019) Según Lozano (2022), corresponde a la destreza que el niño desarrolla progresivamente a lo largo de su crecimiento. Gradualmente, los músculos grandes se activan y coordinan para que pueda conservar el equilibrio, mejorar su agilidad y controlar la rapidez de sus desplazamientos.

Según Mamani (2024), es la capacidad donde los infantes desarrollar una mejor coordinación de manera armoniosa entre las partes del musculo de todo el cuerpo, el cual facilita que mantengan un mejor equilibrio en la cabeza , el tronco y todas las extremidades, generando así una mejor comodidad al momento de sentarse, gatear y también al caminar.

Por lo consiguiente, es importante que el niño tengo conocimiento sobre dominar de manera autónoma y espontánea. El equilibrio es importante y sobre todo la estabilidad emocional que esto conlleva a un mejor desarrollo personal y profesional a futuro.

3.2.2.1 Dimensiones de las variables:

A. Dimensión 1: Equilibrio

Hace referencia a la habilidad del niño para sostener y regular la postura corporal mientras realiza actividades que incluyen movimientos propios de su cultura. Por esta razón, es importante el aspecto físico y motor durante la ejecución de las tareas diarias, tanto en el ámbito deportivo como en el escolar.

B. Dimensión 2: Coordinación

Hace referencia a la habilidad del niño para coordinar y manejar los movimientos musculares durante la realización de diversas actividades. Por eso, es fundamental que estos movimientos se ejecuten de manera natural y sin esfuerzo, como sucede al caminar, correr o saltar.

C. Dimensión 3: precisión de movimientos

Implica que el niño pueda ejecutar de forma adecuada sus movimientos ya sea amplios o muy grandes, el grado de control y fuerza tiene que ser adecuados al momento de realizar actividad física, los niños practican y desarrollan de forma exitosa siempre y cuando lo realizan con mayor destreza y control (Tasayco et al., 2023).

3.3 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS TRADICIONALES	Lavega (2020). Nos menciona que los juegos de tradición son aquellos que han pasado por varias generaciones y que a pasar de los años se viene practicando con mucha frecuencia ya que estos juegos son muy representativos y sanos en todos los lugares de diferentes zonas.	Para evaluar la variable juegostradicionales, se está tomando en cuenta una encuesta, considerando los aspectos conceptuales expuestos por Milagros Nery Quisocala Cutip (2024) el instrumento corresponde. A una serie de 20 preguntas a. La escala demotriz de Ozer (Guilmain & Guilmain,1981), su aplicación está previstapara ejecutarse en un tiempo promedio de 15 minutos, siendo su calificación de respuestas. Para medir las respuestas tenemos D: Deficiente, R: Regular, B: Bueno, MB: Muy bueno.	Jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • Participación • Sanciones 	1, 2, 3, 4,5, 6,7,8,9,10	Ordinal: - Deficiente - Regular - Bueno - Muy bueno	Cuestionario
			Ambientes	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente natural • Ambiente ciudadano 	11,12,13,14, 15,16,17,18,19,20		
MOTRICIDAD GRUESA	Según Montessori. El área motriz se define por los diversos movimientos y la variedad de posiciones del cuerpo. Es la capacidad, habilidad de poder mantener el equilibrio que los niños van adquiriendo al realizar diversos movimientos en los músculos de su cuerpo, también va adquiriendo fuerza, agilidad y velocidad.	Para evaluar la variable Motricidad gruesa, se está tomando en cuenta una encuesta, considerando los aspectos conceptuales expuestos por Milagros Nery Quisocala Cutipa (2024) el instrumento corresponde. A una serie de 20 preguntas a. La escala demotriz de Ozer (Guilmain & Guilmain, 1981), su aplicación está previstapara ejecutarse en un tiempo promedio de 20 minutos, siendo su calificación de respuestas. Para medir las respuestas tenemos D: Deficiente, R: Regular, B: Bueno, MB: Muy bueno, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 20 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, inicio (C), proceso (B), logro (A), logro destacado (AD).	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Pararse • Golpear • Saltar • Caminar • Estirarse 	21,22,23,24,25	Ordinal: - Deficiente - Regular - Bueno - Muy bueno	Cuestionario
Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Moverse de manera asociada • Golpear rítmicamente • Tocarse varias veces Alternar rápidamente 	26,27,28,29,30,31					
			Precisión de movimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Redacción • Reflexión 	32,33,34,35		

CAPITULO IV: METODOLOGÍA

4.1 Enfoque de la investigación

La tesis está enfocada de forma cuantitativa, según el autor Castañeda (2022), manifiesta que es la recopilación de información numérica y estadística. Asimismo, permite procesar datos de toda la población de estudio para posteriormente analizar y describir los resultados obtenidos tanto de la variable independiente como dependiente.

4.2 Método

Para Murillo (2022), este tipo de investigación es experimental, pues implica la manipulación de una o varias variables. Consiste en mejorar las modificaciones del valor de una variable para identificar cómo afecta a otra, con el propósito de entender la causa o el proceso mediante el cual se produce un fenómeno específico.

4.3 Tipo de investigación

Para Haro et al. (2024), este estudio es aplicada y se orienta a llevar a cabo estudios cuyo propósito es generar nuevos conocimientos y solucionar problemas en un tiempo reducido, facilitando así la posterior implementación de medidas para su resolución. Por otro lado, estas acciones van dirigidas con el desarrollo de las teorías y resultados por medio de las actividades y estrategias.

4.4 Diseño de investigación

Para Manterola et al. (2019), corresponde a un diseño cuasi experimental, ya que facilita la descripción del comportamiento y las características de las variables analizadas. En este tipo de diseño, los grupos no se seleccionan aleatoriamente, sino que se trabajan con grupos previamente establecidos, permitiendo la recopilación tanto de datos cualitativos como cuantitativos. Además, este diseño se relaciona con investigaciones experimentales y observacionales, donde no se controla totalmente las variables ni los factores involucrados.

Tabla 1*Formula Cuasi Experimental*

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5 Población y muestra

4.5.1 Población

Según Chero (2024), manifiesta que la población es un conjunto de personas el cual se pretende estudiar y sobre todo se busca obtener información. Este conjunto de población es más aplica que la del marco muestral.

La Institución Educativa Privada “Yeshua”, cuenta con el nivel inicial 3 y 4 años. Nuestra investigación se establece en el nivel inicial. Con un promedio de 20 estudiantes.

4.5.2 Muestra

Chero (2024), menciona que para poder conocer la muestra se considera como subgrupo la población estudiada, el cual se requiere definir a base de criterios y conclusiones aplicando el muestreo no probabilístico.

A. Muestreo

Al seleccionar el muestreo no probabilístico fue por haber considerado características de investigación similares de nuestra población, por ello aplicamos criterios de selección. La elección estuvo enfocada a los alumnos de 4 años, con un total de 15 estudiantes.

Tabla 2

Muestra

GRUPO	4 AÑOS	TOTAL
EXPERIMENTAL	15	15
TOTAL:		15

Se utilizaron los siguientes criterios para la elegir la muestra de estudio de ambos grupos.

A. Criterios de inclusión para grupo experimental

- Niños en buen estado de salud física y mental
- Horario pertinente sin interrupción
- Idioma: Habilidades acordes al idioma principal del estudio para garantizar comprensión de las actividades.

B. Criterios de exclusión

- Factores que, según el juicio del investigador, puedan comprometer la validez del estudio o el bienestar del niño.
- Presencia de condiciones médicas graves o discapacidad severa que limite su participación o ponga en riesgo su bienestar durante la investigación.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para Sánchez et al., (2021), el correcto uso de las técnicas para la recopilación de información en el estudio es importante ya que permite realizar la medición de información cuantitativa, cualitativa o mixta. Además, el investigador evalúa cuidadosamente cuál método es el más apropiado para aplicar en cada caso.

4.6.1 La Técnica

Para los autores Sánchez et al., (2021), La técnica de investigación es una herramienta que se emplea de diversas maneras, ya sea cuestionario, entrevista o

un test el cual se obtiene información importante para posteriormente medirlas y representarlas estadística y gráficamente.

A. La Observación

Según el autor Hurtado (2020), la observación es un elemento crucial para realizar un correcto proceso de investigación, ya que permite hacer uso de sus 5 sentidos dando como resultado la seguridad y confianza de obtener información válida. Para ello se toma en cuenta la frecuencia, la duración que tiene y el tiempo establecido.

- **Observación directa**, para el autor Hurtado (2020), la observación directa permite que el investigador sea partícipe del lugar preciso en que se desarrolle el estudio de investigación, por ello es crucial que se utiliza la concentración para luego realizar un análisis concreto de aquello que se desea estudiar.
- **Observación participativa**, para Hurtado (2020), la observación participativa está relacionado con el enfoque cualitativo el cual permite que el observador participe de todas las actividades o tareas que realizar un determinado grupo de personas quienes serán estudiadas, no solo se observa si no también es importante interactuar con los demás.

4.6.2 El instrumento

De acuerdo con los autores Fernández et al., (2019), es una herramienta importante para medir y analizar datos estadísticos relacionados con las variables de estudios. Dentro de estos tipos de instrumentos y entre los más utilizados tenemos a la encuesta y entrevistas.

✓ Prueba objetiva

Según los autores Fernández et al., (2019), manifiestan que estas pruebas objetivas son aquellos recursos que se van a utilizar para evaluar habilidades y así posteriormente realizar el análisis y obtener respuestas

concisas que no den lugar a consultas ni nudas, teniendo como única información factible para el investigador.

A. Cuestionario

Sánchez et al., (2019), Este instrumento, el cuestionario, resulta fundamental para la realización de estudios investigativos, conforma un conjunto de preguntas cerradas, abiertas o con diferentes alternativas de respuestas que permiten recopilar información de un objeto de estudio, luego de ello se realiza la tabulación por medio de la realizar de gráficos estadísticos.

Se realizó el pre – test de la variable “ juegos tradicionales ” y “ motricidad gruesa ”, por medio del cuestionario valorado para la variable independiente 20 ítems y para la variable dependiente 20 ítems que están relacionadas con las dimensiones. Las primeras 10 están relacionadas con la dimensión jugadores y los 10 ítems restantes con la dimensión ambientes. Para la segunda variable contempla 5 ítems sobre el equilibrio, 6 ítems sobre la coordinación, 4 ítems para la precisión de movimientos y por último 5 ítems sobre la Axiología Franciscana.

Para el post – test se aplicará posteriormente por intermedio de sesiones de taller, con la finalidad de saber el practica las habilidades y conocimientos que tienen los niños en sus aulas de estudios.

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

A. Excel

Según Trujillo et al., (2022), es un programa informático que permite realizar cálculos estadísticos desde datos sencillo hasta más extensos. Esta herramienta es importante para los investigadores ya que permite la manipulación constante, unión de filas y columnas, para posteriormente obtener tablas dinámicas y gráficos estadísticos para la interpretación correspondiente.

B. Spss

Mayorga et al., (2021), el SPSS es una hoja de cálculo que tiene como finalidad resolver operaciones aritméticas, permite procesar información de manera dinámica y a su vez expresarlos de forma personalizada. Este programa es muy importante ya que permite utilizar los tipos de estadísticos tanto descriptivos como inferencial. También permite conocer las relaciones de ambas variables y su nivel de confiabilidad de nuestros instrumentos de valoración que hemos aplicado permitiendo obtener las tablas de frecuencias.

