

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE



Propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote - 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR
EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

AUTORES:

Ortiz Salazar, Manuel Jesús
Revoredo Torres, Pablo Ezequiel

ASESORA:

Dra. Arteaga Granados, Miriam Zenaida

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias metodológicas
Nuevo Chimbote – Perú

2020

DEDICATORIA

A Dios, porque gracias a su voluntad sigo vivo. A mis padres, porque me han motivado a salir adelante con sus palabras de aliento haciéndome creer que siempre puedo.

Manuel

Ante todo, a Dios, porque siempre guía mi camino. A mi madre, porque siempre me enseña valores y siempre estuvo ahí cuando más la necesito. A mi hija porque es el motor y mi motivo para salir adelante y ser un gran profesional.

Ezequiel

AGRADECIMIENTO

A los directivos y estudiantes de la I.E.P Semillitas & Dolorier donde se aplicó el instrumento escala de estimación, por su valioso aporte para nuestra investigación.

A nuestra casa de estudio el IESPP Chimbote y a su directora Guadalupe Balta Sevillano por su visión clara de nuestra enseñanza para forjarnos como futuros docentes de excelencia.

A los docentes del IESPP Chimbote, que siempre aportaron sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra formación profesional.

Al profesor Espinoza Quiñones Hermenegildo, que nos acompañó en todo el proceso y estuvo con nosotros en cada actividad realizada de esta presente tesis, apoyándonos y orientándonos.

A nuestra asesora Arteaga Granados Miriam, que nos guía durante el proceso resolviendo nuestras inquietudes y asesorándonos en cada avance.

Atentamente,

Los investigadores.

PRESENTACIÓN

Los estudiantes del IESPP Chimbote de la Carrera de Educación Física, ponen a disposición el presente trabajo, titulado "Propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote - 2020"; para obtener el título de profesor de Educación Física.

El presente estudio tuvo como propósito diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote.

La investigación está organizada de la siguiente manera:

En el sub título I, indicado como el planteamiento de estudio, se encuentran la descripción y delimitación del problema, la formulación del problema, los objetivos y justificación e importancia del estudio ; en el sub título II, marco teórico, se encuentra, el marco referencial, marco teórico científico y el marco conceptual enfocado a los juegos tradicionales y la motricidad gruesa ; en el sub título III, denominado metodología se halla, el tipo de investigación descriptivo - propositivo, el diseño descriptivo simple con propuesta, la población y muestra , las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas estadísticas para el procesamiento de datos ; en el sub título IV, se presentan los resultados obtenidos a través de tablas y gráficos; seguido del sub título V denominado discusión de resultados; finalmente el sub título VI donde se indican las conclusiones y recomendaciones, para culminar se presentan las referencias bibliográficas y los anexos .

Se espera que la presente tesis cumpla con los aspectos solicitados y criterios establecidos.

Atentamente,

Los investigadores.

ÍNDICE TEMÁTICO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice temático	v
Índice de tablas y gráficos	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema	10
1.2. Objetivos de la investigación	12
1.2.1. General	12
1.2.2. Específicos	12
1.3. Justificación del estudio	12
II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Marco Referencial	14
2.2. Marco Teórico Científico	17
2.2.1. Teorías Científicas	17
2.2.2. Motricidad Gruesa	18
2.2.3. Juegos Tradicionales	22
2.3. Marco conceptual	34
III. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo y diseño de investigación	36
3.2. Variable de estudio	37
3.3. Población, muestra y muestreo	
3.3.1. Población	38
3.3.2. Muestra	38
3.3.3. Muestreo	38
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumento	38
3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos	39
IV. RESULTADOS OBTENIDOS	
4.1. Resultados del objetivo específico "Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa"	40
4.2. Resultados del objetivo específico "Formular una propuesta de juegos tradicionales"	44
4.3. Resultados del objetivo específico "Validar la propuesta de juegos tradicionales"	47
4.4. Resultados del objetivo general	48

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	49
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	51
6.2. Recomendaciones	51
VII. REFERENCIAS	53
VIII. ANEXOS	
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	
Anexo N° 02: Escala de estimación	
Anexo N° 03: Ficha técnica de instrumento	
Anexo N° 04: Validación del instrumento	
Anexo N° 05: Confiabilidad del instrumento	
Anexo N° 06: Base de datos	
Anexo N° 07: Guías de aprendizaje autónomo	
Anexo N° 08: Ficha de validación de guías de aprendizaje autónomo	

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1	
Frecuencias en la dimensión Esquema Corporal	38
Tabla 2	
Frecuencias en la dimensión Lateralidad	39
Tabla 3	
Frecuencias en la dimensión Equilibrio	40
Tabla 4	
Frecuencias en la variable Motricidad Gruesa	41
Tabla 5	
Estrategias seleccionadas para la variable propositiva	42
Tabla 6	
Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva	43
Tabla 7	
Organización de las guías de aprendizaje autónomo que conforman la propuesta	44
Tabla 8	
Validación de las guías de aprendizaje autónomo	45
Tabla 9	
Diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa	46
Gráfico 1	
Frecuencia porcentual en la dimensión Esquema corporal	38
Gráfico 2	
Frecuencia porcentual en la dimensión Lateralidad	39
Gráfico 3	
Frecuencia porcentual en la dimensión Equilibrio	40
Gráfico 4	
Frecuencia porcentual en la variable Motricidad Gruesa	41

RESUMEN

El informe de investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote - 2020

El estudio es de tipo descriptivo propositivo, con el diseño descriptivo simple con propuesta, en una población de 45 estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P. Semillitas & Dolorier del Distrito de Nuevo Chimbote, con una muestra de 30 estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P. Semillitas & Dolorier del Distrito de Nuevo Chimbote, siendo la técnica observación indirecta, donde el instrumento aplicado fue la escala de estimación, que fue sometido a validación de expertos y confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach siendo su valor de 0.68 que indica una confiabilidad "Alta"

Los resultados señalan que las dimensiones Esquema Corporal, Lateralidad y Equilibrio de la variable motricidad gruesa se ubicaron en un nivel insuficiente, por lo cual se concluyó en la implementación de la propuesta que incluye guías de aprendizaje autónomo que constituyan un soporte a los juegos tradicionales para la motricidad gruesa.

Palabras claves: motricidad gruesa, esquema corporal, lateralidad, equilibrio, juegos tradicionales.

ABSTRACT

The research report aimed to design a proposal of traditional games for gross motor skills in students of the IV primary cycle of the I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020

The study is of a descriptive purposeful type, with a simple descriptive design with a proposal, in a population of 45 students of the IV primary cycle of the I.E.P. Semillitas & Dolorier of the Nuevo Chimbote District, with a sample of 30 students from the IV primary cycle of the I.E.P. Semillitas & Dolorier of the Nuevo Chimbote District, being the indirect observation technique, where the applied instrument was the estimation scale, which was subjected to validation by experts and reliability through Cronbach's Alpha, its value being 0.68 which indicates a reliability "High "

The results indicate that the dimensions of the Body Scheme, Laterality and Balance of the gross motor variable were located at an insufficient level, which is why it was concluded in the implementation of the proposal that includes autonomous learning guides that constitute a support to traditional games for gross motor skills.

Keywords: gross motor skills, body outline, laterality, balance, traditional games.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema

Desde que nacemos, la motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo del ser humano. Desde niños, los seres humanos aprenden a caminar, trotar, correr, ya que es parte fundamental de cada ser humano.

A nivel mundial los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que gracias a la motricidad gruesa muchos pueden realizar su vida cotidiana de forma eficaz, pero también encontramos personas que no tienen una buena motricidad gruesa y eso afecta mucho sus quehaceres cotidianos. Según Vásquez (2003) la motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema Nervioso, Órgano de los Sentidos, Sistema Músculo Esquelético).

En el Perú los estudiantes que viven en la capital tienen más oportunidades de desarrollar sus habilidades motrices que los que se encuentran en otras regiones del país. Es la carencia de escenarios deportivos en la mayoría de las instituciones educativas, para la práctica de la actividad física que se refleja en el ámbito comunitario. Existen limitaciones de desarrollar su motricidad gruesa por la poca aplicación de los juegos tradicionales para algunos docentes en las escuelas. Mayormente se preocupan en practicar algún deporte, formar una selección del colegio y llevarla a participar en los campeonatos inter - escolares, dejando de lado los juegos tradicionales.

En la región Áncash, contamos con pocos profesores que les dan la importancia a los juegos tradicionales, pues todos no le dedican el tiempo necesario para practicarlo. Hoy en día la mayoría de las Instituciones Educativas no cuentan con un docente que haga prevalecer los juegos tradicionales en las clases de Educación Física. Mayormente los profesores suelen practicar algunos deportes, como el fútbol, el vóley, el basquetbol, el balón mano, atletismo, pero no ponen en práctica los juegos tradicionales. Muchas veces no desarrollan sesiones en el área de Educación Física por quedarse dentro del aula realizando alguna clase teórica o con otra área curricular, pues aún en algunas instituciones no le dan importancia al área de Educación Física.

Nuestra ciudad de Nuevo Chimbote no es ajena a esta realidad, por lo que pudimos observar en el transcurso de nuestras prácticas profesionales del programa de estudios Educación Física, pues en las instituciones educativas la práctica de los juegos tradicionales no tiene la importancia que debería, debido a que la mayoría de los docentes de las instituciones educativas, dejan de lado los juegos tradicionales y enseñan otros deportes. No son conocedores de la importancia que tienen los juegos tradicionales para que los estudiantes puedan desarrollar su motricidad gruesa. En Nuevo Chimbote predomina mucho el deporte del atletismo, la mayoría de instituciones se centran solo en ese deporte, en formar buenos representantes para las pruebas de campo o de pista de dicho deporte, solo para ser reconocidos a nivel local.

Asimismo, observamos que los estudiantes del IV ciclo de Primaria de Nuevo Chimbote no recibieron una enseñanza de los juegos tradicionales, afectada por la falta de profesores conocedores de la importancia de estos juegos. Lo que se acostumbra hacer es que los profesores a la hora de enseñar el área de Educación Física se quedan en el aula realizando clases de cualquier otra área curricular. Y al salir al campo, solo practican el deporte del fútbol para los varones y vóley para las mujeres. Por lo que el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes en su mayoría no es muy bueno, esto se evidencia cuando realizan saltos, cuando ejecutan ejercicios de equilibrio, y de lateralidad, entre otros. Por consiguiente, significa que en un futuro no muy lejano tendrán una serie de dificultades para su desenvolvimiento motriz en su vida cotidiana, dificultades para practicar deporte con eficacia, que luego afectará en el nivel secundario donde tendrá dificultades físicas para desempeñarlas.

Por lo expuesto, se considera necesario contar con un conjunto de actividades que le permitan al estudiante de manera autónoma reducir las deficiencias observadas. Por ello a través del presente trabajo de investigación presentamos la propuesta de juegos tradicionales que permitirá potenciar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Estos juegos tradicionales se sugieren que se desarrolle con apoyo de la familia considerando la situación actual que vive el Perú.

Esta propuesta consideró los juegos tradicionales porque servirán de ayuda para el desarrollo motor, asimismo, contribuirá a la recreación familiar y reducirá el estrés provocado por el aislamiento social.

La presente propuesta es viable dentro de la situación actual de aislamiento que vive el Perú y el mundo en general por la presencia del Covid-19 (Coronavirus), donde muchos estudiantes han perdido el hábito del deporte y buena salud, teniendo un estilo de vida rutinario y poco beneficioso para la salud, por ende, al proponer los juegos tradicionales, se pretende promover la actividad física y el desarrollo motor.

Esta propuesta contemplará ejercicios de juegos tradicionales que mejorará la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria a través de Juegos tradicionales, donde desarrollará sus habilidades cognitivas al realizar dichos juegos y tener una mejor coordinación de su cuerpo tanto físicamente como mentalmente.

Ante ello, se consideró el desarrollo del trabajo de investigación denominado "Propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote-2020"

Ubicándonos en el contexto de la investigación en mención, el cual busca dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿Cómo diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote, 2020?

1.2. Objetivos de la Investigación:

1.2.1. General

Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020

1.2.2. Específicos

- Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020.
- Formular una propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020.
- Validar la propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.

1.3. Justificación del estudio

En la actualidad, el desarrollo de la motricidad gruesa, representa una dificultad en los estudiantes del IV ciclo de primaria debido a que los docentes no aplican los juegos tradicionales en sus sesiones para brindar un mejor desarrollo de la motricidad gruesa. Asimismo, los docentes no tienen en cuenta el nivel de motricidad gruesa que se encuentran los estudiantes al momento de organizar sus sesiones de clase. De la misma manera, muchos docentes minimizan la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales ya que en los últimos años solo han optado por realizar sesiones de algún deporte.

La investigación como parte del aspecto teórico, consideró acciones de análisis de bibliografía y direcciones web que permitieron profundizar en el conocimiento teórico referente a la motricidad gruesa y sobre los juegos tradicionales que se pueden emplear para reducir la dificultad diagnosticada en el estudiante; en esa línea se revisaron los aportes de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1956), "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo" (p.1). Así también, los aportes de la teoría sociocultural de Vygotsky (1924), quién menciona que "el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; es decir, la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales" (p.1). Por último, la teoría del juego como anticipación funcional de Groos (1902), quien menciona que "el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad" (p.1). Asimismo, a través de los resultados se pudo refrendar los estudios y conclusiones obtenidos por investigaciones anteriores; así como, enriquecer los conocimientos teóricos de quienes nos vemos involucrados en la investigación, y así tener un mejor conocimiento sobre la motricidad gruesa y proponer una mejora en el estudiante.

Con referencia al aspecto práctico, la investigación busca potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, poniendo énfasis en las áreas que nos plantea Ayres y Sotelo (2013) esquema corporal, lateralidad y equilibrio. Garza (1978) define la motricidad gruesa o global: como "el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota)"(p.2). Asimismo, la presente investigación sirvió para determinar estrategias alternativas de solución con el fin de conocer en qué nivel se encuentran los estudiantes de IV ciclo de primaria en su motricidad gruesa. En esa línea el aporte radica observando en qué condiciones se encontraron los estudiantes del IV ciclo de primaria respecto a sus características.

En el aspecto metodológico contempla la formulación de una propuesta que es presentada a través de guías de aprendizaje autónomo donde se desarrollan los juegos tradicionales que permitirá potenciar la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria, a la vez contar con estrategias acordes a la realidad actual, así como actividades autónomas que le ayudarán al estudiante.

