



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16042.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTADO POR:

Bach. CERQUERA COTRINA, GRIMANIEL

Bach. MONTEZA HOYOS, ELDER

Bach. SIGÜEÑAS FERNANDEZ, LIZARDO

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD

Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de educación primaria

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::18643:560078376

Fecha de entrega
23 feb 2026, 5:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
23 feb 2026, 5:59 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Tesis Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad guresa.pdf

Tamaño del archivo
2.7 MB

68 páginas

20.519 palabras

116.190 caracteres



Página 2 de 78 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::18643:560078376

16% Similitud general

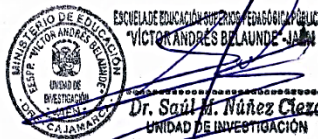
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Trabajos entregados

Fuentes principales

- 16% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16042.

AUTORES:

Bach. Cerquera Cotrina, Grimaniel.

Bach. Monteza Hoyos, Elder.

Bach. Sigüeñas Fernandez, Lizardo.

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Lic. Félix José Silva Urbano.

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-7156-8491>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución Educativa : N°16042 Francisco Bolognesi Linderos.

Lugar : Linderos.

Distrito : Jaén.

Provincia : Jaén.

Región : Cajamarca.

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de inicio : 06 de abril del 2024.

Fecha de término : 30 de febrero del 2025.

LÍNEA Y EJE TEMÁTICO DE LA INVESTIGACIÓN:

Línea de investigación : Pedagogía, Currículo, Didáctica.

Eje temático : Propuesta e Innovación Pedagógica.

JURADO:

Presidente : Mag. Abel Elvis Baca Sánchez.

Secretario : Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz.

Vocal : Mag. Sara Elisa Moreno Alberca.

A mis padres y familiares, cuya motivación incesante sostuvo mi camino. A mis docentes, por su invaluable guía y la paciencia depositada en cada enseñanza. A mis compañeros y colegas, con quienes compartí saberes y vivencias que enriquecieron mi formación.

Grimaniel

A mi familia, por su amor incondicional, paciencia y apoyo constante a lo largo de este camino. Gracias por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Este logro también es suyo.

Elder

A Dios, por fortalecer mi espíritu, otorgarme salud y bendecirme en cada paso de mi camino. A mi madre, Baceliza, y a mi padre, Lizardo, por su amor, sacrificio y esfuerzo constantes y a todos mis hermanos por su apoyo. Al amor de mi vida, Emérita; a Carlos Daniel y Emy Luana, quienes son fuente de mi superación.

Lizardo

Agradecemos a nuestro profesor Félix Silva Urbano por su orientación y apoyo durante la investigación. A nuestras familias y amigos por su paciencia y motivación, así como a todas las personas que colaboraron con información y asesoría.

El grupo

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Cerquera Cotrina Grimaniel, identificado con DNI N.º 74408844: Monteza Hoyos Elder, con DNI N.º 71748689 y Sigüeñas Fernandez Lizardo, con DNI N.º 74305372. Egresados del Programa de Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos nuestra Tesis titulada: “Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N.º 16042”.


Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 05 de enero de 2026.



Cerquera Cotrina Grimaniel
DNI N.º 74408844



Monteza Hoyos Elder
DNI N.º 71748689



Sigüeñas Fernandez Lizardo
DNI N.º 74305372

ÍNDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	16
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1.1. Antecedentes de la investigación	16
1.1.1.1 Antecedentes internacionales	16
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	19
1.1.2. Análisis de contexto y caracterización del problema	22
1.1.3 Enunciado del problema.....	23
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.2.1. Objetivo general	23
1.2.2. Objetivos específicos.....	23
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	23
CAPÍTULO II	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1. LA MOTRICIDAD GRUESA	24
2.1.1. Definición.....	24
2.1.2. Importancia.....	25
2.1.3. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	26
2.1.3.1. Esquema corporal	27
2.1.3.2. Lateralidad	27
2.1.3.3. Equilibrio	27
2.1.3.4. Dinámico y espacialidad.....	28
2.1.3.5. Tiempo y ritmo	29
2.1.3.6. Coordinación motora	29
2.1.3.7. Dominio corporal	29
2.1.4. Patrones básicos de movimiento.	29
2.1.4.1. Patrón de caminado	30
2.1.4.2. Patrón de la carrera.....	30
2.1.4.3. Patrón de lanzar	30

2.1.4.4. Patrón de rastreo	30
2.1.4.5. Patrón de trepar y suspensión	31
2.1.4.6. Patrón de salto	31
2.1.5. Enfoque de la corporeidad y las competencias	31
2.1.5.1. Enfoque de la corporeidad	32
2.1.5.2. Competencias del Área de Educación Física	32
2.2. TEORÍAS DEL JUEGO	34
2.2.1. Teoría cognitivista	34
2.2.2. Teoría Sociocultural	34
2.2.3. Teoría de Freinet.....	35
2.2.4. Definición de juegos tradicionales	35
2.2.5. Programas de juego	36
2.2.6. Juegos tradicionales.....	37
2.2.6.1. Saltar a la cuerda	37
2.2.6.2. La rayuela	37
2.2.6.3. Carrera de sacos.....	38
2.2.6.4. Mata gente	39
2.2.6.5. Tumbas latas.....	40
2.2.6.6. La pañoleta o pañuelo.....	42
2.2.6.7. Imitación de animales.....	43
2.2.7. Material didáctico para el desarrollo de los juegos tradicionales.....	44
CAPÍTULO III	46
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	46
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	46
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN.....	50
3.2.1 Descripción y análisis de las acciones realizadas	50
3.2.1.1. Campo de acción 1. Programa de juegos tradicionales.....	50
3.2.1.2. Campo de acción 2. Material didáctico.....	61
CAPÍTULO IV.....	69
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	69
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS.....	78
ANEXOS	86

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal mejorar la motricidad gruesa aplicando un programa de juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria. El estudio se llevó a cabo por medio de la metodología de investigación acción educativa. La técnica utilizada fue la observación participante y los diarios de campo como instrumento de recolección de datos. Participaron 24 estudiantes de 9 años y 3 docentes de la Institución Educativa N° 16042 Linderos Jaén. Los resultados obtenidos evidenciaron una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para realizar movimientos coordinados, manteniendo el equilibrio y control corporal, tanto en varones como en mujeres, estas habilidades se lograron gracias a la integración de materiales didácticos en los juegos tradicionales, contribuyendo a la optimización y dinamización de la práctica pedagógica. Así mismo, se evidenció que los niños desarrollaron habilidades motoras complejas. Se concluye que la aplicación del programa de juegos tradicionales, con materiales didácticos constituye una estrategia pedagógica efectiva para la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario. Además, contribuyó a promover valores como la cooperación, el respeto y la socialización.

Palabras clave: Motricidad gruesa, programa de juegos tradicionales, material didáctico.

ABSTRACT

The main objective of this research was to improve gross motor skills by implementing a program of traditional games in fourth-grade primary school students. The study was conducted using educational action research methodology. Participant observation and field notes were used as data collection instruments. Twenty-four nine-year-old students and teachers from Educational Institution No. 16042 Linderos Jaén participated. The results showed a significant improvement in the students' ability to perform coordinated movements, maintaining balance and body control, in both boys and girls. This improvement was attributed to the integration of didactic materials into the traditional games, which enhanced the pedagogical practice. Furthermore, the children demonstrated the development of complex motor skills. The research conclusions indicate that the application of the traditional games program with didactic materials constitutes an effective pedagogical strategy for improving gross motor skills in primary school students. Furthermore, it helped promote values such as cooperation, respect, and socialization.

Keywords: Gross motor skills, traditional games program, teaching materials.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objeto de estudio y análisis a la motricidad gruesa, entendida como la facultad del ser humano para ejecutar movimientos coordinados que requieren de la participación de grandes grupos musculares, principalmente de los que se encuentran en los brazos, hombros, la espalda, las piernas, glúteos, cuello el tronco y la cabeza. Dichos movimientos se ponen de manifiesto a través de acciones fundamentales como el caminar, el correr, el saltar, el girar, el trepar, el atrapar, el patear y el lanzar.

El desarrollo de estas habilidades motrices resulta especialmente importante en estudiantes de edades tempranas, ya que se adquieren a través de un proceso de aprendizaje motor que implica práctica, experiencia, retroalimentación y maduración neuromotora. Su práctica es esencial en la Educación Física, dado que representa la transición el paso del potencial latente a la ejecución de acciones motrices, las cuales integran diversas capacidades, perceptivas, cognitivas, emocionales y sociales. Entre estas capacidades motrices se encuentran las habilidades sociales y expresivas como la cooperación, la oposición, la creatividad y la proyección expresiva.

En el contexto educativo, el Currículo Nacional de Educación Básica, 2016 resalta la importancia de promover habilidades motrices a través de actividades lúdicas accesibles y culturalmente pertinentes, como los juegos

tradicionales, los cuales, además de contribuir al desarrollo físico, favorecen la integración social y el bienestar emocional de los estudiantes.

La motricidad gruesa se caracteriza por el control del equilibrio, lateralidad, percepción espacio-temporal y la coordinación de los grupos musculares, y el desarrollo de capacidades físicas como la fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad y agilidad. Estas habilidades evolucionan de manera progresiva, desde los primeros años de vida hasta la adolescencia, y son cruciales para la interacción efectiva con el entorno, así como para el crecimiento físico y motor integral del niño. No obstante, existen diversos factores que pueden influir negativamente en su desarrollo, tales como la falta de estimulación o práctica, entornos poco propicios para la actividad física, condiciones de salud que afectan el sistema motriz, deficiencias nutricionales, carencia de apoyo emocional y motivacional, o una instrucción pedagógica inadecuada.

En este sentido, el programa de los juegos tradicionales surge como una estrategia accesible y económico desde el punto de vista cultural, que contribuye al desarrollo de habilidades motoras gruesas, y fomenta la interacción y cohesión social. El propio currículo nacional agranda ello, dándole el mismo protagonismo a las actividades consideradas de este tipo como medio para el desarrollo físico, emocional y social de los/as estudiantes.

El presente estudio tuvo como objetivo mejorar la motricidad gruesa aplicando un programa de juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042. A través de la aplicación de este programa se propuso analizar aspectos relevantes como la coordinación, el equilibrio y otros aspectos de la motricidad gruesa, considerando su implementación como un recurso pedagógico para la mejora del desarrollo físico-motor y psicomotor del alumno en el marco escolar.

Para su comprensión y lectura, el presente trabajo de investigación se ha dividido en los IV capítulos siguientes. Capítulo I, corresponde al planteamiento de la investigación, planteamiento del problema, antecedentes de la investigación, antecedentes internacionales, antecedentes nacionales, análisis del contexto y caracterización del problema, enunciado del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. Capítulo II, contiene el marco teórico, antecedentes; e incluye todo lo referido a las bases teóricas científicas.

Capítulo III, detalla la intervención pedagógica, definición de plan de acciones, determinación de las acciones y de los resultados esperados y ejecución de las acciones. Capítulo IV, contiene la evaluación de proceso, evaluación de resultados y reflexión crítica. Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1 Antecedentes internacionales

Cevallos (2023), presentó un trabajo de investigación, relativo a los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en Educación Preparatoria - Ambato - Ecuador. La investigación tuvo como objetivo determinar el impacto de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en las y los estudiantes educación preparatoria de la comunidad Educativa Atahualpa de la jornada matutina. El tipo de investigación fue cuantitativa, la población fue de 54 estudiantes/as. La técnica utilizada fue hipotético-deductivo, la fase de recolección de datos se llevó a cabo mediante un test. Las conclusiones obtenidas indicaron que, tras la implantación de un programa basado en juegos tradicionales andinos, la motricidad gruesa de estudiantes/as mejoró, en tanto un porcentaje significativo de la muestra alcanzó niveles superiores en la variable antes y después de la aplicación. Desde la óptica estadístico se corroboró una diferencia significativa entre los períodos de estudio, lo cual permitió concluir que los juegos tradicionales andinos presentan un acaecimiento positivo en la motricidad gruesa de las y los escolares de educación preparatoria.

