

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE



Propuesta de juegos tradicionales para desarrollar
la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado
de primaria, de la Institución Educativa Fe y
Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020

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

AUTORA:

Marquina Tolentino, Kiara Lizeth

ASESOR:

Lic. Dennis Maza Arizola

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias metodológicas

Nuevo Chimbote – Perú

2022

DEDICATORIA

A Dios, por ser el inspirador y darme la fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis anhelos más deseados. A mis queridos padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, son los mejores padres. A mis hermanos, por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida. A mi querido abuelo por ser mi ángel en el cielo. Y a todas las personas que siempre apostaron por mí.

Kiara

AGRADECIMIENTO

A los directivos de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, por haber aceptado para realizar mi investigación, por permitirme concluir con una etapa de mi vida para culminar con éxito mis metas propuestas.

A los profesores de educación física de las prácticas, Richard Sánchez Huerta, Raúl Rojas Chávez, por su apoyo incondicional facilitando los espacios y la confianza de trabajar con los estudiantes.

A los estudiantes del cuarto grado de primaria, por haber colaborado con el estudio realizado, en las grabaciones de videos que me permitió para desarrollar mi investigación, y participando de las sesiones donde se validaron las actividades propuestas.

A los docentes Hermenegildo Espinoza y Luis Ticerán Fuentes Rivera, de la EESPP Chimbote, por haberme apoyado incondicionalmente, pese a las adversidades e inconvenientes que se presentaron, por darme la fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis anhelos más deseados.

A mi asesor Dennis Maza Arizola, por sus orientaciones, por la paciencia al guiarme en el desarrollo de esta investigación.

Atentamente,

Kiara Lizeth Marquina Tolentino

PRESENTACIÓN

La estudiante del Programa de estudio de Educación Física de la EESPP Chimbote pone a disposición el presente trabajo, titulado "Propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria, Nuevo Chimbote"; para obtener el título de profesor de Educación Física.

El presente estudio considera como propósito diseñar una propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14.

El subtítulo I, denominado el planteamiento del problema contempla, la descripción y formulación del problema, los objetivos y justificación; en el subtítulo II, denominado el marco teórico, se encuentra, marco referencial, marco teórico científico, marco conceptual sobre los juegos tradicionales y motricidad gruesa; en el subtítulo III, denominado metodología, considera, el tipo y diseño de investigación, variables de estudio, la población, la muestra, técnica e instrumentos, procedimiento para la validación y confiabilidad de los instrumentos, así como lo estadístico para el procedimientos de datos; en el subtítulo IV, denominado resultados obtenidos, considera, la presentación de resultados a través de tablas y gráficos; seguido del subtítulo V, denominado discusión de resultados; finalmente en el subtítulo VI, se indica las conclusiones y recomendaciones; para culminar se presenta las referencias bibliográficas , con los anexos .

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

Atentamente,

Kiara Lizeth Marquina Tolentino.

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	16
2.2.1. Motricidad Gruesa	16
2.2.2. Juegos tradicionales	19
2.3. Marco conceptual	29
III. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo y diseño de investigación	31
3.2. Variables de estudio	32
3.3. Población, muestra y muestreo	32
3.3.1. Población	32
3.3.2. Muestra	33
3.3.3. Muestreo	33
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumento	33
3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos	34
IV. RESULTADOS OBTENIDOS	
4.1. Resultado del objetivo específico 1	35
4.2. Resultado del objetivo específico 2	39
4.3. Resultado del objetivo específico 3	42

4.4. Resultados del objetivo general	43
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	45
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	49
6.2. Recomendaciones	49
VII. REFERENCIAS	51
VIII. ANEXOS	
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	
Anexo N° 02: Instrumento de evaluación diagnóstica	
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 propuestas	
Anexo N° 08: Fichas de validación de las guías de aprendizaje autónomo	

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1	
Frecuencias en la dimensión corporal	35
Tabla 2	
Frecuencias en la dimensión lateralidad	36
Tabla 3	
Frecuencias en la dimensión equilibrio	37
Tabla 4	
Frecuencias en la variable motricidad gruesa	38
Tabla 5	
Estrategias seleccionadas para la variable motricidad gruesa	39
Tabla 6	
Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva	40
Tabla 7	
Organización de las guías que conforman la propuesta	41
Tabla 8	
Validación de las guías de aprendizaje autónomo	42
Tabla 9	
Diseño de la propuesta de juegos tradicionales	43
Gráfico 1	
Frecuencia porcentual en la dimensión esquema corporal	35
Gráfico 2	
Frecuencia porcentual en la dimensión lateralidad	36
Gráfico 3	
Frecuencia porcentual en la dimensión equilibrio	37
Gráfico 4	
Frecuencia porcentual en la dimensión motricidad gruesa	38

RESUMEN

El informe de investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020.

El estudio de tipo descriptivo propositivo, con el diseño descriptivo simple con propuesta, en una población de 126 estudiantes, con una muestra de 19 estudiantes siendo la técnica la observación indirecta, donde el instrumento aplicado fue una escala de estimación, el mismo que fue sometido a la validación de expertos y confiabilidad mediante el Alfa de Crombach siendo su valor 0.6302 que indica una confiabilidad alta.

Los resultados indican que la variable motricidad gruesa y sus dimensiones se encuentran en nivel regular, evidenciando la necesidad de los juegos tradicionales, con lo cual se concluye que el diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, incluye 11 guías de trabajo autónomo sometidas a procesos de validación y constituye una alternativa viable para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras claves: Motricidad gruesa, esquema corporal, lateralidad, equilibrio.

ABSTRACT

The research report aimed to design a proposal for traditional games for gross motor skills in students of the fourth grade of primary school at the Fe y Alegría Educational Institution N ° 14, Nuevo Chimbote - 2020.

The purposeful descriptive study, with the simple descriptive design with proposal, in a population of 126 students, with a sample of 19 students, the technique being indirect observation, where the applied instrument was an estimation scale, the same that was submitted to the validation of experts and reliability through the Crombach Alpha, its value being 0.6302, which indicates high reliability.

The results indicate that the gross motor variable and its dimensions are at a regular level, evidencing the need for traditional games, with which it is concluded that the design of the proposal for traditional games for gross motor skills in fourth grade primary school students of the Fe y Alegría Educational Institution N ° 14, includes 11 autonomous work guides submitted to validation processes and constitutes a viable alternative for the development of gross motor skills.

Keywords: Gross motor skills, body outline, laterality, balance.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

Desde que nacemos, la motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo del ser humano. La motricidad gruesa, son las relajaciones musculares en forma general de la piel que permite al infante comenzar con la dependencia total para desplazarse por sí solos, (como el control de la cabeza, sentarse, girar en torno a sí mismo, mantenerse de pie, gatear, caminar, saltar, lanzar un balón etc. (Garza, 1978, p. 94)

A nivel mundial los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que muchos pueden realizar su vida cotidiana de forma eficaz, pero también encontramos personas que no desarrollan una buena motricidad gruesa porque no tienen la habilidad de manejar el cuerpo para hacer diferentes movimientos y eso afecta mucho sus quehaceres cotidianos, la motricidad gruesa según Vásquez (2003) 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 están viviendo la época de la tecnología, por lo que los infantes la mayoría del tiempo pasan mirando televisión, jugando en el internet, en el celular, en la Tablet, videojuegos o con algún accesorio tecnológico. Estos nuevos artefactos les llaman la atención y genera un placer realizarlo diariamente. Ocasionando que los niño/as no jueguen y a la vez se vaya perdiendo las costumbres como realizar juegos al aire libre, por lo tanto, esto repercutirá en el desarrollo de la motricidad gruesa que es un ente fundamental en el área de desarrollo en los niños/as provocando dificultad en las actividades que implican movimientos.

En la región Áncash, contamos con pocos profesores que les dan la importancia necesaria 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 hagan prevalecer los juegos tradicionales en las clases de Educación Física. Mayormente los docentes suelen practicar algunos deportes, como el fútbol, vóley, básquetbol, balón mano, atletismo, pero no ponen en práctica los juegos tradicionales. Muchas veces no realizan la clase 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 la importancia necesaria al área de educación física.

Nuestra ciudad de Nuevo Chimbote no es ajena a esta realidad, por lo que se observó en el transcurso de nuestras prácticas profesionales del programa de estudios Educación Física, que los docentes implementan el juego como una forma de recreación mas no como una metodología, dejando de lado el desarrollo integral de los estudiantes, algunos días realizan actividades de

recreación libre sin una guía pedagógica que no permite un mejor desarrollo integral en los infantes provocando a futuro que presenten problemas en su motricidad gruesa.

Asimismo, se observó que los niños tienen deficiencias al desarrollar la motricidad gruesa, de tal manera que se les hace dificultoso realizar ciertos movimientos: cómo manejar el equilibrio al pararse en un solo pie, mantener una buena postura durante cierto tiempo, no cuentan con un buen desarrollo de lateralidad, pues no son capaces de localizar correctamente su derecha e izquierda en los espacios generando lentitud en los desplazamientos.

Los estudiantes desarrollan esas destrezas a diferente ritmo. Las causas son producidas en algunos educandos, porque simplemente tardan más tiempo en adquirir un buen desarrollo físico, necesitando más práctica y oportunidades para desarrollar dichas habilidades.

En algunos casos los padres de familia y/o apoderados no motivan a que sus hijos participen en actividades motoras, impidiéndoles desarrollar una gran destreza en desafíos como los deportes y juegos tradicionales. Otras de las causas se dan en la escuela a la hora de clase de educación física, algunos docentes no prestan atención a estudiantes que presentan dificultad al realizar dichos movimientos, pues estos necesitan una atención especial que les estimule para que pueda interactuar con su entorno e ir desarrollándose.

En muchos de los estudiantes es necesario reducir las deficiencias al desarrollar la motricidad, es así que al no dar una solución se tendría como consecuencia las limitaciones en la participación de actividades referentes al tema. Asimismo, a la hora de llevar a cabo las habilidades que habitualmente forman parte de los programas de educación física, los niños y niñas no se benefician en igual medida que el resto. Estos estudiantes suelen presentar una baja percepción de competencia motriz y una menor autoestima, no viéndose capaces de realizar muchas tareas que sus compañeros realizan sin grandes dificultades. A la vez, manifiestan una menor motivación hacia la práctica de actividades físicas y deportivas, que puede llevarlos a tener dificultades de relación con sus compañeros, lo que provoca episodios de soledad, aislamiento, rechazo en los momentos en los que se deben organizar los juegos.

Es por ello, que, ante esta problemática se consideró proponer juegos tradicionales que puedan permitir reducir la dificultad en relación a la motricidad gruesa en estudiantes.

Esta propuesta es viable dentro de la situación actual que está pasando en el Perú y a nivel mundial, por el virus Covid-19, donde se ha perdido la actividad física, por ende al proponer juegos tradicionales se pretende contemplar el desarrollo de la motricidad gruesa, como esquema corporal, lateralidad y equilibrio; a través de ellos podemos transmitir a los niños y niñas características, valores, formas de vida, tradiciones de nuestros antepasados para que sigan practicando día a día, también para estimular promoviendo la práctica de actividad física, donde puedan facilitar un modo de desarrollo y crecimiento favorable para los estudiantes.

Ante ello, se consideró el desarrollo de trabajo de investigación denominado: "Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote, 2020"

Ubicándonos en el contexto de la investigación en mención, se planteó los siguientes cuestionamientos:

¿Cómo diseñar una propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote, 2020?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. General

- Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020

1.2.2. Específicos

- Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.
- Formular la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.
- Validar la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.

1.3. Justificación del estudio

La investigación a través de la propuesta, buscó brindar acciones para reducir la dificultad de la motricidad gruesa en el desarrollo de los juegos tradicionales.