Sobre el aspecto social, esta investigación nació como una alternativa para que de esta manera niños y niñas conozcan los juegos tradicionales y puedan desarrollarse en el ámbito de la motricidad gruesa, y de esa manera lo trasladen a su comunidad, lo compartan con sus amigos y de esa manera vayan tomando la importancia necesaria y por ende los niños desarrollen su motricidad gruesa. Así también como estrechar lazos de amistad con diferentes niños de su comunidad y poco a poco la importancia y práctica se vaya extendiendo. A su vez dar a conocer los aportes en el rescate de la cultura y tradiciones familiares, para ayudar a los estudiantes en su motricidad gruesa, sin perder la importancia de los juegos tradicionales que han pasado de generación en generación.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En el ámbito internacional se recoge el aporte de Guerrero (2014), en la tesis denominada "Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del centro educativo "Daniel Rodas Bustamante", ciudad de Loja de Ecuador, 2014, emplea como metodología un tipo de investigación descriptiva cualitativa donde se establece como muestra 19 niños, siendo 6 niñas y 13 niños del Centro Educativo "Daniel Rodas Bustamante", período 2013-2014, la edad promedio fue de 4 años y cursaban el nivel II de educación inicial de la institución, empleando los instrumentos test y encuestas, esta investigación concluye que:

Las actividades físicas recreativas, deportivas y juegos infantiles planificados adecuadamente permitieron mejorar y desarrollar las habilidades motrices básicas en los niños del nivel inicial del Centro Educativo "Daniel Rodas Bustamante" de la ciudad de Loja de Ecuador (p.73)

Atuncar y Gonzales (2017), en la tesis denominada "El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi" empleo como metodología un tipo de investigación descriptiva donde se establece como muestra 20 niños de 5 años, empleando los instrumentos el diario de campo, esta investigación concluye:

Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. (p.61)

Quispe (2014) en la tesis denominada "Habilidades motrices básicas en los niños y niñas de cuatro y cinco años en la institución educativa inicial N° 274 Laykakota Puno de Perú- 2014" emplea como metodología un tipo de investigación descriptiva donde se establece como muestra los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 274 Laykakota matriculados en el año 2014, empleando el instrumento de test; esta investigación concluye que:

Los niños y niñas de cuatro años de edad de la institución educativa inicial N°274 Laykakota, en su gran mayoría están en el estadio inicial y elemental por ello no están de acorde a su desarrollo motor. Los niños y niñas de cinco años de edad de la institución educativa inicial N°274 Laykakota, en su gran mayoría están en el estadio inicial y elemental pero dos habilidades motrices básicas la de salto y patear están acorde a su desarrollo motor (p.68)

En el ámbito nacional se recoge el aporte de Santa y León (2017) quienes presentaron la tesis titulada "Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la I.E. Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017", elaborado en la ciudad de Huamanga. La investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica

de evaluación y como instrumento el test de medición de la motricidad de los niños en las edades de 7 a 8 años, con una población de 25 niños y una muestra de 15 niños. Concluyeron que:

Los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5% (p. 89)

Huayllani (2018) quien presentó la tesis titulada "Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria - Kosñipata - Paucartambo - Cusco; elaborado en la ciudad de Cusco. La investigación fue de tipo experimental con un diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica de la observación, las encuestas y como instrumento la ficha de observación, en una población de 66 niños y 66 padres y una muestra de 20 niños y padres. Concluye que:

Los juegos tradicionales son de mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, en todos los niveles puesto que le ayuda a una formación integral de sus habilidades, para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos necesario en cada caso (p.73)

En el ámbito local se recoge el aporte de Príncipe y Reyes (2016) quienes presentaron la tesis titulada: "Juegos de expresión corporal para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial Chimbote-2016" elaborado en la ciudad de Chimbote. La investigación fue de tipo experimental con un diseño pre experimental, para lo cual se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, con una población censal muestral de 36 niños de 3 años. Concluyeron que:

La aplicación de los juegos de expresión corporal han tenido un resultado favorable en la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años de Educación Inicial, afirmación deducida de la media aritmética obtenida en el pre test 31.71 puntos (deficiente) que comparado con el post test 43.29 puntos (bueno) ha dejado como ganancia 11,57, tal como la señala la tabla 13; asimismo, la prueba de hipótesis para la dimensión referida presenta un valor $t_o=17,6216$ superior él $t_e=1,6669$, obteniendo un valor de significancia $p=0,000$ que comparado con el alfa 0,05 permitió tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula, tal como se señala en la tabla (p.72)

A la vez, Maza (2016) quien presentó la tesis titulada: "Aplicación de un programada de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1563 Cristo Rey Amigo de los niños" elaborado en la ciudad de Nuevo Chimbote. La

investigación fue de tipo experimental con un diseño cuasi experimental, para lo cual utilizó como instrumento una escala valorativa, en una población de 40 niños de 5 años. Concluyeron que:

La aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 Cristo Rey Amigo de los Niños, alcanzó un 95% de Nivel de confianza.

2.2. Marco teórico científico:

2.2.1. Teorías Científicas:

A. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Para Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget (1956) se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget (1956) divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La

comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget (1956) ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

B. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky (1924) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

C. La teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross

Para Groos (1902), filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos (1902), el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el

juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Groos (1902) estableció un precepto: "jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo" (p.3)

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

2.2.2. Motricidad Gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad

Para aproximarnos al tema en cuestión es necesario desglosar el concepto de habilidad motriz teniendo en cuenta su etimología. El término habilidad proviene del latín *habilitas* y hace referencia a la maña o la destreza para desempeñar una determinada acción. El término motriz se relaciona con el movimiento o la causa que lo produce, que es a lo que llamamos conducta motriz del ser humano, gracias a la cual podemos interactuar con las demás personas, objetos o cosas.

Para Durand (1988):

Las habilidades representan la competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta. Se trata de la capacidad para resolver un problema motor específico, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso. Es el resultado de un aprendizaje, a menudo largo y laborioso, que depende del conjunto de recursos de los cuales dispone el niño/deportista, es decir, de su capacidad para transformar el repertorio de respuestas (p.5)

Asimismo, Manno (1994) entiende a las habilidades como formas de movimiento específico, que dependen de la experiencia y se automatizan a través de la repetición y de la práctica. Son fundamentos motores adquiridos para dar solución a un problema motor concreto, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso.

Díaz (1999), luego de un análisis profundo de diferentes autores concluye también en que las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que sean requeridas con un menor o mayor grado de destreza. Por lo tanto, para ser hábil en alguna acción motriz, es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad.

De igual manera, Batalla (2000) manifiesta que la habilidad motriz consiste en el grado de competencia (nivel de éxito o de consecución de finalidades propuestas) de un sujeto concreto, frente a un objeto determinado.

En el caso de Sánchez (1984) define la habilidad motriz como "el acto específico que se va a realizar para desarrollar y poner de manifiesto determinada habilidad, ya sea perceptiva o motórica" (p.9)

Según las autoras Falcón y Rivero (2010) el concepto de Habilidad Motriz Básica en Educación Física viene a considerar toda una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, para ello se basaron en los aportes de otros autores referentes a las acciones siguientes:

a) Motricidad

Para Vásquez (2003) es la capacidad de generar movimiento por sí mismo. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema Nervioso, Órgano de los Sentidos, Sistema Musco Esquelético).

b) Movimiento

La escuela de Atenas-Aristóteles (1509) define el movimiento como el paso de la potencia al acto, y, de un modo más técnico El acto de lo que está en potencia, en tanto que esta potencia. Con esta definición, Aristóteles quiere indicar que el movimiento es un acto, es una realidad que le puede sobrevenir a una cosa. Con esto queremos indicar que dicha cosa puede no tener el movimiento acto, como cuando está en reposo.

c) Habilidad

Álvarez (1999) define la habilidad "... como la dimensión del contenido que muestra el comportamiento del hombre en una rama del saber propio de la cultura de la humanidad. Es, desde el punto de vista psicológico, el sistema de acciones y operaciones dominado por el sujeto que responde a un objeto."

d) Desarrollo

Según PRE USIL (2013) significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer una referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa.

e) La marcha

Es un desplazamiento activo eficaz, que evoluciona de los patrones elementales locomotores (gateo hasta ponerse de pie) para pasar a la marcha elemental. Para, Rigal (1987) la marcha confiere al niño la autonomía en sus desplazamientos y la capacidad de conquistar su entorno. Según Wickstrom (1990) se caracteriza por la acción alternativa y progresiva de las piernas en contacto continuo con la superficie de apoyo.

f) La carrera

Es un desplazamiento activo eficaz que evoluciona a partir de la marcha. Asimismo, Villar (1985) afirma que la carrera surge como consecuencia de una aceleración de la marcha. Para Wickstrom (1990) correr es una forma enérgica de locomoción y una ampliación natural de habilidad básica de andar.

g) La coordinación

La coordinación tiene un concepto complejo, multifactorial, implicado de manera constante en el movimiento humano, puesto que, por sencillo que funcionalmente y estructuralmente éste sea, siempre entramos en el dominio de las coordinaciones. Según los autores Niks y Fleisman (1960) sugieren que la esencia de la coordinación es la capacidad de integrar capacidades separadas en una más compleja. Estos mismos autores opinan que la buena coordinación depende del buen funcionamiento del sistema nervioso principalmente de la corteza encefálica

Como podemos apreciar, podríamos decir que las habilidades motoras representan una aptitud motriz adquirida, que supone un nivel de competencia o de saber-hacer, pero que se limita a una acción específica o a un conjunto limitado de acciones. Es el resultado de un aprendizaje conseguido por el sujeto, donde se ponen en tensión todo el tiempo la experiencia individual, la complejidad de la situación problemática y el nivel de desarrollo de sus capacidades. Por esta razón la mayoría de los especialistas plantean que las habilidades, "son tantas cuantas se puedan aprender"; y de allí la necesidad de brindar la mayor cantidad posible de problemas motores a resolver.

2.2.2.2. Definición de Motricidad Gruesa

Garza (1978) define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.).

Barruezo (2000) plantea:

La coordinación dinámica general comprende principalmente la marcha, carrera, saltos, reptar, gateo, arrastrarse, son movimientos coordinados y responden a las necesidades motrices y postura corporal permitiendo el equilibrio de los niños y niñas y se perfeccionan con la maduración del sistema nervioso central (p.26)

2.2.2.3. Áreas de la Motricidad Gruesa

Ayres y Sotelo (2013) mencionan estas áreas de la motricidad gruesa, en las cuales consideraron aportes de otros autores.

Esquema Corporal:

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Según, Ballesteros (1982) el conocimiento y dominio del cuerpo es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de los aprendizajes. Este conocimiento del propio cuerpo supone para la persona un proceso que se irá desarrollando a lo largo del crecimiento. El concepto de esquema corporal en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del propio cuerpo.

Asimismo, Tasset (1980) define esquema corporal como toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior.

a) Lateralidad:

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada (Ayres y Sotelo, 2013)

Coincidiendo con la definición que aporta la Real Academia de la Lengua encontramos la que expone Rigal, para quien "la lateralidad es la preferencia de utilización de una de las dos partes simétricas del cuerpo: mano, ojo, oído pierna" (Rigal, 1987, p.13)

Según este mismo autor "la lateralización cortical es la especificidad de uno de los dos hemisferios en cuanto al tratamiento de la información sensorial o en cuanto al control de ciertas funciones (Rigal, 1987, p.14)

b) Equilibrio:

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio está totalmente relacionado con el control de la postura. Según Benos (1979) "el equilibrio está formado por el conjunto de fenómenos activos destinados a luchar contra la gravedad, tanto en la posición de pie como en la sentada, gracias a las contracciones compensatorias. Estas contracciones son reflejas y van unidas a las variaciones del tono muscular" (p.33)

El equilibrio puede definirse como el estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre el cuerpo están compensadas de tal forma que el cuerpo se mantiene en la posición deseada o es capaz de avanzar según el movimiento deseado (Melvill, 2001)

Según Castañer y Camerino (1993) "Es la capacidad de controlar el propio cuerpo y recuperar la postura correcta tras la intervención de un factor desequilibrador" (p.30)

2.2.3. Juegos tradicionales

2.2.3.1. El juego

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. Según, Huizinga (1938) citado por Hill (1976) menciona que:

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría (p.8)

Gimeno y Pérez (1989), "definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad"(p.4)

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados"(p.12)

Pugmire (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo

Para Guy(1996) citado por Pugmire (1996):

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás (p.5)

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) afirman, que el juego es una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego.

Por otro lado, nos encontramos con la definición de Huizinga (1968) citado por Toro (2013) en la que afirma que:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente (p.2)

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

2.2.3.2. Definición de Juegos Tradicionales

Moreno (2002) quien cita a Generelo y Plana (1996) define el "Juego utilizado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que ha sido en una cultura dada y que por lo tanto nos informa de la forma de ser y sentir de la gente de una región" (p. 141)

Camarasa (1980) actividad propia del niño, que ayuda a desarrollar su personalidad, relacionado aspectos fundamentales para su entorno el cual le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, y percibir sutilmente los rasgos de su entorno social hasta reconocer las raíces culturales de sus mayores.

Loza (2013) indica que los juegos populares son aquellos que son practicados por las masas sin ser obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación

2.2.3.3. Características de los Juegos Tradicionales

El juego tradicional cuenta con una serie de características o aspectos, que justifican su utilización en las clases de primaria.

El juego en sí mismo ya contiene particularidades como el componente lúdico, el respeto por unas normas o la socialización. Según Yagüe (2002) "Nuestros juegos (...) constituyen un gran valor de patrimonio cultural. Son expresiones de una manera de vivir, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás" (p.30)

El juego tradicional posee estas mismas características además de otras propias que favorecen el desarrollo de los alumnos en primaria.

En este punto estamos de acuerdo con Yagüe (2002), ya que recoge tres ideas relevantes en torno a los juegos tradicionales, pues engloba algunas ideas importantes sobre los juegos tradicionales-populares. Es decir, desde los juegos tradicionales-populares los alumnos desarrollan habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que se crea una unión de los niños con los ámbitos culturales y la relación con los otros niños.

Gracias a algunos autores podemos establecer ciertas pautas o características propias de los juegos tradicionales, en relación a la educación en primaria, Pérez (2011) en general son juegos con reglas y normas fácilmente memorizables y fáciles de entender por parte de los alumnos.

Además de ser reglas mutables es decir los niños pueden negociarlas y adaptarlas. Estamos de acuerdo con Jiménez (2009) al asegurar que se tratan de juegos que "se convierten en una herramienta muy valiosa y motivadora, que tiene reglas fáciles para los alumnos que en muchas veces van acompañadas de canciones pegadizas siendo una forma diferente de trabajar el lenguaje" (p.3)

De esta forma los alumnos mediante los juegos comienzan a establecer relaciones de aceptación entre las reglas y su cumplimiento, lo que también conlleva a establecer

Otros autores como Lara (2006) reflejan que los juegos tradicionales-populares mejoran el establecimiento de las relaciones personales entre los niños y niñas o personas mayores.

Estos juegos tradicionales pueden contener variantes según en la zona en la que se jueguen, las variantes pueden ser del tipo: materiales utilizados, lengua utilizada o el sitio en el que se desarrolla el mismo. Por esta razón los juegos tradicionales también pueden servir para hacer llegar a los alumnos otras culturas o costumbres de su propio entorno o de otra comunidad.

En función del material Jiménez (2009) defiende que los materiales en los juegos tradicionales son de fácil adquisición y con muchas posibilidades, esto favorece y facilita el papel de la escuela, ya que en muchos casos los recursos no son los debidos, asimismo presentan las siguientes características:

- Son jugados por los niños por el mero placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuando, donde y como se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material, ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar
- Son un elemento de integración social
- Estimula la imaginación y la creatividad.