Gordillo (2023), en su investigación sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades motoras básicas en estudiantes de quinto grado en Ibarra, Ecuador, planteó como objetivo principal determinar la relevancia de la práctica de estos juegos en los alumnos del 5tº EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. **Para llevar a cabo este trabajo, se optó por un enfoque cualitativo, la técnica que se utilizó fue la observación y consolidando los datos mediante el uso de la entrevista.** La muestra estuvo compuesta por 18 estudiantes. Los hallazgos de la indagación indicaron que la implementación de juegos tradicionales, cuando se realiza de manera planificada y adecuada, resulta beneficiosa para el desarrollo físico de los alumnos. Adicionalmente, se destacó que la difusión y práctica de estos juegos contribuirán significativamente a mejorar las capacidades perceptivo-motrices en la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”.

Bello y Taborda (2021), llevaron a cabo un trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica calificadora para el desarrollo motor de los niños de 6 y 7 años del primero grado I.T.I. Francisco José de Caldas de la ciudad de Bogotá, Colombia. El objetivo planteado en la investigación fue evaluar el impacto de las actividades lúdicas ancestrales como estrategia de enseñanza para optimizar las capacidades motrices en infantes de 6 y 7 años. El estudio fue considerado desde una perspectiva mixta de la investigación, la población estuvo compuesta por 35 estudiantes. La observación directa se utilizó como técnica y el diario de campo como instrumento. Los efectos muestran que los juegos tradicionales inciden positivamente en el desarrollo motor grueso, concluyendo que a través de una observación sistemática y desde el registro y el estudio del contenido de los diarios de campo, las afirmaciones de los juegos tradicionales forman una herramienta efectiva para el desarrollo de las clases de la educación física, y que en función de lo trabajado con alumnos, hay un margen de aceptación muy importante, ya que estos juegos hacen que la motivación de los alumnos crezca hacia la clase.

Según López y Suárez (2021), dentro de su trabajo académico denominado juegos tradicionales para mejorar las habilidades manipulativas en escolares de educación primaria en el contexto rural de Yarumal, situado en la ciudad de Alta Vista, Colombia. La finalidad de la investigación radicó en

examinar el vínculo existente entre la práctica de dichos juegos y el desarrollo de la destreza motriz fundamental de lanzar. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y abarcó una muestra de 14 estudiantes. En la recopilación de datos, utilizaron un método de percepción y una prueba específica. Las conclusiones permiten establecer las deducciones que se detallan a continuación: (1) se determinó que los juegos tradicionales desempeñaron un rol significativo en la educación de habilidades al lanzar; se diseñó una pauta educativa y un juego para cada grupo de estudiantes, lo que facilitó un aprendizaje significativo. (2) Se evidenció un incremento notable en los porcentajes de mejora a lo largo de la evaluación, lo que se traduce en resultados positivos al final del estudio.

Según Benavides (2022), en su estudio que lleva como nombre Juegos tradicionales y su mejoramiento de la motricidad gruesa en infantes del nivel elemental 2 del colegio de Formación Elemental ubicado en Quito, Ecuador, tuvo como objetivo examinar la relación entre la práctica de juegos populares y el fortalecimiento de destrezas motoras gruesas en el alumnado de inicial 2 de la escuela Eugenio de Santa Cruz y Espejo. El estudio se realizó bajo un tipo mixto, la población estuvo compuesta por 61 infantes. Para el levantamiento de los datos, se optó por la técnica de la observación, utilizando el cuestionario y la lista de verificación en calidad de instrumentos de mediación. Los hallazgos obtenidos permiten inferir que los juegos tradicionales representan un recurso de gran valor en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos juegos, que varían según la región del país, incluyen actividades como la rayuela, la soga, la perinola, las cometas, las canicas, el trompo, las carreras de sacos, el palo ensebado, saltar la cuerda, las carreras del huevo con cuchara, la lanza, la gallina del ciego, las escondidas, entre otros, son juegos ampliamente conocidos por la población y contribuyen significativamente al desarrollo de destrezas y habilidades en la niñez. Sin embargo, lamentablemente, en el ámbito educativo suelen quedar en segundo plano, siendo poco aprovechados en el proceso formativo.

Ramírez (2023), en el trabajo actividades lúdicas con materiales reciclados en la motricidad gruesa de escolares de educación general básica elemental de Ambato, Ecuador. Definición de la finalidad: el objetivo fue determinar el impacto de las estrategias recreativas de uso de recursos

reutilizables en el desarrollo de la motricidad gruesa. El análisis se realizó en alumnos de básica elemental en un aula durante el ciclo académico de octubre de 2022 -marzo 2023. La investigación fue de tipo cuantitativo y fue realizada con una muestra de 90 estudiantes. Para el levantamiento de la información se usó el método observacional, se utilizó como recurso de mediación un pre test y un post test para comparar los resultados.

Los datos de la investigación permitieron deducir que los alumnos mejoraron su motricidad gruesa después de la intervención mediante la educación física lúdica apoyada en materiales reciclados. Se analizó la diferencia entre la situación inicial de motricidad gruesa del alumnado y posteriormente la motricidad gruesa alcanzada tras la aplicación de la educación física lúdica. Los datos con la intervención permiten obtener una diferencia significativa ($P \leq 0.005$ *) para los datos), validando las hipótesis obtenidas en el pre test y el post test. Además, La elaboración de implementos deportivos a partir de materiales reciclados no solo permite incrementar el desarrollo de la motricidad, sino que también permite potenciar la creatividad y la imaginación de los alumnos. Asimismo, utilizar materiales reciclados permite que el alumnado mejore sus habilidades motrices vinculadas a la motricidad gruesa -básicas, coordinativas y psicosociales- y la cognición; lo que invita a resaltar el valor educativo y recreativo de este método innovador.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Leandro (2022), en su investigación titulada Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco. Tuvo como objetivo evaluar la incidencia de los juegos tradicionales, concebidas como estrategia pedagógica, en la optimización de la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado. Su metodología fue cuantitativa, trabajó con una población de 31 estudiantes, para recabar información utilizó el método observacional, seleccionando la hoja de cotejo como instrumento idóneo para la mediación de los indicadores de estudio.

Los hallazgos obtenidos, concluye que las sesiones de aprendizaje basadas en juegos tradicionales fueron efectivas para mejorar la motricidad

gruesa. Durante seis semanas, se implementaron juegos como "salta sogas", rayuela, "mata gente", carreras con sacos y el juego de la carretilla, todos enfocados en el área de educación física. Las sesiones, de 60 minutos, mantuvieron el interés de los estudiantes, quienes mostraron un alto nivel de compromiso y participación dinámica en todas las actividades. Las evaluaciones revelaron una mejora significativa en la motricidad gruesa: al inicio, el 58% de estudiantes se situó en un nivel de desempeño en proceso (Calificación B), no obstante, tras la intervención al final, el 68% logró alcanzar un nivel satisfactorio (Calificación A), lo que demuestra la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor.

Marquina (2022), en su investigación 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, su objetivo fue el diseño de una estrategia didáctica integrada por juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°14. El estudio se describió en un enfoque descriptivo – propositivo, con 19 estudiantes, para recabar información utilizó el método de observación directa y como instrumento empleó la escala de estimación. Las conclusiones del estudio indicaron que la propuesta de juegos tradicionales, compuesta por 11 juegos, responde de manera directa a la problemática del desarrollo motor grueso. Estas actividades, se presentan como una herramienta técnica viable para el perfeccionamiento de la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuarto grado.

Valentín (2020), en su investigación titulada Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco. El objetivo central consistió en perfeccionar el nivel de motricidad gruesa, empleando para ello una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales en los estudiantes del primer grado de primaria. El estudio fue aplicada -cuantitativa y se trabajó con una población de 164 alumnos. Se aplicó la técnica de observación directa instrumentada a través de una hoja de cotejo. Los resultados obtenidos indicaron que, tras la implementación de 20 sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado de la I.E. Julio

Armando Ruiz Vásquez lograron una mejora significativa del 71.97% en su motricidad gruesa, incluyendo habilidades como correr, saltar y lanzar, demostrando una mayor coordinación al realizar las diferentes acciones propuestas.

Huancas (2023), presentó una investigación juegos tradicionales para reforzar la motricidad gruesa en los estudiantes de la institución educativa N° 125 San Ignacio, llevado a cabo en la ciudad de Lambayeque – Perú -2023. El objetivo de la presente investigación fue la ejecución de un programa de juegos tradicionales, encausadas al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes de cinco años, de la I.E.I. N°125, San Ignacio. La investigación fue de tipo cuantitativa, trabajó con una población de 22 estudiantes, la metodología de recolección de datos fue la observación directa, y como instrumentos se utilizó una lista de cotejo. Los resultados dicen que la ejecución del programa de juegos tradicionales ejerció un impacto determinante, se evidenció un fortalecimiento sustancial de la motricidad gruesa en la muestra objeto de la presente investigación. Además, se reconoce en la variable una riqueza de contenido relacionada con la esencia misma del individuo, construyéndose como un canal de expresión para el conocimiento ancestral y para la identidad cultural.

Usca (2021), realizó una investigación sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa - Puerto Maldonado, Perú. El objetivo de la investigación fue determinar el impacto de los Juegos tradicionales en el mejoramiento de las habilidades motrices de los alumnos de primaria. El estudio de su investigación fue básico y trabajó con una población de 50 alumnos/as, para la obtención de datos empleó la técnica de la observación y la entrevista fue la herramienta. Las conclusiones indicaron que los juegos tradicionales impactan de manera favorable en el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa Puerto Maldonado. El análisis estadístico obtenido un coeficiente de correlación de Pearson fue de 0,511 ($p < 0,05$), lo que indica una asociación positiva moderada. Asimismo, el coeficiente de determinación R^2 0,261 sugiere que la variable de los juegos tradicionales el 26,1% de la variedad en el desarrollo motor.

1.1.2. Análisis de contexto y caracterización del problema

En el país, el desarrollo de la motricidad gruesa, no se considera importante, por lo cual es una de las problemáticas con las que las escuelas se encuentran, donde se otorga más importancia a los juegos digitales. Sin embargo, se sabe que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de la motricidad gruesa, fomentando el proceso social, emocional y cognitivo (Leandro, 2022).

La Institución Educativa N° 16042 Francisco Bolognesi, ubicada en el Sector Linderos, Jaén, Región Cajamarca, enfrenta problemas similares a los que se observan en otras partes del país en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa de sus estudiantes. Durante la práctica educativa se ha observado que los estudiantes, presentan dificultades en la coordinación de sus movimientos, como: lentitud e imprecisión al realizar habilidades motrices básicas, saltar con un pie adelante y otro atrás, mantenerse en un solo pie, correr o subir escaleras. Además, se ha observado la falta de materiales educativos para trabajar estas habilidades motrices.

En este contexto, la mayoría de los padres de familia se dedican al comercio ambulante, al transporte o a la agricultura, lo que limita su capacidad para involucrar a sus hijos en actividades físicas. Como resultado, los niños pasan gran parte de su tiempo utilizando dispositivos electrónicos como celulares, televisores y computadoras, lo que restringe su participación en actividades físicas necesarias para su desarrollo.

Esta situación, entre otros factores, se debe a escasa práctica de los juegos tradicionales. También se origina por la intervención de múltiples factores, entre ellos, tal y como sostiene Álvarez et al. (2022), los retrasos para poder desarrollar los aspectos motores, cognitivos, sociales, emocionales y lingüísticos.

Ante esta situación problemática la presente investigación buscó mejorar la motricidad gruesa mediante un programa de juegos tradicionales.

1.1.3 Enunciado del problema

¿Cómo mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Mejorar la motricidad gruesa aplicando un programa de juegos tradicionales de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.