C. Distribución de frecuencia

El autor Villegas (2019), define que es un instrumento que permite realizar una reorganización y orden de todos los datos que han sido recogidos, por otro lado, esta información recogida permite realizar representaciones gráficas.

D. Escala de estimación

Se empleó la escala de estimación, este instrumento permite cuantificar y clasificar las variables por intermedio de asignación de valores numéricas, criterios e indicadores esto facilita el mejor análisis y entendimiento (López et al., 2019).

E. Gráficos estadísticos

Como representación de resultados obtenidos se realiza posteriormente los gráficos estadísticos de una forma más resumida y práctica, estas representaciones visuales de datos permiten analizar e interpretar comparaciones de los resultados (Arteaga et al., 2021).

4.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Se elaboraron preguntas basadas en las dimensiones e indicadores vinculados tanto a la variable dependiente como a la independiente. El cuestionario consta de un total de 20 preguntas por cada variable quien ha sido validada por juez experto especialista en docencia en educación con especialidad en Ed inicial, y computación e informática.

Se realizaron dos cuestionarios, con el primero recogimos la información de nuestra segunda variable “Motricidad gruesa” y con un segundo cuestionario recogimos información de nuestra primera variable “Juegos Tradicionales”.

A. Validez

Corral (2022), para validar el cuestionario se ha procesado según la confiabilidad y validez de las preguntas aplicadas. Por ello los instrumentos aplicados fueron entregados al juez experto, posteriormente a ello se obtuvo la aprobación.

B. Confiabilidad

Corral (2020), para saber si el instrumento aplicado es confiable y coherente se realiza una prueba de la exactitud de presión de procedimiento de medición.

Para la prueba piloto, se calculó en base al alfa de Cronbach (α), y se observa que las opciones de respuestas fueron politómicas es decir con 4 alternativas de respuestas de acuerdo con ambas variables. Para ello se formuló la siguiente ecuación:

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

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_r^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 3*Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio*

Variable	Alfa de Cronbach	N° Ítems
Juegos Tradicionales	0.734	20
Motricidad Gruesa	0.803	20

Nota: Base de datos de Prueba Piloto.

La tabla 3, Se muestra que la primera variable Juegos Tradicionales, tras pasar por el estadístico alfa de Cronbach tuvo como resultado el 0.734 por ello el instrumento muestra ser confiable para la obtención de datos del estudio. Del mismo modo para la segunda variable Motricidad Gruesa por medio del alfa de Cronbach el resultado fue de 0.803, como resultado final ambas variables son confiables para la aplicación posterior de la encuesta hacia la población enfocada.

CAPITULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Nivel descriptivo

Los datos recolectados para evaluar el avance de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en el nivel inicial, aplicados en la I.E.P. “Yeshua” durante el año 2024, fueron organizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS. A partir de este análisis, se definieron los siguientes rangos:

Tabla 4

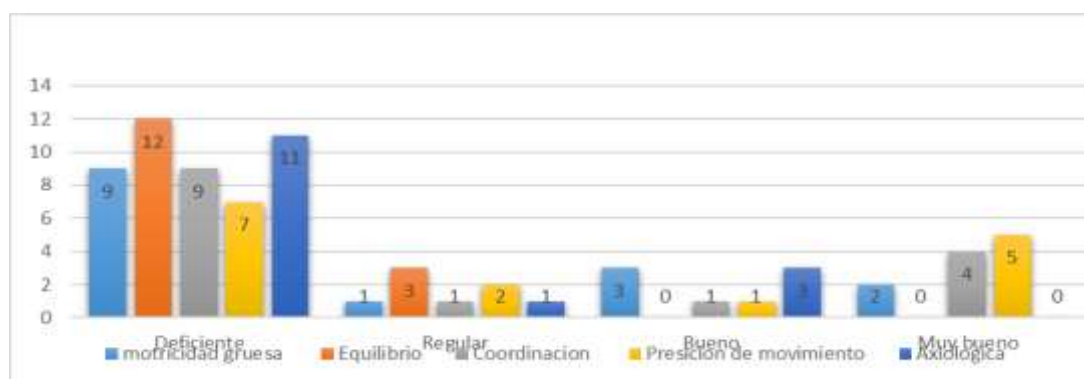
Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones prueba pre test en la I.E.P. “Yeshua”

Niveles	Variable Motricidad Gruesa		Equilibrio		Coordinación		Precisión de movimiento		Axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	9	60,00	12	80,00	9	60,00	7	46,7	11	73,3
Regular	1	6,7	3	20,00	1	6,7	2	13,3	1	6,7
Bueno	3	20,00	0	00,00	1	6,7	1	6,7	3	20,0
Muy Bueno	2	13,3	0	00,00	4	26,7	5	33,3	0	00,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Figura 1

Variable motricidad gruesa pretest y sus dimensiones



Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Interpretación

Producto puesta en práctica sobre la herramienta de recolección de datos fue realizado a 15 infantes sobre la variable motricidad gruesa, los respuestas de la muestran que 9 (60,0%) tiene deficiencia para desarrollar su motricidad gruesa, 1 (6,7%) tienen una apreciación regular y 3 (20,0%) tiene un buen desarrollo, 2 (13,3) tiene muy buen desarrollo motriz gruesa. En referencia al determinación de la magnitud se observan la regularidad de 12 (80,0%) para la dimensión equilibrio, 9(60,0%) para la dimensión coordinación, 7 (46,7%) para la dimensión precisión de movimiento y 11 (73,3%) para dimensión Axiológica. En donde se funda que la mayoría de los infantes evaluados tienen una apreciación deficiente de la motricidad gruesa que aún no han desarrollado para la mejora de sus aprendizajes.

Tabla 5

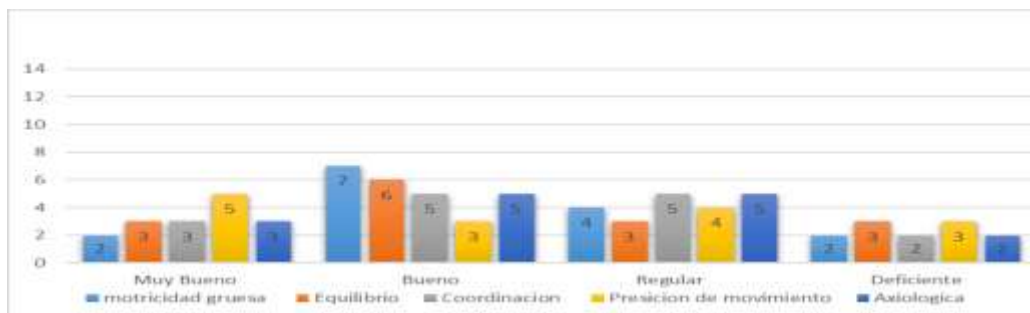
Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones prueba post test en la I.E.P. “Yeshua”

Variable Motricidad gruesa	Equilibrio		Coordinación		Precisión de Movimiento		Axiológica			
Niveles	f	%	f	%	f	%	f	%		
Muy bueno	2	13,30	3	20,00	3	20,00	5	33,3	3	20,00
Bueno	7	46,7	6	40,00	5	33,3	3	20,0	5	33,3
Regular	4	26,7	3	20,00	5	33,3	4	26,7	5	33,3
Deficiente	2	13,3	3	20,00	2	13,3	3	20,0	2	13,3
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Figura 2

Variable motricidad gruesa post test y sus dimensiones



Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Interpretación

Producto de la la ejecución fue del instrumento de recopilación de datos realizado a 15 infantes sobre la variación de variable motricidad gruesa, muestran que 2 (13,3%) tienen muy bueno en el desarrollo motriz, mientras 7(46,7%) tienen un buen desarrollo de su motricidad, 4 (26,7%) están regularmente y 2(13,3%) tiene deficiencia en el desarrollo motriz. En mención al establecimiento de las dimensiones que se visualizan en una viabilidad bien marcada que solo 6 (40%) tienen en la dimensión equilibrio, 5 (33,3%) para la dimensión coordinación, 5 (33,3%) para la dimensión precisión de movimientos, 5 (33,3%) para la dimensión valores franciscanos. En donde se encuentra que la mayoría de los estudiantes consultados tienen una apreciación de la motricidad gruesa donde se desarrollan para la mejorar sus aprendizajes.

Tabla 6

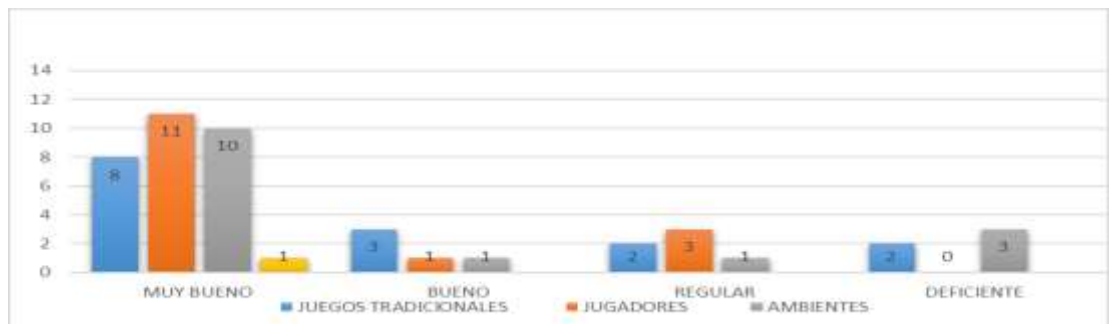
Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos tradicionales y sus dimensiones de la prueba pos test en la I.E.P. “Yeshua”

Niveles	Variable Juegos Tradicionales		Jugadores		Ambientes	
	f	%	f	%	f	%
Muy bueno	8	47,1	11	64,7	10	58,8
Bueno	3	17,6	1	5,9	1	5,9
Regular	2	11,8	3	17,6	1	5,9
Deficiente	2	11,8	0	00,00	3	17,6
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0

Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Figura 3

Variable juegos tradicionales post test y sus dimensiones



Fuente: Resultados procesados mediante Microsoft Excel.

Interpretación

Producto de la ejecución del instrumento de la acumulación de datos realizado a 15 niños y niñas sobre juegos tradicionales, desde la observación de la docente de aula, muestran que 8 (47,1%) tienen muy bien establecidos estos juegos tradicionales, 3 (17,6%) tienden a jugar bien estos juegos, 2 (11,8%) han jugado regularmente y 2 (11,8%) tienen deficiencia para jugar estos juegos. En relación al establecimiento de las dimensiones se visualizan una probabilidad marcada sobre las dimensión jugadores 11(64,7%) para la dimensión ambiente, 10 (58,8) En donde se implanta que la mayor parte de los niños consultados tienen una valoración para los juegos tradicionales en favor del desarrollo de su motricidad.

5.1.2 Nivel Inferencial

Prueba de normalidad

Según la respuesta obtenida en el pretest y postest, se observaron valores cercanos a 0.05 en la prueba de normalidad, como se muestra en la Tabla 7. Esto confirma que las referencia que se presenta una distribución normal, lo que permite aplicar pruebas estadísticas paramétricas.