Desde el aspecto teórico, se consideró acciones de análisis de bibliografía y páginas web que permitan profundizar en el conocimiento teórico referente a la motricidad gruesa y sobre los juegos tradicionales que se pueden emplear para reducir la dificultad diagnóstica en el estudiante; en esa línea se revisaron los aportes, Según Huamán y Avalos (2010) que citan a Piaget donde considera que:

La actividad motriz como punto de partida del desarrollo de la inteligencia, ya que en los primeros años de vida el niño tiene acceso al conocimiento del mundo a través de la actividad sensorio motriz. A medida que las nuevas experiencias de aprendizaje se van asimilando los esquemas, se van enriqueciendo y adquiriendo a su vez, mayor complejidad, permitiendo entonces una mejor adaptación al medio, lo que facilita el manejo cada vez mejor de la realidad (p. 19)

Desde el aspecto práctico, la propuesta que se alcanzó es fortalecer el desarrollo de las habilidades. Es por ello que el presente trabajo tuvo la necesidad de buscar una propuesta frente a esta problemática evidente y cotidiana que surge en dicho centro de estudios, buscando estrategias pedagógicas que potencien la identidad cultural y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Metodológicamente, en desarrollo de la investigación se empleó un instrumento de Escala de estimación para llegar a identificar el nivel de la motricidad gruesa; en esa línea, el aporte radicó en la elaboración de un instrumento que cuenta con procesos de validación y confiabilidad, que puede ser empleado en otras investigaciones. Asimismo, el aporte con conclusiones y recomendaciones que constituyen referentes para otras investigaciones; pero principalmente el aporte está en la propuesta validada a través de sesiones reales, la misma que puede constituir en una variable independiente en una investigación experimental.

Desde el aspecto social, esta investigación a través de la propuesta buscó constituirse en una alternativa de desarrollo, para que de esta manera niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades motrices gruesas, y asimismo puedan trasladar dichos juegos a su comunidad; compartiendo con amigos, familiares, conocidos y de esa manera vayan tomando la importancia necesaria, como también estrechando lazos de amistad en la práctica a los juegos tradicionales. A su vez esta investigación también tuvo como fin rescatar la cultura y tradiciones familiares, para ayudar a los diferentes educandos en su motricidad gruesa, sin perder la importancia de los juegos tradicionales que han pasado de generación en generación.

Asimismo, la investigación se consideró un aporte educativo que tiene como sustento la filosofía institucional de la EESPP Chimbote, ya que cada una de las acciones realizadas como parte de su ejecución se orientaron a beneficiar a los estudiantes del cuarto grado de primaria, de este modo contribuir con el desarrollo y ejecución de los juegos tradicionales, a partir de la identificación de las necesidades en interés de los estudiantes. A la vez la propuesta presentada constituye un aporte a labor educativa del docente de Educación Física, de esa manera se ve favorecida su vocación de servicio. Finalmente, ante la realidad actual, los juegos tradicionales dentro del contexto familiar, constituye una forma de innovar la labor educativa donde se incluye el núcleo familiar conformado por padres, hermanos, de ese modo se responde a una necesidad donde la educación se desarrolla de manera remota.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En el ámbito internacional, Guerrero (2014), en la tesis denominado "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, seis 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)

Asimismo, se recoge el aporte de Atuncar y Gonzales (2017), en la tesis denominado "El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "virgen de Chapi" emplea 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:

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)

En el ámbito nacional, Quispe (2014) en la tesis denominado "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 de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años, en 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)

De la misma manera 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, en una población de 36 niños de 3 años y una muestra 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) quienes presentaron la tesis titulada: "aplicación de un programa 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 utilizo 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, alcanzo un 95% de Nivel de confianza (p. 7)

2.2. Marco teórico científico

2.2.1. Motricidad Gruesa

2.2.1.1. Definición de motricidad

Para Ruiz (2003); indica que la motricidad es la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo este un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras.

Según Pariona, citado de Benjumea (2010) sostiene:

La motricidad está asociada al movimiento corporal con una intencionalidad, respondiendo a sensaciones perceptivas, sensitivas y como medio para satisfacer necesidades de sobrevivencia, expresar emociones, comunicación e interacción con el medio que le rodea y la persona de su entorno social (p.25)

Por su parte 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.

Por otra parte, Castañer y Camerino (2006), definen la motricidad como "toda la dimensión corporal humana de carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo" (p.10)

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"; he ahí la necesidad de brindar la mayor cantidad posible de problemas motores a resolver.

2.2.1.2. Motricidad gruesa

De acuerdo Jiménez (1982), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Para Pérez y Palomino (2017), la motricidad gruesa es la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltar, brincar en un pie, sobre llantas, etc.

Así también, Garza (1978) define 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).

Además, Berruezo (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)

2.2.1.3. Importancia de la Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa se relaciona a los ejercicios que involucran grupos musculares, es decir con los movimientos que realiza los niños y niñas de todos sus organismos, esto permite que realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, atrapar, lanzar y golpear una pelota.

Para Huayllani (2018) la motricidad gruesa comprende todas las acciones que implican movimientos de músculos a nivel general, tomando en cuenta a la estrecha relación existente de una adecuada coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc., aportando al desarrollo integral de los estudiantes ya que por medio de su movilidad existen la posibilidad de explorar y conocer el medio en el que se desenvuelven.

2.2.1.4. Áreas de la Motricidad Gruesa

Ayres y Sotelo (2013) plantean estas áreas de la motricidad gruesa:

a) 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 (Ayres y Sotelo, 2013)

Al respecto Ballesteros (1982) refiere que 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.

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.

b) 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)

c) 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) considera que:

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)

Es la capacidad de controlar el propio cuerpo y recuperar la postura correcta tras la intervención de un factor desequilibrador (Castañer, 1993)

2.2.2. Juegos tradicionales

2.2.2.1. 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.

Así Huizinga, 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)

Además 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.

El autor Pugmire-Stoy (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.

Según Guy, citado por Pugmire-Stoy (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, 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.

2.2.2.2. Definición de Juegos Tradicionales

Moreno (2002) cita a los siguientes autores: Generelo y Plana (1996) para señalar que son “Juegos 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)

También, Camarasa (1980) refiere que la actividad propia del niño, 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.

Asimismo, Loza (2013) señala que por juego popular entendemos aquel que es practicado por las masas sin 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.

2.2.2.3. 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 normal 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.

Las siguientes características:

- Son jugados por los niños, por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material, ni 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)

2.2.2.4. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

En base a nuestra experiencia como futuros docente consideramos que los juegos tradicionales son importante 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 los niños.

2.2.2.5. Tipos de Juegos tradicionales

a) Juegos colectivos

Según 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)

Acorde a 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 citados 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)

Clasificación de los juegos colectivos

De acuerdo a Palomino y Orellana (2017) clasifican los juegos en:

a) Acerca de 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) Sobre 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) Respecto a él orden de participación:

- Alterna: las acciones de juego se van alterando entre un equipo y otro. Por ejemplo, el voleibol, el tenis por parejas.
- Simultanea: 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.

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.
- Concepción positiva de uno mismo

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 homogéneos 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 del investigador los juegos colectivos seleccionados para la investigación son:

- 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.

- 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.

- 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.

- 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.

- 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, levantaran 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.

- Carretilla:

Se forman grupos de dos integrantes, uno de pie y el otro haciendo de carretilla. Cuando el profesor dé la señal parten 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.

- 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).

b) Juegos individuales

Hay que mencionar que Cantuña (2010) recalca que 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. 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 la investigadora 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 soga 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) 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.

d) 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.
- Quién tenga más repeticiones realizadas ganará.

2.3. Marco conceptual

- Juegos Tradicionales:

Moreno (2002) cita a los siguientes autores: 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.26)

- Juegos Colectivos:

Además, 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)

- 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, esta práctica, a través del juego psicomotriz en las primeras edades (Cantuña, 2010)

- Motricidad gruesa:

La motricidad gruesa es la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas, etc. (Pérez y Palomino, 2017)

- 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 (Ayres 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 leer y escribir (Ayres y Sotelo, 2013)

- 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. 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

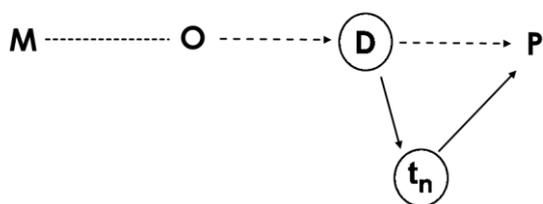
3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó dentro de la investigación descriptiva – Propositiva; que de acuerdo a Tamayo (2012) “la investigación descriptiva comprende la descripción, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. Trabaja sobre las realidades de los hechos, y sus características fundamentales es presentarnos una interpretación correcta” (p. 52)

En cuanto a la segunda, es llamada también investigación diagnóstica, 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 de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.

Con relación 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), por tal motivo 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 grado de primaria

O = Motricidad Gruesa

D = Diagnóstico y evaluación

t_n = Análisis de teorías, Experiencias, entrevistas.

P = Solución o propuesta al problema “Juegos tradicionales para la motricidad gruesa”

3.2. Variables de estudio: Operacionalización

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems Codificado	Valoración de la variable
Variable diagnóstica Motricidad Gruesa	La motricidad gruesa se evaluará empleando una escala de estimación que contiene 18 ítems que corresponde a las dimensiones, esquema corporal, lateralidad, equilibrio.	Esquema corporal	-Adelante-atrás.	1, 2	-Destacada (25-36) -Regular (13-24) -Insuficiente (0-12)
			-Adentro-afuera.	3, 4	
			-Arriba-abajo	5, 6	
		Lateralidad	-Derecha	7, 8, 9	
			-Izquierda	10, 11, 12	
		Equilibrio	- Estabilidad	13, 14, 15	
- Postura	16, 17, 18				

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es el conjunto de sujetos con el cual se pretende realizar la investigación, en este caso la población corresponde a 126 estudiantes del cuarto grado de primaria.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL			
		Grado	Sección	Niños	Niñas
I.E Fe y Alegría N°14 del distrito de Nuevo Chimbote	Educación Primaria	4°	"A"	20	12
			"B"	17	13
			"C"	12	18
			"D"	14	20
		TOTAL		63	63
		126			

Fuente: Nomina de matrícula 2020

3.3.2. Muestra

De acuerdo Hernández, Fernández y Baptista (2014), la muestra es un subgrupo de la población, es decir un subconjunto de sujetos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población, para efectos de la presente investigación la muestra estuvo conformada por 34 estudiantes del cuarto grado "D" de primaria.

3.3.3. Muestreo

El muestreo que se eligió fue el no probabilístico por conveniencia. En este caso se seleccionaron inicialmente a 34 estudiantes del aula del cuarto grado "D" de Educación Primaria, pero dado a la situación actual que está atravesando nuestro país y a nivel mundial, nos encontramos en aislamiento social ya que este virus está afectando de distintas maneras en función de cada persona por la presencia de la pandemia Covid-19; y toda esta situación impide la comunicación con los estudiantes por la falta de acceso virtual; es por ello que, solo se pudo acceder a 19 de ellos los cuales forman parte de la base de datos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Zapata (2006) redacta que 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 que permita manipular.

Los instrumentos según Sánchez y Reyes (2009), son herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. En el caso de la investigación se empleó una ficha de observación que en palabras de Herrera (2011), son instrumentos donde se registra la descripción detallada de sucesos observados que forman parte de la investigación, la finalidad del instrumento fue identificar las deficiencias y el nivel de la motricidad gruesa de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Fe y Alegría N°14.

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 (1992) 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.

En esta investigación se eligió como expertos a tres docentes que son de la especialidad de Educación Física:

- Luis Ticerán Fuentes
- Dennis Maza Arizola
- Walder Herrera Ramos

Para establecer la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto, procedimiento que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) consiste en aplicar una pequeña muestra, cuyos resultados se usan para calcular la confiabilidad inicial y, de ser posible, la validez del instrumento; posterior a ello, los resultados serán sometidos al método Alfa de Crombach, citado por Hernández et. al. (2006), este método requiere una orientación de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 a 1.