1.2.2. Objetivos específicos

- Ejecutar un programa de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.
- Implementar material didáctico en los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación realizada referente a la aplicación de un programa de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en la Institución Educativa N° 16042, se enmarcó en la necesidad de abordar las deficiencias en el desarrollo de habilidades motoras básicas observadas en los estudiantes.

Desde una perspectiva teórica, la presente investigación reviste un carácter relevante, ya que responde a las tendencias actuales de cambio y progreso en la enseñanza de la Educación Física. Así mismo, busca crear un espacio de reflexión y entendimiento que contribuya a la mejora de las habilidades motoras gruesas.

Desde un enfoque práctico, los hallazgos de esta investigación aportan recomendaciones metodológicas para los docentes de la educación básica, cuando implementen planes de intervención pedagógica con estrategias relacionadas con la motricidad gruesa. Además, este estudio sentará las bases para futuras investigaciones a nivel regional y nacional.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. LA MOTRICIDAD GRUESA

2.1.1. Definición

Según Gonzales (2021), la motricidad gruesa corresponde a la capacidad de realizar movimientos coordinados con los grandes grupos musculares del cuerpo (brazos, piernas, cabeza...), es decir, se relaciona con el desarrollo de habilidades de acción del tipo de caminar, mantener el equilibrio, saltar, correr, patear, lanzar.

De acuerdo con Pacheco, 2015 (como se citó en Gonzales, 2021), la motricidad gruesa logra movimientos armoniosos y coordinados, incorporando una serie de movimientos motores y aspectos cognitivos, que nacen de los grandes movimientos del cuerpo y depende del desarrollo muscular, óseo y espacial del niño. Estos movimientos pueden manifestarse en actividades como saltar, arrastrarse, correr, trepar o bailar, actividades que permiten al niño trabajar el control corporal dinámico, la coordinación viso motriz, la tonicidad muscular, el autocontrol y el ritmo. Además, la motricidad gruesa favorece el desarrollo de las articulaciones y se convierte en un aspecto clave en esta investigación, que tiene como fin el uso de juegos tradicionales para poder

desarrollar estas habilidades motrices y divertirse a la vez.

Así mismo, La motricidad gruesa, se conceptualiza como el desarrollo de habilidades motoras que implican la coordinación y el control de grandes grupos musculares, esenciales para la conciencia corporal y la interacción del individuo con su entorno. Este proceso abarca tanto el reconocimiento y la identificación de los diferentes segmentos corporales como la ejecución de patrones de alta complejidad, tales como saltar la soga, hacer lagartija, hacer flexiones, abdominales, hacer saltos de tijera, bailar aeróbico, nadar, correr, montar en bicicleta. Estas competencias motoras se consolidan desde los primeros años de vida, siendo de especial importancia su estimulación temprana para favorecer un desarrollo físico adecuado. La promoción de la motricidad gruesa desde las etapas iniciales resulta trascendental para el despliegue armónico del individuo, ya que influye no solo en su capacidad motriz, sino también en otros aspectos cognitivos y sociales, siempre considerando los intereses y las necesidades particulares de los estudiantes (Martínez, 2021).

2.1.2. Importancia

Una etapa clave en el desarrollo infantil es la motricidad gruesa, puesto que constituye la base para la adquisición de capacidades físicas más avanzadas en fases siguientes. Para que un niño pueda realizar movimientos más controlados y coordinados en el futuro, tiene que haber desarrollado correctamente su motricidad gruesa. puesto que constituye la base para la adquisición de capacidades físicas más avanzadas en fases siguientes, dicho desarrollo posibilita la realización movimientos amplios y generales como el desplazamiento de la cabeza, los brazos, las piernas, la espalda, el torso o el cuerpo, favoreciendo el equilibrio, la postura, la agilidad, la fuerza, etcétera). Es decir, la mejora de las acciones motoras gruesas se convierte en un soporte en la medida en que concentra la atención en un crecimiento motor global.

Los niños que han desarrollado de manera adecuada la motricidad gruesa tienen pocas dificultades para escribir o realizar actividades motrices. además, Tendrán una mayor estabilidad, la cual les permitirá realizar movimientos coordinados con mayor eficacia. Esto ayudara a que el niño tenga más confianza lo que le llevara a tener un mejor rendimiento físico al momento

de realizar movimientos más precisos y controlados. Por tanto, es importante que el desarrollo motor se empiece a trabajar desde los primeros años del niño/a.

De este modo, se puede afirmar que las habilidades motrices generales son fundamentales en las primeras etapas de desarrollo del niño/a, ya que hacen posible una coordinación motriz general óptima de su cuerpo, haciendo posible la ejecución de movimientos amplios que implica el desplazamiento del cuerpo, como saltar, correr, bailar, girar y lanzar.

Es crucial asegurar que el niño o la niña siga un ritmo evolutivo adecuado para alcanzar una coordinación y equilibrio óptimos en todas las partes del cuerpo. Por su parte Rodríguez et al. (2017), afirman que la motricidad gruesa contribuye significativamente al desarrollo de la conciencia y percepción corporal en la infancia, tanto en estados de quietud como durante la actividad motriz. Asimismo, se refiere a un conjunto de conductas motoras que demandan estabilidad postural, integración coordinativa, regulación del equilibrio y control corporal en interacción con el espacio, además de la adquisición de representaciones del esquema corporal y la adecuada relación con el entorno físico.

El desarrollo de las habilidades motrices gruesas es esencial durante la infancia, ya que aporta múltiples beneficios, como, por ejemplo; potencia el desarrollo muscular, el equilibrio y la coordinación, pero también aumenta la confianza y la autoestima del niño. Esto está relacionado, además, con el rendimiento escolar, dado que el desarrollo físico contribuye a potenciar la atención y las funciones neuronales, además, los niños con una motricidad gruesa más desarrollada se implican con mayor entusiasmo en las actividades lúdicas y deportivas, lo que incide positivamente sobre su bienestar y crecimiento social (Lliquin, 2024).

2.1.3. Dimensiones de la motricidad gruesa

Según León et al. 2021 (como se citó en Ávila y Cazarez, 2024), la motricidad gruesa comprende la ejecución de movimientos globales que permiten el desarrollo de habilidades de locomoción y equilibrio como: gatear, caminar, saltar y correr, entre otras actividades propias de la primera infancia. Durante este periodo, la ejecución de patrones motores y la adquisición de

nociones espaciales ejercen influencia positiva para el aprendizaje del niño, ampliando dimensiones trascendentales en su desarrollo, como el esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio, la coordinación motora y el dominio corporal. Asimismo, Guanochanga, 2013 (como se citó en Gonzales, 2021), coincide con León et al. (2021), que existen siete componentes en el desarrollo de la motricidad gruesa, los que se describen a continuación.

2.1.3.1. Esquema corporal

Es el conocimiento que el infante tiene sobre su cuerpo, lo que le permite reconocerlo y usarlo como una extensión de sí mismo. Este entendimiento es primordial para desarrollar competitivos motores y aprender nociones espaciales de tipo "adelante", "atrás", "arriba", "abajo", giros, entre otros.

2.1.3.2. Lateralidad

Es el predominio funcional de un hemisferio cerebral, el que se manifiesta en la preferencia por un lado del cuerpo. En la motricidad gruesa, se pone de manifiesto cuando el niño utiliza con más frecuencia una mano, un pie u otro segmento corporal, de forma predominante, al realizar movimientos globales, como correr, saltar, lanzar, mantener el equilibrio. Este proceso forma parte del proceso de maduración y especialización del sistema nervioso central, y su evolución se encuentra relacionada con la organización del esquema corporal y con la orientación espacio-temporal.

La lateralidad, por lo tanto, se desarrolla de forma progresiva y se consolida, en términos generales, en la infancia, aunque al tiempo puede sufrir variaciones individuales. Una adecuada estimulación psicomotora favorece la integración bilateral, en consecuencia, la definición de una lateralidad estable, lo que revierte en favor del desarrollo motor y del aprendizaje escolar.

2.1.3.3. Equilibrio

Es un proceso gradual que está condicionado por la posibilidad de mantener el centro de gravedad dentro de los límites de sustentación, lo que permite mantener una condición coordinada y estable (de equilibrio) en movimiento y en la realización de actividades físicas. El equilibrio es una habilidad de base que aparece en el desarrollo a lo largo de la infancia y la niñez, y también interviene y es importante para el desarrollo motor, así como para

adquirir otras habilidades físicas.

A) Estático

Se identifica como la capacidad intrínseca del sistema biológico para mantener la estabilidad del cuerpo en un estado de reposo absoluto, superada eficazmente una aceleración constante debido a la fuerza de gravedad que actúa sobre él mediante una distribución armónica de tensiones internas. En términos de la biomecánica, tal proceso no implica la ausencia de actividad, sino que se expresa como un proceso dinámico de control postural en el que la proyección vertical del centro de gravedad se encuentra confinada dentro de la base de sustentación, conservando así la integridad estructural y la posición ante vectores de fuerza externos.

B) Cinético

El estado cinético aparece como la transición biomecánica del propio cuerpo que prevalece en una situación de inercia estática en un movimiento rectilíneo y uniforme en el que el sistema de control motor debe ir reajustando de forma continua las fuerzas internas para el mantenimiento del estado de estabilidad para la condición de movimiento. Desde una posición estrictamente clásica y mecánica, este fenómeno establece que el cuerpo, aunque trasladándose (en movimiento rectilíneo uniforme), tiene como sumatoria de las fuerzas y momentos el valor cero, permitiendo a su centro de masas moverse a lo largo de una trayectoria sin alterar el equilibrio postural con respecto a las demandas imprevisibles del entorno, ni a las cargas gravitatorias.

C) Dinámico

Hace referencia a movimientos activos en los que el cuerpo y su posición cambian; se llevan a cabo de manera controlada para evitar caídas o errores de cálculo. Estos tres tipos de equilibrio aparecen en un proceso largo y se viven a través de juegos tradicionales.

2.1.3.4. Dinámico y espacialidad

Es la habilidad del niño de situar su cuerpo en el espacio y de situar e identificar los objetos del entorno próximo. Asimismo, es la capacidad de organizar y manipular los objetos en función de sus relaciones con el cuerpo. El

esquema corporal desarrollado es parte fundamental para que el niño interiorice las nociones espaciales, que se adquieren a lo largo del tiempo.

2.1.3.5. Tiempo y ritmo

El concepto del "tiempo", del "ritmo" y de los movimientos se hace tangible con aquellos movimientos de las manos que van sucediendo, favoreciendo el aprehender lo queremos decir con "rápido", "lento", "antes", e "ir después". Estos conceptos también articulados con sonidos producidos por la boca dan continuidad a las nociones referidas, moviendo el cuerpo, y el dejar progresar el tiempo a través de un compás, va orientando al concepto de la "estructura del tiempo.

2.1.3.6. Coordinación motora

La coordinación motora se define como la capacidad de usar los músculos de manera eficiente y organizada, permitiendo la ejecución de realizar movimientos con niveles óptimos de precisión y control. Esta capacidad engloba las denominadas coordinaciones dinámicas generales, los cuales se manifiestan en patrones básicos de locomoción como la marcha, carrera y el salto.

2.1.3.7. Dominio corporal

El dominio corporal se define como la facultad que tiene una persona para gestionar regular y coordinar el cuerpo de una manera eficaz y eficiente. Este presupone un control muy adecuado, ya sea de los movimientos gruesos o bien de los movimientos finos. Esta destreza conlleva, intrínsecamente, una percepción de la posición y del desplazamiento del cuerpo en el espacio, lo que permite hacer acciones numerosas y complejas con precisión. Su evolución es necesario, tanto para llevar a cabo actividades de la vida diaria y ejercicios deportivos y la comunicación no verbal, las cuales son esenciales para mantener una condición física saludable.