Asimismo, se realizó la prueba de Levene para verificar la homogeneidad de la varianza en los datos. Dado que se cumplió con el supuesto de normalidad, se pudo utilizar la prueba T de Student para confirmar las hipótesis planteadas.

Tabla 7

Contraste de normalidad

	Prueba de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
MOTRICIDAD GRUESA	.231	15	.030*	.862	15	.025
EQUILIBRIO	.271	15	.004*	.808	15	.005
COORDINACION	.219	15	.050	.870	15	.034
MOVIMIENTO	.300	15	.001	.750	15	.001
AXIOLOGICA	.233	15	.027	.850	15	.018

UUEGOS TRADICIONALES	.183	15	.191	.906	15	.119
JUGADORES EQUILIBRIO	.227	15	.036	.897	15	.086
	.227	15	.036	.880	15	.048

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración SPSS versión 26.

Prueba de hipótesis general

H_i: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024.

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se visualizan las respuestas del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 8

Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Juegos Tradicionales Pre-test	44,20	15	4,523	1,168
	Juegos tradicionales Post-test	69,87	15	3,270	,844

Fuente: Elaboración SPSS versión 26

Tabla 9

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre-test juegos tradicionales & juegos tradicionales Pos-test	15	-,240	,390

Fuente: Elaboración SPSS versión 26.

Interpretación

Se muestra en la tabla 8 los resultados del grupo experimental esta formado por 15 estudiantes, quienes han obtenido una calificación de 44,20 en el pre test, no alcanzado el nivel esperado en aprendizajes. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mayor rendimiento en los resultados de 69,87, lo cual se menciona que los niños lograron un mayor aprendizaje. A partir de las respuestas obtenidos se ha podido concluir que la hipótesis general mostrada es válida.

Tabla 10

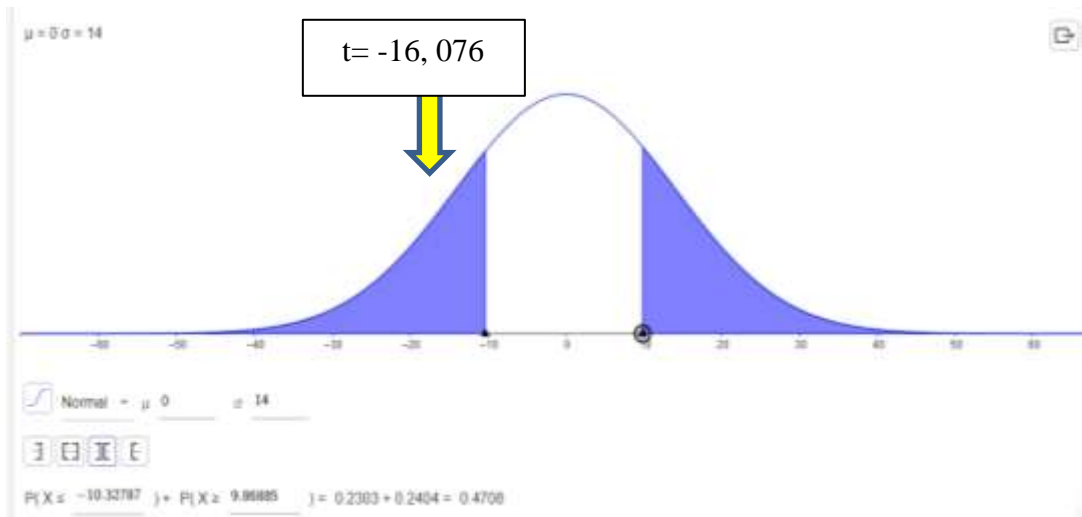
Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par Jue	-	6,184	1,597	-29,091	-22,242	-	14	,000
1 Tradicionales Pre-test – Juegos Tradicionales Post-test	25,667					16,076	76	

Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 4 años

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra.

Interpretación

En esta tabla se puede observar las calificaciones de las 15 de los infantes (grupo experimental), quienes participaron de las evaluaciones de pretest y post test. La importancia lograda del pretest se puede visualizar un valor menor a 0,05 lo que ha permitido corroborar la hipótesis general. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido verificar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -16,076$ lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio.

Tabla 11

Estadística de muestras emparejadas: D1 Equilibrio y motricidad gruesa

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Motricidad gruesa	68,13	15	6,357	1,641
1	Equilibrio	16,87	15	1,846	,477

Fuente: Elaboración SPSS versión 26

Tabla 12

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Motricidad gruesa & Equilibrio	15	,422	,128

Fuente: Elaboración SPSS versión 26.

Tabla 13

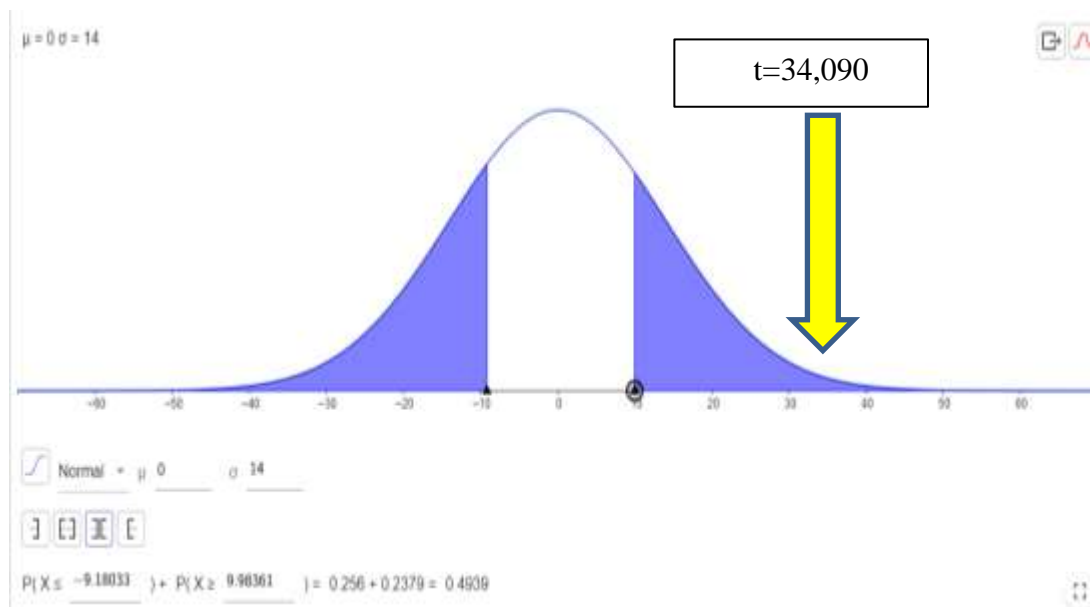
Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Media	Desv. acción	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)		
			Inferior	Superior					
Par 1	Motricidad gruesa - Equilibrio	51,267	5,824	1,504	48,041	54,4	34,14	09	,000

Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 4 años

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra

Interpretación

En la tabla número 10 de estadísticas emparejadas de la D1 se visualizan los resultados en medida de la prueba post test fue destinado a 15 infantes del aula de 4 años quienes lo integran el grupo experimental. Se han analizado las puntuaciones 16,87 y 68,13 con lo cual, se ha podido concluir que si existe una influencia significativa al aplicar diversos juegos tradicionales e influyen de forma significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio. En esta tabla se valora las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de los calculos de pre y post test. En la significancia del post test se observa una minoría a 0,05 lo que ha permitido confirmar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 34,090$ quitando la hipótesis nula y validando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación.

Tabla 14

Estadística de muestras emparejadas: D2 Coordinación y Motricidad gruesa

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Motricidad gruesa	68,13	15	6,357	1,641
1	Coordinación	20,67	15	2,193	,566

Fuente: Elaboración SPSS versión 26.

Tabla 15

Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Motricidad gruesa & Coordinación	15	,091	,001

Fuente: Elaboración SPSS versión 26..

Tabla 16

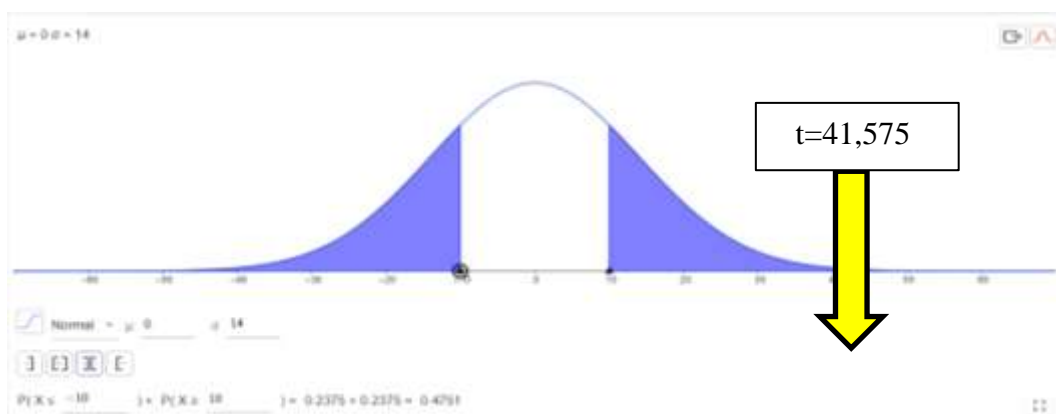
Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					Sig. (bilateral)		
		Desv. Mediana	Desviación	Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	
Pa	Motricidad gruesa – Coordinación	47,46	4,422	1,142	45,018	49,915	41,57	1	,001
r		7					5	4	

Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 4 años.

Figura 6

Prueba de muestras emparejada



Fuente: Reporte del GeoGebra.

Interpretación

En la tabla número 13 de estadísticas asociadas de la D2 se visualizan las respuestas de la prueba post test que fue aplicado a 15 infantes del aula de 4 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha analizado las puntuaciones 68,13 y 20,67 con lo cual, se ha podido determinar que si hay una influencia significativa al aplicar los juegos tradicionales donde influyen de forma significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación. En esta tabla se puede visualizar las calificaciones de los 15 infantes (grupo experimental), quienes contribuyeron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. Esto es de suma importancia del post test se visualiza una minoría 0,05 ha permitido confirmar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,01 se ha podido confirmar por completo a la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 41,575$ denegar a la hipótesis nula y validando a la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos

Tabla 17

Estadística de muestras emparejadas: D3 Precisión de movimientos y Motricidad gruesa

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Motricidad gruesa	68,13	15	6,357	1,641
	Movimiento	13,80	15	1,859	,480

Fuente: *Elaboración SPSS versión 26.*

Tabla 18

Correlación de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Motricidad gruesa & Movimiento	15	,794	,001

Fuente: Elaboración SPSS versión 26.