La prueba piloto consistió en observar a cada uno de los estudiantes mediante videos realizando cada ítem, esta prueba se realizó con 10 estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, posteriormente los resultados fueron sometidos al Alfa de Crombach teniendo como resultado 0.6302 que indica una confiabilidad alta.

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 fueron organizados mediante el uso de Microsoft Excel. Para el análisis de datos se hizo uso de métodos estadísticos como tablas de frecuencias y los gráficos estadísticos, para registrar la distribución de las respuestas obtenidas, empleando en ellos la Frecuencia absoluta (f_i), que indica el numero de veces que se repite un cierto valor en una variable de una muestra. La frecuencia porcentual (%) que corresponde a la frecuencia relativa, expresada en porcentaje.

IV. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Resultados del objetivo específico: Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14.

Tabla 1

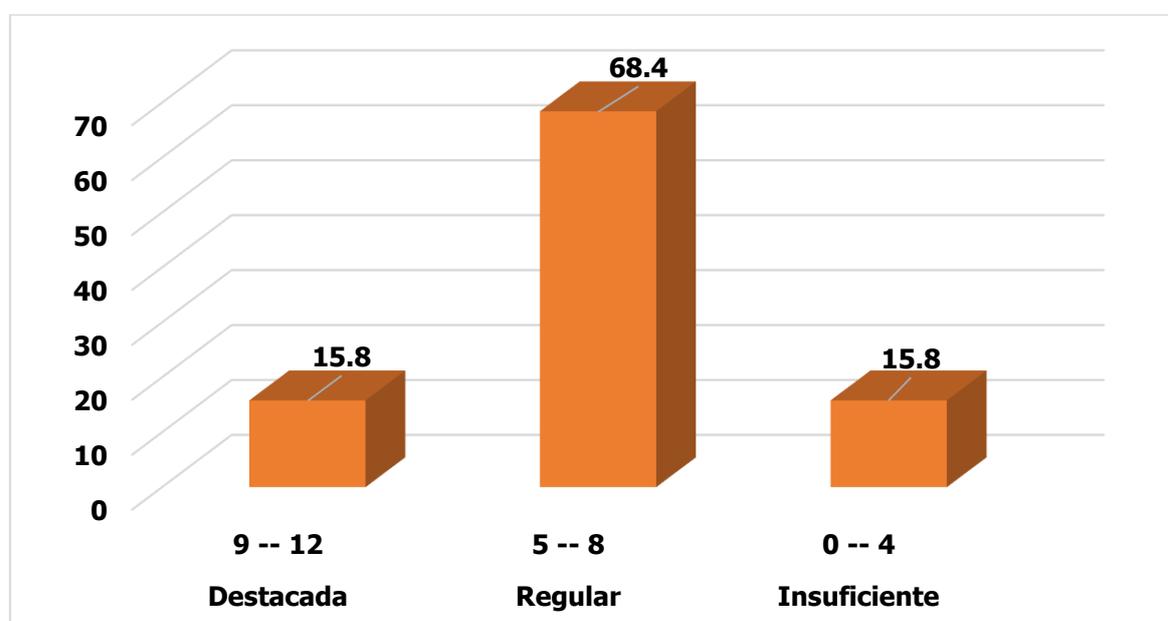
Frecuencias en la dimensión Esquema corporal

Niveles		Esquema corporal	
		Fi	%
Destacada	9 – 12	3	15.8
Regular	5 – 8	13	68.4
Insuficiente	0 – 4	3	15.8
Total		19	100

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado

Gráfico 1

Frecuencia porcentual en la dimensión Esquema Corporal



Fuente: Tabla 1

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 1, sobre los resultados para la dimensión Esquema Corporal los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 15.8 %, el nivel regular tiene un 68.4 % y el nivel insuficiente un 15.8 %; con lo cual se deduce que el Esquema corporal en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14 muestran un nivel regular en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 2

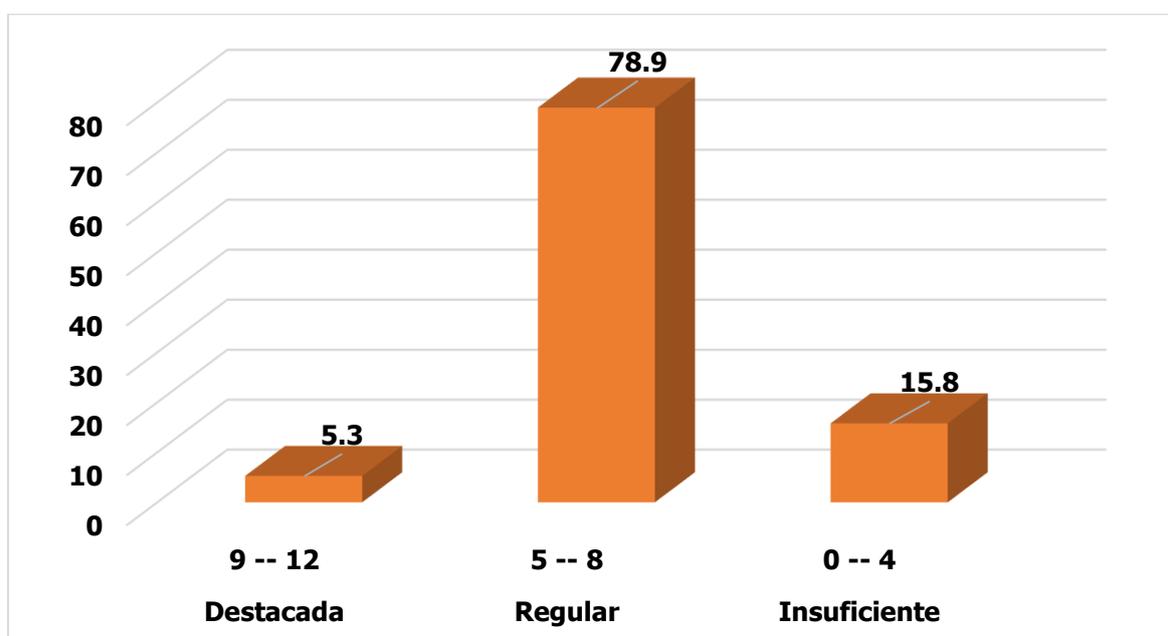
Frecuencias en la dimensión Lateralidad

Niveles		Lateralidad	
		Fi	%
Destacada	9 – 12	1	5.3
Regular	5 – 8	15	78.9
Insuficiente	0 – 4	3	15.8
Total		19	100.0

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado

Gráfico 2

Frecuencia porcentual en la dimensión Lateralidad



Fuente: Tabla 2

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 2, sobre los resultados para la dimensión Lateralidad los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 5.3 %, el nivel regular tiene un 78.9 % y el nivel insuficiente un 15.8 %; con lo cual se deduce que la Lateralidad en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14 muestran un nivel regular en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 3

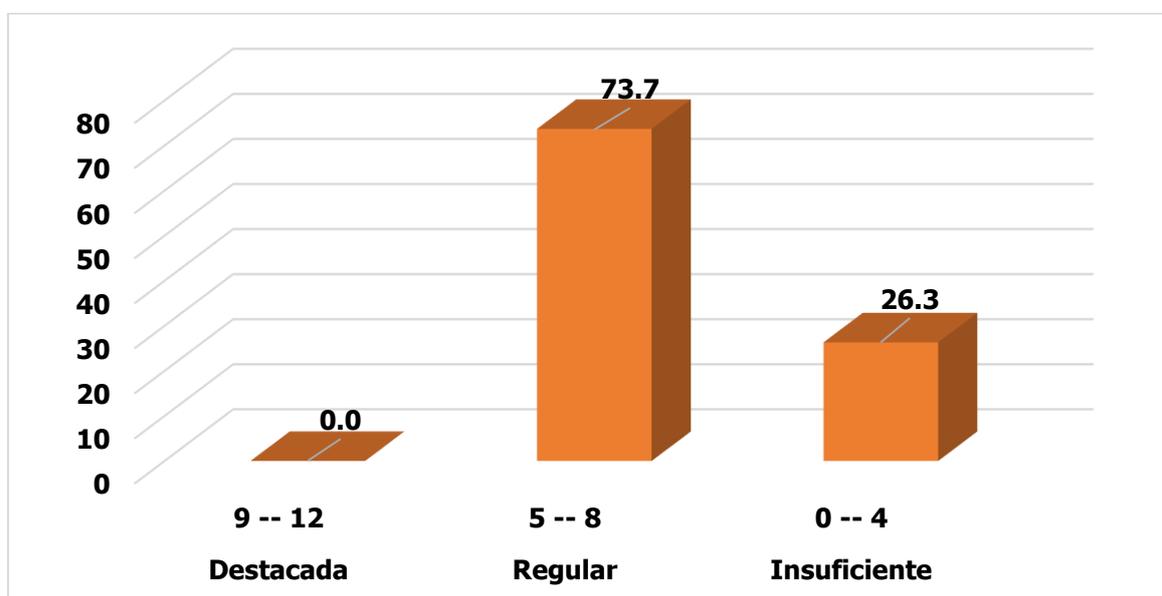
Frecuencias en la dimensión Equilibrio

Niveles		Equilibrio	
		Fi	%
Destacada	9 -- 12	0	0.0
Regular	5 -- 8	14	73.7
Insuficiente	0 -- 4	5	26.3
Total		19	100.0

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado

Gráfico 3

Frecuencia porcentual en la dimensión Equilibrio



Fuente: Tabla 3

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 3, sobre los resultados para la dimensión Equilibrio los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 0.0 %, el nivel regular tiene un 73.7 % y el nivel insuficiente un 26.3 %; con lo cual se deduce que el Equilibrio en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14 muestran un nivel regular en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

Tabla 4

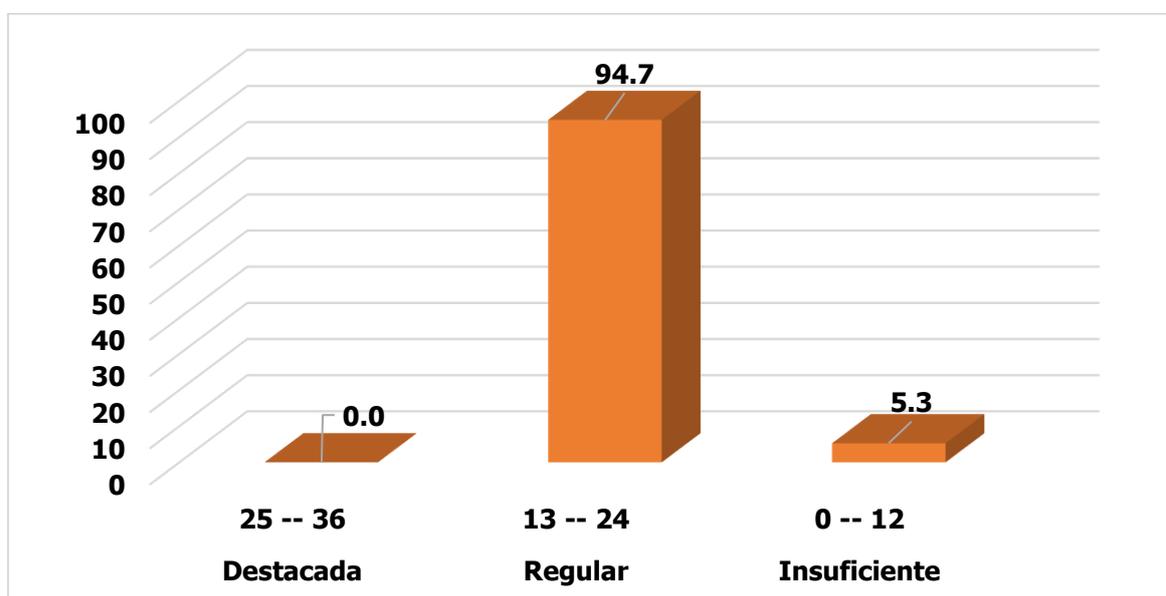
Frecuencias en la variable Motricidad gruesa

Niveles		Motricidad gruesa	
		Fi	%
Destacada	25 -- 36	0	0.0
Regular	13 -- 24	18	94.7
Insuficiente	0 -- 12	1	5.3
Total		19	100.0

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado

Gráfico 4

Frecuencia porcentual en la variable Motricidad Gruesa



Fuente: Tabla 4

Descripción

De acuerdo con la tabla y gráfico 4, sobre los resultados para la variable Motricidad Gruesa los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 0.0 %, el nivel regular tiene un 94.7 % y el nivel insuficiente un 5.3 %; con lo cual se deduce que la Motricidad Gruesa en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 14 muestran un nivel regular en una cantidad superior a la mitad de los sujetos evaluados.