- Estimular actitudes entorno a la cooperación, el compañerismo la superación y el respeto
- El juego, de acuerdo a la necesidad de los niños puede ser recreado constantemente, apareciendo nuevas estrategias que ayuden a mejorar los juegos.
- Los juegos tradicionales infantiles, de los niños y niñas, son, de imitaciones del trabajo del adulto (en la mayoría de los casos).

2.2.3.4. Importancia de los Juegos Tradicionales en el ámbito educativo

En base a nuestra experiencia como futuros docente consideramos que los juegos tradicionales son importantes para los estudiantes ya que a través del juego se puede fomentar ,favorecer y apoyar el juego activo, participativo ,comunicativo y relacionarse entre los niños frente a una cultura ,los juegos tradicionales dentro del ámbito pedagógico se pueden ser : la pelota ,el trompo ,las bolitas, la mancha, el rey dice ,la mama yuca, la estatua el cual permitirán a los niños a estimular y desarrollar la atención ,la iniciativa, la destrezas y habilidades ,la creatividad es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar deben despertar el interés de los educandos así se podrá lograr los objetivos determinados .el juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto ,que permitirá formar el carácter y los hábitos de lo niño .

2.2.3.5. Dimensiones de los Juegos Tradicionales

a) Juegos colectivos

Según Decroly (2002) habla con frecuencia del interés que ofrecen estos juegos para el desarrollo del espíritu comunitario y del lenguaje, y también para añadir el aporte del juego el estimulante intelectual de la emulación. Subraya que muchos modelos de su libro se pueden practicar de esta forma. Pero no llega a idear juegos colectivos propiamente dichos.

Palomino y Orellana (2017) dicen:

Aquellos deportes en los que se participa o compite en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin (p.18)

Gonzales, Pallarco y Tello (2014)

Los juegos colectivos son juegos propiamente dichos, en donde los participantes interactúan directamente con el fin de mejorar las relaciones interpersonales. Es por ello que es una estrategia muy importancia para mejorar el clima de aula y el aprendizaje de la matemática (p.105)

Asimismo, Gonzales, Pallarco y Tello (2014) citado por Palacios y Gonzales (2007) señalan que:

Los juegos colectivos son movimientos y cambios que se dan en la interacción social entre las personas de un mismo grupo. Tienen como punto de partida las necesidades de cada individuo de ser reconocido, tener status, sentirse aceptado por el grupo y recibir afecto de los demás individuos de éste (p.115).

2.2.3.6. Clasificación de los Juegos Colectivos

Palomino y Orellana (2017) clasifican los juegos en:

a) Según las relaciones entre participantes:

- Deportes de cooperación: dos o más deportistas colaboran y cooperan para conseguir el mismo objetivo (hacer el mejor tiempo, hacer el mayor número de puntos. Por ejemplo: remo, acrosport.)
- Deportes de cooperación-oposición: en ellos se enfrentan dos equipos. Los jugadores de cada equipo cooperan entre sí a la vez que se oponen al rival para conseguir el objetivo u objetivos marcados por el deporte (meter goles, canastas, hacer puntos)

b) Según la forma de ocupar el espacio de juego:

- De forma separada: el terreno está dividido en zonas o áreas diferentes para cada equipo (normalmente por una red). Por ejemplo el voleibol.
- De forma compartida: los equipos comparten el terreno de juego. Son la mayoría de ellos: baloncesto, fútbol, rugby.

c) Según el orden de participación:

- Alterna: las acciones de juego se van alterando entre un equipo y otro. Por ejemplo, el voleibol, el tenis por parejas.
- Simultánea: las acciones de juego se producen a la vez, aunque el tipo de acción depende de si en ese momento mi equipo está atacando o defendiendo.

2.2.3.7. Ventajas de los Juegos Colectivos

a) En el ámbito metodológico:

Cuando se trata de un juego colectivo podemos:

- Valorar el trabajo en equipo y también el propio potencial.
- Los alumnos aprenden a respetar las explicaciones de compañeros cuando uno de tu equipo te explica la táctica de juego que va a llevar el equipo.
- Enseñamos a mejorar la convivencia de la clase.

- Conocen y aplican las principales reglas y elementos técnico-tácticos comunes en diferentes juegos colectivos.
- Aprenden y experimentan todos los roles del juego.
- Podemos valorar el conocimiento de la propia habilidad del niño como equipo y como jugador.
- Enseñamos la importancia del juego limpio.
- Participación con independencia del nivel de destreza.
- Construyen sus aprendizajes por sí mismos, según una metodología de búsqueda o de recepción, pero siempre buscando una intensa actividad mental del alumno/a, que debe resolver situaciones de juego cambiantes.
- Variar las reglas para fijarse en, al menos, un aspecto del juego o en que todos participen activamente.
- Fomentamos la participación de los estudiantes debido a que con más compañeros se siente más seguro y con más confianza
- Al desenvolverse mejor en un juego colectivo que en un juego individual aumentamos la autoestima de los niños
- Desarrollamos la creatividad de los niños
- Aprenden la importancia del respeto de las normas y reglas de un juego, Excelente medio educativo donde el alumno asume reglas

b) En el ámbito práctico:

- Renunciar a la posesión del balón, en función de una eficacia colectiva.
- Respetar las reglas y a todos los compañeros, independientemente de su nivel de destreza, mostrando tolerancia y deportividad.
- Experimentar y solucionar situaciones de ataque y defensa en deportes colectivos
- Todos aprenden a pasar por todos los roles del juego.
- Incrementar la dificultad cuando el equipo va evolucionando.
- Podemos aumentar en los alumnos la confianza en las decisiones
- Comunicación con el grupo.
- Cooperación con los demás.
- Expresión corporal, verbal.
- Resistencia

- Concepción positiva de uno mismo

2.2.3.8. Desventajas de los Juegos Colectivos

a) En el ámbito metodológico:

- Hay diferentes niveles en el momento del comienzo del proceso de enseñanza aprendizaje, porque los conocimientos previos y las características personales no son las mismas en todos los alumnos.
- El control del grupo es más complicado en la enseñanza de un deporte colectivo.
- Dificultad de individualizar el proceso de enseñanza, al tener un grupo diversificado tendremos que enseñar a todos los alumnos las distintas funciones del jugador dentro del equipo.
- El tiempo de compromiso motor es mayor ya que contamos con un mayor número de personas en el grupo.
- Ubicación del grupo en el espacio, tanto por el espacio con el que puedes contar como por la distribución de los alumnos en dicho espacio.
- Las características del grupo son muy dispares, normalmente los grupos no son homogéneo por lo tanto ante un grupo heterogéneo encontramos una mayor dificultad al trabajar con ellos.

b) En el ámbito práctico:

- Perjudica tu individualidad, ya que para la práctica de los deportes colectivos tienes que contar con el resto de compañeros.
- Dependes del rendimiento de los demás y a veces anula tu propia capacidad, ya que es necesario el aporte de todos para conseguir buenos resultados.
- Dificultad de cuantificar las cargas de entrenamiento porque no podemos hacer el mismo entrenamiento para todas las posiciones de un deporte colectivo ya que cada una tiene su finalidad.
- Dificultad de observar cada gesto técnico ya que son muchos jugadores y es muy difícil controlar la progresión de cada uno.
- El factor determinante no es tu estado físico sino es un cumulo del estado físico, técnico y táctico de todos los compañeros.
- El rendimiento se refleja en el resultado y ese resultado no depende solo de ti sino que depende de la labor individual de cada jugador, pero sobre todo de la labor conjunta del equipo.

De acuerdo a la experiencia de los investigadores los juegos colectivos seleccionados para la investigación son:

a) Chapaditas:

Se trata de que uno de los jugadores queda y se encarga de coger a los otros jugadores y el que coja a la primera ese quedará y se encargará de coger a otro jugador que quede por él y así sucesivamente.

b) Escondidas:

El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que la liga". La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "el que no se ha escondido, tiempo ha tenido" y comenzar a buscar a los demás. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

c) Siete pecados:

Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc... Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. El niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita "STOP ". Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.

d) Mata gente:

Consiste en 2 personas situados en los extremos que tiraban las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que tiene que escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibe el pelotazo al siguiente juego será de quienes tenían que lanzar ósea "los mata gentes".

¡Si se recibe la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se dice "QUECHI!" o "VIDA" y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota).

Cuando queda 1 solo Jugador a eliminar se cuenta las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si lo esquiva todo, todos sus demás compañeros vuelven al campo.

e) Gatos y ratones:

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.

Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar”

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.

Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

f) Carretilla:

Se forman grupos de dos integrantes, uno de pie y el otro haciendo de carretilla. Cuando el profesor de la señal parte hacia la primera llegada, allí cambian de posición, ósea el que estaba de pie ahora hace de carretilla, y el otro pasa a ser el que lleve la carretilla, parten hacia la segunda llegada, se vuelven a cambiar de posición y se dirigen hacia la última llegada.

g) Tirando la soga:

La soga es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso (el jalamiento), intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la soga).

2.2.3.9. Juegos Individuales

Según Cantuña (2010) son muchos los beneficios que la práctica deportiva brinda al desarrollo físico, psicomotor, emocional, afectivo, social y mental de los niños. Y es especialmente importante, esta práctica, a través del juego psicomotriz en las primeras edades. Si bien, no es uno de los aspectos más trabajados, en muchos casos olvidado y sin la importancia necesaria.

De acuerdo a la experiencia de los investigadores los juegos colectivos seleccionados para la investigación son:

a) El avioncito

- Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
- Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
- Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

b) El trompo

- Para empezar a jugar primero debemos enrollar el trompo con una pita situando la punta de la pita con el dedo pulgar, y debemos enrollar desde abajo hacia arriba por el lado derecho.
- El extremo de la sogá tiene que tener una chapita para evitar que se suelte de tu mano y el trompo salga disparado.
- Se lanza el trompo tirando de la pita, haciendo bailar al trompo en una superficie plana o de tierra dura.
- El juego consiste en formar equipos iguales, donde deben lanzar el trompo todos contra todos.
- El equipo que se encuentre sin ninguno de sus trompos bailando, será el perdedor.

c) El Yoyo

- Pasa el aro de la cuerda del yoyo por el dedo medio.
- Impulsa el brazo hacia abajo, soltando el yoyo y abriendo la mano.
- Da un tirón veloz y preciso cuando el yoyo esté completamente extendido para hacer que regrese.
- Repite.

d) Las canicas

- Hay diferentes formas de jugar las canicas una de ellas es: La rueda o círculo
- Se posiciona alguna de tus canicas en un círculo marcado, ya sea en piso o en tierra dura.
- Los diferentes participantes dejan sus canicas dentro del círculo marcado.
- Se rigen el orden y marcan una línea de salida, acordado por todos los participantes.
- Quien lanza la canica y saca las canicas del círculo se hará acreedor de la canica y seguirá intentando hasta tener un lanzamiento nulo.
- El objetivo es poder sacar todas las canicas posibles del círculo para ganar más canicas.

e) Salta la soga

- Se comienza sosteniendo los mangos de la soga, una en cada mano.
- Se ubica la soga colgante detrás de los pies.
- Se pasa por encima la soga realizando un pequeño salto.
- Luego se repite la acción sin caerse, cuantas repeticiones seguidas puede hacer.
- Quien tenga más repeticiones realizadas ganará.

2.3. Marco conceptual

- Juegos Tradicionales:

Moreno (2002) quien cita a Generelo y Plana (1996): "Juego utilizado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que ha sido en una cultura dada y que por lo tanto nos informa de la forma de ser y sentir de la gente de una región" (p. 141).

- Juegos Colectivos:

(Gonzales, Pallarco y Tello, 2014) señalan que:

Los juegos colectivos son movimientos y cambios que se dan en la interacción social entre las personas de un mismo grupo. Tienen como punto de partida las necesidades de cada individuo de ser reconocido, tener status, sentirse aceptado por el grupo y recibir afecto de los demás individuos de éste

- Juegos individuales:

Son muchos los beneficios que la práctica deportiva brinda al desarrollo físico, psicomotor, emocional, afectivo, social y mental de los niños. Y es especialmente importante, está práctica, a través del juego psicomotriz en las primeras edades (Cantuña, 2010)

- Motricidad gruesa:

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota (Garza, 1978)

- Esquema corporal:

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo (Ayles y Sotelo, 2013)

- Lateralidad:

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura (Ayres y Sotelo, 2013)

- Equilibrio:

El equilibrio puede definirse como el estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre el cuerpo están compensadas de tal forma que el cuerpo se mantiene en la posición deseada o es capaz de avanzar según el movimiento deseado (Melvill, 2001)

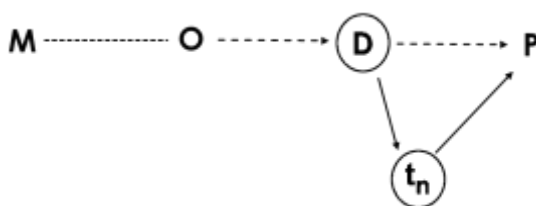
III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio se enmarcó dentro del tipo descriptivo - Propositivo; que según, Tamayo (2012) "la investigación descriptiva comprende la descripción, análisis e interpretación, de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos, trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta" (p. 52).; en cuanto a la segunda, es llamada también investigación diagnóstica y tiene como objetivo diagnosticar, resolver problemas y encontrar respuestas; de este modo fomentar y propiciar la investigación científica como elemento para la formación integral de los profesionales (Giler, 2014).

En tal sentido, la presente investigación estuvo orientada a diseñar una propuesta para potenciar el nivel de la motricidad gruesa del estudiante.

De acuerdo al diseño de investigación, se asume que "El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio" (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 106), en referencia a lo mencionado se consideró el descriptivo simple con propuesta por ajustarse a los requerimientos del estudio, el mismo que se representa de la siguiente manera:



Donde:

M = Estudiantes del cuarto ciclo de primaria

O = Motricidad gruesa

D = Diagnóstico y evaluación

T_n = Análisis de teorías, Experiencias, entrevistas.

P = Solución o propuesta al problema "Juegos tradicionales"

3.2. Variables de estudio: Operacionalización

Variabes	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	Ítems	Valoración
	La motricidad gruesa será evaluada mediante una escala de estimación, que considera las dimensiones: esquema corporal, lateralidad y	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Adelante-atrás - Adentro-afuera - Arriba-abajo 	1, 2, 3, 4, 5, 6,	Destacada 43-54 Regular 31-42 Insuficiente 18-30
		Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> - Derecha 	7, 8,	

CICLO	GRADO	NIÑOS	NIÑAS
IV	Tercer	7	12
	Cuarto	4	7
TOTAL		11	19
		30	

3.3.3. Muestreo

Para seleccionar la muestra se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que se llegó a completar 30 estudiantes por tema de la pandemia, por diferentes factores que impedían la posibilidad de observar la investigación correctamente.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Zapata (2006) "las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificar o realizar cualquier tipo de operación".(p.50)

Así mismo la Secretaría de Educación Pública, (2011), define como un conjunto de criterios específicos fundamentales que permiten valorar el nivel en el que se encuentran los alumnos y permite valorar el aprendizaje por medio de indicadores de desempeño. (p.1)

Por lo tanto, la finalidad es identificar las deficiencias y logros alcanzados por estudiantes en relación a la mejora de la motricidad gruesas de los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier.