Tabla 19

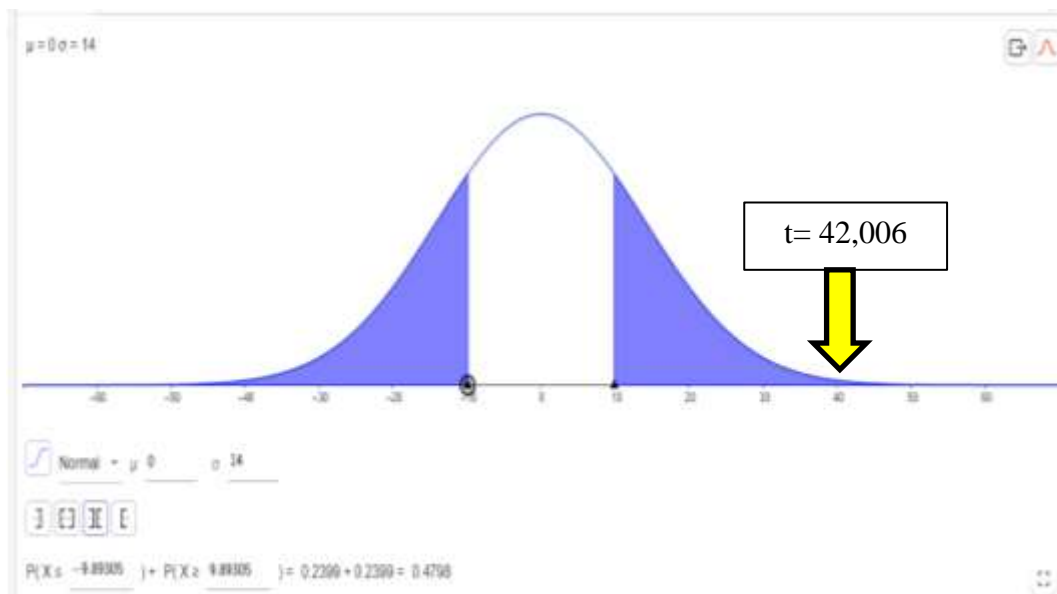
Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas										
Diferencias emparejadas										
		Desv.	Desv.	Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
Media	Desviación			promedio	Inferior	Superior				
Par 1	Motricidad gruesa – Movimiento	54,333	5,010	5,010	1,293	51,559	57,108	42,006	14	,000

Fuente: Prueba de muestras emparejadas del aula de 4 años.

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra.

Interpretación

En la tabla número 16, que muestra de los datos vinculada de la variable D3, se presentan los resultados del promedio obtenido en la prueba post test aplicada a 15 niños y niñas del aula de 4 años, quienes forman parte del grupo experimental. Se analizaron las puntuaciones de 13.80 y 68.13, lo que permitió concluir que la aplicación de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en la precisión de los movimientos. En dicha tabla también se pueden observar las puntuaciones individuales de los participantes durante las evaluaciones de pre y post test. La significancia del post test es menor a 0.05, lo que valida la hipótesis general. Además, la significancia tiene un valor de 0.00, respaldando completamente la hipótesis específica 3, con un valor $t=42.006$, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana.

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana.

Tabla 20

Estadística de muestras emparejadas: D4 Valores Franciscanos y Motricidad gruesa

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Motricidad gruesa	68,13	15	6,357	1,641
1	Axiológica	17,00	15	1,773	,458

Fuente: *Elaboración SPSS versión 26..*

Tabla 21

Correlación de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Motricidad gruesa & Axiológica	15	,792	,000

Fuente: Elaboración SPSS versión 26..

Tabla 22

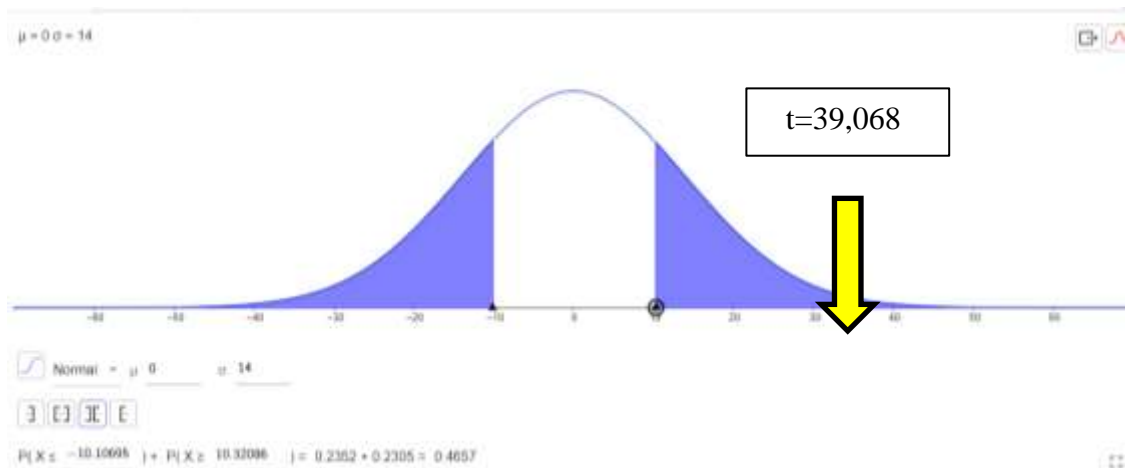
Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
		95% de intervalo de						
		Desv.		Desv.	confianza de la		Sig.	
		Media	Desviación	Error promedio	diferencia		t	gl
					Inferior	Superior		eral)
Par 1	Motricidad gruesa – Axiología	51,133	5,069	1,309	48,326	53,940	39,068	14 ,000

Nota: Prueba de muestras emparejadas del aula de 4 años

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra.

Interpretación

En la tabla 19, que presenta las estadísticas emparejadas de la variable D4, se muestran los resultados promedio del post test aplicado a 15 niños y niñas de 4 años, integrantes del grupo experimental. Se analizaron las puntuaciones de 68.7 y 17.00, lo que permitió concluir que la implementación de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en la dimensión axiológica franciscana. En esta tabla también se observan las puntuaciones individuales de los participantes durante las evaluaciones de pre y post test. La significancia del post test fue menor a 0.05, lo que permitió confirmar la hipótesis general. Asimismo, la significancia con un valor de 0.00 respalda completamente la hipótesis específica D4, con un valor $t=39.068$, lo que conduce a rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa.

5.2 Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten afirmar que la aplicación de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Yeshua” de Chincha, durante el año 2024. Tal como lo expresa el objetivo general de este estudio, se buscó determinar en qué medida estas prácticas lúdicas contribuyen al fortalecimiento de habilidades motoras, lo cual fue corroborado empíricamente a través del análisis comparativo entre el pre y el post test aplicado al grupo experimental conformado por 15 niños.

En términos generales, el incremento de las puntuaciones de 44,20 en el pre test a 69,87 en el post test refleja una mejora sustancial en las competencias motrices gruesas de los participantes. Este hallazgo valida la hipótesis general (Hi), que sostiene que los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en esta población. El valor estadístico de significancia menor a 0,05 y los altos valores en las pruebas t para todas las dimensiones evaluadas respaldan este resultado.

Dimensión: Equilibrio, respecto al primer objetivo específico, orientado a evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el equilibrio, los resultados muestran un avance notable: el promedio pasó de 16,87 en el pre test a 68,13 en el post test. Esta

mejora evidencia cómo las dinámicas de juego que implican mantener posturas, caminar en línea recta, o saltar, fortalecen el control postural y el dominio del cuerpo en el espacio. Este hallazgo coincide con lo reportado por Cevallos (2021) y Minchala et al., (2022), quienes identificaron un impacto positivo del juego tradicional en el equilibrio infantil, aunque en nuestro caso la mejora fue aún más pronunciada.

Dimensión: Coordinación, en cuanto al segundo objetivo específico, enfocado en la coordinación, los resultados también reflejan una evolución significativa: de 20,67 en el pre test a 68,13 en el post test. Las actividades implementadas permitieron que los niños integraran movimientos corporales de forma más armónica, favoreciendo la coordinación ojo-mano y ojo-pie. Este resultado reafirma lo encontrado por Castillo (2022), quien reportó una fuerte relación entre los juegos tradicionales y la coordinación visomotriz. Asimismo, Narváez (2020) concluyó que estas prácticas lúdicas impulsan un mayor desarrollo de las habilidades motoras finas y gruesas, aportando integralidad al proceso de aprendizaje motor.

Dimensión: Precisión de movimientos, el tercer objetivo específico analizó la dimensión de precisión, arrojando igualmente una mejora relevante: de 13,80 a 68,13. Este aspecto implica no solo la ejecución del movimiento, sino su calidad y exactitud. Actividades como lanzar objetos a un blanco, seguir trayectorias o realizar desplazamientos controlados fueron claves en el progreso de esta dimensión. Este resultado guarda correspondencia con los hallazgos de Lozano (2022) y Mamani (2014), quienes concluyeron que las propuestas didácticas basadas en juegos tradicionales mejoran significativamente la precisión de movimientos en niños del nivel inicial, desarrollando habilidades como el control muscular, la dirección del movimiento y la conciencia corporal.

Dimensión: Axiología Franciscana, finalmente el cuarto objetivo específico, relacionado con la dimensión Axiológica Franciscana, demostró que los juegos tradicionales también son eficaces para fomentar valores como el respeto, la solidaridad y la convivencia pacífica, que son ejes fundamentales del enfoque franciscano. El salto de 17,00 a 68,7 en las puntuaciones demuestra que, al compartir espacios de juego colaborativo, los niños aprendieron a respetar turnos, ayudar a sus compañeros y resolver

conflictos de forma empática. Este hallazgo es respaldado por Mera et al., (2023), quienes señalaron que los juegos tradicionales no solo promueven el desarrollo físico, sino también emocional y social, lo cual es vital para una educación integral.

Relación con los antecedentes, los resultados de esta investigación se encuentran en sintonía con los estudios previos analizados tanto a nivel internacional como local. Investigaciones como la de Abril (2019) y Mera et al., (2023) destacan la incidencia directa de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños, validando la efectividad de estas estrategias. Del mismo modo, en contextos locales, estudios como el de Castillo (2022) y Tarazona (2021) evidencian relaciones positivas entre la práctica de juegos tradicionales y las dimensiones de equilibrio, coordinación y precisión, aunque el presente estudio complementa dicho enfoque al incluir una dimensión axiológica poco abordada en otras investigaciones.

Este estudio aporta evidencia empírica concreta sobre la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 años. A diferencia de otras investigaciones, incorpora la dimensión Axialógica Franciscana, lo que enriquece el enfoque integral de la intervención, considerando no solo el desarrollo físico, sino también los valores y actitudes que se construyen a través del juego. Asimismo, el presente trabajo se desarrolla en el contexto específico de la I.E. “Yeshua” de Chincha, lo cual visibiliza realidades locales poco abordadas en estudios previos. Al emplear un diseño pre experimental y aplicar evaluaciones antes y después de la intervención, se proporciona una base científica sólida que respalda la efectividad del programa lúdico implementado. Finalmente, se propone una revalorización de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica vigente, adaptada al contexto educativo moderno, capaz de responder a las necesidades de desarrollo motor, emocional y social de los niños del nivel inicial.

CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: Desarrollo general de la motricidad gruesa con los juegos tradicionales: El objetivo general de la investigación fue logrado con éxito, ya que los resultados obtenidos en las pruebas pretest y posttest demostraron una mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.P. "Yeshua" - Chincha. La diferencia en las puntuaciones ($M=44,20$ en pretest y $M=69,87$ en posttest) refleja un avance notable en las habilidades motoras gruesas tras la implementación de los juegos tradicionales. Los resultados fueron estadísticamente significativos ($t = -16,076$, $p < 0,05$), validando la hipótesis de que estos juegos contribuyen al desarrollo motriz de los niños.

Segunda: Mejora en el equilibrio a través de los juegos tradicionales: El primer objetivo específico, que se enfocó en el equilibrio, mostró resultados positivos con un incremento sustancial en las puntuaciones (Pre-test $M=16,87$; Post-test $M=68,13$). La mejora fue respaldada por la prueba estadística ($t=34,090$, $p<0,05$). Esto valida que los juegos tradicionales, como “el caminito” y “salta la cuerda”, son efectivos para mejorar el equilibrio en los niños de 4 años, de acuerdo con teorías que subrayan la importancia del desarrollo psicomotor en la etapa preescolar.

Tercera: Desarrollo de la coordinación motora mediante juegos tradicionales: El segundo objetivo específico relacionado con la coordinación motriz también mostró una mejora significativa (Pre-test $M=20,67$; Post-test $M=68,13$) con la intervención de los juegos tradicionales, corroborada por la prueba estadística ($t=41,575$, $p<0,05$). Los resultados apuntan a que los juegos que implican movimientos simultáneos de diferentes extremidades, como “péndulo humano” y “bola al cesto”, ayudan a fortalecer la coordinación motora, apoyando la teoría de la inteligencia corporal-cinestésica.

Cuarta: Aumento en la precisión de movimientos a través de los juegos tradicionales: En el tercer objetivo específico, relacionado con la precisión de movimientos, los resultados mostraron una mejora notable en las puntuaciones (Pre-test

M=13,80; Post-test M=68,13), con una prueba estadística significativa ($t=42,006$, $p<0,05$). Los juegos como “lanzamiento de anillos” y “lámpara mágica” favorecen la práctica controlada y repetitiva, mejorando la precisión motriz de los niños, lo que es respaldado por teorías sobre control motor.

Quinta: Fortalecimiento de valores Axiológicos Franciscanos mediante los juegos tradicionales: El cuarto objetivo específico, que abordó la dimensión axiológica franciscana, también mostró resultados significativos (Pre-test M=17,00; Post-test M=68,13), con un valor de $t=39,068$ ($p<0,05$). Los juegos tradicionales no solo contribuyen al desarrollo motriz, sino que también promueven valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad, lo cual se alinea con las enseñanzas de la Axiología Franciscana.

6.2 Recomendaciones

Primera: Se recomienda que las instituciones educativas incluyan de manera más estructurada y frecuente los juegos tradicionales en el currículo, ya que estos fomentan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, como el equilibrio, la coordinación y la precisión de movimientos. Esta integración puede ser una herramienta valiosa en la educación inicial para optimizar el desarrollo psicomotor de los niños.

Segunda: Es esencial proporcionar formación continua a los docentes en el uso y adaptación de juegos tradicionales que promuevan la motricidad gruesa. Capacitar a los maestros en cómo aplicar estas actividades de manera efectiva, como en el caso de juegos como “salta la cuerda” o “bola al cesto”, permitirá maximizar los beneficios para los niños en su desarrollo motor.

Tercera: Implementar evaluaciones periódicas para medir el progreso en motricidad gruesa: Para garantizar que los juegos tradicionales continúan siendo efectivos en el desarrollo motor de los niños, se recomienda realizar evaluaciones periódicas de las habilidades motrices.

Cuarta: Siguiendo las teorías de Vygotsky y Gardner, es importante que los juegos tradicionales promuevan no solo el desarrollo motor, sino también la colaboración y el trabajo en equipo. Incorporar juegos que requieran la interacción social y el trabajo conjunto, como juegos de grupo o cooperativos.

Quinta: Ampliar el enfoque axiológico en el uso de juegos tradicionales: Además de los beneficios motrices, los juegos tradicionales también pueden ser utilizados para fortalecer valores éticos y sociales. Se recomienda integrar más actividades que resalten los valores de cooperación, respeto y solidaridad, alineados con principios como los de la Axiología Franciscana.

Referencias

- Abril, M. M. (2019) *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la U.E RUMIÑAHUI en la ciudad de Sangolquí* [Para optar el título profesional de licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas].
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstreams/a2547bbd-553c-4b50-a018-59b2171edac1/download>
- Arteaga, J. P.; Jiménez Castro, M.; & Batanero Bernabeu, M.C. (2021). Variables que caracterizan los gráficos estadísticos y las tareas relacionadas con ellos en los libros de texto de educación secundaria en Costa Rica. *Revista Científica DIALNET*, 20(1), 125-140.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8189996>
- Bazán, J. D., & Illescas García, G. A. (2022) *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8620>
- Borjas, J.E. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Revista RASCENDER*, 5(15), 79-97.
<https://www.redalyc.org/pdf/6679/667971056005.pdf>
- Casancho, I. (2023) *Juegos tradicionales infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Pangoa Satipo 2023* [Para optar el título profesional de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/99ab06ac-c74f-4f57-b83a-55ec83849a9c/content>

Castro, Maldonado. J. J. ; Gomez Macho. L.K. ; & Camargo Casallas. E. (2022). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Revista Científica Scielo*, 27(75).

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-921X2023000100140

Castillo, M. R. (2022) *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N° 15251 – Palo Blanco , Distrito de Huarmaca, Piura* [Para optar el título de licenciada, Universidad Católica los Ángeles -Chimbote]

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS_TRADICIONALES_PINTADO_CASTILLO_MARIA.pdf?sequence=1

Cevallo, M. J. (2021) *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [Para optar el título profesional de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>

Castro, L.M. , & Salvador Vásquez. Y.M. (2023) *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de educación Inicial de I.E de la provincia de Julcán, 2021* [Para optar el título profesional de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].

<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c6bb4341-0a4e-41e4-92dc-cb784aa752c8/content>

Castañeda, M. M. (2022). La científicidad de metodologías cuantitativa, cualitativa y emergentes. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 16(1), 39-56.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162022000100006

- Cadena SER. (2025, 29 de mayo). *El abuso de las tecnologías en niños, niñas y adolescentes*.
<https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2025/05/29/el-abuso-de-las-tecnologias-en-ninos-ninas-y-adolescentes-radio-villena/>
- Corral, Y. (2022). Validez y confiabilidad en instrumentos de investigación: una mirada teórica. *Revista Ciencia de la Educación*, 32(60), 1316-5917.
<https://reiec.unicen.edu.ar/reiec>
- Cum, J. A. (2022) *Juegos infantiles para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29258>
- Chaves, M.S. (2021) *Los diseños cuasi- experimentales en la investigación clínica. Su utilidad y limitaciones para la inferencia causal en la práctica clínica* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio digital.
<https://www.tdx.cat/handle/10803/674481#page=1>
- Chero, V. (2024). Población y muestra. *Revista Científica Scielo*, 17(2).
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2452-55882024000200066
- Fernandez, R.; Martinez, R.; Palmero, , D.: Galvez. S & Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Científica SCIELO*, (1) 48, 1561-3046.
http://www.scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500011
- Guevara, L. M. (2021) *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años* [Para optar el título de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo- Chiclayo]
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3664>

- Guevara, B. M. C. (2022). *Desarrollo de la creatividad en niños a través de juegos libres en sectores*. *Revista Ciencia y Sociedad*, 2(4), 29–41.
<https://revistacienciaysociedad.com/index.php/revista/article/download/28/30>
- Gavidia, A. (2022). La observación en la investigación, método o técnica a propósito de la táctica y la estrategia. *Revista Médica de Trujillo*, 17(3), 076-077.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/RMT/article/view/4857/5076>
- Hurtado, F. J. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Científica REDALYC*, 5(16), 99-119.
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662985006/html/>
- Haro, A.; Chisag Pallmay, E.; Ruiz Sarzosa, J . P . & Caicedo Pozo, J. (2024). Tipos y clasificación de investigaciones. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades REDILAT*, 5(2), 956-966.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1927>
- Jauregui, V.S. ; Polar, J . F. ; & Diaz, L. V. (2022). Excel como estrategia de enseñanza. Aprendizaje de los estados financieros en la especialidad de contabilidad. *Revista Científica Scielo*, 6(22), 23-59.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642022000100291
- Lama, P.; Lama, M.; & Lam, A. (2022). Los instrumentos de investigación científica. Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Revista Horizonte de la Ciencia*, 12 (22), 189-202.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250014/html/>
- Lavega, P. (2020). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 10(1), 42.
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/>

- Lozano, D. N. (2022) *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una I.E.I Jaén* [Para optar el grado académico de Maestría, Universidad Cesar Vallejo- Chiclayo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101139>
- López. E.; Tobón, S.; & Juárez Hernández. L. G. (2019). Escala para Evaluar Artículos Científicos en Ciencias Sociales y Humanas- EACSH. *Revista REICE*, 17(4), 111-125.
- <https://www.redalyc.org/journal/551/55166992007/html/>
- Mayorga, R ., Monroy Hernández. A.; Hernández Rubio. J.; Roldan Carpio. A., & Reyes Torres. S. (2021). Programa SPSS. *Revista Científica Instituto de Ciencias de la Salud*, 10(21), 282-284.
- <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/7761>
- Murillo, J. (2022). *Métodos de investigación de enfoque experimental. [Métodos de investigación en educación].* (3 ed). Library.
- Mamani, Y. M. (2024) *Aplicación de juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 5 años de la I.E.I del distrito de UMACHIRI,2024* [Para optar el grado académico de bachiller, Universidad Nacional del Altiplano] <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21414>
- Minchala, L. E., & Morales Santacruz, B. N. (2022) *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca– Ecuador* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/d3cba662-ab65-44cb-804a-6d0f818dc6a8>
- Mera, D. G., Andrade Buenaño, N. Y., Ortíz Quijije, J. B., Carvajal Zambrano, B. T., Cantos Muñiz, Y. B., Salazar Moreira, A. L., & Murillo Herrera, A. Y. (2023). *Los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.* Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.

<https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/2866>

Monterola, C.; Quiroz, G.; Salazar P & Garcia, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica. *Revista Médica Clínica las Condes ELSEVIER*, 19(1), 36-49.

<https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-metodologia-tipos-disenos-estudio-mas-S0716864019300057>

Narváez, C. E. (2020) *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja en el periodo 2019-2020*. [Para optar título profesional de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja].

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23643>

Osorio, M. E. & Patiño, E.R. (2024) *Juegos Tradicionales Y Motricidad Gruesa En Niños De Cuatro Años De Una Institución Educativa Inicial, Piura 2023* [Para optar el título profesional de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].

<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/45782a97-4abf-43da-9730-b80332910903/content>

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press

Quisocala, M. N. (2024) *Los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP.

<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22376>

Ramos, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1-7.