2.1.4. Patrones básicos de movimiento.

Jiménez et al. (2021), la mejora de la motricidad gruesa se sustenta en la adquisición y perfeccionamiento de los patrones locomotores y manipulativos, los cuales constituyen la base del movimiento humano y son determinantes para el control postural, la coordinación y el equilibrio, fundamentales para participar

en deportes, juegos y diversas actividades físicas a lo largo de la vida. De acuerdo con Rosada, 2017 (como se citó en Mendoza y Zambrano, 2021), las actividades lúdicas representan un medio esencial para estimular dichos patrones, ya que promueven la exploración corporal, la autonomía y la interacción con el entorno.

2.1.4.1. Patrón de caminado

De acuerdo a Ramos et al. (2014), el caminar es un patrón locomotor natural de bipedestación, caracterizado por la alternancia rítmica de los apoyos plantares y el mantenimiento continuo del contacto con el suelo, este patrón involucra la secuencia coordinada de fases de apoyo y balanceo, cuya consonancia es la que asegura la estabilidad postural y el control del equilibrio durante el desplazamiento. A medida que la velocidad aumenta, la regulación del equilibrio se ve modificada, dando lugar a la transición de la locomoción del caminar al correr

2.1.4.2. Patrón de la carrera.

De acuerdo con Rosada, 2017 (como se citó en Mendoza y Zambrano 2021), la carrera sería un patrón locomotor más complejo que la marcha, debido a la alta implicación de los segmentos corporales y a los altos niveles de coordinación neuromuscular. Este patrón requiere mayor control del equilibrio y fuerza en los miembros inferiores, lo que implica un proceso de maduración motriz progresivo.

2.1.4.3. Patrón de lanzar

Según Márquez y Salazar (2023), el patrón de lanzar es un movimiento coordinado del cuerpo que permite proyectar un objeto con fuerza y precisión. Sigue una secuencia desde las piernas hasta la mano, transfiriendo energía entre las partes del cuerpo. Incluye fases de preparación, impulso y seguimiento, donde cada segmento se activa en orden. Su eficacia depende de la coordinación, el equilibrio y el control muscular durante todo el movimiento.

2.1.4.4. Patrón de rastreo

El rastreo se define como un patrón locomotor en el que el cuerpo se desliza en contacto con el suelo. Según Rosada, 2017 (como se citó en

Mendoza y Zambrano, 2021), este tipo de movimiento, aunque parece simple, exige control del eje corporal, fuerza en los miembros superiores e inferiores y una adecuada coordinación bilateral. Su práctica estimula la estabilidad y el fortalecimiento muscular, elementos fundamentales para la adquisición de patrones locomotores más avanzados.

2.1.4.5. Patrón de trepar y suspensión

Los patrones de trepar y suspensión constituyen patrones locomotores que generan desplazamientos en un plano vertical y, por tanto, implican fuerza, coordinación y planificación motriz. Rosada, 2017 (como se citó en Mendoza y Zambrano, 2021), sostiene que este tipo de habilidades favorecen la articulación y la sucesión del movimiento de las extremidades superiores e inferiores y promueven una mejora de la estabilidad y del control del cuerpo.

2.1.4.6. Patrón de salto

Según Caicedo (2014), el patrón locomotor del salto es una de las habilidades motrices fundamentales que se adquiere y va perfeccionándose a partir de la práctica sistemática de actividades motrices. Su desarrollo puede abordarse en distintas actividades propias de la educación física, particularmente mediante el juego motor. Este patrón involucra tres fases biomecánicas esenciales. el impulso, el vuelo y la caída, las cuales requieren una adecuada coordinación, control postural y un dominio del equilibrio dinámico.

2.1.5. Enfoque de la corporeidad y las competencias

Según Minedu (2017), el área de Educación Física se basa en el enfoque de la corporeidad, que comprende al cuerpo como una construcción integral del ser más allá de lo biológico. Promueve el movimiento intencionado y consciente, guiado por las necesidades e intereses del estudiante en interacción con su entorno. Favorece la autonomía, la identidad y la imagen corporal, integrando lo físico, emocional y social. Fomenta hábitos de vida saludables y una conciencia crítica hacia el cuidado de la salud y del ambiente. La práctica de la educación física impulsa la convivencia, el respeto, la cooperación y la toma de decisiones. En conjunto, busca el desarrollo integral y el bienestar personal, social y ambiental de los estudiantes.

2.1.5.1. Enfoque de la corporeidad

Según el Currículo Nacional de la educación básica (CNEB) (2016), la orientación de la corporeidad va más allá de la biología física del cuerpo. Este enfoque permite a las personas actuar, razonar, percibir, conocer, informar y desear. Asimismo, establece que la capacidad de los estudiantes para desplazarse a través de la consciencia dependerá de las necesidades que ellos tengan en cada uno de esos momentos y de las alternativas que elijan para actuar en función de esa existencia que se relaciona con su entorno. Dicha imagen que es la representación gráfica integra otras características de su carácter en la constitución de la individualización de los estudiantes de forma personal y comunitaria.

2.1.5.2. Competencias del Área de Educación Física

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>De acuerdo con el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) (2016), el estudiante desarrolla una progresiva autoconciencia corporal en su interacción con el espacio y las personas de su entorno, procediendo así a construir su identidad y autoestima. En ese sentido, interioriza sus movimientos, los organiza, pero lo hace en función de sus posibilidades a la hora de la práctica de actividades físicas, juegos, deportes y las que se produce en la vida cotidiana. Así mismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo manifestando ideas, emociones, sentimientos mediante gestos, posturas y tonos musculares.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo. Se refiere a la facultad de introspección física, donde el individuo logra una síntesis mental de su anatomía en condiciones estáticas y genéticas. Esta noción se desarrolla a través del movimiento en consonancia con el tiempo, el espacio, los objetos y el resto de las personas que lo rodean representándose mentalmente su cuerpo y generando su identidad.• Se expresa corporalmente. Esta facultad implica el uso del cuerpo como una herramienta de lenguaje corporal para comunicar sentimientos, emociones y pensamientos; lo que implica hacer uso del tono, los gestos, la mímica, la postura, el movimiento para poder expresarse, desarrollando la creatividad al hacer uso de todos los recursos que le ofrece el cuerpo y el movimiento.

<p>Asume una vida saludable.</p> <p>Según el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) (2016), el estudiante debe alcanzar un nivel de madurez reflexiva que le permite optar un estilo de vida saludable de forma independiente, por lo tanto, cultiva prácticas autónomas dirigidas a la mejora de la calidad de la vida. Es decir, entiende y realiza actividad física para la salud, así como también conocimientos sobre posturas corporales adecuadas, alimentos y hábitos de higiene del propio cuerpo, adaptados a sus recursos y su entorno. Esta competencia implica la expresión conjugada de las capacidades que siguen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud. Es la capacidad que alude al discernimiento de los factores multifuncionales que condicionan la salud. Estos procesos que están relacionados con la actividad física, la alimentación, la higiene de los hábitos posturales, los movimientos corporales y cómo influirán en el estado del bienestar integral, físicos, psicológicos y emocionales • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. Consiste en la internalización de prácticas que optimizan la calidad de vida a partir de discernimiento de su valor intrínseco. Así, el conocimiento técnico se transforma en una herramienta de gestión personal adoptada a las demandas de su medio, permitiendo planificar rutinas, dietas, hábitos de higiene, posturas y actividad física para la salud.
<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>"El Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) (2016), asume que las manifestaciones motrices (juegos, iniciación deportiva y deportes) constituyen un hecho socializador donde la persona utiliza dispositivos socioafectivos que llevan a trabajar la inclusión y la cooperación. En ese sentido, se realiza un manejo resolutivo de los conflictos implementado desde la empatía y la adaptación o adecuación de la situación. Del mismo modo, el estudiante se construye una mirada estratégica para alcanzar metas de un</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. En esta dimensión, la movilización de recursos sociomotrices para favorecer una comunicación empática y bidireccional vinculada a la comunicación que es propia del ámbito deportivo y recreativo. En ese sentido, la experiencia vivida del disfrute en la acción motriz queda como sustrato para la adquisición de valores axiológicos, el respeto de las normas, el reconocimiento del ejercicio del liderazgo o la tolerancia. Así mismo, la práctica sistemática de estas habilidades permitirá al discente abandonar la individualidad en la actividad suficientemente para llegar a una cooperación estratégica de la mejor manera para solucionar tensiones interpersonales y para alcanzar cohesión.

<p>objetivo en común y se coloca en un rol protagónico en la gestión de las actividades físicas y recreativas. La competencia se traduce en técnicas concretas integradas junto a las capacidades que se integran a continuación."</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. Consiste en colocar los recursos sociomotrices, las capacidades de los elementos que componen el grupo en torno a un objetivo comunitario. Supone la producción, ensayo y validación de estrategias lúdico-deportivas y sistemas de juego de aplicación a tareas de motricidad cooperativa y competitiva. En esta línea, la conjunción de reglas y tácticas es un resolutivo y permite al grupo adecuarse activamente a la oposición y a la propugnación grupal.
--	---

Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) (2016).

2.2. TEORÍAS DEL JUEGO

Los juegos son fundamental en la educación física, ya que tienen una influencia relevante en el desarrollo global del niño. Estas prácticas lúdicas no sólo fomentan la autonomía motriz, si no también permiten desarrollar las habilidades sociomotrices.

2.2.1. Teoría cognitivista

Según Piaget, 1959 (como se citó en Trelles, 2024), en su teoría cognitiva afirma que el juego ayuda a familiarizar al niño con su entorno mediante la exploración y la manipulación, a la vez mejora su razonamiento y este es un aspecto clave que influye en el progreso de una persona. Para Piaget, el juego cumple varias funciones esenciales: primero, exploratoria, porque permite que el niño descubra propiedades de los objetos, relaciones espaciales y causa-efecto; segundo, simbólica, al representar la realidad mediante acciones o simulaciones, lo que fortalece el pensamiento creativo; y tercero, adaptativa, ya que cada experiencia de juego exige ajustar movimientos y prever consecuencias, estimulando la planificación y la coordinación motora.

2.2.2. Teoría Sociocultural

De acuerdo con Vygotsky, 1966 (como se citó en González, 2021), el juego constituye un recurso sociocultural fundamental para el desarrollo integral infantil. A través del juego simbólico, los niños movilizan procesos cognitivos superiores, como la atención y la memoria, y generan una zona de desarrollo próximo al internalizar roles y normas que aún no dominan individualmente. En

consecuencia, esta actividad lúdica potencia la imaginación, la autorregulación y la consolidación de un aprendizaje significativo.

2.2.3. Teoría de Freinet

Para Freinet y Palacios, 1999 (como se citó en Alonso, 2021), los estudiantes no tienen una predisposición del trabajo, sino que su necesidad es el ocio. El juego ocurre cuando el trabajo no les ha agotado su energía y su actividad.

Así mismo, Freinet añade que el trabajo -juego es la actividad esencial del niño, a través del cual explora, descubre, corre y aprende. Por lo tanto, es importante preparar y organizar los lugares de recreación que potencien el interés, la creatividad y la espontaneidad del alumnado. En consecuencia, los juegos no solo proporcionan esparcimiento, sino que también influyen en la evolución general de los niños en términos motores, cognoscitivos y naturales.

Por su parte, Castañer & Camerino (2001), indican que el juego es una práctica motriz de un carácter libre, espontáneo y regulado, en la que la persona interactúa con el medio y con las personas que están a su alrededor construyendo significados por medio del movimiento. El juego está en la intersección entre el juego, las actividades e intereses cognitivos y emocionales que favorecen el desarrollo de habilidades motrices y sociales. En el ámbito de la educación física se considera un recurso didáctico básico ya que permite vivenciar normas, asumir roles, experimentar la cooperación y la oposición, y fomentar la creatividad dentro de un ambiente estimulante y vivencial.

2.2.4. Definición de juegos tradicionales

Según Angulo et al. (2023), las actividades de juego tradicionales tienen un carácter comunitario que se transmite culturalmente de padres a hijos y representa el propio patrimonio cultural de la comunidad. Presentan reglas socialmente estructuradas, tienen un carácter común y social, y se realizan sin necesidad de intervención tecnológica. Se trata, por tanto, de actividades motrices, cognitivas o estratégicas que desarrollan la coordinación, el equilibrio, la creatividad, la resolución de problemas. Por tanto, las prácticas de los juegos tradicionales propician la socialización, la transmisión de valores y el fortalecimiento de la identidad cultural.