4.2. Resultados del objetivo específico: Formular la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.

Tabla 5

Estrategias seleccionadas para la variable propositiva

Nº	Denominación	Recursos y materiales	Propósito
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 	Realizar saltos de forma frontal hacia adelante y atrás, así también, afianzar el vínculo familiar a través del juego.
2	Juego gatos y ratones	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ninguno - Participantes: de 4 a más - Escenario: sala, espacio libre en casa 	Lograr que el estudiante que hace de gato persiga al que hace de ratón saltando de forma frontal adentro y afuera del círculo, trabajando en equipo.
3	Juego carretillas	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ninguno - Participantes: 2 participantes - Escenario: sala, espacio libre en casa 	Llegar a una distancia de 5 metros manteniendo la postura de una carretilla, para trabajar la coordinación del cuerpo y cooperación con el compañero.
4	Juego salta soga	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: Soga - Escenario: espacio libre en casa 	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	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 	Realizar desplazamientos de formas frontales, laterales, controlando su equilibrio.
6	Juego las canicas	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: Canicas, piedritas - Escenario: Espacio libre en casa 	Desarrollar la coordinación óculo-manual ejecutando la actividad con las manos, ya sea izquierda o derecha, así también desarrollar la motricidad fina.
7	Juego el avioncito	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: Tiza, piedra - Escenario: Patio de la casa, espacio libre 	Mantener el equilibrio y la coordinación a través de saltos en un pie de forma frontal con una postura firme.
8	Juego el trompo	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: trompo, pita y tapas - Escenario: espacio libre en casa 	Desarrollar las habilidades de lanzamiento, coordinación viso motora a través de una postura firme para hacer bailar al trompo
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 	Mantener la estabilidad al sujetar la soga cerca del cuerpo, intentando equilibrar la fuerza de los mismos colocando los pies en punta para evitar cruzar la línea.
10	Juego las chapaditas	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ninguno - Escenario: parque, espacio libre en casa - Participantes: de 3 a más personas 	Agarrar con ambas manos al compañero para desarrollar las habilidades motrices básicas y mejorar las capacidades coordinativas.
11	Juego escondidas	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: ninguno - Escenario: casa - Participantes: de 3 a más personas 	Lograr que el estudiante realice desplazamientos y saltos a través del juego para estimular su desarrollo motor.

Descripción

Con relación a los datos presentado en la tabla 5, se muestran la denominación de los 11 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, el número de participantes, precisando el propósito que se desea alcanzar.

Tabla 6

Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva

		Variable diagnóstica	Variable propositiva
N°	TEMÁTICA	Ítems que se aborda	Estrategias
1	Saltos Adelante – Atrás	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.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego mata gente
2	Saltos Adentro - Afuera	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.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego gatos y ratones
3	Postura - Fuerza	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. 17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego carretillas
4	Saltos Laterales	7. Se ubica en el círculo y ejecuta un salto de forma lateral hacia el lado derecho 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.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego salta sogas
5	Desplazamientos	8. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado derecho sin salirse de ella. 11. Se ubica en la línea de la circunferencia y rodea de forma lateral hacia su lado izquierdo sin salirse de ella.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego 7 pecados
6	Coordinación óculo manual	9. Se ubica en el círculo y coloca la mano derecha fuera de la circunferencia. 12. Se ubica en el círculo y coloca la mano izquierda fuera de la circunferencia.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego las canicas
7	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. 17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego el avioncito
8	Coordinación - Postura	16. Recoge el cuaderno del piso utilizando las dos manos con las rodillas medianamente flexionadas, luego regresa a su postura inicial.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego el Trompo

9	Estabilidad	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 tirando la sogá
10	Coordinación motriz	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.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego chapaditas
11	Desplazamientos y Saltos	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 17. Camina una distancia de 05 metros con un cuaderno sobre la cabeza evitando que caiga, manteniendo una postura firme.	- Uso de guía de autoaprendizaje -Juego escondidas

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 cuarto grado 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 que conforman la propuesta

Nº	Título	Propósito
1	Jugando Mata gente	Realizar saltos de forma frontal hacia adelante y atrás, así también, afianzar el vínculo familiar a través del juego.
2	Jugando gatos y ratones	Lograr que el estudiante que hace de gato persiga al que hace de ratón saltando de forma frontal adentro y afuera del círculo, trabajando en equipo.
3	Jugamos la carretilla humana	Llegar a una distancia de 5 metros manteniendo la postura de una carretilla, para trabajar la coordinación del cuerpo y cooperación con el compañero.
4	Jugamos a saltar sogá	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 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 sogá	Mantener la estabilidad al sujetar la sogá cerca del cuerpo, intentando equilibrar la fuerza de los mismos colocando los pies en punta para evitar cruzar la línea.
10	Jugando a las Chapaditas	Agarrar con ambas manos al compañero para desarrollar las habilidades motrices básicas y mejorar las capacidades coordinativas.
11	Jugando a las Escondidas	Lograr que el estudiante realice desplazamientos y saltos a través del juego para estimular su desarrollo motor.

Descripción

Con relación a la información presentada en la tabla 8, se puede evidenciar el listado de las 11 guías de trabajo 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 estudiantes del cuarto grado 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.	80%	20%	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 evidencia coherencia con la edad de los estudiantes	80%	20%	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.	90%	10%	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 guías de aprendizaje autónomo:

- Respecto a los criterios 1, 2, 3, 4, 5, 6, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados.
- Con relación al criterio 7, el 80% de los validadores indicaron que estaba adecuado, el restante sugirió que se trata de niños de 09 años, los calentamientos deben de ser más dinámicos y que en las Guías 2 y 4 la actividad pretende el trabajo de piernas y no se encuentra calentamiento de las mismas, lo cual fue mejorado.
- Referente a los criterios 8, 9, 10, 11, 12, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados.
- Acerca al criterio 13, el 80% de los validadores indicaron que estaba adecuado, el restante sugirió que como son niños del IV ciclo, en las preguntas de reflexión deben de mencionar el contenido realizado (¿Qué aspectos tienes que mejorar al saltar la sogá?), lo cual fue mejorado.
- En cuanto al criterio 14, 15, 16, 17, 18, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados.
- En el criterio 19, el 90% de los validadores indicaron que estaba adecuado, las sugerencias de redacción de los evaluadores, fueron incorporadas y se mejoró su planteamiento señalado. Respecto al criterio 20, el 100% de los validadores indicaron que estaba adecuado.

4.4. Resultados del objetivo general: Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020

Tabla 9

Diseño de la propuesta de juegos tradicionales

Variable diagnóstica			Variable propositiva	
Dimensión / variable	Nivel	Porcentaje	Propuesta	Documento
Esquema Corporal	Regular	68,4 %	Juegos tradicionales para la motricidad gruesa	11 guías de trabajo autónomo
Lateralidad	Regular	78,9 %		
Equilibrio	Regular	73,7 %		
MOTRICIDAD GRUESA	Regular	94,7 %		

Descripción

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

- La dimensión esquema corporal se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 68,4 %.
- La dimensión lateralidad se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 78,9 %.

- La dimensión equilibrio se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 73,7 %.
- La variable motricidad gruesa se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 94,7 %.

Frente a la realidad evidenciada, la investigadora, según señala la tabla, planteó como propuesta el desarrollo de juegos tradicionales para la motricidad gruesa, las cuales se presentaron a través de 11 guías de trabajo autónomo las que fueron sometidas a validación mediante consulta de expertos obteniendo una valoración favorable.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En referencia al objetivo orientado diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, según los resultados presentados en la dimensión esquema corporal los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 15.8 %, el nivel regular tiene un 68.4 % y el nivel insuficiente un 15.8 %, con lo cual se deduce que el esquema corporal en los estudiantes muestran un nivel regular; referente a la dimensión lateralidad los datos observados indican que el nivel destacado presenta un 5.3 %, el nivel regular tiene un 78.9 % y el nivel insuficiente un 15.8 %, con lo cual se deduce que la lateralidad en los estudiantes muestran un nivel regular; asimismo la dimensión equilibrio los datos observados indican que el nivel regular tiene un 73.7 % y el nivel insuficiente un 26.3 %, con lo cual se deduce que el equilibrio en los estudiantes muestran un nivel regular; por su parte la variable motricidad gruesa los datos observados indican que el nivel regular tiene un 94.7 % y el nivel insuficiente un 5.3 %, con lo cual se deduce que la motricidad gruesa en los estudiantes muestran un nivel regular. Sobre lo mencionado desde mi apreciación personal la aplicación de la ficha diagnóstica a los estudiantes del cuarto grado me permitió determinar en qué nivel se encontraban a través de la realización de diferentes actividades físicas para desarrollar su motricidad gruesa.

Respecto a lo señalado en el párrafo anterior Guerrero (2014) en su tesis señala que las actividades físicas recreativas, deportivas y juegos infantiles planificados adecuadamente permitieron mejorar y desarrollar las habilidades motrices básicas en los niños; así también Quispe (2014) menciona que los niños y niñas en su gran mayoría no se encuentran en un estado acorde a su desarrollo motor especialmente en 2 habilidades, motrices básicas de salto y patear. A la vez de lo mencionado en el marco teórico de la tesis Durand (1988) señala que las habilidades representan la competencia adquirida por un sujeto lo cual le permite resolver un problema motor específico, para dar una respuesta eficiente con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso; por otro lado en la tesis de Garza (1978) define la motricidad gruesa 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. Desde mi punto de vista se pudo evidenciar que no existen prácticas y actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes; por lo cual, a partir de la propuesta que forma parte del presente estudio, se planteó estrategias que permitan lograr el desarrollo de la motricidad gruesa, la misma que favorece, control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.

En cuanto al objetivo dirigido a formular la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, según los resultados obtenidos se denominaron 11 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; a la vez 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; asimismo, las guías que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en la motricidad gruesa, cada una de ella se precisa el propósito que persigue o desea alcanzar.

En relación al párrafo anterior, Huayllani (2018) en su tesis menciona que los juegos tradicionales son de mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, 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; según los autores Santa y León (2017) señalan que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. De este modo, en el marco teórico de la tesis de Huizinga, citado por Hill (1976) considera que el juego es una que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría; por su parte Camarasa (1980) refiere que la actividad propia del niño, ayuda a desarrollar su personalidad 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. En cuanto a lo mencionado, considero que se debe plantear propuestas ante la problemática evidenciada y así desarrollar lo que se pretende, en mi experiencia se planteó juegos tradicionales a través de guías de aprendizaje autónomo ya que es factible ejecutarlo en las instituciones educativas ya que estos promueven los valores y la cultura, pero es necesario remarcar que si lo usamos desde el punto de vista estratégico en las diferentes actividades de aprendizaje no solo desarrollaremos valores, sino también el desarrollo bio-psico y social de los estudiantes que es lo más fundamental y que hace falta hoy en día. Esto también, permite el desarrollo integral del ser humano, si estos juegos lo consideramos en todas nuestras actividades vamos a darnos cuenta que constituyen una herramienta fundamental para desarrollar el aprendizaje significativo real y consciente en los estudiantes; es por ello que, es importante tomarlo en cuenta en las diferentes actividades de aprendizaje de todas las áreas del currículo.