<https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356/699>

- Sanchez, M.; Fernandez, M & Diaz, J.(2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista científica UISRAEL*, 8(1), 2631-2786.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000300107
- Sánchez, D. V. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *Revista Científica de la Escuela Superior Tepeji del Rio*; 9(17), 38-29.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/7928>
- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consejos y disensos. *Revista Scielo*, 13(1).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- Tarazona, V.A. (2021). *Juegos Tradicionales Y Motricidad Gruesa en los niños De 5 Años De La I.E.I. N° 408 Niño Jesús –Del Centro Poblado De Sapcha, Distrito De Acochaca, 2021*. [Para optar el título profesional de licenciada, Universidad Católica de los Ángeles- Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25004>
- Tasayco. M.; & Almeyda, A. (2023). *La psicomotricidad promueve interacciones de calidad en los niños de la primera infancia* [Tesis de Bachiller, Escuela de educación superior San Francisco de Asís]. Repositorio digital
<https://repositorio.sanfranciscochinchu.edu.pe/handle/EESPPSFA/56>
- Taboada, A. (2024) *Juegos Tradicionales Y Motricidad Gruesa En Niños De 4 Años De La Institución Educativa “Niños De La Paz”, Zarumilla, Tumbes-2023* [Para optar el título profesional de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c6f89c70-cc75-42c3-86fa-3865b6e1c34c/content>

- Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9–13.
<https://doi.org/10.25127/rcsh.20214.706>
- Trujillo, R. A & Lopez, L. A. (2023) *Aplicación del programa informático Excel en el logro de aprendizaje en estudiantes del 6to de primaria de la Institución Educativa N° 20820 Nuestra Señora de Fátima, Huacho* [Tesis de Segunda especialidad en informativa educativa, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/items/8d74a9a8-3e8f-43f4-8737-d7782d562121/full>
- Villegas, D. A, (2019). La importancia de la estadística aplicada para la toma de decisiones en Marketing. *Revista científica Scielo*, 12(20),
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2521-27372019000200004
- Vargas, I. (2022) *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I N° 665 Señor de mayo – 2022-Huaraz*. [Para optar el título de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/GRUESA_JUEGO_VARGAS_VEGA_IRENE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zapata, R. J. (2024) *Juegos Tradicionales Y Relación Con La Motricidad Gruesa En Niños De Cinco Años De Una Institución Educativa De Chulucanas 2023* [Para optar el título profesional de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo].
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3ace1c7d-3a0e-49af-947e-dd34ff70e396/content>

ANEXOS

Anexo 1. R.D de aprobación del trabajo de investigación



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 431-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 30 de Diciembre de 2024

Visto el Informe N° 48-2024-J.U.I.I./EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS" presentado con Expediente N° 2412304121 del 30 de Diciembre de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2412304121 del 30 de Diciembre de 2024 presenta el Informe N° 48-2024-J.U.I.I./EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.Pr "Yeshua".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

SE RESUELVE:

Artículo 1º. **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:



Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.Pr "Yeshua"

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación : Metodología y didáctica
- Integrante : Loroña Huaman, Luisa Natali

Artículo 2º. **AUTORIZAR** la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Rosa Angélica Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA
gmcp/op-1



Anexo 2

Autorización de publicación en repositorio institucional

Yo, Loroña Huamán; Luisa Natali identificado con DNI N° 46599959 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, Si (x) autorizo que la tesis denominada:

Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”


Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<https://repositorio.sanfranciscochinha.edu.pe/>), en forma:

- Total
- Parcial
- Acceso
- Restringido

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 12 de junio de 2025

Apellidos y Nombres del Autor:	
Loroña Huaman Luisa Natali	
DNI: 46599959	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5582-5881	

Anexo 3. Resultado turnitin

Luisa Natali Loroña Huamán

Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”

My Files

My Files

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27498:488732968

117 páginas

Fecha de entrega

29 ago 2025, 9:24 p.m. GMT-5

20.301 palabras

Fecha de descarga

29 ago 2025, 9:35 p.m. GMT-5

114.716 caracteres

Nombre del archivo

Loroña Huaman HLN_TE(1) (1).docx

Tamaño del archivo

18.1 MB



Página 2 de 123 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::27498:488732968

24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 9 palabras)

Fuentes principales

23% Fuentes de Internet

8% Publicaciones

11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Anexo 4. Instrumento de medición

CUESTIONARIO

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre Los Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la IE Yeshua – Chincha 2024.

INSTRUCCIONES: Estimado maestro Marcar con un aspa (x) la alternativa que Ud. Crea conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. D: Deficiente, R: Regular, B: Bueno, MB: Muy Bueno. Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una "X" cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN			
		D	R	B	MB
JUEGOS TRADICIONALES					
JUGADORES					
1	Demuestra compromiso con las normas del grupo durante el juego				
2	Muestra disposición para resolver conflictos dentro del grupo				
3	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego				
4	Participa activamente en las actividades grupales.				
5	Anima a sus compañeros y mantiene una actitud positiva durante las actividades grupales.				
6	Escucha con atención a sus compañeros durante las actividades grupales				
7	Propone ideas durante las actividades grupales				
8	Acepta las reglas del grupo, incluidas las sanciones cuando corresponde				
9	Acepta las consecuencias de sus acciones durante el juego				
10	Cumple con las normas del grupo para evitar sanciones				
AMBIENTES					
11	Organiza adecuadamente su espacio personal en el aula				
12	Se compromete a cuidar y mantener el aula en buen estado				
13	Comparte los materiales del aula con otros estudiantes.				
14	Contribuye a mantener un ambiente agradable en el aula.				
15	Disfruta del juego en espacios al aire libre				
16	Se siente cómodo mientras juega en grupo				
17	Se siente a gusto en el espacio de juego, lo que le permite concentrarse en las actividades grupales				
18	Disfruta jugando en espacios con buena visibilidad y espacio suficiente para moverse				
19	Se siente cómodo en el espacio de juego y se involucra en las actividades				
20	Escucha y sigue las instrucciones del juego cuando se le indican				

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN			
		D	R	B	MB
MOTROCIDAD GRUESA					
EQUILIBRIO					
1	Mantiene el equilibrio durante actividades físicas o juegos				
2	Golpea un objeto (como una pelota) mientras mantiene el equilibrio				
3	Salta con ambos pies y aterriza manteniendo el equilibrio				
4	Realiza saltos alternando entre un pie y otro sin perder el equilibrio				
5	Camina sobre una superficie inestable sin perder el equilibrio				
COORDINACIÓN					
6	Salta y gira al mismo tiempo de manera coordinada				
7	Corre y lanza un objeto de manera coordinada				
8	Golpea rítmicamente las palmas junto a sus compañeros				
9	Coordina sus movimientos al golpear rítmicamente las palmas en una secuencia de pasos				
10	Alterna rápidamente entre movimientos como tocarse la cabeza y los pies en secuencia				
11	Alterna entre tocar su cabeza y pies en secuencia				
PRECISIÓN DE MOVIMIENTOS					
12	Cambia de dirección mientras corre o salta				
13	Puedes correr en línea recta sin perder el rumbo				
14	Cambia de dirección sin perder el equilibrio				
15	Esquiva obstáculos mientras corre sin caer				
AXIOLOGÍA FRANCISCANA					
16	Espera su turno con paciencia y respeto hacia los demás.				
17	Participa en actividades grupales con humildad y sencillez, demostrando un espíritu colaborativo				
18	Ofrece ayuda a sus compañeros para resolver adivinanzas y otros desafíos				
19	Realiza el saludo a Jesús, María y José como muestra de respeto y pertenencia				
20	Muestra identificación y compromiso con los valores de la axiología franciscanas				

Mil gracias, por su colaboración.

Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE 1 : JUEGOS TRADICIONALES	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
	DIMENSION 1: Jugadores													
1	Demuestra compromiso con las normas del grupo durante el juego			X				X				X		
2	Muestra disposición para resolver conflictos dentro del grupo			X				X				X		
3	Respeto las opiniones de sus compañeros durante el juego			X				X				X		
4	Participa activamente en las actividades grupales.			X				X				X		
5	Anima a sus compañeros y mantiene una actitud positiva durante las actividades grupales.			X				X				X		
6	Escucha con atención a sus compañeros durante las actividades grupales			X				X				X		
7	Propone ideas durante las actividades grupales			X				X				X		
8	Acepta las reglas del grupo, incluidas las sanciones cuando corresponde			X				X				X		
9	Acepta las consecuencias de sus acciones durante el juego			X				X				X		
10	Cumple con las normas del grupo para evitar sanciones			X				X				X		
	DIMENSION 2 : Ambientes													
11	Organiza adecuadamente su espacio personal en el aula			X				X				X		
12	Se compromete a cuidar y mantener el aula en buen estado			X				X				X		
13	Comparte los materiales del aula con otros estudiantes.			X				X				X		
14	Contribuye a mantener un ambiente agradable en el aula.			X				X				X		
15	Disfruta del juego en espacios al aire libre			X				X				X		
16	Se siente cómodo mientras juega en grupo			X				X				X		
17	Se siente a gusto en el espacio de juego, lo que le permite concentrarse en las actividades grupales			X				X				X		
18	Disfruta jugando en espacios con buena visibilidad y espacio suficiente para moverse			X				X				X		
19	Se siente cómodo en el espacio de juego y se involucra en las actividades			X				X				X		
20	Escucha y sigue las instrucciones del juego cuando se le indican			X				X				X		

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

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

²**Relevancia:** *El ítem es apropiado para representar al*

componente o dimensión específica del constructo 3

conciso, exacto y directo **Claridad:** *Se entiende sin*

dificultad alguna el enunciado del ítem, es

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

Chincha, 4 noviembre del 2024



Firma del Experto Informante Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE 2: MOTROCIDAD GRUESA	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
DIMENSIÓN 1: Equilibrio														
1	Mantiene el equilibrio durante actividades físicas o juegos.			X				X				X		
2	Golpea un objeto (como una pelota) mientras mantiene el equilibrio			X				X				X		
3	Salta con ambos pies y aterriza manteniendo el equilibrio.			X				X				X		
4	Realiza saltos alternando entre un pie y otro sin perder el equilibrio			X				X				X		
5	Camina sobre una superficie inestable sin perder el equilibrio			X				X				X		
DIMENSIÓN 2 : Coordinación														
6	Salta y gira al mismo tiempo de manera coordinada.			X				X				X		
7	Corre y lanza un objeto de manera coordinada.			X				X				X		
8	Golpea rítmicamente las palmas junto a sus compañeros.			X				X				X		
9	Coordina sus movimientos al golpear rítmicamente las palmas en una secuencia de pasos			X				X				X		
10	Alterna rápidamente entre movimientos como tocarse la cabeza y los pies en secuencia.			X				X				X		
11	Alterna entre tocar su cabeza y pies en secuencia.			X				X				X		
DIMENSIÓN 3: Precisión de movimientos														
12	Cambia de dirección mientras corre o salta			X				X				X		
13	Puedes correr en línea recta sin perder el rumbo			X				X				X		
14	Cambia de dirección sin perder el equilibrio			X				X				X		
15	Esquiva obstáculos mientras corre sin caer			X				X				X		
DIMENSIÓN 4: Axiológica Franciscana														
16	Espera su turno con paciencia y respeto hacia los demás.			X				X				X		
17	Participa en actividades grupales con humildad y sencillez, demostrando un espíritu colaborativo.			X				X				X		
18	Ofrece ayuda a sus compañeros para resolver adivinanzas y otros desafíos.			X				X				X		
19	Realiza el saludo a Jesús, María y José como muestra de respeto y pertenencia			X				X				X		
20	Muestra identificación y compromiso con los valores de la axiología franciscana			X				X				X		