3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

Para la validación, el instrumento fue sometido a juicio de expertos; método que según Ramírez (1999) plantea que es el modo de apreciar medir u observar la confiabilidad del instrumento de reconciliación de datos, de captar desde puntos de vistas diferentes, ayudando a superar la subjetividad y dando al investigador un rigor y una seguridad en sus conclusiones. Los expertos que pudieron validar el instrumento aplicado, fueron:

- Prof. Luis Ticeran, docente de Práctica Pre profesional.
- Prof. Deniz Maza, docente de la especialidad de Educación Física.
- Prof. Julio Herrera, docente de la especialidad de Educación Física.

Para establecer la confiabilidad el instrumento escala de estimación fue sometido a prueba piloto, procedimiento que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) consistió en aplicar una pequeña muestra, posteriormente los resultados fueron sometidos a Alfa de Cronbach ,teniendo como resultado 0.68, que indica que el valor que indica un valor ALTO, por lo tanto, el instrumento puede aplicar a la muestra.

3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos

El procesamiento de datos se realizó utilizando el software estadístico SPSS 25.0, previamente al análisis, los datos serán organizados mediante el uso de Microsoft Excel.

Estadística propositiva

Dentro de la estadística propositiva se empleó los siguientes estadísticos:

-Media o Promedio, que se utilizó para indicar el puntaje o puntuación del grupo muestral.

-Mediana, que fue el valor que ocupa la posición central de los dos centrales.

-Moda, que es el valor que más se repite dentro del grupo muestral.

-Desviación Estándar, que fue la medida de dispersión más común dentro de la muestra que indica que tan dispersos están los datos.

-Coeficiente de Variabilidad, se utilizó para informarnos acerca de la dispersión relativa de la muestra.

IV. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Resultados del objetivo específico: Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 1

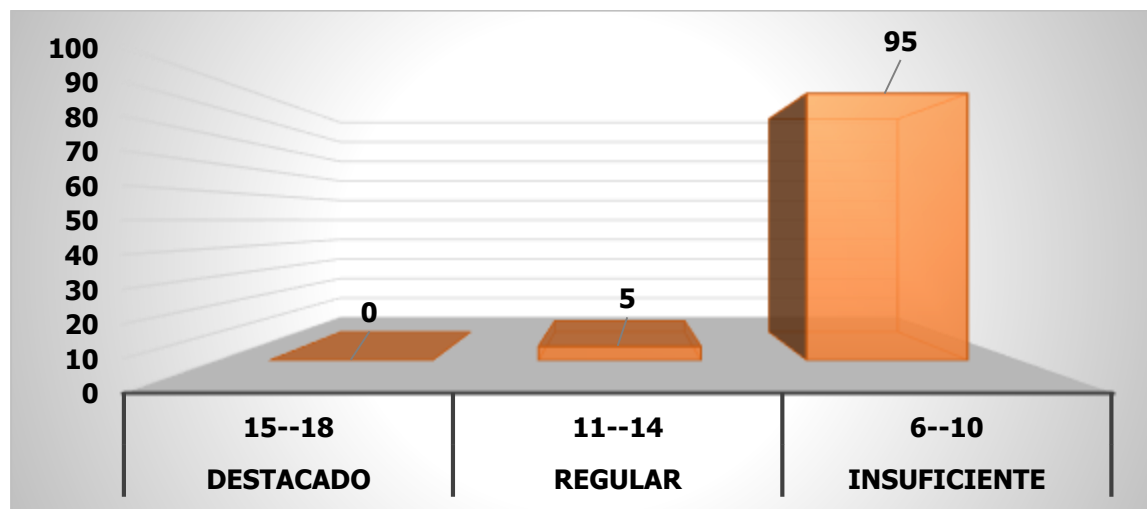
Frecuencias en la dimensión "Esquema Corporal".

NIVEL		ESQUEMA CORPORAL	
		Fi	%
DESTACADO	15—18	0	0
REGULAR	11—14	1	5
INSUFICIENTE	6—10	19	95
TOTALES		20	100

Fuente: Base de datos de la escala de estimación.

Gráfico 1

Frecuencia porcentual en la dimensión "Esquema Corporal".



Fuente: Tabla 1.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 1, sobre resultados para la dimensión Esquema Corporal los datos observados indican que el nivel Insuficiente presenta un 95%, el nivel Regular tiene un 5%, y el nivel Destacado un 0%, con el cual se deduce que el Esquema Corporal en los estudiantes del IV ciclo de primaria, evaluados en la I.E.P Semillitas & Dolorier muestran un nivel Insuficiente en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 2

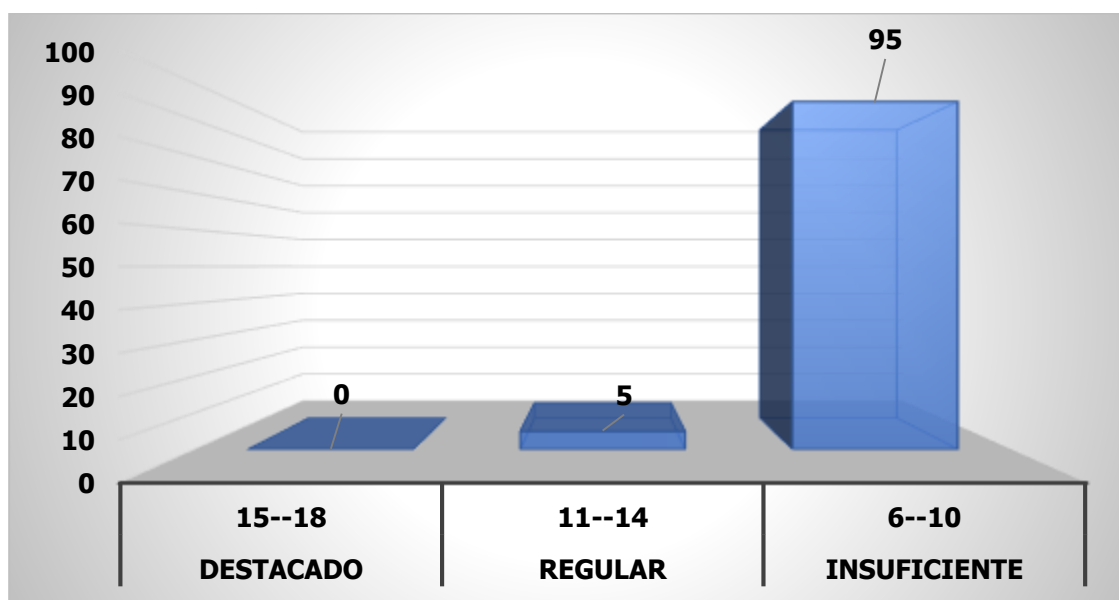
Frecuencias en la dimensión "Lateralidad".

NIVEL		LATERALIDAD	
		Fi	%
DESTACADO	15—18	0	0
REGULAR	11—14	1	5
INSUFICIENTE	6—10	19	95
TOTALES		20	100

Fuente: Base de datos de la escala estimación.

Gráfico 2

Frecuencia porcentual en la dimensión "Lateralidad".



Fuente: Tabla 2.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 2, sobre resultados para la dimensión Lateralidad los datos observados indican que el nivel Insuficiente presenta un 95%, el nivel Regular tiene un 5%, y el nivel Destacado un 0%, con el cual se deduce que la Lateralidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria, evaluados en la I.E.P Semillitas & Dolorier muestran un nivel Insuficiente en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 3

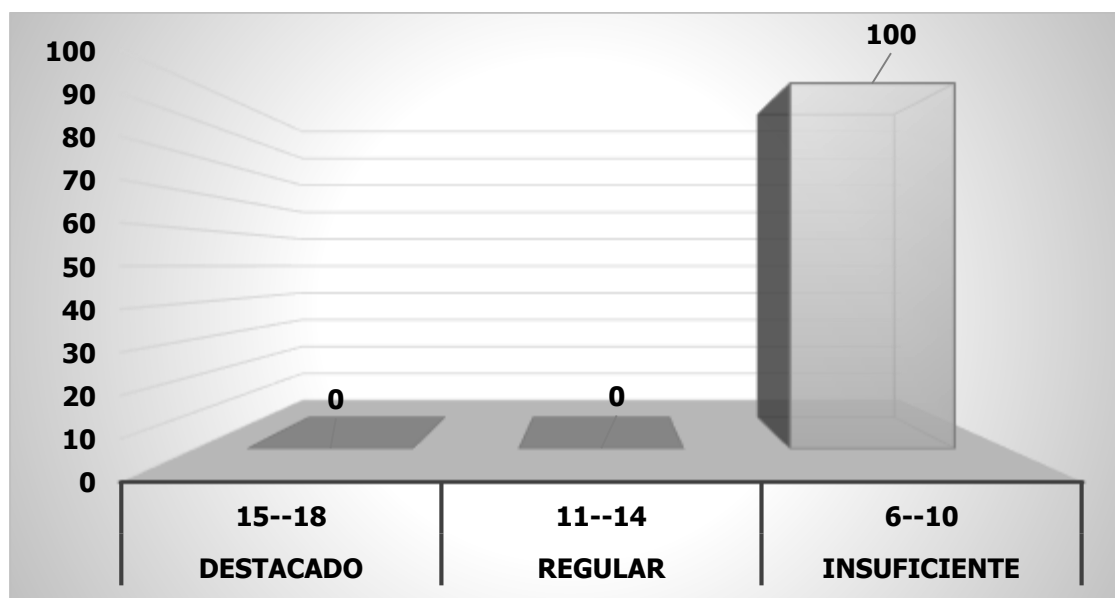
Frecuencias en la dimensión "Equilibrio".

NIVEL		EQUILIBRIO	
		Fi	%
DESTACADO	15—18	0	0
REGULAR	11—14	0	0
INSUFICIENTE	6—10	20	100
TOTALES		20	100

Fuente: Base de datos de la escala de estimación

Gráfico 3

Frecuencia porcentual en la dimensión "Equilibrio".



Fuente: Tabla 3.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 3, sobre resultados para la dimensión Equilibrio los datos observados indican que el nivel Insuficiente presenta un 100%, el nivel Regular tiene un 0%, y el nivel Destacado un 0%, con el cual se deduce que el Equilibrio en los estudiantes del IV ciclo de primaria, evaluados en la I.E.P Semillitas & Dolorier muestran un nivel Insuficiente en su totalidad.

Tabla 4

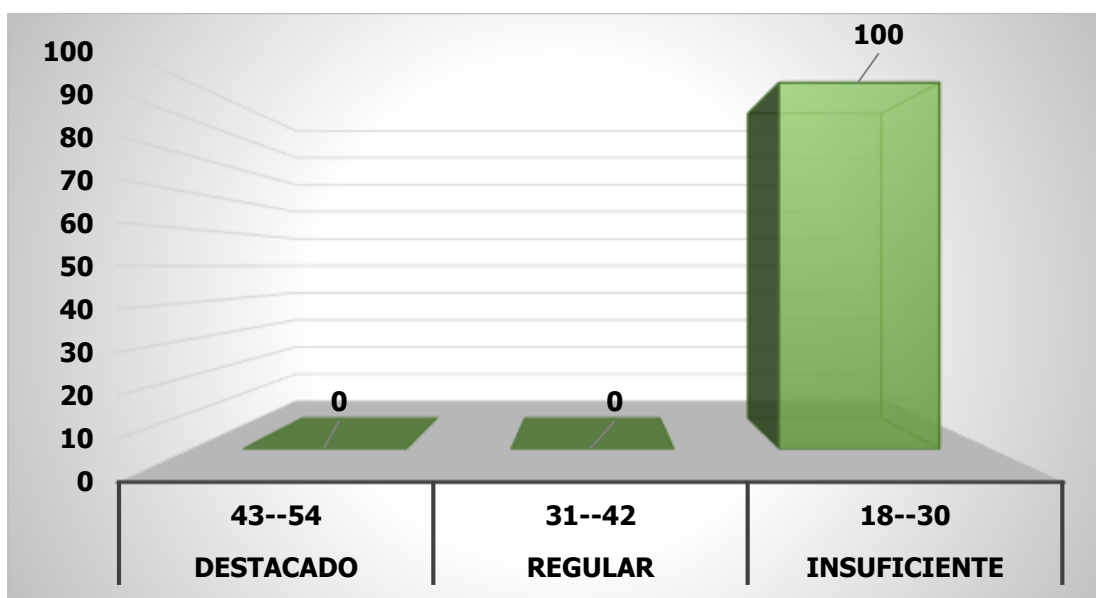
Frecuencias en la variable "Motricidad Gruesa"

NIVEL		MOTRICIDAD GRUESA	
		Fi	%
DESTACADO	43—54	0	0
REGULAR	31—42	0	0
INSUFICIENTE	18—30	20	100
TOTALES		20	100

Fuente: Base de datos de la escala de estimación.

Gráfico 4

Frecuencia porcentual en la variable Motricidad Gruesa



Fuente: Tabla 4.

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 4, sobre resultados para la Variable Motricidad Gruesa los datos observados indican que el nivel Insuficiente presenta un 100%, el nivel Regular tiene un 0%, y el nivel Destacado un 0%, con el cual se deduce que la variable Motricidad Gruesa en los estudiantes del IV ciclo de primaria, evaluados en la I.E.P Semillitas & Dolorier muestran un nivel Insuficiente en su totalidad.

4.2. Resultados del objetivo específico: Formular una propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020

Tabla 5

Estrategias seleccionadas para la variable propositiva.

Nº	Denominación de los Juegos Tradicionales	Recursos y materiales
1	Juego mata gente	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: Un balón – Participantes: De 4 a más participantes – Escenario: Sala, espacio libre en casa
2	Juego gatos y ratones	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: ninguno – Participantes: de 4 a más – Escenario: sala, espacio libre en casa
3	Juego carretillas	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: ninguno – Participantes: 2 participantes – Escenario: sala, espacio libre en casa
4	Juego salta soga	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: Soga – Escenario: espacio libre en casa
5	Juego los 7 pecados	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: 1 balón – Escenario: patio de la casa, parque – Participantes: de 2 a más personas
6	Juego las canicas	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: Canicas, piedritas – Escenario: Espacio libre en casa
7	Juego el avioncito	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: Tiza, piedra – Escenario: Patio de la casa, espacio libre
8	Juego el trompo	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: trompo, pita y tapas – Escenario: espacio libre en casa
9	Juego tirando la soga	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: Soga, pita para separar la mitad – Escenario: Espacio libre en casa – Participantes: de 4 a más personas
10	Juego las chapaditas	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: ninguno – Escenario: parque, espacio libre en casa – Participantes: de 3 a más personas
11	Juego las escondidas	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: ninguno – Escenario: casa – Participantes: de 3 a más personas
12	Yoyo	<ul style="list-style-type: none"> – Materiales: un yoyo – Escenario: patio de la casa – Participantes: 1 participante

Descripción

Con relación a los datos presentados en la tabla 5, se muestran la denominación de los 12 juegos que forman parte de la variable propositiva; es decir, juegos tradicionales que se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de la motricidad gruesa, en cada uno de los casos se señalan los materiales necesarios, el escenario sugerido para su ejecución y el número de participantes.