En torno al objetivo orientado a validar la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema, como resultados obtenidos de la validación de las guías de aprendizaje autónomo, con respecto a los criterios 1, 2, 3, 4, 5, 6, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados; según al criterio 7, el 80% de los validadores indicaron que estaba adecuado, el restante sugirió que se trata de niños de 09 años, los calentamientos deben de ser más dinámicos y que en las guías 2 y 4 la actividad pretende el trabajo de piernas y no se encuentra calentamiento de las mismas, lo cual fue mejorado; referente a los criterios 8, 9, 10, 11, 12, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados; acerca al criterio 13, el 80% de los validadores indicaron que estaba adecuado, el restante sugirió que como

son niños del IV ciclo, en las preguntas de reflexión deben de mencionar el contenido realizado (¿Qué aspectos tienes que mejorar al saltar la soga?), lo cual fue mejorado; en cuanto al criterio 14, 15, 16, 17, 18, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados; en el criterio 19, el 90% de los validadores indicaron que estaba adecuado, las sugerencias de redacción de los evaluadores, fueron incorporadas y se mejoró su planteamiento señalado; por último en el criterio 20, el 100% de los validadores indicaron que estaba adecuado.

Lo anteriormente expuesto Atuncar y Gonzales (2017) en su tesis señalan que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. Dentro del marco teórico de la tesis Generelo y Plana (1996) mencionan que el juego utilizado por generaciones, dentro de una comunidad 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; por su parte, Loza (2013) señala que el juego popular es 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. Sobre lo mencionado, considero que las propuestas planteadas para desarrollar la problemática deben ser validadas mediante consultas de expertos, asimismo contar con el aval en donde nos va a permitir determinar si son adecuadas o no para así poder mejorarlas y aplicarlas con los estudiantes, se infiere que la propuesta de juegos tradicionales es de suma importancia para que constituya una alternativa en el desarrollo de la motricidad gruesa, en sus dimensiones de esquema corporal, lateralidad y equilibrio, estas actividades son importantes en el crecimiento de la persona y en las demás etapas sucesivas de su vida.

Finalmente, en referencia al objetivo general orientado a diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, según los resultados presentados indican que la dimensión esquema corporal se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 68,4 %; respecto a la dimensión lateralidad se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 78,9 %; por otro lado la dimensión equilibrio se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 73,7 %; en la variable motricidad gruesa se ubicó en nivel regular con un porcentaje de 94,7 %; asimismo frente a la realidad evidenciada, la investigadora, planteó como propuesta el desarrollo de juegos tradicionales para la motricidad gruesa, las cuales se presentaron a través de 11 guías de trabajo autónomo las que fueron sometidas a validación mediante consulta de expertos obteniendo una valoración favorable.

De acuerdo a lo señalado en el párrafo anterior, Maza (2016) en su tesis señala que la aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas; así también, Príncipe y Reyes (2016) mencionan que La aplicación de los juegos de expresión corporal han tenido un resultado favorable en la motricidad gruesa en los niños y niñas. Con referencia a lo mencionado, en el marco teórico la tesis de Yagüe (2002) menciona que recoge tres ideas relevantes en torno a los juegos tradicionales, en donde los

estudiantes desarrollan habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que se crea una unión con los ámbitos culturales y la relación con los otros niños. Desde mi apreciación sobre lo mencionado tomando en consideración los aportes de los autores se infiere que mediante la aplicación de juegos tradicionales de manera activa, participativa, interactiva, amigable y didáctica permite lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto grado. Se considera sumamente importante el desarrollo de estas actividades, manifiesto que no se debe dejar de lado los diferentes juegos tradicionales, porque ellos constituyen una herramienta fundamental en nuestro quehacer educativo desde el punto de vista didáctico y metodológico, pero falta incidir en la cultura de nuestros docentes y padres de familia, ya que muchos de ellos consideran que el juego es pérdida de tiempo o que solo es para recrearse, debo recalcar que los juegos tradicionales en las diferentes investigaciones analizadas han demostrado que influyen poderosamente en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes, e allí mi recomendación a tomarlos en consideración por su enorme aporte al quehacer educativo.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- El diseño de la propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, partió de un diagnóstico donde la variable motricidad gruesa se ubicó en nivel regular, por lo cual se concluyó que la implementación de la propuesta que incluye 11 guías de trabajo autónomo sometidas a procesos de validación constituye una alternativa para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- El diagnóstico del nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, permitió identificar que en la dimensión esquema corporal en los estudiantes, la dimensión lateralidad, la dimensión equilibrio y la variable motricidad gruesa evidencian un nivel regular.
- La formulación de la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14, incorporó 11 juegos tradicionales que forman parte de la variable propositiva, constituyendo respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de la motricidad gruesa; estas guías que forman parte de la propuesta van a permitir reducir la dificultad identificada en la motricidad gruesa.
- La validación de la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria fue mediante expertos y profesionales relacionados al tema, de quienes se recogieron sugerencias, para mejorar su diseño y cumplir su propósito; finalmente las guías de aprendizaje autónomo evidencian procesos de planificación y de evaluación que certifican su aporte a la solución de la problemática.

6.2. Recomendaciones

- A los directivos de la institución educativa Institución Educativa Fe y Alegría N°14, se sugiere gestionar la implementación del departamento de Educación física con materiales para el desarrollo de actividades de motricidad, con la finalidad de contribuir con el desarrollo de los aspectos motrices, cognitivos y sociales en los estudiantes.
- A los directivos de la institución educativa Institución Educativa Fe y Alegría N°14, deben considerar como plan de trabajo la capacitación a los docentes sobre los juegos tradicionales, para que así tomen en cuenta los beneficios que brinda cada uno de ellos en relación al desarrollo motor en los estudiantes.
- A los docentes de Educación Física de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, deben seleccionar juegos tradicionales de interés de los estudiantes para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.
- A los docentes de Educación Física de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, que realicen un diagnóstico acerca de la motricidad gruesa para determinar el nivel que se encuentran los estudiantes de manera que la información obtenida permita potencializar las actividades

- y estrategias para desarrollar las capacidades motoras, así como la adquisición de conocimientos a través del juego tradicional.
- A los padres de familia de los niños del cuarto grado de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, deben participar y fomentar los juegos tradicionales en espacios abiertos para lograr un mejor desenvolvimiento de los niños, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.
 - A los padres de familia de los niños del cuarto grado de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, que fomenten la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, asimismo para fortalecer y revalorar la identidad cultural de la comunidad.
 - A los padres de familia de los niños del cuarto grado de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, aplicar diariamente los juegos tradicionales ya que ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa y fortalece su identidad.
 - A los docentes y padres de familia de la institución Educativa Fe y Alegría N°14, se recomienda la utilización de las guías de los juegos tradicionales como una orientación pedagógica en el que hacer educativo, para desarrollar, fortalecer y fomentar la motricidad gruesa de los niños y niñas.
 - A otros investigadores, difundir la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de primaria, considerando como referente la institución educativa beneficiada con el estudio.
 - A otros investigadores, que los resultados obtenidos en la presente investigación sirvan de base para futuros estudios en la misma línea temática y así contribuir con el desarrollo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS

- 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 licenciamiento). Universidad Católica de Santa María. <https://bit.ly/3cidUbw>
- 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 Chapi*. (Tesis de pre grado). Universidad Nacional De Huancavelica. <https://bit.ly/3chSg7c>
- Ballesteros, J. (1982). *El Esquema Corporal*.
- Barruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)
- Benos, A. (1979). *La educación psicomotriz (3-8 años)*. <https://bit.ly/32QWcIZ>
- Benjumea, M. (2010). *Elementos constitutivos de la Motricidad como dimensión humana*. (Tesis de Pre Grado). Instituto de Educación Física Universidad de Antioquia. <https://bit.ly/2FTQ0an>
- 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 Bello Blanco, estado Lara*. <https://bit.ly/32Ojdw7>
- Cantuña. (2010). *Los juegos individuales como base para el desarrollo psicomotriz*. <https://bit.ly/3hKzWF2>
- Castañer, M. (1993). *El equilibrio según algunos autores*. <https://bit.ly/3mJ6h2w>
- Castañer, M. y Camerino, O. (2006) *Un enfoque sistemático para estudiar la motricidad actual*. <https://bit.ly/3hRoWWj>
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*.
- Díaz, J. (1999). *Conceptualización de las Habilidades Motoras*. <https://bit.ly/2ZYWKuz>
- Garza, F. (1978). *Motricidad Gruesa en los niños*. <https://bit.ly/2FFdtfH>
- Giler, J. (2014) *Investigación diagnóstica o propositiva*. <https://bit.ly/2Em6tU9>
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1989). *En Juego en la educación Inicial*. <https://bit.ly/35Tt7Pa>
- 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. <https://bit.ly/2Hd2Kcy>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Interamericana.
- Hill, W. (1976). *En Juego en la educación Inicial*. <https://bit.ly/2RMzT0S>

- Huamán, H. y Avalos, S. (2010). *"Aplicación De Los Juegos Tradicionales En El Incremento De La Motricidad Gruesa En Los Niños De La I.E.I "Nuestra Señora Del Carmen Abancay- 2010"* (Tesis para título profesional). Universidad nacional Micaela Bastidas de Apurímac
- Huizinga, J. (1968) *Uso del Juego como estrategia educativa*. <https://bit.ly/3crkixm>
- 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. N° 643 de Patria– Kosñipata – Paucartambo – Cusco*. (Tesis pre grado). <https://bit.ly/35TvnG8>
- Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales recursos didácticos en la escuela. -Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17*. <https://bit.ly/3hQ9M3C>
- Jiménez, C. (1982). *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego*. <https://bit.ly/2ROJRia>
- 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. <https://bit.ly/2HIOrmd>
- Loza, E. (2013). *Juegos Tradicionales desde Brueghel hasta ahora*. <https://bit.ly/3mA2ogm>
- Maza E. (2016). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional*. (Tesis para título profesional) Universidad Nacional de la Santa
- Melvil, D. (2001). *El equilibrio según algunos autores*. <https://bit.ly/3hOdQkV>
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Editorial: Aljibe.
- 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, Moquegua, 2016*. (tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín. <https://bit.ly/2RMa3dl>
- Pérez, M.C. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. Pedagogía magna, 11, 347-353*.
- Pérez, D. y Palomino, L. (2017). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna de los Ángeles Abancay - 2017*. (tesis de pregrado). Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- 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*. <https://bit.ly/2ZZ0eNF>

- Quispe, M. (2014). *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*. (tesis de pre grado). Universidad Nacional del Altiplano. <https://bit.ly/2FUXyJN>
- Ramírez, T. (1997). *Cómo Hacer un Proyecto de Investigación*. (2da ed.)
- Rigal, R. (1987). *Motricidad Humana*. Pila Telaraña.
- Ruiz, F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años: segundo ciclo de la Educación Infantil*. Inde 2003.
- Sánchez, F. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos.
- 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>
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica* (Quinta ed.). Limusa S.A.
- Tasset, J. (1980). *Esquema corporal*. <https://pauli3.files.wordpress.com/2010/03/esquema-corporal.pdf>
- Tello, G; Gonzales, O. y Pallarco, F. (2014). *Aplicación de juegos colectivos para mejorar el clima de aula y el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 3er grado "B" de educación primaria de la I.E. N° 5142 "Virgen de Guadalupe" del distrito de Ventanilla, durante el año 2014*. (Tesis de pregrado). Universidad de Ciencias y Humanidades <https://bit.ly/3ciiTsK>
- Thió de Pol, C.; Fusté, S. y Martín, L. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Graó. <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/>
- Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: SL