Asimismo, Carranza et al. (2024), señalan que los juegos tradicionales constituyen una estrategia efectiva para desarrollar capacidades motrices básicas en los infantes. Las intervenciones lúdicas como la rayuela, las escondidas, el saltar la cuerda, las carreras de sacos o el juego de jalar la cuerda favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general, que es la que se necesita para realizar movimientos como caminar, correr, gatear, mantener el equilibrio, saltar o girar. Dichas actividades constituyen la base del desarrollo de la coordinación dinámica específica y la sincronización especializada. Los juegos tradicionales permiten no solo la interacción social y la diversión, sino que también fortalecen músculos, articulaciones y huesos, y por ello contribuyen a formar hábitos de vida activos y saludables en los distintos contextos sociales.

2.2.5. Programas de juego

Estos programas de juego, según Candela y Benavides, 2020 (como se citó en Flores et al. 2024), los programas de juego en la educación física se comprenden como conjuntos de actividades establecidas para lograr el aprendizaje y la mejora a través del juego, usando técnicas interactivas y llamativas. Estos programas son muy interesantes porque intentan integrar la educación y la formación, utilizando el juego como instrumento educativo para facilitar la atención de los participantes y favorecer su participación.

En la educación física, los programas lúdicos comprenden diversos tipos de actividades como juegos guiados, ejercicios cooperativos, actividades de coordinación, fuerza, equilibrio y relajación. Su finalidad es captar y mantener la atención de los alumnos. Esta diversidad de contenidos resulta ser indispensable para conseguir un aprendizaje activo y efectivo, ya que agrupa una diversidad de dinámicas claves para conseguir la atención y la activación de los alumnos.

Así mismo Pérez (2000), en relación al proceso educativo, entiende por "programa" un conjunto de actividades planificadas por el docente para conseguir las finalidades planteadas. Para hacer efectiva la elaboración y la evaluación del programa, se deben tener en cuenta una serie de consideraciones esenciales, de manera que ambos procesos se relacionen y sean coherentes entre sí.

2.2.6. Juegos tradicionales

El juego tradicional constituye un método ideal para mejorar las competencias motrices amplias. Hoy en día, estas actividades, además de proporcionar diversión, contribuyen a potenciar la coordinación y las habilidades físicas.

Se describen a continuación las actividades tradicionales que ayudan a mejorar la motricidad gruesa.

2.2.6.1. Saltar a la cuerda

Según Edgardo, 2017 (como se citó en Iza, 2023), el saltar la cuerda es una alternativa de ejercicio físico que combina los movimientos de las extremidades superiores e inferiores, dado que en cada salto continuo el cuerpo tiene el reto de recuperar el equilibrio y generar la fuerza de propulsión que nos permite ir hacia arriba, gracias a la acción de los músculos contratados en cada momento. Para la aplicación de este juego Edgardo propone los siguientes elementos.

Objetivo. Saltar la cuerda sin que toque al jugador, coordinando los saltos con el ritmo de la cuerda.

Desarrollo del juego. Empieza con un ritmo lento para que el saltador/jugador tenga tiempo para acostumbrarse. El saltador/los jugadores deben saltar cada vez que la cuerda pasa por debajo de un pie. Si el jugador comete un error, queda eliminado o pasa de turno.

Materiales necesarios. Una cuerda resistente y suficientemente larga para girarla entre dos jugadores. Un espacio amplio y libre de obstáculos.

Reglas del juego. Número de jugadores: mínimo tres, dos giran la cuerda y uno salta. Posición de los jugadores: los que giran la cuerda la sujetan con las dos manos y el saltador espera el momento justo para saltar.

2.2.6.2. La rayuela

Según Vargas y Mendieta, 2017 (como se citó en Molina et al. 2024), el juego de la rayuela se convierte en un determinante fundamental de la creatividad infantil, en la medida que contribuye de forma extraordinaria en el espectáculo del desarrollo motor, cognitivo, emocional y social de los niños y

niñas. Este juego de la rayuela favorece la atención, la capacidad de análisis o la resolución de conflictos en los niños; favoreciendo la concentración, para potenciar el desarrollo cognitivo. Asimismo, el movimiento del juego proporciona ayuda de forma extraordinaria para potenciar las habilidades motoras básicas como caminar, correr, saltar, trepar, gatear o lanzar y atrapar, favoreciendo desarrollos y conexiones del niño, de forma global y armónica. Para la práctica de este juego el autor propone los siguientes componentes.

El objetivo. Consiste en lanzar un objeto en el recorrido dibujado y saltar sobre los aros sin perder el equilibrio, recogiendo el objeto al regresar. El primero en completar el recorrido gana. Este juego ayuda a desarrollar las habilidades motoras básicas de los niños como el equilibrio y la coordinación.

Organización. Se dibuja la rayuela en cuadros numerados del uno al nueve en el suelo y los números de participantes en dos columnas de doce estudiantes distribuidos equitativamente.

Desarrollo. Se inicia el juego por turnos participando todos los estudiantes desde el primero hasta al último, lanza el objeto en el primer cuadro, luego realiza los saltos sobre los cuadros, recogiendo el objeto al regresar. Si el participante pisa las líneas o pierde el equilibrio, se termina su turno. La variante del juego, se puede realizar compitiendo por parejas o por puntos.

Material. Aros o tizas (para dibujar la rayuela). Un objeto pequeño (pelota pequeña de trapo).

Reglas. El objeto debe caer en el cuadro sin tocar líneas, no se puede salir de los cuadros, el juego continúa hasta que un jugador complete el recorrido, respetar los turnos establecidos.

2.2.6.3. Carrera de sacos

Según Sailema, 2018 (como se citó en Apaza, 2020), indica que la carrera de sacos, también conocida como “ensacados”, es un juego tradicional de grupo con una larga historia y que, en particular, tiene raíces establecidas en la región andina, que se practica durante las festividades y se considera una actividad física que, de alguna forma, sirvió como calentamiento antes de que las personas continuaran con las actividades diarias. Las primeras versiones registradas de su implementación datan del siglo XVII. Este implica el uso de

grandes grupos musculares, por ejemplo, piernas, glúteos y torso, lo que contribuye al fortalecimiento y al mejor control del cuerpo. Para la práctica de este juego el autor propone los siguientes componentes.

El objetivo. Es que los participantes salten dentro de sacos hasta la meta, siendo el primero en llegar el ganador. Este juego ayuda significativamente a desarrollar habilidades motrices gruesa, el equilibrio, la coordinación y el control corporal. Fomentando el trabajo en equipo y la interacción entre los jugadores.

Organización. Los estudiantes se dividen en grupos o en parejas, según el número de participantes, se marca la distancia que los jugadores deben recorrer. Puede ser de unos pocos metros, dependiendo de la edad y habilidad de los participantes. Cada estudiante se mete en su saco, asegurándose de que sus piernas estén dentro y el saco esté sostenido con las manos.

Desarrollo. Se inicia el juego a la señal de un silbato o la palmada, los participantes deben saltar hacia la meta, intentando avanzar lo más rápido posible. Los estudiantes deben saltar con las piernas dentro del saco, tratando de mantener el equilibrio y evitar caerse. El primer jugador en cruzar la línea de meta es el ganador. Se pueden realizar varias rondas para determinar al ganador o el primer lugar del grupo.

Materiales. Los materiales necesarios son sacos grandes para que los participantes puedan entrar cómodamente. Se establece una línea de meta con conos de botellas recicladas.

Reglas de la carrera. El participante debe saltar dentro del saco, utilizando sus piernas para impulsarse, si el corredor cae fuera del saco, debe volver a entrar al saco y continuar la carrera desde donde se cayó, no está permitido hacer trampas, como correr fuera del saco o usar las manos para impulsarse.

2.2.6.4. Mata gente

Según Apaza (2020), el juego 'mata gente' constituye una herramienta valiosa para el desarrollo psicomotor cuando se ejecuta en grupos mínimos de cuatro niños. Esta dinámica exige lanzamientos de amplio radio que involucran los grandes grupos musculares, especialmente del tronco y los brazos, o cual resulta fundamental para el desarrollo físico y motor del estudiante. De igual

forma, el movimiento constante inherente al juego perfecciona el equilibrio y la coordinación, bases necesarias para futuras competencias deportivas. El autor propone los siguientes componentes para su práctica.

Objetivo. Consiste en evitar que el balón toque al jugador evitando ser eliminado. Si el jugador en el medio es capaz de atraparlo obtiene una vida extra. Para eliminarlo es preciso que le toque dos veces el balón. Si solo tiene una vida y no es matado en diez intentos entonces puede llamar a un compañero para que se le incorpore al juego. Este juego permite desarrollar habilidades motoras como el equilibrio, la agilidad, el control corporal, la coordinación y coordinación ojo mano.

Organización. Se divide a los estudiantes en dos grupos de doce estudiantes equitativamente y se delimita a cada grupo en un espacio, con una o dos pelotas, dentro de los grupos se selecciona a dos estudiantes para que vayan a cada extremo de su grupo para ser los matadores y los demás en medio.

Desarrollo. El juego inicia con los estudiantes que están en los extremos donde estos no deben pasar a línea delimitada lanzan la pelota a los jugadores que están en medio e intentan tocarles con él, mientras que los estudiantes del medio deben esquivarlo de la mejor manera posible. Los jugadores que son tocados por el balón quedan eliminados. Un jugador que se encuentra en el medio puede conseguir una vida nueva si atrapa el balón antes de que toque el suelo. El jugador solamente puede otorgar la vida nueva a los compañeros eliminados para reincorporarlos al juego. El lanzamiento de las pelotas se repite hasta que todos los jugadores del medio sean eliminados o haya un ganador.

Materiales. Un balón o pelotas de trapos y un espacio amplio y delimitado, como un patio o cancha deportiva.

Reglas. Si la pelota toca cualquier parte del cuerpo es eliminado, los que son eliminados ayudan alcanzar las pelotas de trapo a los matadores, si la pelota es cogida en el aire obtiene una vida. Si la pelota cae primero y lo coge cualquier participante es eliminado.

2.2.6.5. Tumbas latas

Según Apaza (2020), conceptualiza el juego 'mata gente' como un sistema de actividad mediada que, mediante la resolución de tareas motrices en

contexto grupal, opera como andamiaje para el desarrollo integral. La dinámica de derribar y reconstruir latas bajo presión competitiva moviliza procesos de integración sensoriomotora y regulación ejecutiva, donde la coordinación óculo-manual, la agilidad reactiva y el desplazamiento se configuran como manifestaciones de cognición encarnada. Así, el juego trasciende su dimensión lúdica para constituirse en un dispositivo pedagógico que favorece la internalización de normas, la autorregulación y la construcción colectiva del conocimiento motor. Para su práctica, el autor propone los siguientes componentes:

El objetivo. Consta que un grupo debe derribar con una pelota las latas apiladas y volverlo armar a su posición inicial evitando ser eliminados por el equipo adversario para poder ganar, el equipo contrario evitará que logre armar todas las latas matándolos con una pelota para poder ganar, gana el juego el equipo que logre primero sus objetivos. Este juego ayuda a desarrollar la motricidad como las extremidades superiores e inferiores, la agilidad de reacción, mejorando la fluidez de correr, coordinación ojo-mano y el disfrute del juego entre los compañeros.

Organización. Se delimita un espacio amplio, se arma las latas generalmente en forma de triángulo o de torre, se puede apilar entre tres y diez latas, dependiendo del nivel de dificultad deseado. Se marca una línea de lanzamiento, establecida para que los jugadores lancen la pelota en una distancia de siete metros y el otro grupo de igual distancia de los tarros apilados.