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel **DNI:** 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

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

²**Relevancia:** *El ítem es apropiado para*

representar al componente o dimensión específica

del constructo 3

conciso, exacto y directo **Claridad:** *Se entiende sin*

dificultad alguna el enunciado del ítem, es

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

Chincha, 4 noviembre del 2024



Firma del Experto Informante Especialidad

Anexo 6. Base de datos

	D1POS	D2POS	D3POS	D4POS	V2POS	D1POSA	D2POSA	D3POSA	D4POSA	V2POSA	D1PRE	D2PRE	D3PRE	D4PRE
1	20	24	16	20	80	4	4	4	4	4	7	18	10	11
2	17	22	16	20	75	1	3	4	4	3	10	14	10	12
3	17	18	12	15	62	1	1	1	1	1	10	15	8	9
4	20	19	12	17	63	4	1	1	1	1	9	13	9	15
5	17	20	16	15	66	1	1	4	1	1	7	14	12	11
6	17	24	15	20	79	1	4	3	4	4	11	15	6	7
7	15	21	16	17	71	1	2	4	1	2	14	11	12	13
8	15	20	14	17	66	1	1	2	1	1	12	10	6	8
9	20	24	16	16	72	4	4	4	1	3	10	16	10	14
10	17	18	12	18	65	1	1	1	2	1	12	12	9	16
11	15	19	12	16	62	1	1	1	1	1	10	14	9	13
12	16	19	12	16	62	1	1	1	1	1	11	15	7	11
13	17	23	14	17	73	1	4	2	1	3	13	18	10	14
14	15	20	12	15	64	1	1	1	1	1	15	16	11	14
15	15	19	12	16	62	1	1	1	1	1	15	14	8	12

	V2PRE	D1PREA	D2PREA	D3PREA	D4PREA	V2PREA	D1V1PRE	D2V1PRE	V1PRE	D1V1PREA	D2V1PREA	V1PREA	D1POST	C
1	46	1	4	3	2	2	18	22	40	1	2	1	33	
2	46	2	2	3	2	2	23	22	45	2	2	2	35	
3	42	2	3	1	1	2	21	20	41	1	1	1	40	
4	46	1	2	2	4	2	20	20	40	1	1	1	40	
5	44	1	2	4	2	2	18	23	41	1	2	1	30	
6	39	2	3	1	1	1	26	20	46	4	1	2	32	
7	50	4	1	4	3	3	20	22	42	1	2	1	33	
8	36	3	1	1	1	1	20	17	37	1	1	1	30	
9	50	2	3	3	3	3	25	23	48	3	2	3	37	
10	49	3	1	2	4	3	23	23	46	2	2	2	38	
11	46	2	2	2	3	2	24	23	47	3	2	3	34	
12	44	2	3	1	2	2	24	22	46	3	2	2	33	
13	55	3	4	3	3	4	27	29	56	4	4	4	33	
14	56	4	3	4	3	4	22	23	45	2	2	2	32	
15	49	4	2	1	2	3	24	19	43	3	1	2	31	

	V1PRE	D1V1PREA	D2V1PREA	V1PREA	D1POST	D2POST	V1POST	D1V1POSTA	D2V1POSTA	V1POSTA	var	var	var	var
1	40	1	2	1	33	36	76	4	4	4				
2	45	2	2	2	35	33	68	1	1	1				
3	41	1	1	1	40	36	76	4	4	4				
4	40	1	1	1	40	32	72	4	1	3				
5	41	1	2	1	30	33	68	1	1	1				
6	46	4	1	2	32	32	67	1	1	1				
7	42	1	2	1	33	35	71	1	3	2				
8	37	1	1	1	30	31	66	1	1	1				
9	48	3	2	3	37	36	73	1	4	3				
10	46	2	2	2	38	32	70	2	1	2				
11	47	3	2	3	34	31	66	1	1	1				
12	46	3	2	2	33	34	71	1	2	2				
13	56	4	4	4	33	33	68	1	1	1				
14	45	2	2	2	32	32	67	1	1	1				
15	43	3	1	2	31	33	69	1	1	1				

Anexo 7. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: “Los Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la IE Yeshua- Chincha 2024”						
LINEA DE INVESTIGACION: METODOLOGIA Y DIDACTICA						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024?	OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024	HIPÓTESIS GENERAL: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “Yeshua”- Chincha 2024	Variable 1: Juegos Tradicionales Son juegos que han surgido en nuestra sociedad, en estos juegos se comparte experiencias, se mide las habilidades de cada uno y se busca la rivalidad entre sus jugadores. Los materiales que se utilizan son fáciles de conseguir así que se pueden jugar en cualquier momento y lugar. Gonzales (2021)			
1. ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio?	1. Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa	1. Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Equilibrio	Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Jugadores	Normas	Ítems 1 - 3	D: Deficiente, R: Regular B: Bueno
				Participación	Ítems: 4 -7	
				Sanciones	Ítems 8 -10	
Ambiente natural	Ítems:11-15					

	<p>en su dimensión Equilibrio</p>		Ambientes	Ambiente ciudadano	Ítems: 16-20	MB: Muy Bueno
<p>Variable 2: Motricidad gruesa Es la destreza que permite realizar movimientos coordinados con todo el cuerpo, en esto se incluye los movimientos de brazos, piernas, cabeza. Permitiendo que el niño logre caminar, equilibrarse, saltar, correr, patear, lanzar. Gonzales (2021).</p>						

2. ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación?	2. Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación.	2. Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Coordinación.	Dimensiones V2	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Equilibrio	Pararse	Ítems: 21	
				Golpear	Ítems 22	
				Saltar	Ítems 23-24	
				Caminar	Ítems 25	
			Coordinación	Moverse de manera asociada	Ítems 26-27	
				Golpear rítmicamente	Ítems 28-29	
3. ¿En qué medida los juegos tradicionales	3. Determinar en qué medida los juegos	3. Los juegos tradicionales desarrollan		Tocarse varias veces	Ítems 30	D: Deficiente,

<p>desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos?</p> <p>4. ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana?</p>	<p>tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos.</p> <p>4. Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana.</p>	<p>significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Precisión de movimientos.</p> <p>4. Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la motricidad gruesa en su dimensión Axiología Franciscana.</p>		Alternar rápidamente	Ítems 31	<p>R: Regular B: Bueno MB: Muy Bueno</p>
			Precisión de movimientos	Capacidad para realizar saltos o carreras con dirección controlada.	Ítems 32-33	
				Habilidad para esquivar obstáculos o cambios de dirección sin perder el equilibrio.	Ítems 34-35	
			Axiología Franciscana	Valores Franciscanos	Ítems:36-38	
				Identidad Católica	Ítems 39-40	
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL			

<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Diseño: Cuasi-Experimental</p>	<p>Población: La población lo integran 20 niños de 4 años que forman parte de la escuela.</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado por 15 niños</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Estrategias lúdicas:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario</p> <p>Variable 2:</p> <p>Motricidad Gruesa</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>
--	--	---	--

Anexo 8. Plan de actividades de aprendizaje



PERÚ

Ministerio
de Educación

*Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chincha,
(Institución acreditada, líder a nivel nacional)*

"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"



MINISTERIO DE EDUCACION

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION DE ICA

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA

"SAN FRANCISCO DE ASIS" DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES APRENDIZAJE VESTIGACIÓ 2024

**PROGRAMA DE ESTUDIO:
EDUCACIÓN INICIAL**

Chincha - Ica - Perú

2024

PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.



PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución : Escuela de Educación Superior Pedagógico
Público "San Francisco de Asís" de
Chincha"
- 1.2 Provincia : Chincha
- 1.3 Lugar : Avenida América No. 209
- 1.4 Nivel : Superior
- 1.5 Directora General : Hna. Ángela Montoya Vargas.
- 1.6 Jefe de Unidad Académica : Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
- 1.7 Investigador : Luisa Natali Loroña Huamán
- 1.8 Población Beneficiada : 15 niños y niñas del I.E.P
"YESHUA"
- 1.9 Duración : De jueves 07 al 26 de Diciembre del 2024
(01 sesión – Jueves 07 de 8:45 am a 9:45 am)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP "San Francisco de Asís" de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las

capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4**

AÑOS DE LA I.E.P “YESHUA”

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las I.IEE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, virtudes enmarcadas en la en la Axiología y Pedagogía franciscana que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL

Demostrar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo para la motricidad gruesa. En los niños de 4 años de la I.E.P. YESHUA Chíncha 2024.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión comprende su cuerpo.
- Determinar qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión se expresa corporalmente.
- Determinar qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en su precisión de movimiento.
- Determinar qué medida los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión axiológica.

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 75% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión comprende su cuerpo.
R2	El 80% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente.
R3	El 90% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión precisión de movimiento.
R4	0% de niños y niñas mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 15 niños y niñas del grupo experimental
- 01 docente de Educación Inicial

5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

- Loroña Huamán, Luisa Natali

VII. DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Jueves 07 noviembre:** Aplicación del pre test – Examen de inteligencia interpersonal
- **Jueves 14 noviembre:** baile
- **Jueves 21 noviembre:** juego de burbujas
- **Jueves 28 noviembre:** carrera de gateo
- **Jueves 05 diciembre:** Fútbol
- **Jueves 12 diciembre:** jugando mundo
- **Jueves 19 diciembre:** Cruzando el puente
- **Jueves 26 diciembre:** Aplicación del pos test – Examen de salida inteligencia interpersonal - Lista de cotejo de los juegos tradicionales

7.2. Lugar:

Aula de la I.E.P. “YESHUA”

7.3. Horario:

8:45 am a 9:45 am (sólo los jueves)

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.

VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Noviembre				Diciembre			
											6
<input type="checkbox"/> Aplicación del pre test – prueba diagnóstica de los juegos tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los exámenes • Orientación para el desarrollo adecuado del examen • Revisión y sistematización de los resultados. 	El 100% de niños y niñas participan en el desarrollo del	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad 								
<input type="checkbox"/> BAILES	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	El 100% de niños y niñas fomenta la libertad de movimiento y la interrelación con los demás compañeros para el fortalecimiento de la motricidad gruesa.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación planilla de observación • Registro de fotografías. 								

<input type="checkbox"/> Juegos de burbujas	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<p>El 100 % niños y niñas desarrollan la coordinación de la motora gruesa través de los juegos tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. 							
--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--

<input type="checkbox"/> Carrera gateo	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<input type="checkbox"/> El 100% de niños y niñas Fomenta la libertad de movimiento y la interrelación con los demás compañeros para el desarrollo de la coordinación motora gruesa.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. 							
<input type="checkbox"/> Futbol	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<input type="checkbox"/> El 100% de niños y niñas fomenta el juego en equipos a través de los juegos y movimiento de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. 							