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N°14, 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 cuarto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote, 2020?</p> <p>ESPECÍFICOS: Diagnosticar el nivel de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.</p> <p>Formular la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14.</p> <p>Validar la propuesta de juegos tradicionales para estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados al tema.</p>	<p>GENERAL: -Diseñar una propuesta de juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020</p> <p>ESPECÍFICOS: Identificar el nivel de dimensión esquema corporal en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020</p> <p>Identificar el nivel de dimensión lateralidad en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020</p> <p>Identificar el nivel de dimensión equilibrio en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote – 2020</p> <p>Seleccionar Juegos tradicionales para la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria, Nuevo Chimbote - 2020.</p>	<p>VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA</p>	<p>ESQUEMA CORPORAL</p> <p>LATERALIDAD</p> <p>EQUILIBRIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adelante-atrás - Adentro-afuera - Arriba-abajo - Derecha - Izquierda - Estabilidad - Postura 	<p>2.1- Marco Referencial</p> <p>2.1.1 Internacional</p> <p>2.1.2 Nacional</p> <p>2.1.3 Local</p> <p>2.2- Marco Teórico Científico</p> <p>2.2.1- Motricidad Gruesa</p> <p>2.2.1.1. Definición de la Motricidad</p> <p>2.2.1.2. Motricidad gruesa</p> <p>2.2.1.3. Áreas de la Motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esquema Corporal <ul style="list-style-type: none"> - Adelante - Atrás - Adentro – Afuera - Arriba – Abajo • Lateralidad • Equilibrio <p>-Derecha e Izquierda</p> <p>-Estabilidad</p> <p>-Postura</p> <p>2.2.2- Juegos tradicionales</p> <p>2.2.2.1. El juego</p> <p>2.2.2.2 Definición de Juegos Tradicionales</p> <p>2.2.2.3 Características de los Juegos Tradicionales</p> <p>2.2.2.4 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo</p> <p>2.2.2.5. Dimensiones de los Juegos tradicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos Colectivos <ul style="list-style-type: none"> -chapaditas -escondidas -7 pecados - mata gente -gatos y ratones -carretilla -tirando la soga • Juegos Individuales <ul style="list-style-type: none"> -El avioncito -El trompo -Las canicas -Salta la soga 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo Descriptivo propositivo • Diseño: Descriptivo simple con propuesta <p>Esquema: M O -B P M =Muestra O = Observación de la muestra P = Propuesta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Población La población es de 126 estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N°14, Nuevo Chimbote, 2020 • Muestra 19 estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N°14 del Distrito de Nuevo Chimbote. • Técnica: Observación Indirecta • Instrumento: Escala de estimación

Anexo N° 02: Instrumento

ESCALA DE ESTIMACIÓN

Nombre del estudiante: _____

Edad: _____ Fecha: _____

I.E.P: _____

Observador: _____

CODIGO DEL INSTRUMENTO

ÍTEMS	Excelente (2)	Regular (1)	Deficiente (0)
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.			

Anexo N° 03: Ficha técnica de instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE : Escala de estimación
2. AUTOR : Marquina Tolentino Kiara
3. AÑO : 2020
4. ADMINISTRACIÓN : individual
5. DURACIÓN : 30 minutos
6. NIVEL DE APLICACIÓN: Estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14
7. FINALIDAD:

El instrumento permitirá evaluar el nivel de la motricidad gruesa del estudiante.

8. MUESTRA : 19 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 cuarto de primaria; los resultados hallados serán sometidos a los procedimientos del método Alfa de Crombach, 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 (2), Regular (1), Deficiente (0)

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	Equilibrio 6 ítems	Lateralidad 6 ítems	Variable Motricidad gruesa. 18 ítems
DESTACADA	9 - 12	9 - 12	9 – 12	25 – 36
REGULAR	5 - 8	5 - 8	5 – 8	13 – 24
INSUFICIENTE	0 - 4	0 - 4	0 - 4	0 – 12

Anexo N° 04: Validación del instrumento



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO 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 cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14 – Nuevo Chimbote.

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

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciado en Educación Física

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

TICERAN FUENTES RIVERA Luis E.

FIRMA DEL EVALUADOR



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO 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 cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14 – Nuevo Chimbote.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: **Herrera Ramos Julio Walder**

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: LICENCIADO

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				

FIRMA DEL EVALUADOR



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO 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 cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 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

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	1	1	0	0	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	20	
2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	0	2	0	1	1	2	0	20	
3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	0	1	1	2	1	21	
4	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	0	2	1	21	
5	0	0	1	1	2	2	1	0	2	1	0	2	1	1	1	2	2	20	
6	0	0	1	1	2	2	0	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	20	
7	0	0	1	1	2	1	1	0	2	0	0	2	0	0	1	2	1	15	
8	0	0	1	1	2	1	1	2	2	0	2	2	1	0	1	2	0	19	
9	0	0	2	2	2	1	0	1	2	0	1	2	0	0	0	2	1	17	
10	0	0	1	1	2	1	0	0	2	0	0	2	0	0	0	1	1	11	
VARIANZA	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4	0.0	0.2	0.4	0.0	0.3	0.2	0.2	0.1	0.3	0.2	
TOTAL	3.7																		

CALCULO DEL COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S^2 \text{Items}}{\sum S^2 T} \right)$$

$$\alpha = \frac{18}{17} \left[1 - \frac{3.7}{9.2} \right]$$

$$\alpha = 1.0588235 \left[1 - 0.404762 \right]$$

$$\alpha = 1.0588235 \left[0.595238095 \right]$$

$$\alpha = 0.6302521$$

Anexo N° 06: Base de datos

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA																						
Sujetos	Preguntas																					
	ESQUEMA CORPORAL							LATERALIDAD							EQUILIBRIO							MOTRICIDAD GRUESA
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	15	16	17	18	ST	TOTAL
1	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	0	4	10
2	0	0	1	1	2	2	6	0	0	2	0	0	2	4	2	1	1	2	0	1	7	17
3	1	1	1	1	2	2	8	1	1	2	1	1	2	8	0	1	1	2	1	1	6	22
4	0	0	1	1	2	2	6	1	1	1	1	1	2	7	1	0	0	2	1	1	5	18
5	1	1	1	1	2	2	8	1	1	2	1	1	2	8	1	1	1	1	1	0	5	21
6	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	2	5	2	1	1	2	1	1	8	19
7	1	1	2	2	2	1	9	1	1	2	1	1	2	8	1	0	0	2	1	1	5	22
8	1	1	2	1	2	2	9	1	0	2	1	0	1	5	0	1	0	1	1	1	4	18
9	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	13
10	0	0	0	0	1	1	2	0	1	2	0	1	2	6	1	1	1	2	1	1	7	15
11	0	0	1	1	2	2	6	0	1	2	0	0	2	5	0	1	1	2	0	1	5	16
12	0	0	1	1	2	1	5	1	1	2	0	1	2	7	0	0	1	1	1	0	3	15
13	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	2	8	1	0	0	2	1	1	5	19
14	0	0	1	1	2	2	6	1	0	2	1	0	2	6	1	1	1	2	2	1	8	20
15	1	1	1	1	2	2	8	0	1	2	0	1	2	6	1	1	1	2	1	1	7	21
16	1	1	1	1	2	1	7	1	0	2	1	0	2	6	0	1	1	2	1	1	6	19
17	0	0	1	1	2	2	6	1	2	2	1	2	2	10	1	1	1	2	0	1	6	22
18	1	1	2	2	2	2	10	1	1	2	1	1	2	8	0	0	0	2	1	1	4	22
19	0	0	1	1	2	2	6	1	0	2	1	0	2	6	0	0	0	2	1	0	3	15

Anexo N° 07: Guías de aprendizaje autónomo propuestas

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 1

1. Datos generales:

1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
1.2. Nivel educativo : Primaria
1.3. Grado : 4to "D"
1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:
"Jugando matagente"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.

4. Listado de recursos para la actividad / Participantes

- Un balón (de vóley de preferencia)
- De 4 a más participantes

5. Desarrollo de la actividad:

5.1. **Propósito:**
Realizar saltos de forma frontal hacia adelante y atrás, así también, afianzar el vínculo familiar a través del juego.

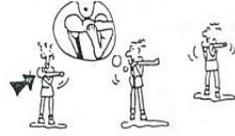


6. Acciones de calentamiento.

6.1. Apoyamos la punta del pie en el suelo y rotamos el tobillo en ambas direcciones.



6.2. Extender el brazo derecho por delante del pecho y traccionar con el brazo izquierdo.



6.3. Con las piernas separadas a la altura de los hombros y las manos colocadas en la cintura, realizamos círculos (circunducciones) con la cadera.



6.4. Piernas separadas a la altura de los hombros, una mano en la cadera y otra levantada. En esta posición inclinamos el tronco hacia un lado y luego hacia el otro. También podemos realizar rotaciones del tronco a izquierda y derecha dejando fija la cadera.



6.5. Sentado, tocar la punta de los pies.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Matagente"

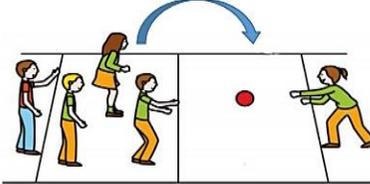
- Consiste en 2 personas situados en los extremos



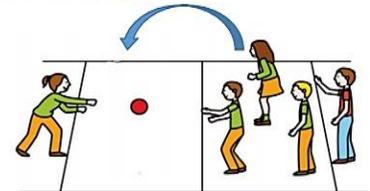
- Que van a intentar a darle con el balón (de Vóley de preferencia) a uno de los participantes que se encuentran en medio



- Donde deberán escapar del balón saltando de forma frontal hacia la parte delantera



- Y de forma frontal hacia la parte anterior



- Si uno de los participantes tocado por el balón tiene que retirarse, y al siguiente juego será de quienes tenían que lanzar ósea "los mata gentes".



- ¡Si se recibe la pelota de lleno con ambas se dice "QUECHI!" o "VIDA" y eso te da opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más.



- 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.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy a aprender o mejorar en el juego matagente?

-
-
-

¿Cómo pudiste lograrlo

-
-
-

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para realizar el juego?

-
-
-

9. Orientaciones finales.

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismos y hacen que los niños se desenvuelvan con más facilidad con los demás, cuando los niños juegan corren, saltan, bailan, trepan, esquivan, reptan, etc., les permite mejorar sus capacidades físicas, tales como fuerza muscular, coordinación, velocidad y resistencia. No solo favorece su desarrollo físico, cognitivo y social, sino que también estamos ayudando en su crecimiento personal fortaleciendo los lazos afectivos.





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 2

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando gatos y ratones"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Participantes

- De 4 a más participantes



5. Desarrollo de la actividad:

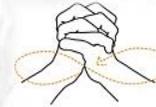
5.1. Propósito:

Lograr que el estudiante que hace de gato persiga al que hace de ratón saltando de forma frontal adentro y afuera del círculo, trabajando en equipo.

6. Acciones de calentamiento

6.1. Rotación de muñecas:

- Las manos con los dedos entrelazados.
- Realizamos la rotación en ambos lados, durante 60 segundos.



6.2. Rotación de antebrazos:

- Los brazos levantados a la altura del hombro.
- Llevamos a cabo rotaciones activas en el codo:
 - 30 segundos para adentro
 - 30 segundos para fuera.