Desarrollo. El juego se desencadena cuando el equipo que derriba la torre de latas se encarga de volver a colocarla en la misma posición en el lugar establecido para jugar (equipo A), y el equipo competitivo (equipo B) debe intentar evitar que dicha organización de las latas se realice, tratando así de eliminar al equipo A con la pelota de trapo... Los miembros del equipo que sean golpeados con la pelota quedan eliminados inmediatamente, el juez dará la orden de salir del área de juego al toque del silbato, en caso del tiempo termine y haya empate se reparten los puntos o gana el juego que logre primero su misión.

Materiales. Tarros, pelotas y un espacio amplio libre de cualesquiera obstáculos.

Reglas. Un equipo se encarga de apilar las latas y retroceder siete metros, mientras que el otro equipo está listo para atacar con una pelota de trapo de una distancia de siete metros, el equipo que va a matar puede dar pases entre compañeros para poder eliminar, no patear las latas y el equipo que está matando no puede obstruir con el cuerpo al otro grupo cuando están armando la torre salvo cuando tenga la pelota en sus manos.

2.2.6.6. La pañoleta o pañuelo

Según Angulo et al. (2023), el juego del pañuelo opera como dispositivo pedagógico que, mediante la alternancia de roles y la gestión del estímulo-respuesta, desarrolla simultáneamente capacidades motrices (velocidad, agilidad, coordinación) y competencias cognitivas (atención focalizada, toma de decisiones). La estructura lúdica, además, media procesos de socialización al requerir negociación implícita de normas y colaboración estratégica. Para su desarrollo, el autor establece los siguientes componentes:

Objetivo. Fomentar la rapidez, la agilidad y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades motoras básicas como la coordinación y la reacción.

Organización. Se enumera a los estudiantes del uno al doce divididos en dos grupos. Se delimita una área amplia y despejada, como un patio o un campo. Los equipos formados y enumerados se ubicarán en filas paralelas, enfrentándose entre sí, a una distancia de unos cinco a diez metros.

Desarrollo. El juego inicia colocando el pañuelo en el centro del área de juego, distante de ambos equipos. Cada equipo se alinea en filas, con los jugadores numerados. Por ejemplo, si hay diez jugadores por equipo, se numeran del uno al diez, al grito de "¡Pañuelo!" u "¡A jugar!", el líder menciona un número al azar (por ejemplo, "número tres"). Los estudiantes que fueron mencionados de su número de cada equipo, corren hacia el centro para intentar coger el pañuelo. El jugador que logre tomar el pañuelo debe regresar a su equipo sin ser tocado por el oponente. Si es tocado, debe devolver el pañuelo. El equipo que logre traer el pañuelo de vuelta a su grupo sin ser tocado gana un punto.

Materiales. Un pañuelo u objeto pequeño que sea visible y fácil de agarrar, conos o marcadores para delimitar el área de juego.

Reglas. Solo puede correr el jugador cuyo número haya sido llamado. Los jugadores deben respetar la distancia inicial y no pueden moverse hasta que se les llame. No se permite hacer trampa ni empujar a los oponentes. Si el jugador que agarra el pañuelo es tocado antes de volver a su equipo, el pañuelo se devuelve al centro. Se pueden establecer un número determinado de rondas o jugar hasta que un equipo alcance un número específico de puntos.

2.2.6.7. Imitación de animales

Desde una perspectiva psicomotriz, el juego 'Imitación de animales' se configura como un dispositivo pedagógico que moviliza la función simbólica y el esquema corporal. La configuración del espacio lúdico, libre de obstáculos, constituye una condición ecológica necesaria para garantizar la seguridad física y facilitar la interacción motriz entre pares. Bajo este marco, la consigna docente actúa como estímulo discriminativo que demanda atención selectiva y procesamiento rápido de la información, llevando a los participantes a ejecutar patrones motores animalizados durante un intervalo temporal definido. Esta dinámica no solo promueve la coordinación dinámica general, sino que favorece la consolidación de habilidades motrices fundamentales mediante la simulación y el control postural (Cara y Martínez, 2021, como se citó en Rua, 2023). Para la implementación metodológica de esta actividad, los autores proponen los siguientes componentes:

Objetivo. El objetivo de este juego es que los estudiantes imiten diferentes movimientos de animales, promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, equilibrio, coordinación y control postural.

Elección de Animales. Una lista de animales (por ejemplo, rana, canguro, pato, perro, tigre, agila, elefante, gato, etc.) o permite que los participantes elijan sus favoritos.

Desarrollo: durante la actividad se llevó a cabo el juego de imitación de animales el cual abarca en sí diferentes patrones motrices, para ejemplificar, imitar el canguro haciendo saltos hacia adelante y con las manos en la cadera; al pato realizando una posición agachada con las manos en la cabeza y, además,

emitiendo el sonido del pato; al elefante caminando despacio con los brazos balanceándose como si fueran la trompa, etcétera.

La aplicación del juego tradicional como este contribuye al desarrollo de las capacidades físicas y de las habilidades motrices, entre ellas la fuerza, el equilibrio, la coordinación y el control del cuerpo, pero a la vez, también genera la imaginación de aquéllos en relación a los animales y a los movimientos a realizar, promueve la interacción social, crea un clima de compañerismo y diversión, y finalmente, pone de manifiesto las mejoras conseguidas en relación a la motricidad gruesa.

Reglas. No empujar a los compañeros mientras realicen la imitación, mantener el ritmo de imitación de cada animal por treinta segundos y realizar la imitación mostrando una complejidad y perfección.

Beneficios. Desarrollo físico: mejora la fuerza, el equilibrio y la coordinación.

Creatividad. Fomenta la imaginación al pensar en diferentes animales y sus movimientos.

Socialización. Promueve la interacción entre los participantes, creando un ambiente de camaradería y diversión.

Conocimiento. Ayuda a los niños a aprender sobre diferentes animales y sus características.

2.2.7. Material didáctico para el desarrollo de los juegos tradicionales

El enfoque pedagógico que guía la realización de los juegos tradicionales parte de una aplicación de materiales reciclados o autoconstruidos por los docentes y estudiantes. Estos materiales se emplean para promover el desarrollo motriz y sensorial en juegos populares y deportes tradicionales de la comunidad, su objetivo es estimular la motricidad, la coordinación, la orientación espacial y las habilidades motrices, al tiempo que se promueve la interrelación social y se transmiten aspectos de la cultura popular (Vásquez, 2021).

Fréré y Saltos (2013), menciona que los materiales son objetos concretos que, desarrollados con un enfoque educativo, favorecen el desarrollo integral de los niños y de las niñas y además potencian la percepción y la

estimulación sensorial al mismo tiempo que favorecen un proceso constructor de la maduración cognitiva y motora. El profesor o la profesora debe elaborar, seleccionar y diseñar los recursos educativos pedagógicamente, de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo y psicomotor de los estudiantes. Elementos como aros, pelotas de tela, cuerdas, neumáticos o conos permiten fortalecer la coordinación motora gruesa, el equilibrio, permiten liberar tensiones y favorecen la comprensión de las nociones de espacio y de tiempo.

Además, menciona que la interacción lúdica cuando se lleva a cabo con materiales didácticos, sean estos estructurados o no estructurados, permite la posibilidad de integrar la actividad motriz con los procesos cognitivos y la construcción de ideas. Dicha práctica estimula el desarrollo de la curiosidad, la expresión personal, el intercambio de experiencias, emociones y necesidades, al mismo tiempo que establece la conexión entre realidad y fantasía, entre conocimiento conceptual y experiencia vivida. También, posibilita la construcción de la autonomía y la construcción de autoestima, activa la creatividad, la indagación y la observación, y favorece que los aprendizajes más recientes se conecten a otras vivencias, generando así un conocimiento acumulado, profundo y significativo

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio de investigación se enmarca en el enfoque de la investigación-acción. Este enfoque, tal y como afirma Latorre (2005), consiste en un ciclo que conecta acción y reflexión. De este modo, en esta misma corriente, la reflexión y la acción se configuran como dos formas que interactúan y se retroalimentan entre sí; este propio proceso se concibe como adaptable e interactuando en cualquier etapa del ciclo. Se llevan a cabo las distintas acciones que se articulan con las reflexiones necesarias que permitirán la mejora a realizar en las siguientes acciones

Kemmis, 1989 (como se citó en la torre, 2005), tomando como punto de partida a Lewin, formula un modelo a partir de dos categorías: una de tipo estratégico, que se compone de la acción y la reflexión, la otra, de tipo organizativo, que está formada por la planificación y la observación. Ambas dimensiones se encuentran en constante interrelación, por lo que se establece una dinámica que ayuda a resolver problemas y a entender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela (La Torre ,2005).

Kemmis y McTaggart, 1988 (como se citó en la torre, 2005), establece que la investigación acción se caracteriza por su carácter cíclico, flexible,

valorando el aprendizaje de la experiencia, fomentando la colaboración, y centrándose en los problemas de la vida escolar. Cíclica, porque la investigación acción es la integración entre la reflexión y la acción en un proceso continuo de reflexión-acción permitiendo que el plan de investigación-acción se ajuste a partir de los resultados obtenidos. Flexible, porque es adaptable tanto en el proceso como en los métodos de recolección de datos, ajustándose a la realidad y las características de los estudiantes.

Valora lo vivido, porque la investigación acción se centrará en la transformación educativa mediante la reflexión sobre la práctica priorizando la vivencia de la experiencia por encima de teorías preexistentes. Fomenta la colaboración, porque la investigación acción propicia el trabajo de equipo y la exposición constante de las ideas entre todas las personas participantes, lo cual favorece la construcción colectiva del conocimiento. Finalmente, la investigación-acción se orienta a solucionar los problemas cotidianos de la práctica escolar, ofreciendo respuestas prácticas a las dificultades que enfrentan los docentes y contribuyendo de manera directa a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La investigación, de acuerdo con Pérez y Nieto (2009), fundamenta un ciclo formado por cuatro fases anteriores y posteriores que permiten organizar el proceso de intervención educativa, las cuales son, el diagnóstico inicial, la planificación, la ejecución de acciones pedagógicas y Reflexión e integración de resultados. A continuación, se explica cada una de estas fases.

Diagnosticar y descubrir una preocupación temática problema, sobre la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto de primaria, se realizó utilizando juegos tradicionales muy conocidos como mar y tierra, carrera de sacos y tumba latas, estos fueron seleccionados debió a que permiten poner a prueba habilidades motoras básicas, como la coordinación, el equilibrio, la velocidad y la agilidad, imprescindibles para el desarrollo físico de los niños. La técnica e instrumento utilizados para registrar los acontecimientos más significativos fueron la observación participante y el diario de campo respectivamente.

Los resultados de la observación revelaron que algunos estudiantes, presentaban un alto dominio de sus movimientos, lo cual se reflejaba en la ejecución adecuada de saltos y carreras, No obstante, la mayoría de los

estudiantes mostraron dificultades en el control corporal a realizar movimientos coordinados. A partir de esta observación, se brindó retroalimentación personalizada y colectiva a los estudiantes que presentaban mayores dificultades, proponiéndoles ejercicios alternativos para ser realizados de manera individual y colectiva, con el fin de mejorar sus habilidades básicas de la motricidad gruesa (anexo N° 16).

Con los resultados obtenidos del diagnóstico se realizó la fase de construcción del plan donde se implementaron una serie de estrategias pedagógicas en diferentes sesiones de aprendizaje. Esta fase es fundamental porque en esta, es donde se concreta el alcance de las competencias y capacidades que el currículo nacional debe tener, así como las estrategias y medios más adecuados para poder dar respuesta a las necesidades e intereses que se han puesto de manifiesto en el diagnóstico.