<input type="checkbox"/> Jugando mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<input type="checkbox"/> El 100% de niños y niñas se Integra a través de la organización individual para el desarrollo la motricidad gruesa poniendo en práctica su equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. 								
<input type="checkbox"/> Cruzando puente.	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación adecuada para el desarrollo del taller • Organización y distribución de materiales de trabajo. • Ejecución del taller. 	<input type="checkbox"/> El 100% de niños y niñas se Integrar a través de la disposición de órdenes indistintas para el desarrollo de su equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. 								
<input type="checkbox"/> Aplicación del pos test – examen de salida de la motricidad gruesa.	<input type="checkbox"/> Distribución del cuestionario	<input type="checkbox"/> El 80% de estudiantes mejoran su motricidad gruesal en las diferentes nsiones establecidas.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los niños y niñas • Resultado final del instrumento de 								

	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación para el desarrollo adecuado del cuestionario 		uación del desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> • Registro de fotografías. 								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	TOTAL
BIENES				
Materiales psicomotrices, pelotas, pelotas, burbujas, tablas	Según necesidad		S/. 150.00	S/.1.80.00
copias	Según necesidad		S/. 15.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 15.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 100.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 2.80.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 15 niños y niñas de la I.E.P “YESHUA”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

XII. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
--------------	----------------	----------------

<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.
---	--	---

Chincha Alta, octubre del 2024



Loroña Huamán, Luisa Natali

Investigadora

**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS
VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	HA
AVILIO SULCA ISAAC AVELINO	8:45 AM		9:45 AM		
DIAZ PAZ STEVEN ABDIEL	8:45 AM		9:45 AM		
HERNANDE3Z APUELA EDUARDO SANTIAGO	8:45 AM		9:45 AM		
RONCEROS HUACHA KARELY ABIGAIL	8:45 AM		9:45 AM		
OLIVOS CASTILLA MIA KAMILA	8:45 AM		9:45 AM		
TAFUR ROQUE GABRIEL	8:45 AM		9:45 AM		
HERNANDEZ VICTORIA	8:45 AM		9:45 AM		
ORTIZ CONTRERAS DULCE MARIA	8:45 AM		9:45 AM		
TIPIAN ESPINOZA, LEONEL SEBASTIÁN	8:45 AM		9:45 AM		
VELASQUE VILCAPUMA, ABIGAIL ESTHER	8:45 AM		9:45 AM		
CONTRERAS ORTIZ, CRISTHIAN JOEL	8:45 AM		9:45 AM		
LURITA YATACO, VALENTINA NICOLE	8:45 AM		9:45 AM		
YASURI PRIETO ZAMBRANO	8:45 AM		9:45 AM		
CUICAPUZA MELCHOR, ELIAS FERNANDO	8:45 AM		9:45 AM		
CARBAJAL CHAMPION, BRIANNA KAELA	8:45 AM		9:45 AM		

Anexo 9. Sesiones de Intervención

TALLER: “Garrera de gateo”

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.P. YESHUA
EDAD:	4 AÑOS
DOCENTE:	LUISA NATALI LOROÑA HUAMAN
DIRECTOR:	JUAN MARTIN GIRAO PASAPERA
FECHA :	21 DE NOVIEMBRE
DURACION	60 minutos
AÑO LECTIVO:	2024

AREA/COMPETENCIA/ ESTANDAR DE APRENDIZAJE/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACION /EVIDENCIA	RECURSOS
<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus</p>	<p>.-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características</p>	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Preparamos el material “audio” para que observen y escuchen una canción.</p> <p>MOTIVACIÓN: se iniciará con una canción “soldado de Jesús” somos Soldaditos siervos del señor, vamos en defensa d nuestro evangelio.....</p> <p>INICIO:</p>	<p>Los niños y niñas se mueven al ritmo de la música.</p>	<p>Radio Hojas blancas Colores</p>

<p>posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos a través del tono, gestos, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>CAPACIDADES:</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>Se les da a conocer la actividad que se va a realizar, nos movemos al ritmo de la música, pero sin antes decirles que podemos hacer y con nuestro cuerpo, ¿Qué creen que podemos realizar? ¿Cómo lo realizaremos? ¿Para qué lo realizaremos?</p> <p>Dialogamos desde sus saberes previos.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Nos sentamos en asamblea para dialogar con los niños y niñas y explicar sobre lo que vamos a realizar y cuáles son las normas y cuidado para que se realice la actividad con normalidad y de esa manera todos podemos trabajar primero solos y luego en equipo.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Se propone a los estudiantes salir al patio para la realización de nuestro taller.</p> <p>Ahí se les da las indicaciones y realizamos la regla del juego.</p> <p>Esta vez realizaremos bailando al ritmo de la música.</p> <p>RELAJACION:</p> <p>Sentados todos en asamblea realizaran los niños y niñas la</p>		
--	--	--	--	--

		<p>relajación de acuerdo a las propuestas dados por ellos.</p> <p>REPRESENTACION</p> <p>GRAFICA:</p> <p>A cada niño se les proporcionara materiales para que puedan representar lo realizado en la actividad.</p> <p>Cierre:</p> <p>Dialogamos de lo realizado ¿Como lo hicieron? ¿Con quienes bailaron? ¿Cómo bailaron? ¿Qué música bailaron? ¿Cómo se sintieron?.</p>		
--	--	--	--	--

TALLER: “JUGANDO FUTBOL”

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.P. YESHUA
EDAD:	4 AÑOS
DOCENTE:	LUISA NATALI LOROÑA HUAMAN
DIRECTOR:	JUAN MARTIN GIRAO PASAPERA
FECHA :	05 Diciembre
DURACION	60 minutos
AÑO LECTIVO:	2024

AREA/COMPETENCIA/ ESTANDAR DE APRENDIZAJE/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACION /EVIDENCIA	RECURSOS
<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones</p>	<p>.-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes</p>	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Preparamos el material “audio” para que observen y escuchen una canción.</p> <p>MOTIVACIÓN: se iniciará con una canción</p> <p><u>“CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA”</u></p> <p>CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA,(BIS) PIES, PIES, PIES, PIES</p> <p>CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA,(BIS) RODILLA, RODILLA, RODILLA. PIES, PIES, PIES, PIES</p>	<p>Los niños y niñas demostraran su trabajo en equipo, Correrán mediante el juego.</p>	<p>Radio Hojas blancas Colores</p>

<p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos a través del tono, gestos, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>CAPACIDADES:</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA,(BIS) CINTURA CINTURA, CINTURA RODILLA, RODILLA, RODILLA PIES, PIES, PIES, PIES CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA, (BIS) CODITOS, CODITOS, CODITOS CINTURA CINTURA, CINTURA RODILLA, RODILLA, RODILLA PIES, PIES, PIES, PIES CUANDO UN CRISTIANO BAILA, BAILA, (BIS) CABEZA, CABEZA, CABEZA, CODITOS, CODITOS, CODITOS CINTURA CINTURA, CINTURA RODILLA, RODILLA, RODILLA PIES, PIES, PIES, PIES</p> <p>INICIO: Se les da a conocer la actividad que se va a realizar, nos movemos al ritmo de la música, pero sin antes decirles que podemos hacer con la pelota, ¿Qué creen que podemos realizar? ¿Cómo lo realizaremos? ¿Para qué lo realizaremos? Dialogamos desde sus saberes previos.</p> <p>DESARROLLO: Nos sentamos en asamblea para dialogar con los niños y niñas y explicar sobre lo que vamos a realizar y cuáles son las normas y</p>		
--	---	--	--	--

		<p>cuidado para que se realice la actividad con normalidad y de esa manera todos podemos trabajar en equipos.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se propone a los estudiantes salir al patio para la realización de nuestro taller. Ahí se les da las indicaciones y realizamos la regla del juego. Esta vez realizaremos jugando futbol en equipos.</p> <p>RELAJACION: Sentados todos en asamblea realizaran los niños y niñas la relajación de acuerdo a las propuestas dados por ellos.</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA: A cada niño se les proporcionara materiales para que puedan representar lo realizado en la actividad.</p> <p>Cierre: Dialogamos de lo realizado ¿Como lo hicieron? ¿Con quienes bailaron? ¿Cómo bailaron? ¿Qué música bailaron? ¿Cómo se sintieron?.</p>		
--	--	---	--	--

SITUACION SIGNIFICATIVA

TALLER: “ME MUEVO AL RITMO DE LA MUSICA”

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL	I.E.P. YESHUA
EDAD:	4 AÑOS
DOCENTE:	LUISA NATALI LOROÑA HUAMAN
DIRECTOR:	JUAN MARTIN GIRAO PASAPERA
FECHA :	14 DE NOVIEMBRE
DURACION	60 minutos
AÑO LECTIVO:	2024

AREA/COMPETENCIA/ ESTANDAR DE APRENDIZAJE/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	ACTIVIDAD	CRITERIO DE EVALUACION /EVIDENCIA	RECURSOS
<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones</p>	<p>.-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características</p>	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Preparamos el material “audio” para que observen y escuchen una canción.</p> <p>MOTIVACIÓN: se iniciará con una canción</p> <p>“YO TENGO UN CUERPO Y LO VOY A MOVER”</p> <p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.</p> <p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies. La mano, la otra mano, mueve las manos, muévelo así.</p>	<p>Los niños y niñas se mueven al ritmo de la música.</p>	<p>Radio Hojas blancas Colores</p>

<p>cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos a través del tono, gestos, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>CAPACIDADES:</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	<p>de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>El codo, el otro codo, mueve tus codos y muévelo así Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.</p> <p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies.</p> <p>El hombro, el otro hombro, mueve tus hombros y muévelo así.</p> <p>La cabeza, ay la cabeza, mueve la cabeza muévelo así. Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.</p> <p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies</p> <p>La rodilla, la otra rodilla, mueve las rodillas y muévete así.</p> <p>La cintura, ay la cintura, mueve la cintura y muévelo así. Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover. Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies. (bis)</p> <p>INICIO: Se les da a conocer la actividad que se va a realizar, nos movemos al ritmo de la música, pero sin antes decirles que podemos hacer y con nuestro cuerpo, ¿Qué creen que podemos realizar? ¿Cómo lo realizaremos? ¿Para qué lo realizaremos? Dialogamos desde sus saberes previos.</p> <p>DESARROLLO: Nos sentamos en asamblea para dialogar con los niños y niñas y explicar sobre lo que vamos a realizar y cuáles son las normas y cuidado para que se realice la actividad con normalidad y de esa manera todos podemos trabajar primero solos y luego en equipo.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se propone a los estudiantes salir al patio para la realización de nuestro taller. Ahí se les da las indicaciones y realizamos la regla del juego. Esta vez realizaremos bailando al ritmo de la música.</p> <p>RELAJACION: Sentados todos en asamblea realizaran los niños y niñas la relajación de acuerdo a las propuestas dados por ellos.</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA: A cada niño se les proporcionara materiales para que puedan representar lo realizado en la actividad.</p> <p>Cierre: Dialogamos de lo realizado ¿Como lo hicieron? ¿Con quienes bailaron? ¿Cómo bailaron? ¿Qué música bailaron? ¿Cómo se sintieron?.</p>		
--	--	--	--	--

Anexo 10: Fotografías