6.3. Rotación de brazos:

- Piernas a la anchura de los hombros, manos extendidas a lo largo del tronco.
- Realizamos la rotación simultáneamente con ambas manos:
 - 5 veces hacia adelante,
 - 5 veces hacia atrás,
 - 5 veces en dirección opuesta.



6.4. Calentamiento de piernas

- Colocamos una pierna un poco más adelantada de la cintura y flexionamos un poco, mientras la pierna contraria la estiramos hacia atrás, mantenemos la espalda recta y estiramos



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Gatos y Ratones"

- Se colocan todos los participantes en forma de círculo agarrados de las manos.



- Dos participantes que no forman parte de la cadena se situarán uno dentro del círculo (éste será el "ratón")



- y el otro fuera de éste (él/ella hará de "gato")



- Los que forman el círculo cantaran: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar", el gato intentara atrapar al ratón, entrando al círculo saltando de forma frontal



- Los participantes ayudarán al ratón impidiendo que el gato lo atrape



- El ratón puede salir del círculo saltando de forma frontal afuera del círculo sin dejarse atrapar por el ratón



- El juego finaliza 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.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

-
-

¿Cómo pudiste lograrlo?

-
-

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar?

-
-

9. Orientaciones finales.

Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza

Les permite mejorar sus capacidades físicas, tales como fuerza muscular, coordinación, velocidad y resistencia.





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 3

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugamos a la carretilla humana"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Participantes

- De 2 participantes



5. Desarrollo de la actividad:

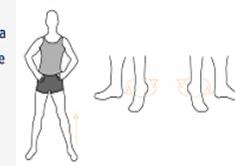
5.1. Propósito:

Llegar a una distancia de 5 metros manteniendo la postura de una carretilla, para trabajar la coordinación del cuerpo y cooperación con el compañero.

6. Acciones de calentamiento:

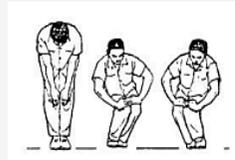
6.1. Rotación de los tobillos:

Con el pie en punta, apoyado en el suelo, se rota la articulación hacia la izquierda y hacia la derecha, hacer este desplazamiento 30 segundos para cada lado.



6.2. Movimiento de rodillas:

Con los pies y las rodillas juntas y un poco flexionadas, se hará un movimiento de adelante atrás. Para que sea más cómodo se pueden apoyar las manos en los muslos o en las rodillas.



6.3. Rodillas arriba:

Correr levantando mucho las rodillas, con una frecuencia alta, y desplazándose poco.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Carretilla humana"

- Se forman grupos de dos integrantes, uno de pie donde deberá agarrar con ambas manos los pies de su pareja y el otro haciendo la postura de carretilla

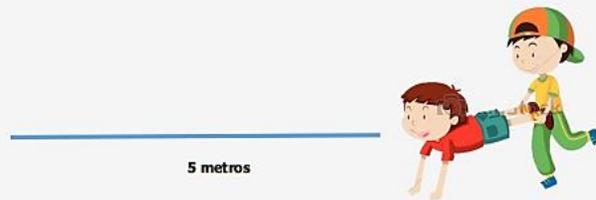


- Parten hacia una llegada de 5 metros



5 metros

- Luego de llegar, cambian de posición, ósea el que estaba de pie ahora hace de carretilla, y el otro pasa a ser el que lleve la carretilla, vuelven al inicio de partida.



5 metros

8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar en el juego?

-
-

¿Cómo pudiste lograrlo?

-
-

¿Qué aspectos a un tienes que mejorar para el jugar la carretilla humana?

-
-

9. Orientaciones finales

Los juegos no solo favorecen su desarrollo físico, cognitivo y social, sino que también estamos ayudando en su crecimiento personal fortaleciendo los lazos afectivos.

Recuerda que, luego de la actividad física, debes asearte (de preferencia, todo el cuerpo), cambiarte de ropa (limpia), hidratarte bebiendo agua, consumir alimentos saludables de acuerdo con tus posibilidades, descansar para recuperar energías y evitar posturas corporales que te perjudiquen. Con estas recomendaciones mejorarás tu bienestar y comprenderás que debes cuidar tu salud.





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 4

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
1.2. Nivel educativo : Primaria
1.3. Grado y sección : 4to "D"
1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugamos a saltar la soga"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.

4. Listado de recursos para la actividad:

- Soga



5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

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.

6. Acciones de calentamiento:

- 6.1. Manos a la cintura y giramos la cadera hacia los costados.



- 6.2. Abrimos los brazos y giramos adelante y atrás.



- 6.3. Una mano en la cintura y estiramos el otro brazo junto a todo el cuerpo hacia el brazo contrario, cambiamos de brazo.



- 6.4. Llevamos los brazos hacia abajo hasta tocar el piso con la punta de las manos, con las piernas juntas y sin doblar las rodillas, por 10 segundos.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Salta Soga"

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



- Se ubica la soga colgante detrás de los pies.

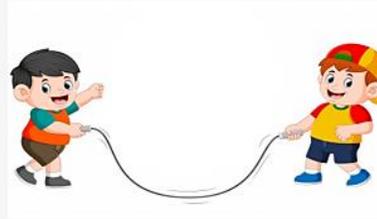


- Se pasa por encima la soga realizando un pequeño salto. Luego se repite la acción sin caerse, cuantas repeticiones seguidas puede hacer.



Salto Lateral

- Con ayuda de dos familiares, se encargarán de mover la soga en círculos, cada uno desde un extremo.



- El estudiante se ubica en el centro de forma lateral



- Mientras se da vueltas a la cuerda, el estudiante realizara saltos laterales (derecha izquierda)



8. Reflexión del estudiante

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

.....
.....
.....
.....

¿Cómo pudiste lograr saltar la soga?

.....
.....
.....
.....

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para saltar la soga?

.....
.....
.....
.....

9. Orientaciones finales

Es un juego divertido que puede practicarse en solitario o junto con amigos. Se pueden realizar distintos juegos y saltos con una cuerda para saltar.

Al ser un juego que combina la concentración y el ejercicio físico, es decir, el niño ha de sincronizar cuerpo y mente, puede ayudar a fomentar la concentración y la atención.

Recuerda que luego de la actividad física debes asear todo tu cuerpo





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 5



1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a los 7 pecados"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Listado de recursos para la actividad / Participantes

- Un balón (de vóley de preferencia)
- De 2 a más participantes



5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Realizar desplazamientos de formas frontales, laterales, controlando su equilibrio.

6. Acciones de calentamiento:

- 6.1. Estiramiento hacia delante: Con las dos piernas estiradas inclínate hacia delante poco a poco manteniendo los isquiones apoyados sobre el suelo. Sentir el estiramiento en la musculatura de la espalda y en la parte posterior de las piernas. (60 segundos)



- 6.2. Estiramiento de glúteos: Colocar la pierna de delante flexionada y la de atrás estirada. Las caderas tienen que estar bien alineadas. Colocar el cuerpo sobre la pierna flexionada. Sentir el estiramiento en la pierna que está flexionada. (60 segundos)



- 6.3. Estiramiento del costado: De pie, elevar un brazo y flexionarlo hacia el lado opuesto del cuerpo. Utilizar el otro brazo de apoyo. Mantener la cabeza encima de los hombros y entre los brazos. Los hombros siempre deben estar bajos. (60 segundos)



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "7 pecados"

- Consiste en que a cada participante se le asigna un país



- Un participante coge la pelota (de Vóley de preferencia) y la lanza al aire gritando uno de estos nombres al azar



- mientras todos los participantes se alejan corriendo.



- El participante 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 participante elegirá a un compañero y podrá desplazarse hasta tres pasos hacia él /ella ya sea de forma frontal o lateral, 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.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado o hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para realizar el juego?

9. Orientaciones finales.



Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás.

Mantienen viva la memoria lúdica de una región; fortalecen las destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para un desarrollo integral; propician los vínculos, es decir, la relación con los demás



GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 6

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a las canicas"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Listado de recursos para la actividad

- canicas o piedras



5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Desarrollar la coordinación óculo-manual ejecutando la actividad con las manos, ya sea izquierda o derecha, así también desarrollar la motricidad fina.

6. Acciones de calentamiento

6.1. Estiramiento del cuello:

Mover la cabeza hacia atrás y hacia delante hasta que el mentón toque la zona del pecho. Después, mover la cabeza de un lado a otro. En último lugar, realizar movimientos de rotación de 360° con el cuello.



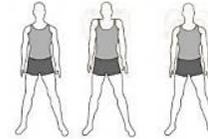
6.2. Círculos con manos cerradas

Con los brazos extendidos mantenemos dedos y puños totalmente cerrados, realizamos círculos máximos de la muñeca, en ambos sentidos.



6.3. Rotación de hombros:

Se colocan los brazos flexionados en horizontal para girar los hombros hacia delante y después hacia atrás.



6.4. Rotación de brazos:

- Piernas a la anchura de los hombros, manos extendidas a lo largo del tronco.
- Realizamos la rotación simultáneamente con ambas manos:
 - 5 veces hacia adelante,
 - 5 veces hacia atrás,
 - 5 veces en dirección opuesta.

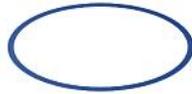


7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Las canicas"

- Hay diferentes formas de jugar las canicas una de ellas es: La rueda o círculo

- Se dibuja un círculo ya sea en el piso o tierra dura



- Coloca varias canicas dentro del círculo, o bien todas en el centro.



- Se marca una línea de salida, el jugador deberá golpear las canicas que están dentro del círculo ya sea con la mano derecha o izquierda



- Se debe sacar todas las canicas posibles del círculo; quien lanza y saca las canicas del círculo se hará acreedor de la canica y seguirá intentando hasta tener un lanzamiento nulo.



8. Reflexión del estudiante.



-
-



-
-



-
-

9. Orientaciones finales.

Diferentes motivos llevan al descenso de práctica lúdica: sedentarismo por parte de los niños que optan por los videojuegos, escasez de espacios de recreación y desconfianza por parte de los padres, que prefieren que su hijo se quede en casa a que "corra peligro" en la calle.



Es nuestra intención transmitir información sobre este juego para todo aquel que esté interesado, y pretendemos fomentar así la práctica del juego de canicas.



GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 7

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugamos el avioncito"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Listado de recursos para la actividad

- Tizas



- Piedra



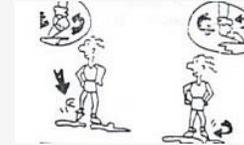
5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Mantener el equilibrio y la coordinación a través de saltos en un pie de forma frontal con una postura firme.

6. Acciones de calentamiento.

- 6.1. Apoyamos la punta del pie en el suelo y rotamos el tobillo en ambas direcciones.

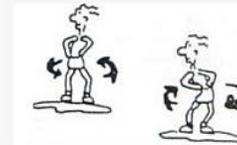


- 6.2. Estiramiento de cuádriceps de pie:

Párese derecho con los pies a la altura de los hombros. Agarre el dorso de su pie derecho detrás de usted.



- 6.3. Con las piernas separadas a la altura de los hombros y las manos colocadas en la cintura, realizamos círculos (circunducciones) con la cadera.



- 6.4. De pie, tocar la punta de los pies sin doblar las rodillas.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "El avioncito"

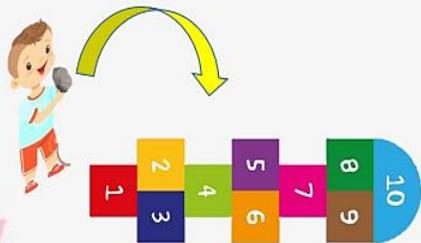
- Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por casillas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños y usar diferentes colores



- Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana



- El estudiante 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 estudiante comienza a recorrer el circuito saltando en un pie de forma frontal en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble, manteniendo una postura firme. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.



- Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

.....

¿Cómo pudiste lograrlo?

.....

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para jugar el avioncito?

.....

9. Orientaciones finales.

La tecnología hay que saber equilibrarlo con las habilidades físicas, de estrategia y cognitivas que plantean los juegos tradicionales. No es una cuestión de añoranza por el pasado, sino una manera de rescatar juegos, juguetes y actividades lúdicas que tanto nos ayudaron de niños y de niñas.





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 8

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a bailar el trompo"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Listado de recursos para la actividad

- Trompo 
- Pitas o cuerda 
- chapa 

5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Desarrollar las habilidades de lanzamiento, coordinación viso motora a través de una postura firme para hacer bailar al trompo

6. Acciones de calentamiento.

6.1. Estiramiento de las muñecas:

Extender un brazo hacia adelante a la altura del hombro. Colocar la palma de la mano hacia abajo y, al mismo tiempo, mirando al piso. Dejamos caer la muñeca, con los dedos apuntando hacia abajo. Con la mano libre, tomamos suavemente los dedos y tirelos hacia atrás, en dirección al cuerpo



6.2. Estiramiento de cadera:

De pie, da un paso amplio al frente con las piernas separadas el ancho de los hombros. Flexiona la rodilla de la pierna de adelante, la de atrás debe permanecer recta. Empuja hacia adelante con la cadera y cuenta hasta diez.



6.3. Estiramiento de espalda

De pie con las piernas separadas al ancho de los hombros, levanta los brazos y junta las manos arriba. Estira todo el grupo muscular de los costados inclinando el tronco hacia un lado durante veinte segundos y luego hacia el otro durante el mismo tiempo.



6.4. Estiramiento de cuello:

De pie, párate derecho con la espalda recta, intenta alejar los hombros lo más que puedas de las orejas. Inclina la cabeza hacia un lado mirando al frente y cuenta hasta diez



6.5. Toca la punta de tus pies:

De pie con las piernas juntas, descende lentamente intentando tocar la punta de los pies con los dedos de las manos.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "El Trompo"

- Primero debemos enrollar el trompo con una pita situando la punta de la pita con el dedo pulgar (mano derecha o izquierda)



- debemos enrollar desde abajo hacia arriba por el lado derecho.



- El extremo de la soga 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 usando una postura firme para así hacer bailar al trompo en una superficie plana o de tierra dura.



- Lo principal es hacer girar el trompo en el piso el mayor tiempo posible

8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para hacer bailar el trompo?

Empty blue box for reflection.

Empty orange box for reflection.

Empty yellow box for reflection.

9. Orientaciones finales.



Jugar con el trompo tiene beneficios para nuestra salud, a continuación, se mencionan algunos:

- > Nos garantiza momentos de diversión.
- > Mejora la concentración.
- > Favorece el movimiento del cuerpo, de la vista y el aspecto mental.

GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 9

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a tirar la soga"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Listado de recursos para la actividad/ Participantes

- Soga 
- Pita 
- De 4 a más personas 

5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Mantener la estabilidad al sujetar la soga cerca del cuerpo, intentando equilibrar la fuerza de los mismos colocando los pies en punta para evitar cruzar la línea.

6. Acciones de calentamiento:

6.1. Rotación de tobillos:

Con el pie en punta, levantado en el aire o apoyado en el suelo, se rota la articulación hacia la izquierda y hacia la derecha



6.2. Movimiento de rodillas:

Con los pies y las rodillas juntas y un poco flexionadas, se hará un movimiento de adelante atrás. Para que sea más cómodo se pueden apoyar las manos en los muslos o en las rodillas.



6.3. Elevación de brazos:

Se trata de levantar el brazo todo lo que se pueda mientras se baja el otro



6.4. Toca la punta de tus pies:

De pie con las piernas juntas, descende lentamente intentando tocar la punta de los pies con los dedos de las manos.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Tirando la sogá"

- Ponemos un pita en el centro de la sogá



- En el centro de la sogá y marcamos una línea en el suelo, esa va a ser el punto de salida y dos líneas una a cada lado a una distancia aproximada de 1 metro de la línea de salida



- Todos los jugadores agarrados a la sogá cerca del cuerpo, con las dos manos, comienza a tirar hacia su lado colocando en puntas los pies para intentar mover al otro equipo hacia su campo



- Gana el equipo que consiga pasar el pañuelo la línea de su campo.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

¿Cómo pudiste lograrlo?

¿Qué aspectos a un tienes que mejorar para realizar el juego?



9. Orientaciones finales.

Los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupo los peques aprenderán a respetar turnos, normas del juego, conocerán a otros peques creando o fortaleciendo vínculos de amistad.





GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 10



1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a las Chapaditas"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Participantes

- De 3 a más personas



5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Agarrar con ambas manos al compañero para desarrollar las habilidades motrices básicas y mejorar las capacidades coordinativas.

6. Acciones de calentamiento

- 6.1. Rotación de muñecas:
 - Las manos con los dedos entrelazados.
 - Realizamos la rotación en ambos lados, durante 60 segundos.



- 6.2. Rotación de brazos
 - Piernas a la anchura de los hombros, manos extendidas a lo largo del tronco.
 - Realizamos la rotación simultáneamente con ambas manos:
 - 5 veces hacia adelante
 - 5 veces hacia atrás



- 6.3. Rodillas arriba:
 - Correr levantando mucho las rodillas, con una frecuencia alta, y desplazándose poco.



- 6.4. Toca la punta de tus pies:
 - Sentada con las piernas juntas, descende lentamente intentando tocar la punta de los pies con los dedos de las manos.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Las Chapaditas"

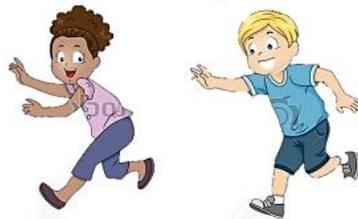
- Se trata de que uno de los jugadores se va a encargar de "coger" o "agarrar"



- el que coja debiera agarrar con ambas manos a los otros jugadores a la primera



- ese quedará y se encargará de agarrar a otro jugador que quede por él y así sucesivamente.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?

-
-
-

¿Cómo pudiste lograrlo?

-
-
-

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para jugar las chapaditas?

-
-
-

9. Orientaciones finales



- Favorecen la descarga de tensiones y energías.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo



GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO N° 11

1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : Fe y alegría N° 14
- 1.2. Nivel educativo : Primaria
- 1.3. Grado y sección : 4to "D"
- 1.4. Docente : Kiara Marquina Tolentino
- 1.5. Tiempo : 30 minutos

2. Denominación de la actividad:

"Jugando a las Escondidas"

3. Consideraciones:

- Considera siempre y prioritariamente tu seguridad. Los espacios deben estar libres de cualquier objeto que te pueda dañar, así como los materiales a utilizar no deben afectar tu salud.
- Busca un espacio y tiempo adecuado del día para que puedas realizar la actividad.
- Si tienes problemas de salud, no desarrolles la actividad hasta que te encuentres en buen estado.
- Ten a la mano una botella de agua para que puedas hidratarte durante la actividad.



4. Participantes

- De 3 a más personas



5. Desarrollo de la actividad:

5.1. Propósito:

Lograr que el estudiante realice desplazamientos y saltos a través del juego para estimular su desarrollo motor.

6. Acciones de calentamiento

6.1. Rotación de los tobillos:

Con el pie en punta, apoyado en el suelo, se rota la articulación hacia la izquierda y hacia la derecha, hacer este desplazamiento 30 segundos para cada lado.



6.2. Manos a la cintura y giramos la cadera hacia los costados.



6.3. Una mano en la cintura y estiramos el otro brazo junto a todo el cuerpo hacia el brazo contrario, cambiamos de brazo.



7. Desarrollo de las acciones

Para esta actividad invita a miembros de tu familia a participar del juego "Las Escondidas"

- Un grupo de participantes elige a la persona que ha de buscar a los demás: el policía o el que la liga



- Éste, tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos: 10, 20, 30...



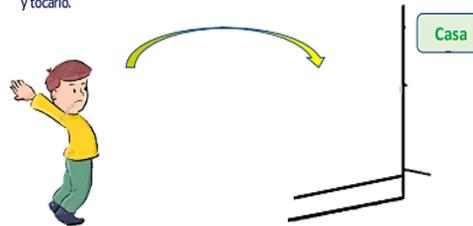
- Cuando termina la cuenta, ha de decir en voz alta "ya voy" y salir a buscar a los demás.



- Comienza a buscar a ciertas distancias y cuando encuentre a alguien tiene que tocarlo para eliminarlo y seguir buscando.



- Si uno de los participantes quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que ir saltando de forma frontal hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.



8. Reflexión del estudiante.

¿Qué has logrado hoy aprender o mejorar?
.....
.....
.....

¿Cómo pudiste lograrlo?
.....
.....
.....

¿Qué aspectos aun tienes que mejorar para el juego las escondidas?
.....
.....
.....

9. Orientaciones finales.

Memoria de trabajo, para retener ciertas normas y mantenerlas en la memoria mientras se juega.

Capacidad de inhibición de respuestas y autocontrol para permanecer sin mirar mientras se cuenta, o permanecer en silencio mientras se está escondido.

Además de entrenar las habilidades mencionadas, el juego de reglas se considera un elemento básico en el proceso de socialización, puesto que enseña a los niños/as a respetar los turnos, las normas, a ganar y a perder... en definitiva, a relacionarse con los demás.

¿Qué habilidades cognitivas necesita un niño/a para jugar al escondite?



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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : LUIS ENRIQUE TICERAN FUENTES RIVERA Fecha: 08/ nov. /2020

Especialidad : 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 el 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		En las Guías 2 y 4 la actividad pretende el trabajo de piernas y no se encuentra calentamiento de las mismas.
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 evidencia coherencia con la edad de los estudiantes		x		Como son niños del IV ciclo, en las preguntas de reflexión deben de mencionar el contenido realizado (¿Qué aspectos tienes que mejorar al saltar la sogu?)
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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Dennis Angel Maza Arizola

Fecha: 08/11/2020

Especialidad : 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 la 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 tienen 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			

Dennis Angel Maza Arizola
DOCENTE EF.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : **MORENO CANTARO Olga Lidia** Fecha: **09/11/2020**

Especialidad : **EDUCACION PRIMARIA**

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 tienen 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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Cinthia Aracelly Oliva Britto. Fecha: 09/11/2020.

Especialidad : Educación Primaria.

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

FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Álvaro Zapata Martínez

Fecha: 11 – 11 - 20

Especialidad : Educación Primaria

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 el 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 tienen 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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Walter Prospero Salinas Odar Fecha: 11/11/2021

Especialidad : ENTRENADOR INTERNACIONAL FIVB 1 COPEV REG. N° 0203

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	✓			
2.	Establece los datos generales de la guía.	✓			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	✓			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	✓			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	✓			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	✓			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.		✓		Se trata de niños de 09 años, los calentamientos deben de ser más DINÁMICOS
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	✓			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	✓			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	✓			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	✓			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	✓			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	✓			
14.	La guía presenta orientaciones finales	✓			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	✓			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	✓			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	✓			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	✓			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	✓			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	✓			

FIRMA DEL EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Julio Walder Herrera Ramos

Fecha: 12/11/20

Especialidad : 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 el 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 tienen 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			

Julio Walder Herrera Ramos

FIRMA DEL EXPERTO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Sánchez Huerta Richard Enrique Fecha: 12/11/2020

Especialidad : 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 el 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 tienen 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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : VELARDE ARCE LUIS LINO

Fecha: 13/11/2020

Especialidad : 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 el 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 tienen 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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto: Zoila Espinoza Muñoz.

Fecha: 17/11/2020

Especialidad: Educación primaria.

Nº	Criterio	Adecuado	Medianament e 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 el 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 tienen 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