Tabla 6

Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva

Variable diagnóstica		Variable propositiva	
N°	TEMÁTICA	Ítems que se aborda	Estrategias
1	Adelante-Atrás	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en la parte anterior de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte delantera de la circunferencia Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte anterior de la circunferencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego los 7 pecados
2	Adelante-Atrás	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en la parte anterior de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte delantera de la circunferencia Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte anterior de la circunferencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego las Escondidas.
3	Adentro-Afuera	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en el círculo (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia la parte delantera de la circunferencia Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia el círculo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Gatos y Ratones
4	Adentro-Afuera	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en el círculo (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia la parte delantera de la circunferencia. Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia el círculo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Mata Gente
5	Arriba-Abajo	<ol style="list-style-type: none"> Agarra el cuaderno con las dos manos y lo ubica arriba de la cabeza Agarra el cuaderno las dos manos y lo ubica a la altura de la pantorrilla. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Trompo
6	Arriba-Abajo	<ol style="list-style-type: none"> Agarra el cuaderno con las dos manos y lo ubica arriba de la cabeza Agarra el cuaderno las dos manos y lo ubica a la altura de la pantorrilla. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Yoyo
7	Derecha-Izquierda	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia el lado derecho fuera de la circunferencia. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Tirando la Soga
8	Derecha-Izquierda	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia el lado derecho fuera de la circunferencia. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Canicas
9	Derecha-Izquierda	<ol style="list-style-type: none"> Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia el lado derecho fuera de la circunferencia. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Chapaditas

10	Estabilidad	13. Permanece parado de un pie en el círculo por 10 segundos 14. Se ubica en el círculo y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie 15. Se ubica en el círculo parado de un pie y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.	- Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Avioncito
11	Estabilidad	13. Permanece parado de un pie en el círculo por 10 segundos 14. Se ubica en el círculo y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie 15. Se ubica en el círculo parado de un pie y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.	- Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Salta la Soga
12	Postura	16. Recoge el cuaderno del piso utilizando las dos manos con las rodillas medianamente flexionadas, luego regresa a su postura inicial. 17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme. 18. Se ubica en la línea de la circunferencia y camina sobre las puntas de su pie sin salirse de ella ejecutando 03 vueltas, manteniendo una postura firme	- Uso de guía de autoaprendizaje - Juego Carretilla

Descripción

En referencia a los datos presentados en la tabla 6, éstos muestran la relación que existe en la propuesta de juegos tradicionales (variable propositiva) con los ítems que se emplearon para diagnosticar la motricidad gruesa (variable diagnóstica) en los estudiantes del IV ciclo de primaria, se precisan las temáticas que formaran parte de la propuesta de guías de trabajo autónomo elaboradas en el desarrollo de la investigación.

Tabla 7

Organización de las guías de aprendizaje autónomo que conforman la propuesta

Nº	Título	Propósito
1	Jugando Mata gente	Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante: adentro-afuera. Tratando de evitar que le caiga el balón durante la actividad "mata gente" y poder "salvarse" esquivando el balón.
2	Jugando gatos y ratones	Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante: Al jugar gatos y ratones, donde deberán colocarse adentro de la "casita" siendo el ratón y colocarse afuera de la "casita" siendo el gato.
3	Jugamos la carretilla humana	Contribuir con el desarrollo del Equilibrio del estudiante al realizar la postura correcta jugando "la carretilla" en equipo.
4	Jugamos a saltar soga	Realizar saltos con la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse. Asimismo, realizar saltos laterales (lado izquierdo y derecho), para mejorar la coordinación y equilibrio.
5	Jugando a los 7 pecados	Realizar desplazamientos de formas frontales, laterales, controlando su equilibrio.
6	Jugando a las canicas	Desarrollar la coordinación óculo-manual ejecutando la actividad con las manos, ya sea izquierda o derecha, así también desarrollar la motricidad fina.
7	Jugamos el avioncito	Mantener el equilibrio y la coordinación a través de saltos en un pie y de forma frontal con una postura firme.
8	Jugando a bailar al trompo	Desarrollar las habilidades de lanzamiento, coordinación viso motora a través de una postura firme para hacer bailar al trompo
9	Jugando a tirar la soga	Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante al realizar y ejercer fuerza en direcciones opuestas, tanto derecha como izquierda al jugar "jalando la soga".
10	Jugando a las Chapaditas	Contribuir con el desarrollo de su Esquema Corporal, al correr a la derecha e izquierda jugando a las "chapiditas"
11	Jugando a las Escondidas	Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal de estudiante: adelante – atrás. Ubicándose dentro o fuera del lugar para "escondarse"
12	Jugando al Yoyo	Utiliza el yoyo para mejorar la posición arriba y abajo con la muñeca.

Descripción

Con relación a la información presentada en la tabla 7, se puede evidenciar el listado de las 12 guías de aprendizaje autónomo que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en la motricidad gruesa, precisando en cada una de ella el propósito que persigue o desea alcanzar.

4.3. Resultados del objetivo específico: Validar la propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.

Tabla 8

Validación de las guías de aprendizaje autónomo

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	100%	0%	0%
2.	Establece los datos generales de la guía.	100%	0%	0%
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	100%	0%	0%
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	100%	0%	0%
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	100%	0%	0%
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	100%	0%	0%
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	100%	0%	0%
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	100%	0%	0%
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	100%	0%	0%
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	100%	0%	0%
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	100%	0%	0%
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	100%	0%	0%
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	100%	0%	0%
14.	La guía presenta orientaciones finales	100%	0%	0%
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	100%	0%	0%
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	100%	0%	0%
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	100%	0%	0%
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	100%	0%	0%
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	100%	0%	0%
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	100%	0%	0%

Descripción

En la tabla 8 se observa los resultados de la validación de las 12 guías de aprendizaje autónomo, de acuerdo con los datos presentados se puede indicar que las guías elaboradas fueron evaluadas por 10 expertos con una ficha de validación que comprendían 20 ítems; de las evaluaciones realizadas, los expertos coincidieron en que las guías de aprendizaje autónomo propuestas como parte de la investigación cumplían los requisitos señalados; es decir, con relación a los criterios descritos en la tabla 8, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuadas.

4.4. Resultados del objetivo general: Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020

Tabla 9

Diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa

Variable Diagnóstica			Variable Propositiva	
Dimensión / Variable	Nivel	Porcentaje	Propuesta	Documento
Esquema Corporal	Insuficiente	95%	Juegos Tradicionales para la Motricidad Gruesa	12 guías de aprendizaje autónomo
Lateralidad	Insuficiente	95%		
Equilibrio	Insuficiente	100%		
Motricidad Gruesa	Insuficiente	100%		

Descripción

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 9 se puede indicar que:

- La dimensión Esquema Corporal se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 95%.
- La dimensión Lateralidad se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 95%.
- La dimensión Equilibrio se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 100%.
- La variable Motricidad Gruesa se ubicó en el nivel insuficiente con un porcentaje de 100%.

Frente a la realidad evidenciada, el equipo investigador, según señala la tabla, planteo como propuesta el desarrollo de juegos tradicionales para la motricidad gruesa, las cuales se presentaron a través de 12 guías de aprendizaje autónomo las que fueron sometidas a validación mediante consulta expertos obteniendo una validación altamente favorable.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Respecto al objetivo específico que se orientó a diagnosticar el nivel de la Motricidad Gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, se puede indicar que la dimensión Esquema Corporal se ubica en el nivel insuficiente con 95%, mientras que la dimensión Lateralidad se ubica en el nivel insuficiente con 95%, por su parte la dimensión Equilibrio se ubica en el nivel insuficiente con 100%, en el caso de la variable Motricidad Gruesa el nivel insuficiente presenta un 100%; frente a estos resultados en la presente investigación se evidencian deficiencias en los estudiantes, que formaron la muestra respecto al desarrollo de la motricidad gruesa; sobre lo mencionado hay que indicar que los resultados guardan relación con lo que plantea Sánchez (1984) que la habilidad motriz es "el acto específico que se va a realizar para desarrollar y poner de manifiesto determinada habilidad, ya sea perceptiva o motórica"(p.7); de igual modo se establece relación con lo afirmado por Guerrero (2014) que en su investigación indica que las actividades física recreativas, deportivas y juegos infantiles planificados adecuadamente permitieron mejorar y desarrollar las habilidades motrices básicas, es por ello que, desde la experiencia que poseen los investigadores, en el presente estudio se considera que los juegos tradicionales tales como, avioncito, salta sogas, mata gente, etc. que se presentaron a través de 12 guías de aprendizaje autónomo cuya estructura cuenta con denominación, materiales, propósito, activación, desarrollo, reflexión, recomendaciones; las cuales fueron planificadas con tiempo y revisadas por expertos.

Respecto al objetivo específico que se orientó a formular una propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, se puede indicar que en la denominación de los 12 juegos que forman parte de la variable propositiva, se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, por su parte en la propuesta de juegos tradicionales se precisan las temáticas que forman parte de la propuesta de guías de trabajo autónomo elaboradas en el desarrollo de la investigación, en el caso de las 12 guías de aprendizaje autónomo que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en la Motricidad Gruesa, precisando en cada una de ellas el propósito que se persigue o desea alcanzar. Frente a estos resultados las guías fueron elaboradas con tiempo y validadas por expertos para un mejor desarrollo, sobre lo mencionado hay que indicar que los resultados guardan relación con lo que plantea Loza (2013) que los juegos populares son aquellos que son practicados por las masas sin ser obligatoriamente tradicional, de igual modo se establece relación con lo afirmado por Santa y León (2017) en su investigación indican que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, es por ello que, desde la experiencia que poseen los investigadores, y en lo presentado en el siguiente trabajo se podrá reducir la dificultad identificada a través de los 12 juegos tradicionales que fueron planteados a través de 12 guías de aprendizaje autónomo.

Respecto al objetivo específico que se orientó a validar la propuesta de los juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema, se

puede indicar que los resultados de la validación de las guías de aprendizaje autónomo, que fueron evaluadas por 10 expertos con una ficha de validación que comprendían 20 ítems; de la evaluación realizadas, los expertos coincidieron en que las guías de aprendizaje autónomo propuestas como parte de la investigación cumplían los requisitos señalados; el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuadas. Frente a estos resultados se pudo continuar con el desarrollo de la investigación, sobre lo mencionado hay que indicar que los resultados guardan relación con lo que plantean Gimeno y Pérez (1989) "quienes definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad" (p.4), de igual manera se establece relación con lo afirmado por Maza (2016) quien en su investigación señala que la aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional, es por ello que, desde la experiencia que poseen los expertos, la validación de las 12 guías de aprendizaje autónomo donde se presentan diversos juegos donde realizan diversas acciones relacionadas con la motricidad gruesa y de esa manera poder reducir la dificultad motriz de los estudiantes.

Respecto al objetivo general que se orientó a diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, se puede indicar que en la dimensión Esquema Corporal se ubica en el nivel insuficiente con 95%, mientras que la dimensión Lateralidad se ubica en el nivel insuficiente con 95%, por su parte la dimensión Equilibrio se ubica en el nivel insuficiente con 100%, en el caso de la variable Motricidad Gruesa el nivel insuficiente presenta un 100%; frente a la realidad evidenciada, el equipo investigador, planteó como propuesta el desarrollo de juegos tradicionales para la motricidad gruesa, las cuales se presentaron a través de 12 guías de aprendizaje autónomo las que fueron sometidas a validación mediante consulta expertos obteniendo una validación altamente favorable. Sobre lo mencionado hay que indicar que los resultados guardan relación con lo que plantea Lara (2006) que los juegos tradicionales-populares mejoran el establecimiento de las relaciones personales entre los niños y niñas o personas mayores; de igual modo se establece relación con lo afirmado por Huayllani (2018) en su investigación indica que los juegos tradicionales son de mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la Motricidad Gruesa, en todos los niveles puesto que le ayuda a una formación integral de sus habilidades, para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos necesario en cada caso, es por ello que, desde la experiencia que poseen los investigadores, se planteó una propuesta para reducir la dificultad identificada en la motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales ya que a partir de estos los estudiantes realizan distintos tipos de movimientos referente a motricidad gruesa, por lo tanto se presentó la propuesta de 12 guías de aprendizaje autónomo que fueron sometidas a un proceso de validación por expertos para darle un soporte a la investigación.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- El diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, partió de un diagnóstico donde la variable Esquema Corporal se ubica en el nivel insuficiente, por lo cual se concluyó en la implementación de la propuesta que incluye 12 guías de aprendizaje autónomo las que fueron sometidas a procesos de validación para darle un soporte al diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa.
- El diagnóstico del nivel de la Motricidad Gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, se puede indicar que las dimensiones Esquema Corporal, Lateralidad y Equilibrio se ubican en un nivel insuficiente, por consiguiente, la variable Motricidad Gruesa también presenta un nivel insuficiente.
- En la formulación de la propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, se puede indicar que en la denominación de los 12 juegos que forman parte de la variable propositiva, se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, por su parte en la propuesta de juegos tradicionales se precisan las temáticas que forman parte de la propuesta de guías de aprendizaje autónomo elaboradas en el desarrollo de la investigación, en el caso de las 12 guías de aprendizaje autónomo que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en la Motricidad Gruesa, precisando en cada una de ella el propósito que se persigue o desea alcanzar.
- La validación de la propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema, se puede indicar que los resultados de las validaciones de las guías de aprendizaje autónomo, que fueron evaluadas por 10 expertos con una ficha de validación que comprendían 20 ítems; de la evaluación realizadas, los expertos coincidieron en que las guías de aprendizaje autónomo propuestas como parte de la investigación cumplían los requisitos señalados; los validadores indicaron que estaban adecuadas.

6.2 Recomendaciones

A los directivos de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere gestionar la implementación del Departamento de Educación Física con materiales para la ejecución de actividades de motricidad, con la finalidad de contribuir con el desarrollo del aspecto motriz de los estudiantes.

A los directivos de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere mejorar la loza deportiva donde se realizan las clases de Educación Física, con la finalidad generar un ambiente amplio donde los estudiantes puedan desarrollar su motricidad gruesa.

A los docentes de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere tener en cuenta en su programación anual los juegos tradicionales, con la finalidad de contribuir con el desarrollo de la motricidad gruesa.

A los docentes de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere que realicen una gincana teniendo en cuenta los juegos tradicionales, con la finalidad de que los estudiantes lo practiquen y desarrollen su motricidad gruesa.

A los padres de familia de tercer y cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere que les comenten que juegos ellos practicaban cuando eran niños, con la finalidad de que sus hijos tomen más interés a los juegos tradicionales.

A los padres de familia de tercer y cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier, se sugiere que sigan incentivando a sus hijos en la práctica del deporte y así puedan mejorar su motricidad gruesa

A otros investigadores, se sugieren sigan cultivando la importancia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la contribución de la motricidad gruesa.