Una vez realizada la planificación, se llevó a cabo la puesta en práctica del plan y la observación de cómo se realiza la ejecución de las acciones pedagógicas, donde se implementaron las estrategias que se habían preparado en la fase de la planificación. Durante este proceso, los investigadores asumieron un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, colaborando estrechamente en la puesta en práctica de las metodologías seleccionadas. A lo largo de la ejecución se observó continuamente el avance de los aprendizajes de los estudiantes con la idea de ir ajustando las estrategias a las necesidades emergentes del proceso educativo, asegurando así la mejora continua de los aprendizajes de los estudiantes.

Finalmente, se da paso a la fase de Reflexión e integración de resultados, en la que se realiza un análisis exhaustivo del impacto de las acciones llevadas a la práctica. A través de la técnica de la observación directa, se evalúa si los objetivos establecidos se han cumplido y se identifican tanto logros alcanzados como áreas que requerían mejora. Los resultados obtenidos en esta fase fueron fundamentales para generar retroalimentación del proceso, lo que permitió ajustar las intervenciones pedagógicas según las necesidades detectadas.

La presente investigación tuvo como participantes a 24 estudiantes y docentes de la Institución Educativa N° 16042, ubicada en el sector Linderos de

la ciudad de Jaén. De los estudiantes 10 son mujeres y 14 varones, con edades entre los 9 a 10 años. Se señala que el contexto social y familiar de los estudiantes se caracteriza por ser una población con limitaciones en recursos económicos, ya que sus padres realizan actividades no tan rentables como es el comercio ambulatorio, transporte, amas de casa o agricultura; actividades que limitaban a los padres involucrarse en las actividades escolares de sus hijos.

La técnica utilizada fue la observación participante, que permite al investigador adentrarse en el entorno que estudia, manteniendo su rol de interno observador; es decir, el observador es parte del medio del que se ocupa, aunque conserva la suficiente distancia como para garantizar la objetividad, validez y fiabilidad de los datos recogidos. Lo que permite una mayor profundización en las dinámicas del comportamiento y socialización de los estudiantes en su contexto natural. De este modo, la observación participante se consolidó como una de las herramientas metodológicas más prometedoras, ya que favorecía, al mismo tiempo, una comprensión más rica y matizada del fenómeno observado y también lograba que el investigador se situara en un punto intermedio, en el que se logra una inmersión total en el contexto y al mismo tiempo la necesaria objetividad científica (Fernández, 2009).

El diario de campo fue uno de los instrumentos que se utilizaron en la investigación y se considera un instrumento clave porque permitió la reflexión crítica de la práctica pedagógica. Según Acero, (s.f., citado por Monsalve y Pérez, 2012): este instrumento constituye una guía fundamental para la toma de decisiones en torno al proceso educativo y la revisión de los referentes teóricos y metodológicos del mismo. En este sentido, la construcción del diario de campo ayudó a activar nuestra capacidad reflexiva ya que permitió identificar y resolver problemáticas del aula y fomentar aspectos positivos del acompañamiento a los estudiantes, la comunicación y la implementación de estrategias metodológicas efectivas.

En este sentido, los diarios de campo son la metodología a través de la cual recogimos los datos. La técnica de observación participante nos permitió la recolección de datos de forma sistemática y rigurosa, en tanto que el docente no sólo se circunscribe a observar, sino que interactuamos con los estudiantes interacción que enriqueció la calidad de los datos que se obtuvieron. De esta

manera la integración de ambas herramientas metodológicas permitió el conocimiento detallado, favoreciendo un análisis comprensivo de los fenómenos observados.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

3.2.1 Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1. Campo de acción N°. 1. Programa de juegos tradicionales

En este campo de acción el proceso de enseñanza aprendizaje, se fundamenta en las potencialidades del juego como una herramienta fundamental para el desarrollo integral del estudiante, tal y como había señalado Piaget (1980), el autor considera al juego como motor importante para el desarrollo del ámbito intelectual, social y emocional de los estudiantes. Los programas de juegos, permiten un espacio donde los estudiantes pueden realizar tareas a la par de sus capacidades y características propias con arreglo a sus necesidades propias y favoreciendo una experiencia de aprendizaje personalizada. De esta manera, los juegos permiten que los estudiantes aprendan en el plano afectivo, superando la limitación de considerar el aprendizaje como un proceso exclusivamente individual (anexo 6).

De esta manera, los juegos permiten que los estudiantes aprendan en el plano afectivo, superando la limitación de considerar el aprendizaje como un proceso exclusivamente individual.

Este enfoque de aprendizaje que incorpora el juego por medio del mismo, facilitaba la interacción entre los jugadores de forma que fomentara el trabajo en equipo y fomentar la cooperación. Todo ello responde a que todo lo que mencionan Vygotsky, 1966 (como se citó en Gonzales, 2021), quien defendía que este tipo de experiencias favorecen el desarrollo de las habilidades sociales y los procesos cognitivos. En consecuencia, se llevaron a cabo diversas actividades que se centran en este enfoque y así poder observar de forma práctica los efectos de este tipo de aprendizaje colaborativo.

Actividad específica N°. 1. Análisis y selección de competencias del Área de Educación Física.

El grupo de investigación se reunió para llevar a cabo el análisis y los fundamentos del currículo nacional del área de educación física. Se tomaron algunas decisiones con la finalidad de realizar la selección de las competencias, teniendo en cuenta el contexto educativo y las necesidades del estudiante. Las competencias seleccionadas deberían ser desafiantes, pero alcanzables, de manera que la sensación de reto permitiese que el estudiante se sintiese motivado a la participación y al esfuerzo continuo por la mejora. Además, se tiene que hacer bastante hincapié en adaptar las propuestas de actividades a los diferentes momentos del proceso evolutivo del alumnado y en el fomento de la participación y de la práctica de valores, tales como el respeto, la disciplina, la solidaridad.

Además, se tuvo presente que, para aproximarse al análisis de las competencias, es necesario entender en profundidad las capacidades, estándares, desempeños y enfoques transversales que ofrece el Currículo Nacional para el logro de competencias de los estudiantes al culminan su escolaridad. Entre las competencias claves elegidas, está la autonomía motriz como capacidad de un estudiante para realizar actividades físicas de forma autónoma, sin supervisión continua, tomando decisiones fundadas en la realidad de su propio cuerpo y su bienestar. Esto implica que el estudiante no solo sería capaz de mover su cuerpo durante los movimientos motrices y actividades físicas, sino que también sería capaz de gestionar su propio aprendizaje y desarrollo motriz.

Asimismo, se seleccionó la competencia asume la vida saludable, ya que se encuentra muy interrelacionada con la adquisición de hábitos positivos, con la actividad física, la alimentación y el cuidado personal. Estas competencias no solo trabajan la dimensión física como el crecimiento físico, sino que también fomentan el crecimiento emocional, social y cognitivo, permitiéndoles ser personas activas, responsables y sanas en sus vidas. Además, incentivan una actitud preventiva ante enfermedades mientras se va desarrollando y mejorando la salud física y mental.

Por otro lado, la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices ocupa un lugar destacado en el desarrollo social y emocional del estudiante. Estas habilidades de relacionarse con los demás mediante la acción motriz, por lo que hace falta tener en cuenta aspectos como la cooperación, jugar por turnos, hacer cosas juntos, y naturalmente, saber afrontar los conflictos. Las competencias elegidas para las habilidades sociomotrices en el currículo nacional giran en torno al dominio de técnicas motrices, pero también alrededor de la capacidad para comunicarse y relacionarse con los otros socialmente. Esto se lleva a cabo mediante juegos, deportes y actividades donde el trabajo en equipo o la colaboración son esenciales.

Por lo tanto, el análisis y selección de las competencias de Educación Física del currículo nacional no solo persigue el desarrollo físico del alumnado, sino también la obtención de autonomía, la realización de una vida sana y una conducta adecuada en su relación con los demás. Estas competencias son imprescindibles para el desarrollo de personas que sean capaces de adoptar decisiones sobre su estado físico, su salud y su bienestar o su forma de comportarse y, a su vez, de contribuir de forma positiva y respetuosa a su vida social.

Actividad específica N^o. 2. Selección y contextualización de los juegos tradicionales.

Para realizar el proceso de la selección y estructuración de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, se tuvieron en cuenta algunos criterios como el contexto, necesidades e intereses de los estudiantes, valor pedagógico, familiaridad con el juego, espacios en la institución educativa, fuentes primarias y bibliografía disponible. Permitiendo garantizar que los juegos seleccionados fueran adecuados para promover el desarrollo motriz, es así que se optó por elegir los siguientes juegos tradicionales: la rayuela, mata gente, la carrera de sacos, imitación de animales, tumbas latas, pañuelos, salta sogas, congelados (anexo 07). Estos juegos, a pesar de las adaptaciones que han experimentado a lo largo del tiempo, ha mantenido su esencia. Por lo tanto, los juegos tradicionales, en la educación física, constituyen una herramienta eficaz para promover el ejercicio físico, fomentando los valores como el respeto hacia las normas, el trabajo en equipo y la socialización entre estudiantes.

Al integrar los juegos tradicionales adaptados a sus características del grupo y de su contexto cultural, se produjo una transformación significativa en práctica de la motricidad gruesa, particularmente en relación con el uso de los juegos que implican movimientos amplios de caminar, de correr, de trepar, lanzar girar, saltar etc. Las habilidades motoras gruesas como coordinación corporal y control, adquirieron un desarrollo más satisfactorio en los niños. A medida que se va adaptando el juego, incidiendo en la edad y en el contexto social, el aprendizaje favoreció el desarrollo motor social y cognitivo del estudiante. es relevante la contextualización cultural, aun teniendo en cuenta el elemento autóctono y local, también refuerza un sentido de identidad motivadora para los participantes: en consecuencia, los juegos tradicionales mejoran no sólo habilidades de motricidad gruesa, sino que contribuyen al desarrollo integral de todos los niños/as.

Según lo señalado por Ardila (2022), los juegos tradicionales contribuyen positivamente a la identidad cultural, al desarrollo de habilidades sociales y a los procesos de aprendizaje en los diferentes contextos educativos, debido a su valor pedagógico. Asimismo, Angulo et al. (2023), recalca la importancia del juego en las sesiones de educación física, subrayando que debe tener un gran protagonismo en el desarrollo de la motricidad gruesa y la fina, así como la mejora de las habilidades motoras básicas, además, se señaló que el juego contribuyo el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas como la resistencia, fuerza, rapidez y flexibilidad, y el desarrollo de las capacidades coordinativas, como el equilibrio, la coordinación, la orientación, la agilidad y el ritmo, entre otras.

Estos autores inciden en la importancia de los juegos tradicionales ya que contribuyen a mejorar la socialización, la empatía, la inclusión y potencian sus habilidades motoras básicas en los estudiantes.

Actividad Específica N°. 3. Elaboración de un programa de juegos tradicionales.

La presente actividad tuvo como finalidad el diseño e implementación de un programa de juegos tradicionales que contribuya al desarrollo de habilidades motoras fundamentales como la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la agilidad. Las cuales se expresan al momento de caminar, correr, salta, girar y lanzar. Para

ello, se optaron por juegos donde predominaran los movimientos amplios y dinámicos como la rayuela, salta a la cuerda, carrera de sacos, tumbas latas, el pañuelo, mata gente, imitaciones de animales y congelados facilitando así a los estudiantes a trabajar los grandes grupos musculares, favoreciendo el control corporal y mejorando su capacidad de desplazamiento.

Este programa se estructuró en actividades lúdicas y adaptadas a las características etarias y motrices de los participantes, adecuando las reglas y el grado de complejidad en todos los niveles de desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, con el objetivo de fomentar una adecuada progresión de su formación física y motriz. Así mismo, este enfoque permitió el predominio de las capacidades motoras de manera lúdica y progresiva, de tal manera que favorezca el crecimiento físico y cognitivo de los estudiantes.