A otros investigadores, se sugiere que tomen la iniciativa de fomentar los juegos tradicionales en sus comunidades con la finalidad de que no se dejen de practicar ya que son juegos que pasan de generación en generación y no se deben dejar en el olvido.

VII. REFERENCIAS

- Alvarez, R. (1999). *Estrategia educativa para el desarrollo de las habilidades profesionales desde las prácticas pre profesionales en la especialidad contabilidad*. <https://bit.ly/360cjWM>
- Atuncar, D. y Gonzales, C. (2017). *El Juego en la Estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 Años de edad de la I.E.P Virgen de Chapí*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional De Huancavelica. <https://bit.ly/3hVqDID>
- Ayres, A., & Sotelo, S. (2013). *Correlación entre el desarrollo de motricidad fina y motricidad gruesa en niños de tres años de la cuna jardín Camembert*. (Tesis de licenciatura. Universidad Católica de Santa María) <https://bit.ly/2RVNbII>
- Ballesteros, J. (1982). *El Esquema Corporal*. <https://n9.cl/r5sdl>
- Batalla, A. (2000). *Conceptualización de las Habilidades Motoras*, <https://bit.ly/32XDm39>
- Barruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)
- Benos, A. (1979). *La educación psicomotriz (3-8 años)*. <https://bit.ly/2HtiGYr>
- Camarasa, R. (1980). *Plan de actividades físico recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 9 y 10 años de edad, de la comunidad Sabana Grande del Municipio Andrés Eloy Blanco*. <https://bit.ly/2RXkI4Q>
- Cantuña. (2010). *Los juegos individuales como base para el desarrollo psicomotriz*. <https://bit.ly/3kVJcbx>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. San Marcos. <https://n9.cl/uzd9d>
- Castañer, M & Camerino, O. (1993). *El equilibrio según algunos autores*. <https://bit.ly/300gwpp>
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. <https://n9.cl/sq7c>
- Diaz, J. (1999). *Conceptualización de las Habilidades Motoras*, <https://q-se.com/conceptualizacion-de-las-habilidades-motoras-bp-z57cfb26d0c164>
- Durand, F. (1988). *Conceptualización de las Habilidades Motoras*, <https://bit.ly/2Htlp4b>
- Falcón, V y Rivero, E. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. <https://bit.ly/2FYovfX>
- Freire, P. (1989). *El juego en la educación Inicial*, <https://bit.ly/32YUs0t>
- Garza, F. (1978). *Motricidad Gruesa en los niños*. <http://motricidadgruesaeneducacioninicial.blogspot.com/p/motricidad-gruesa.html>

- Giler, J. (2014) *Investigación diagnóstica o propositiva*.
<https://es.scribd.com/doc/256338347/Investigacion-Diagnostica-oPropositiva>
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1989). *El juego en la educación inicial*.
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Gonzales, O. , Pallarco, F. y Tello, G. (2014) *Aplicación de juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes del Tercer Grado "B" de Educación Primaria, de la I.E. N° 5142 "Virgen de Guadalupe" del distrito de Ventanilla*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades.)
<https://n9.cl/062i>
- Groos, K. (1902). *Teorías del Juego*.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Guerrero, I. (2014). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la cultura física y deportes en los niños de 4 años del centro educativo Daniel Rodas Bustamante*. (Tesis de pre grado, Universidad Nacional de Loja)
<http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/17042/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Investigación e Innovación Metodológica*, 4 de septiembre de 2017 de
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª ed.) McGraw - Hill S.A Huizinga, citado por Hill
- Hill, W. (1976). *en juego en la educación inicial*,
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Huayllani, C. (2018). *Los juegos tradicionales como apoya al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. Nª 643 de Patria– Kosñipata – Paucartambo* – (Tesis pre grado). <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841>
- Huizinga, J. *Uso del Juego como estrategia educativa*. <https://bit.ly/3mR9Fc2>
- Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales recursos didácticos en la escuela. -Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17*. <https://bit.ly/3mKQHDH>
- Lara, J.M. (2006). *El juego como elemento cultural educativo. Los juegos tradicionales*. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y*

- actuaciones prácticas (pp. 53-66)*. Castilla-La Mancha: Secretaria General Técnica.
<http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=>
- Loza, E. (2013). *Juegos Tradicionales desde Brueghel hasta ahora*.
https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Manno, R. (1994). *Conceptualización de las Habilidades Motoras*. <https://g-se.com/conceptualizacion-de-las-habilidades-motoras-bp-z57cfb26d0c164>
- Maza E.(2016). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional*. (tesis para título profesional, Universidad Nacional del Santa)
- Melvil, D. (2001). *El equilibrio según algunos autores*.
<https://equilibrioyrecepciones.blogspot.com/2013/05/el-equilibrio-segun-algunos-autores.html>
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. <https://n9.cl/h62yx>
- Niks, D. y Fleisman, E. (1960). *Atributos del movimiento en Psicomotricidad (apunte)*.
<https://www.diversidadinclusiva.com/atributos-del-movimiento-en-psicomotricidad-apunte/>
- Palella, S, y Martins, F. (2008). *Investigación e Innovación Metodológica*,
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Palomino, J. y Orellana, G. (2017). *La práctica de juegos colectivos para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la I.E.I Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar*, (tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín)
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3820/Edpacujm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, M.C. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. *Pedagogía magna*, 11, 347-353.
- Piaget, J. (1956). *Teorías del Juego*.
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Pre Usil. (2013). *Evaluación diagnóstica de las habilidades motrices básicas en estudiantes del 1er.Grado – Primaria de la institución educativa N° 60005 María Parado de Bellido*,
- Príncipe E y Reyes P. (2016) *Juegos de expresión corporal para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación* (tesis, Instituto de educación Superior Pedagógico Público Chimbote- Perú)

- Pugmire, M. (1996). *El juego en la educación Inicial*, <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Quispe, M. (2014). *Habilidades motrices básicas en los niños y niñas de cuatro y cinco años en la institución educativa inicial N° 274* (tesis de pre grado, Universidad Nacional del Altiplano) <https://bit.ly/33UarvV>
- Ramírez, T. (1999). *Cómo hacer un Proyecto de Investigación*. (2^{da} ed.) https://www.researchgate.net/publication/27288131_El_Proyecto_de_Investigacion_Guia_para_su_Elaboracion
- Rigal, R. (1987). *Motricidad Humana*. Madrid, Pila Telaraña. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=95899>
- Rodriguez, P. (2008). *Técnicas e instrumentos de investigación*. http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
- Sánchez, B. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. GYMNOS. Madrid, <https://n9.cl/op6qm>
- Santa, E. y León, L. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. (Tesis de pre grado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga) <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/685723>
- Secretaria de Educación Pública, (2011). Red peruana de gestores de la educación. <https://n9.cl/eitb>
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica* (5^a ed.). Limusa S.A. <https://n9.cl/9y8o7>
- Tasset, J. (1980). *Esquema corporal*. <https://pauli3.files.wordpress.com/2010/03/esquema-corporal.pdf>
- Thió de Pol, C.; Fusté, S.; Martín, L. ; Palou, S. y Masnou, F.(2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2377771>
- Toro, V. (2013). *El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. *Revista de educación social*, 16. 1-13.
- Vásquez, S. (2003). *Motricidad*. <http://scollvaz.galeon.com/>
- Vigotsky, L. (1924). *Teorías del Juego*. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Villar, C. (1985). *La preparación física del jugador de fútbol basada en el atletismo*.
<https://n9.cl/d5lke>

Wickstrom, R. (1990). *Patrones Motores Básicos*.
https://issuu.com/federale8/docs/patrones_motores_basicos_-_wickstrom_1990_-_cap

Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. <https://n9.cl/1shq6>

Zapata, A. (2006). *Aplicación de tecnologías de servidores virtualizados*.
<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

TÍTULO: PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE PRIMARIA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SEMILLITAS & DOLORIER, NUEVO CHIMBOTE – 2020.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO TEORICO	METODOLOGÍA
<p>GENERAL: ¿Cómo diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote, 2020?</p>	<p>GENERAL: Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020</p> <p>ESPECÍFICOS: Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020.</p> <p>Formular una propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P Semillitas & Dolorier, Nuevo Chimbote – 2020.</p> <p>Validar la propuesta de juegos tradicionales para los estudiantes del IV ciclo de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.</p>	<p>VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA</p>	<p>ESQUEMA CORPORAL</p> <p>LATERALIDAD</p> <p>EQUILIBRIO</p>	<p>- Adelante-atrás - Adentro-afuera - Arriba-abajo</p> <p>- Derecha - Izquierda</p> <p>- Estabilidad - Postura</p>	<p>2.1- Marco Referencial</p> <p>2.1.1 Internacional 2.1.2 Nacional 2.1.3 Local</p> <p>2.2- Marco Teórico Científico</p> <p>2.2.1- Teorías Científicas</p> <p>-Teoría de Piaget -Teoría de Vygotsky -Teoría de Coops.</p> <p>2.2.2- Juegos tradicionales</p> <p>*Juegos Colectivos</p> <p>-chapiditas -escondidas -7 pecados - maña gente -gatos y ratones -carretilla -tirando la sogá</p> <p>*Juegos Individuales</p> <p>-El avioncito -El trompo -Las canicas -Salta la sogá</p> <p>2.2.3- Motricidad Gruesa</p> <p>2.2.3.1. Definición de la Motricidad. 2.2.2.2. Áreas de la Motricidad</p> <p>*Esquema Corporal</p> <p>- Adelante - Atrás - Adentro - Afuera - Arriba - Abajo</p> <p>*Lateralidad -Derecha e Izquierda *Equilibrio -Estabilidad -Postura</p>	<p>• Tipo Descriptivo propositivo</p> <p>• Diseño: Descriptivo simple con propuesta</p> <p>Esquema:</p> <p>M = Estudiantes del cuarto ciclo de primaria O = Motricidad gruesa D = Diagnóstico y evaluación A = Análisis de teorías, Experiencias, entrevistas. P = Solución o propuesta al problema "Juegos tradicionales"</p> <p>• Población 45 Estudiantes</p> <p>• Muestra 30 Estudiantes</p> <p>• Técnica: Observación Indirecta</p> <p>• Instrumento: Escala de estimación</p>

ESCALA DE ESTIMACIÓN

CODIGO DEL INSTRUMENTO

Nombre del estudiante: _____

Grado y Edad: _____ Fecha: _____

I.E.P: _____

Observador: _____

ÍTEMS	Excelente	Regular	Deficiente
DIMENSIÓN: Esquema corporal			
1. Se ubica en la parte anterior de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte delantera de la circunferencia			
2. Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hasta la parte anterior de la circunferencia.			
3. Se ubica en el círculo (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia la parte delantera de la circunferencia.			
4. Se ubica en la parte delantera de la circunferencia (1m de diámetro) y salta de forma frontal hacia el círculo.			
5. Agarra el cuaderno con las dos manos y lo ubica arriba de la cabeza.			
6. Agarra el cuaderno las dos manos y lo ubica a la altura de la pantorrilla.			
DIMENSIÓN: Lateralidad			
7. Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia el lado derecho fuera de la circunferencia.			
8. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella.			
9. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia.			
10. Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia.			
11. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.			
12. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia.			
DIMENSIÓN: Equilibrio			
13. Permanece parado de un pie en el círculo por 10 segundos.			
14. Se ubica en el círculo y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.			
15. Se ubica en el círculo parado de un pie y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.			
16. Recoge el cuaderno del piso utilizando las dos manos con las rodillas medianamente flexionadas, luego regresa a su postura inicial.			
17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.			
18. Se ubica en la línea de la circunferencia y camina sobre las puntas de su pie sin salirse de ella ejecutando 03 vueltas, manteniendo una postura firme.			

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE : Escala de estimación
2. AUTOR : - Ortiz Salazar Manuel
- Revoredo Torres Pablo
3. AÑO : 2020
4. ADMINISTRACIÓN : individual
5. DURACIÓN : 30 minutos
6. NIVEL DE APLICACIÓN: Estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
7. FINALIDAD:

El instrumento permitirá evaluar el nivel de la motricidad gruesa del estudiante.
8. MUESTRA : 30 estudiantes
9. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD:

Para la validación se consideró el método de consulta a expertos, a través del cual se dará el visto bueno para su aplicación, se espera que la valoración del instrumento sea en la escala “Alto”. Con referencia a la confiabilidad del instrumento su determinación se dará mediante la aplicación de una prueba piloto a 10 estudiantes de primaria; los resultados hallados serán sometidos a los procedimientos del método Alfa de Cronbach, citado por Hernández et al. (2010); el cálculo de confiabilidad que obtenga el instrumento *Escala de estimación*, se espera que se ubique en el nivel “Fuerte” con un puntaje superior a 0,70.

10. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es una escala de estimación que consta de 18 ítems alineados a 3 dimensiones pre establecidas, como son esquema corporal (6 ítems), equilibrio (6 ítems), lateralidad (6 ítems), ítems que fueron evaluados por los propios estudiantes considerando como escala de valoración: Excelente (3), Regular (2), Deficiente (1)


11. MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:

- Hojas impresas con el instrumento.
- Lápiz o lapicero.
- Borrador o corrector.

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y a nivel de variable se tomaron en cuenta los siguientes baremos.

NIVEL	Esquema Corporal 6 ítems	Lateralidad 6 ítems	Equilibrio 6 ítems	Variable Motricidad gruesa. 18 ítems
DESTACADA	15-18	15-18	15-18	43-54
REGULAR	11-14	11-14	11-14	31-42
INSUFICIENTE	6-10	6-10	6-10	18-30

Anexo N° 04: Validación del instrumento



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
"ESCALA DE ESTIMACIÓN"

OBJETIVO: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los estudiantes

DIRIGIDO A: Estudiantes del tercer grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14- Nuevo Chimote.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: TICERAN FUENTES RIVERA, Luis Enrique

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciado en Educación Física

VALORACIÓN:

Muy Alta	Alta	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

TICERAN FUENTES RIVERA

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TEND: Propuesta de juegos tradicionales sencillos para la motricidad gruesa en estudiantes del tercer grado de Primaria, Nuevo Chimote- 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	TEND	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						INDICADOR CATEGÓRICO	
				ESTABILIDAD		COORDINACIÓN		MOTRICIDAD			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO		
MOTRICIDAD GRSUA	COORDINACIÓN	1. Se ubica en la parte exterior de la circunferencia (en la línea), y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella.									
		2. Se ubica en la parte exterior de la circunferencia (en la línea), y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.									
	ESTABILIDAD	3. Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia.									
		4. Se ubica en la parte exterior de la circunferencia (en la línea), y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.									
	MOTRICIDAD GRSUA	5. Agarra el cuaderno con las manos, lo coloca sobre la cabeza.									
		6. Agarra el cuaderno con las manos, lo coloca sobre la espalda.									
ESTABILIDAD	7. Se ubica en el círculo y camina sobre las puntas de su pie sin salirse de él ejecutando 03 vueltas, manteniendo una postura firme.										

EQUILIBRIO	IZQUIERDA	8. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella.				X	X	X	X	X			
		9. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia.				X	X	X	X	X			
		10. Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia.				X	X	X	X	X			
		11. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.				X	X	X	X	X			
		12. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia.				X	X	X	X	X			
		13. Permanece parado de un pie en el círculo por 10 segundos.				X	X	X	X	X			
	ESTABILIDAD	14. Se ubica en el círculo y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.				X	X	X	X	X			
		15. Se ubica en el círculo parado de un pie y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.				X	X	X	X	X			
		POSTURA	16. Recoge el cuaderno del piso utilizando las dos manos con las rodillas medianamente flexionadas, luego regresa a su postura inicial.				X	X	X	X	X		
			17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.				X	X	X	X	X		
			18. Se ubica en la línea de la circunferencia y camina sobre las puntas de su pie sin salirse de ella ejecutando 03 vueltas, manteniendo una postura firme.				X	X	X	X	X		

TICERAN FUENTES RIVERA Luis E.

FIRMA DEL EVALUADOR



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAY ALEGRIA N°14 - NUEVO CHIMBOTE

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"ESCALA DE ESTIMACIÓN"

OBJETIVO: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los estudiantes

DIRIGIDO A: Estudiantes del tercer grado de Primaria de la Institución Educativa Fay Alegria N°14 - Nuevo Chimbote.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: MAZA, ARIZOLA DENNIS ANGEL

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: LICENCIADO

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TEMA: Propuesta de juegos tradicionales resaca para la motricidad gruesa en estudiantes del tercer grado de Primaria, Nuevo Chimbote - 2020

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION						REQUISITOS COMPLEMENTARIOS	
				ESTADO INICIAL		ESTADO FINAL		ESTADO INTERMEDIO			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO		
MOTRICIDAD GRSUA	COELENTE	ATRIE	Se ubica en la parte anterior de la circunferencia (en el círculo) y salta de forma lateral hacia la parte derecha de la circunferencia.			X	X	X	X	X	
			Se ubica en la parte posterior de la circunferencia (en el círculo) y salta de forma lateral hacia la parte anterior de la circunferencia.			X	X	X	X	X	
	CENTRO	AFUELA	Se ubica en el círculo (en el círculo) y salta de forma lateral hacia la parte derecha de la circunferencia.			X	X	X	X	X	
			Se ubica en la parte anterior de la circunferencia (en el círculo) y salta de forma lateral hacia el círculo.			X	X	X	X	X	
	ARRIBA	ABUO	Se golpea el cuaderno con los codos y se coloca en la posición.			X	X	X	X	X	
			Se golpea el cuaderno con los brazos y se ubica en la posición.			X	X	X	X	X	
ESTABILIDAD	DEFENSA		Se ubica en el círculo y ejecuta 3 vueltas de forma lateral hacia la parte anterior de la circunferencia.			X	X	X	X		

EQUILIBRIO	IZQUIERDA	8.5a. Ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella.			X	X	X	X	X		
		9.5a. Ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia.			X	X	X	X	X		
		10.5a. Ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia su lado izquierdo fuera de la circunferencia.			X	X	X	X	X		
		11.5a. Ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.			X	X	X	X	X		
	EQUILIBRIO		12.5a. Ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia.			X	X	X	X	X	
			13.5a. Parado de un pie en el círculo por 10 segundos.			X	X	X	X	X	
			14.5a. Ubica en el círculo y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.			X	X	X	X	X	
			15.5a. Ubica en el círculo parado de un pie y salta hacia afuera de la circunferencia de forma frontal y cae parado de un pie.			X	X	X	X	X	
	POSTURA		16.5a. Apoya el cuaderno del pie utilizando las dos manos con las rodillas medianamente flexionadas, luego regresa a su postura inicial.			X	X	X	X	X	
			17.5a. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.			X	X	X	X	X	
			18.5a. Ubica en la línea de la circunferencia y camina sobre las puntas de su pie sin salirse de ella ejecutando 03 vueltas, manteniendo una postura firme.			X	X	X	X	X	

Anexo N° 05: Confiabilidad del instrumento

Sujetos	Preguntas																		TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	53
2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	52
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	53
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	50
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	52
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
VARIANZA	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.2	0.0	2.2
TOTAL	0.8																		

$$\alpha = \frac{18}{17} \quad \frac{1}{2.2} \quad \frac{0.8}{2.2}$$

$$\alpha = 1.058824 \quad 1 \quad 0.357143$$

$$\alpha = 1.058824 \quad \frac{0.642}{0.85714} \quad 3$$

$\alpha =$	0.680

Anexo N° 06: Base de datos de la variable motricidad gruesa

Sujetos	Preguntas																					TOTAL
	ESQUEMA CORPORAL							LATERALIDAD							EQUILIBRIO							
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	
1	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	7	20
2	1	1	3	1	1	1	8	1	2	1	1	1	1	7	1	2	1	2	1	1	8	23
3	3	1	2	1	2	1	10	1	1	1	1	2	1	7	2	1	1	1	2	1	8	25
4	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	21
5	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	20
6	1	1	1	2	1	1	7	3	2	2	1	2	1	11	1	2	1	1	2	1	8	26
7	1	2	1	1	2	1	8	1	1	2	1	2	1	8	1	1	2	1	1	3	9	25
8	1	1	1	3	1	1	8	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	21
9	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	21
10	1	1	2	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	7	21
11	1	3	1	1	1	1	8	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	2	1	7	23
12	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
13	1	1	1	1	2	1	7	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
14	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	21
15	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
16	2	2	1	1	2	3	11	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	2	1	1	7	26
17	1	1	2	1	1	1	7	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	21
18	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	2	7	21
19	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	✓	1	1	1	1	6	19
20	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°01

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
- 1.2. Nivel Educativo** : Educación Primaria
- 1.3. Grado y Sección** : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
- 1.4. Responsables** : Revredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
- 1.5. Tiempo Sugerido** : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Jugamos a las escondidas”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes de tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Aros y pañuelos (para la “ACTIVACIÓN”)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante: adelante – atras. Ubicándose dentro o fuera del lugar para “esconderse”

4.2. Activación

“Tres en raya”

- Deberás tener un tablero de 3 x 3 puedes colocar aros para simular el tablero.
- Deberás también tener 6 objetos bien diferenciados para distinguir cada equipo, ya sea 3 pañuelos azules y 3 pañuelos rojos.
- El juego consiste en tratar de ir marcando los espacios del tablero alternadamente hasta que uno de los jugadores consiga hacer tres en raya. La línea puedes ser horizontal, diagonal o vertical.



4.3. Desarrollo de las acciones

- Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.
- El juego consiste entre todos escoger una persona encargada de buscar a los demás, el cual tendrá que contar hasta 20 segundos o según el acuerdo que hayan hecho antes de iniciar el juego.



La persona que cuente lo tendrá que hacer con los ojos cerrados, mientras el resto de integrantes tendrá que buscar un escondite secreto dentro o fuera del lugar donde se encuentre el que "cuenta".



-Una vez finalizado el conteo, tendrá que buscar uno por uno a los que se escondieron, si lo ha de encontrar deberá tocarlo con la mano y seguir buscando a los demás.



-Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo. Y decir: ¡¡Salvo a todos mis compañeros!!

SALVO A TODOS MIS
COMPAÑEROS!!



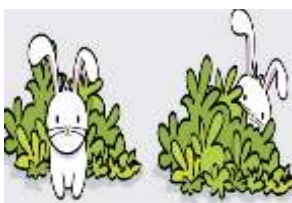
4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



MARCA CON UNA (X) EL CONEJO QUE SE ENCUENTRA ADELANTE DE LAS PLANTAS Y ENCIERRA CON UN (O) EL CONEJO QUE SE ENCUENTRA DETRAS DE LAS PLANTAS.



RECUERDA QUE LUEGO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DEBES ASEAR TODO TU CUERPO, CAMBIARTE LA ROPA POR UNA LIMPIA, HIDRATARTE BEBIENDO AGUA, CONSUMIR ALIMENTOS SALUDABLES DE ACUERDO CON TUS POSIBILIDADES, DESCANSAR PARA RECUPERAR ENERGÍAS Y EVITAR POSTURAS CORPORALES QUE TE PERJUDIQUEN. CON ELLO SENTIRÁS BIENESTAR Y COMPRENDERÁS QUE DEBES CUIDAR TU SALUD.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°02

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2. Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3. Grado y Sección : IV Ciclo (3^{ero} y 4^{to} de primaria)
1.4. Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5. Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Jugamos Mata Gente”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que tienes que tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Se consideró un balón de vóley (debido a su peso y tamaño)
- Globos (para la “Activación”)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante: ADENTRO-AFUERA. Tratando de evitar que le caiga el balón durante la actividad “mata gente” y poder “salvarse” esquivando el balón.

4.2. Activación

Dinámica: No dejes que te pisen!!

- Deberás formar 2 equipos con los miembros de tu familia, los cuales deberán amarrarse un globo en el pie derecho.
- Un equipo deberá amarrarse globos de un color y el otro equipo de otro color, para diferenciarse.
- Ambos equipos deberán tratar de pisar el globo del equipo contrario y al mismo tiempo evitar que sean pisados por el otro equipo.
- El equipo que tenga más globos sin ser reventados será el equipo ganador.



4.3. Desarrollo de las acciones

- Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.
- Se eligen dos personas que se ubicarán en los extremos y lanzarán el balón (vóley)



-El resto de participantes se ubicarán en medio y deberán escapar de las pelotas "esquivándolas".



-Si alguien le cae el "balón" será retirado del juego.



-Ganara el último que quede en pie y no sea tocado por el balón.



4.4. Reflexión del estudiante

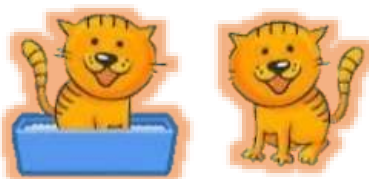
¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.

Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.



Marcar con una (x) el gato que se encuentra **ADENTRO** de la caja, y encierra con (o) el gato que se encuentra **AFUERA** de la caja



GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°03

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2. Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3. Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4. Responsables : Revredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5. Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Nos divertimos jugando Gatos y Ratones”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que tienes que tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Una pelota pequeña (para la dinámica)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

-Contribuir con el desarrollo del Esquema Corporal del estudiante: Al jugar GATOS Y RATONES, donde deberán colocarse ADENTRO de la “casita” siendo el ratón y colocarse AFUERA de la “casita” siendo el gato.

4.2. Activación

Dinámica: La pelota preguntona

-Deberás invitar a los miembros de tu familia a sentarse en círculo. Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio. La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres. El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.



4.3. Desarrollo de las acciones

-Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.

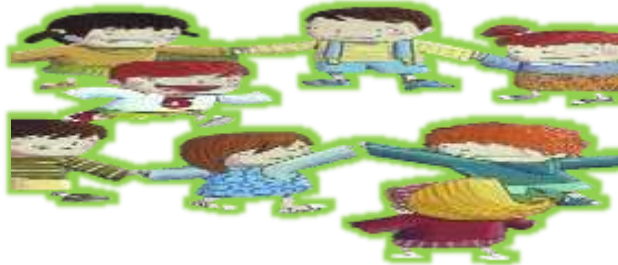
-El juego consiste en colocarse todos los miembros de tu familia formando una cadena en círculo. Donde 2 participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situara afuera que será el “gato”.



-El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.

Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

"Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar"
los que se sueltan pasarán hacer gatos y ratones.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



RECUERDA QUE LUEGO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DEBES ASEAR TODO TU CUERPO, CAMBIARTE LA ROPA POR UNA LIMPIA, HIDRATARTE BEBIENDO AGUA, CONSUMIR ALIMENTOS SALUDABLES DE ACUERDO CON TUS POSIBILIDADES, DESCANSAR PARA RECUPERAR ENERGÍAS Y EVITAR POSTURAS CORPORALES QUE TE PERJUDIQUEN. CON ELLO SENTIRÁS BIENESTAR Y COMPRENDERÁS QUE DEBES CUIDAR TU SALUD.

Marca con una (x) la pajarita que se encuentra **ADENTRO** de la jaula, y encierra con un (o) el pajarito que se encuentra **AFUERA** de la jaula.



GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°04

1. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa	: Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo	: Educación Primaria
1.3 Grado y Sección	: IV Ciclo (3 ^{er} o y 4 ^{to} de primaria)
1.4 Responsables	: Revoredo Torres Ezequiel Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido	: 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

"Jugamos La Carretilla"

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que tienes que tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- silbato, conos para la partida



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del Equilibrio del estudiante al realizar la POSTURA correcta jugando "la carretilla" en equipo.

4.2. Activación

Dinámica: Canasta revuelta

- Deberás formar un círculo con los miembros de tu familia con sus respectivas sillas. El anfitrión quedara al centro, de pie. En el momento que el anfitrión señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro miembro al centro).



4.3. Desarrollo de las acciones

-Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.

-Se forman grupos de 2 con los miembros de tu familia, uno de pie el cual deberá tomar el tobillo del otro compañero, formando una "carretilla". Cuando estén listos se da la señal y parten hacia la primera llegada, allí cambian de roles.

-Ganara el grupo que logre culminar el recorrido lo más rápido posible.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes aseo todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

Marca con una (x) la postura CORRECTA y con un (o) la postura INCORRECTA.



GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°05

2. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa	: Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo	: Educación Primaria
1.3 Grado y Sección	: IV Ciclo (3 ^{er} o y 4 ^{to} de primaria)
1.4 Responsables	: Revoredo Torres Ezequiel Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido	: 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

"Jugamos Tirando la Soga"

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que tienes que tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Una soga de 15 metros aproximadamente.
- Un pañuelo (para marcar el centro de la soga)
- Platos de plástico (para la dinámica)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del Esquema corporal del estudiante al realizar y ejercer fuerza en direcciones opuestas, tanto DERECHA como IZQUIERDA al jugar "jalando la soga".

4.2. Activación

Dinámica: Ritmo Agogo

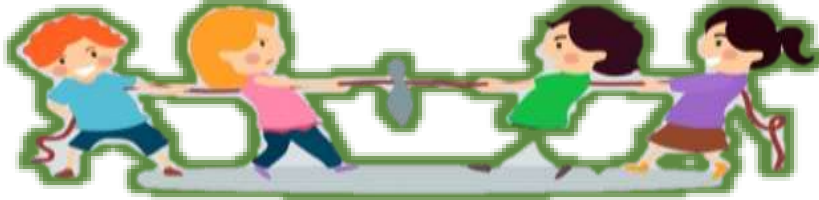
- La dinámica consiste en formar un círculo con tu familia, el cual deberán cantar una canción.
- El cual comienza de esta manera: RITMO, AGOGO, DIGA USTED, NOMBRES DE, ANIMALES (esta variante puede modificarse por lo que tu imagines) como por ejemplo: nombres de peces, colores, deportes, etc.
- Perderá el participante que repita o se quede sin ideas, el cual deberá realizar un reto que proponga el grupo.



4.3. Desarrollo de las acciones

-Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.

-Para iniciar la sogu es marcada con una línea central (el pañuelo) y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la zona donde jugarás, y una vez comenzado el juego, intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la sogu).



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.



Marca con una (x) la mano del lado DERECHO y encierra con (o) la mano que se ubica a la IZQUIERDA.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°06

1. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa	: Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo	: Educación Primaria
1.3 Grado y Sección	: IV Ciclo (3 ^{ero} y 4 ^{to} de primaria)
1.4 Responsables	: Revoredo Torres Ezequiel Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido	: 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Jugamos a las chapaditas”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella con agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Silbatos, conos (para la dinámica)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo de su Esquema Corporal, al correr a la DERECHA e IZQUIERDA jugando a las “chapaditas”

4.2. Activación

Dinámica: El más rápido

- El juego consiste en formar 2 equipos con los miembros de tu familia, ubicarse en un espacio amplio de tu hogar y al sonido de la palmada saldrán corriendo los 2 de la primeras filas hasta el otro extremo y traerán un objeto propuesto entre todos, el que llegue primero será el ganador.
- Se pueden realizar variantes como saltar en un pie, saltar en 2 pies, gatear, rodar.



4.3. Desarrollo de las acciones

- Recuerda realizar estiramientos de elongación antes de iniciar el juego: trote leve, tocar la punta de los pies con la yema de los dedos, realizar skipping.
- El juego consiste en atrapar al rival tocándolo en la espalda.



-Al ser tocado el rival deberá quedarse quieto hasta que un compañero lo desencante, tocándole el hombro.



- El juego termina si los atrapan a todos.

4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



RECUERDA QUE LUEGO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DEBES ASEAR TODO TU CUERPO, CAMBIARTE LA ROPA POR UNA LIMPIA, HIDRATARTE BEBIENDO AGUA, CONSUMIR ALIMENTOS SALUDABLES DE ACUERDO CON TUS POSIBILIDADES, DESCANSAR PARA RECUPERAR ENERGÍAS Y EVITAR POSTURAS CORPORALES QUE TE PERJUDIQUEN. CON ELLO SENTIRÁS BIENESTAR Y COMPRENDERÁS QUE DEBES CUIDAR TU SALUD

Marca con una (x) el objeto que se encuentra en el lado DERECHO y con un (o) el objeto que se encuentra en el lado IZQUIERDO.



GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°07

1. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa	: Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo	: Educación Primaria
1.3 Grado y Sección	: IV Ciclo (3 ^{er} o y 4 ^{to} de primaria)
1.4 Responsables	: Revoredo Torres Ezequiel Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido	: 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

‘Aprendemos jugando los 7 pecados’

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Balón (puede ser pequeño o grande y de cualquier deporte)



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del esquema corporal del estudiante: adelante – atrás. Saltando hacia delante o hacia atrás según este ubicado el participante más cercano que elija “quemar”.

4.2. Activación

Canción: El cocodrilo Dante

El cocodrilo Dante
camina hacia adelante,
el elefante Blas
camina hacia atrás,
el pingüino Lalo
camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado



4.3. Desarrollo de las acciones

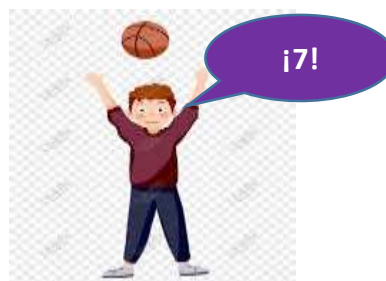
Cada participante del juego tendrá que elegir un número.



Elegimos un participante que tenga el balón y se ubica al centro del círculo que formaran los demás participantes.



Lanza el balón al aire gritando un número al azar, mientras todos se alejan corriendo.



Al participante que le corresponda el número debe correr a coger la pelota, una vez que tenga la pelota en la mano gritará "STOP" y todos se detendrán de inmediato.



El participante elegirá a un compañero y podrá, si quiere dar 3 saltos hacia él, saltando hacia adelante o hacia atrás, según donde este ubicado el compañero mas cercano. lanzando la pelota e intentando darle, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego.



4.4. Reflexión del estudiante

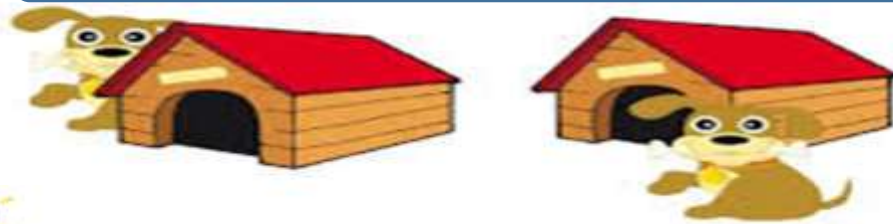
¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.

Has un círculo sobre el perro que está delante de su casa y un cuadrado sobre el perro que está atrás de su casa



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°08

1. DATOS GENERALES

- 1.1 Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3 Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4 Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

‘Nos divertimos jugando Yoyo’

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que deben tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Yoyo



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

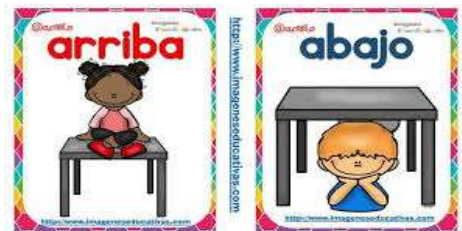
4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del esquema corporal del estudiante: arriba - abajo. Lanzado el el yoyo de arriba hacia abajo para que pueda regresar a la mano y repetir la misma acción.

4.2. Activación

Canción: arriba y abajo aprendemos cantando

Donde está la luna, arriba arriba
Donde está el pasto, abajo abajo
Arriba y abajo aprendemos cantando
Arriba las manos, abajo los pies
arriba la cabeza, abajo están las piernas
arriba las manos, abajo los pies
arriba la cabeza, abajo están las piernas



4.3. Desarrollo de las acciones

Introduce el lazo del extremo libre de la cuerda en tu dedo medio, hasta la segunda falange.



Sostén el yoyo sobre la palma de la mano, lleva la mano hacia el hombro y vuelve a extender el brazo lanzando el yoyo con el impulso proveniente de la muñeca. Para volver a atraparlo con la palma de la mano debes llevar la mano hacia del hombro levantando el yoyo con un breve tirón hacia arriba.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



ENCIERRE CON UN CIRCULO AL GATO QUE SE ENCUENTRA ABAJO Y CON UN CUADRADO AL GATO QUE SE ENCUENTRA ARRIBA



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar v comprenderás que debes cuidar tu salud.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°09

1. DATOS GENERALES

- 1.1 Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3 Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4 Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Jugamos al trompo”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que deben tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Trompo.



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

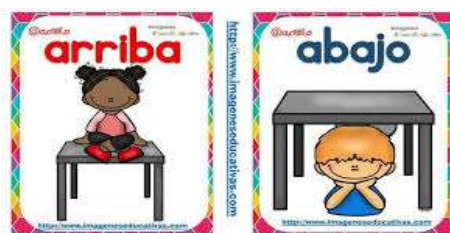
4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del esquema corporal del estudiante: arriba - abajo. Lanzado el trompo de arriba hacia abajo al momento de hacerlo bailar en el suelo.

4.2. Activación

Canción: arriba y abajo aprendemos cantando

Donde está la luna, arriba arriba
Donde está el pasto, abajo abajo
Arriba y abajo aprendemos cantando
Arriba las manos, abajo los pies
arriba la cabeza, abajo están las piernas
arriba las manos, abajo los pies
arriba la cabeza, abajo están las piernas.



4.3. Desarrollo de las acciones

Hay que enrollar la cuerda por completo empezando desde el rejo de hierro.



Una vez enrollada, se coloca el dedo pulgar en el rejo y los dedos índice y corazón en la parte superior del trompo. Es importante que la cuerda quede enganchada entre estos dos dedos para que al lanzarla no se escape.



Una vez que se tenga el trompo listo, hay que lanzarlo contra el suelo y tirar de la cuerda hacia atrás rápidamente con un movimiento seco, de esta forma, el roce de la cuerda hará girar la peonza en el suelo.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°10

1. DATOS GENERALES

- 1.1 Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3 Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4 Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“ Conocemos nuestros lados jugando Canicas”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente Sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Canicas



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo de la lateralidad del estudiante: derecha – izquierda. Lanzado la canica con la mano derecha e izquierda al momento de jugar.

4.2. Activación

Canción: derecha e izquierda

Vamos todos a bailar, vamos todos a gozar
a la dere a la derecha, a la izquie a la izquierda
vamos saltando a la derecha, vamos saltando a la izquierda
un pasito a la derecha, un pasito a la izquierda.



4.3. Desarrollo de las acciones

Pintamos sobre la tierra o la arena una figura. Dentro de la figura cada jugador deja 5 canicas o incluso más pero tiene que ser el mismo número para todos los jugadores.



A una distancia de unos 3 metros se dibuja una línea que será donde los jugadores lanzan las canicas. Cada jugador aparte de tener sus 5 canicas en el círculo, deben tener otras 3 canicas en la mano listas para ser lanzadas. Se lanzan las canicas dirección al círculo y se van recogiendo las canicas de los contrincantes que logramos sacar del círculo. Si se terminan las canicas que tenemos para lanzar, volvemos a repetir el lanzamiento con 3 canicas nuevas.



El ganador será quien consiga quitarle todas las canicas al contrincante o puedes establecer un número determinado de juegos.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes aseo todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°11

1. DATOS GENERALES

- 1.1 Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3 Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4 Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Jugamos al Avioncito”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Tiza, plumón, cinta (con lo que puedas en el suelo)
- Una piedra o moneda.



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del equilibrio del estudiante: estabilidad, al mantenerse parado de un pie sin caerse, al momento de pasar por el avioncito.

4.2. Activación

Dinámica: Pasando por la soga.

Se coloca una soga larga en el piso, en lo cual el estudiante tendrá que caminar sobre ella de inicio a final de la soga sin tocar el suelo.



4.3. Desarrollo de las acciones

Dibujen juntos la figura del tradicional avioncito. Sí, juntos. Desde ahí empieza la diversión.



El primer jugador se para frente la casilla 1, avienta su piedra dentro de ella.



Brinca sobre los casilleros, en los casilleros que se encuentran de forma frontal solo coloca un pie dentro de ellos sin caer (2,3,6,7,9) y en los que se encuentra 2 casilleros juntos de forma horizontal (4,5,7,8) coloca un pie sobre cada uno de ellos(cayendo al mismo tiempo cada pie en cada casillero) hasta llegar al casillero numero 10 donde coloca los 2 pies y hace lo mismo de regreso.



Al pisar la casilla 2, se agacha manteniendo el equilibrio sobre un pie y recoge –sin apoyar las manos– la piedra que había dejado en la casilla 1. Sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

GUIA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N°12

1. DATOS GENERALES

- 1.1 Institución Educativa** : Institución Educativa Privada Semillitas & Dolorier
1.2 Nivel Educativo : Educación Primaria
1.3 Grado y Sección : IV Ciclo (3^{er}o y 4^{to} de primaria)
1.4 Responsables : Revoredo Torres Ezequiel
Ortiz Salazar Manuel
1.5 Tiempo Sugerido : 30 minutos

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Salta y Salta con el Salta la Soga”

3. LISTADO DE RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD

3.1. Ambiente sugerido

- Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar.
- Recuerda que debes tener un espacio y tiempo adecuado para poder realizar la actividad sin dificultades.
- No olvidar tener una botella de agua y una fruta para mantenerte hidratado durante la actividad.

3.2 Materiales

- Soga



4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1. Propósito

- Contribuir con el desarrollo del equilibrio del estudiante: estabilidad, al saltar sucesivamente la soga sin caerse.

4.2. Activación

Dinámica: El modelo.

Entre todos los participantes del juego eligen quien será el “modelo”, una vez elegido todos los participantes caminaran por diferentes lados, esperando que el “modelo” realice algún movimiento para que todos puedan imitarlo, gana el que mejor imite al “modelo”.



4.3. Desarrollo de las acciones

Se comienza sosteniendo los mangos de la soga, una en cada mano.



Se ubica la soga colgante detrás de los pies, se pasa por encima la soga realizando un pequeño salto y se repite la acción sin caerse, cuantas repeticiones seguidas puede hacer, Quien tenga más repeticiones realizadas ganara.



4.4. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aún tienes que mejorar?

5. ORIENTACIONES FINALES.



Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo, cambiarte la ropa por una limpia, hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con ello sentirás bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.

Anexo N° 08: Ficha de validación de las guías de aprendizaje autónomo

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : LUIS ENRIQUE TICERAN FUENTES RIVERA

Fecha: 18 noviembre 2020

Especialidad : LIC. EDUCACION FISICA

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	x			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



LUIS TICERAN FUENTES RIVERA
FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Díaz Polo Milagros Carolina. Fecha: 19/11/20

Especialidad : LIC. Educación Física.

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



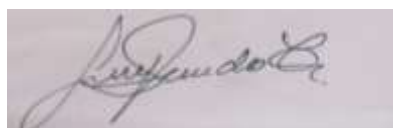
FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : JESSYCA REVOREDO TORRES Fecha: 23 DE NOVIEMBRE 2020

Especialidad : LIC. PROFESORA NIVEL INICIAL

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	x			
2.	Establece los datos generales de la guía.	x			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	x			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	x			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	x			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	x			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	x			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	x			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	x			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	x			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	x			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	x			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	x			
14.	La guía presenta orientaciones finales	x			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	x			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	x			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	x			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	x			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	x			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	x			



FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : VELARDE ARCE LUIS LINO

Fecha: 23/11/2020

Especialidad : LIC. EDUCACIÓN FÍSICA

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	x			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



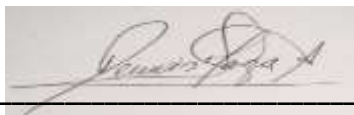
FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Dennis Ángel Maza Arizola Fecha: Chimbote, 18-11-2020

Especialidad : LIC. EDUCACIÓN FÍSICA

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



FIRMA DEL EXPERTO

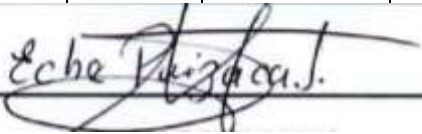
FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : JESÚS DE MARIA ECHE PURIZACA

Fecha: Chimbote, 19-11-2020

Especialidad : LIC. EDUCACIÓN PRIMARIA

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



FIRMA DEL EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Muñoz Belleza Damaris

Fecha: 15/11/2020

Especialidad : Lic. Educación Primaria

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	x			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	x			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	x			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	x			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	x			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	x			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	x			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	x			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	x			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	x			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	x			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	x			
14.	La guía presenta orientaciones finales	x			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	x			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	x			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	x			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	x			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	x			

Muñoz Belleza


FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Jasson Silva Rodríguez Fecha: 15-11-2020

Especialidad : Lic. Educación Primaria

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	x			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Panta Vélez Henry Fecha: 15/11/2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : _Robinson Alvarado Correa Fecha: 24/11/2020

Especialidad : Lic. En Ciencias Del Deporte

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	x			
2.	Establece los datos generales de la guía.	x			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	x			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	x			
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	x			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	x			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			



FIRMA DEL EXPERTO