El impacto transformador de este programa se constituyó en un hecho evidente en el proceso físico, social y emocional de los estudiantes. A través de los juegos, los alumnos iban desarrollando sus habilidades motoras gruesas: como, la coordinación, el control del cuerpo, la fuerza, la estabilidad, entre otras. Asimismo, estos juegos también fomentaban el trabajo grupal y colaborativo entre los estudiantes, favoreciendo la solución de los conflictos y ayudaba a disminuir el sedentarismo y mantener una adecuada condición física y prevenir enfermedades como la obesidad y la diabetes infantil. En el plano emocional, los juegos ayudaban a los niños a aumentar su resistencia emocional y a afrontar el éxito y el fracaso. De esta manera, el programa no sólo ayudó a desarrollar la motricidad gruesa, sino que también ayudó a conseguir un crecimiento integral de los estudiantes.

El enfoque de este programa fue lúdico y participativo, permitiendo que los estudiantes aprendiesen a través de la práctica y al mismo tiempo de la interacción y el disfrute. Asimismo, el programa era flexible, ya que favorecía la evaluación continua de los avances, tanto a nivel de las habilidades motrices como también de la diversión y la motivación. Además, este programa incorporó la cultura de los alumnos/as al utilizar juegos tradicionales que eran significativos para los estudiantes, favoreciendo así la conexión emocional que los niños/as tienen con la práctica de la actividad y el juego. Por ende, el objetivo no solo fue mejorar el patrón de la motricidad gruesa, sino también el de favorecer estilos de

vida activos y saludables, mejorar la autoestima y las relaciones sociales, y, por último, recuperar las tradiciones culturales a través del juego (anexo 6).

Actividad Específica N.º 4. Planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales.

Se planificaron y ejecutaron cinco sesiones de aprendizaje, considerando los procesos pedagógicos, así como las competencias, capacidades, estándares, desempeños y enfoque del programa curricular de la educación física establecidas en el currículo nacional de educación básica, nivel primario (Minedu, 2016), estas actividades se diseñaron tomando en cuenta las necesidades e intereses, características del desarrollo motriz de los estudiantes, la edad y alineadas en función a los propósitos del programa de juegos tradicionales.

En relación a la primera sesión de aprendizaje denominada "Conocemos los juegos tradicionales y mejoro mi motricidad gruesa" el propósito de esta actividad fue conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando los juegos tradicionales como estrategia. Para el desarrollo se usaron materiales como tarros reciclados de leche, pelotas de trapo, entre otros.

El primer juego consistió en imitar los movimientos de distintos animales. El profesor y los estudiantes seleccionaron algunos animales para poder imitar durante el juego. Se inicio con la rana, haciéndolos saltar con las piernas juntas, luego se imitó al canguro, saltando hacia adelante en posición con las manos en la zona de la cadera, se continuo con el elefante, caminando despacio y balanceando los brazos, Luego se imitó al pato, adelantándose con las manos sobre la cabeza y los pies flexionados, se continuo con el gato, caminando en posición cuádruple, luego se procedió con el tigre, en cuadrúpeda y se culminó con el águila, con los brazos en extensión. Los estudiantes tenían que imitar durante 30 segundos a cada animal. Al inicio se presentaron algunas dificultades, con la retroalimentación y la práctica los estudiantes llegaron a imitar correctamente los movimientos. Este juego favorecía el desarrollo de la motricidad gruesa, mejorando de esta manera la fuerza, el equilibrio, la coordinación y el control del cuerpo, al mismo tiempo que favorecía la creatividad y socialización.

El segundo juego, "tumbas latas", para lo cual se formaron dos grupos A y B y se propusieron las siguientes reglas: los estudiantes del grupo A debían derribar un conjunto de latas apiladas en forma piramidal utilizando una pelota de trapo. Luego, tenían que volver armar las latas sin ser alcanzados por la pelota lanzada por el equipo B. Este último equipo debía recuperar la pelota de trapo para "matar" a los jugadores del equipo A una vez que las latas fueran derribadas, impidiendo que pudieran rearmarlos. El juego finaliza con la victoria del equipo que logran cumplir con los objetivos del juego. Los materiales utilizados fueron tarros reciclados pintados y pelotas de trapo. El docente explicaba las reglas propias del juego propiciando una reflexión general, además, la disciplina y el respeto. Durante la ejecución del juego se evidenció que los estudiantes presentaban algunas dificultades, sobre todo referidas a la precisión del lanzamiento, dado que las latas estaban colocadas a una distancia de siete metros; fue difícil derribar las latas por parte del integrante del grupo que tuvo la responsabilidad de iniciar el juego, otros estudiantes tenían problemas a la hora de lanzar y regular la fuerza del lanzamiento al matar a los rivales. Además, había algunos estudiantes que mostraban dificultades, al momento de esquivar la pelota lanzada por el equipo rival durante el juego, eliminándoles rápido del juego y evidenciándose también el incumplimiento de las normas del juego que requerían disciplina y respeto.

No obstante, con las variantes realizadas y la retroalimentación oportuna los estudiantes empezaron a mejorar sus habilidades motoras básicas. Mostrando avances importantes en sus destrezas de manera significativa, como la precisión, la coordinación, la fuerza, la agilidad, la rapidez y el trabajo en equipo. (anexo 09).

En la segunda sesión de aprendizaje, titulada "Saltamos creativamente explorando el equilibrio a través de la rayuela", cuyo propósito fue mejorar su equilibrio corporal, la metodología utilizada fue el aprendizaje por descubrimiento guiado, se utilizaron como materiales tizas, aros, pelotas de trapo. Para la realización del juego fue necesario trazar en el suelo las casillas del uno al 10, posteriormente el docente expuso las orientaciones para el juego.

Los estudiantes iniciaron el juego lanzando una pelota de trapo sobre la primera casilla y teniendo las reglas establecidas, el jugador lo debería hacer

saltando sobre un pie en la casilla simple y los dos pies en la casilla dobles hasta llegar a la casilla diez.

Para evitar la repetición monótona del juego, se les presentó una variante del juego con aros fabricados, lo que les ofreció una alternativa lúdica y desafiante, generando un reto y dando lugar a fortalecer aún más su agilidad y concentración al saltar dentro de los aros sin perder el equilibrio ayudando al mismo tiempo a enseñar a los estudiantes en cómo trabajar en equipo y respetar las normas del juego (anexo 10).

Los estudiantes les costó un tiempo comprender la dinámica del juego, una vez que lo consiguieron, a partir de ahí fueron capaces de realizar los saltos, logrando así mejorar su motricidad gruesa, desarrollando habilidades como equilibrio, coordinación y control corporal a partir de movimientos amplios.

En la tercera sesión de aprendizaje, titulada “Mejoramos la coordinación motriz a través de juegos tradicionales como la mata gente y salta Soga”, el propósito consistió en desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes mediante el uso de juegos que implicaran saltos y movimientos rápidos. La sesión se inició con un saludo a los estudiantes, seguido de la revisión de las normas de convivencia que regirán la actividad. Posteriormente, se formuló las preguntas orientadas a la activación de los saberes previos de los estudiantes, lo cual permitió vincular sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes.

Los estudiantes participaron con gran entusiasmo en la dinámica "Sigue el ritmo", que tenía como objetivo mejorar la coordinación motriz mediante movimientos guiados por una canción. A pesar que algunos estudiantes enfrentaron dificultades iniciales para seguir el ritmo, estas fueron superadas gracias a la práctica de juegos tradicionales como mata gente y el salta soga, los cuales implicaban correr, saltar y cambiar de dirección rápidamente, lo que favoreció el desarrollo de la agilidad, la coordinación y el equilibrio.

El juego de “Mata gente” consistió en la tarea de atrapar a los jugadores libres tocándolos con un balón, mientras que los jugadores libres deberán evitar ser atrapados y escapar. En caso de ser tocados, los jugadores atrapados se integraban al equipo que captura. Para llevar a cabo la actividad se utilizaron

balones de trapo y conos elaborados con botellas reciclables, los cuales jugaron un papel clave en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes.

En el juego de "Salta sogá", los avances observados en la coordinación motriz de los estudiantes fueron igualmente notables. En este caso, la actividad consistía en saltar la cuerda sin que esta tocara al jugador, lo que requirió una gran sincronización y control corporal. La utilización de materiales diseñados y elaborados de manera colaborativa por el grupo de investigación, los estudiantes y padres de familia contribuyó de manera significativa al desarrollo de la coordinación, facilitando la adquisición de habilidades motoras claves en los estudiantes.

Las evidencias de los avances en la coordinación motriz fueron documentadas mediante fotografías que capturan la interacción de los estudiantes durante las actividades. Dichas imágenes sirven como evidencia de progreso observado y se encuentran reflejadas con fin de respaldar los resultados obtenidos a lo largo del proceso (anexo 11).

En la cuarta sesión de aprendizaje, titulada " Disfrutamos jugando al pañuelo y los globos para mejorar nuestra coordinación y reacción", el propósito de esta actividad fue mejorar la coordinación y la reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr. La metodología utilizada fue el aprendizaje cooperativo, promoviendo la interacción y el trabajo en equipo. Los materiales que se utilizaron para el desarrollo de la actividad fueron pañuelos y globos.

El docente dio las orientaciones necesarias para llevar a cabo el desarrollo del primer juego. La dinámica consistió en dividir a los estudiantes en dos equipos equitativamente, el juego consistía en que un jugador de cada equipo tenía que ir corriendo al centro para tocar el pañuelo y luego volver rápidamente a su lugar sin ser tocados por el adversario. Esta actividad potenció el desarrollo de la rapidez y de la agilidad, ya que los estudiantes debían reaccionar de manera inmediata a las señales de sus compañeros o adversarios.

En el segundo juego de los globos, cuyo objetivo consistió que los estudiantes debían mantener el globo en el aire solamente utilizando las manos, evitando que no tocara en el suelo. Este juego promovía la mejora de la

coordinación óculo-manual, requiriendo movimientos rápidos y precisos, en este caso, los estudiantes mostraron algunas dificultades en el comienzo, a medida que avanzaba la práctica y la colaboración entre ellos, lograron mejorar significativamente la coordinación, equilibrio y la capacidad de reacción.

La variante propuesta por los estudiantes en esta sesión fue de unir ambos juegos, el pañuelo y los globos, en donde los materiales cumplieron una función muy importante ya que permitieron complejizar la actividad, exigiendo una mayor demanda de la coordinación motriz, sino también la cooperación de los estudiantes. Esta actividad no solo favorecía el desarrollo de la motricidad motriz, sino que también promovió la creatividad y la capacidad de resolver problemas en grupo, fortaleciendo así el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo (anexo 12).

La quinta sesión de aprendizaje, titulada "Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa", tuvo como propósito promover la mejora de habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales. La metodología aplicada fue el trabajo participativo y cooperativo, y se utilizaron materiales reciclados tales como pelotas de trapo, conos de botellas recicladas y sacos negros reciclados de café, los cuales contribuyeron al desarrollo de las actividades y habilidades motrices de los estudiantes.

En el primer juego, el profesor dio las instrucciones pertinentes para su correcta realización. Se conformaron dos grupos de 12 estudiantes cada uno, se les entregó un balón de trapo a cada grupo. Se designó en cada grupo dos jugadores que cumplieran el papel de "matadores o matadoras" y se solicitó que se ubicarían en cada extremo del área del juego determinada. El resto de los participantes ocupan el espacio de la zona central. La dinámica del juego consistió que los matadores lanzaran la pelota para eliminar a sus compañeros, mientras estos evitan ser alcanzados sin salir de área delimitada. Si embargo, los participantes podían recuperar vidas si atrapaban la pelota en el aire.

Durante esta actividad, el profesor previamente hizo énfasis en las reglas del juego, la disciplina y el respeto entre compañeros. Durante el juego se evidenció algunas dificultades de los estudiantes, uno de ellos era la descoordinación y poca agilidad para escapar de los lanzamientos, siendo eliminados rápidamente del juego, lo que indicaba un bajo control del movimiento

de su cuerpo. Ante esta situación, el docente realizó la retroalimentación y sugerencias para mejorar. A medida que avanzaba el juego, los estudiantes fueron mostrando mayor seguridad, agilidad, velocidad y coordinación, especialmente a la hora de esquivar la pelota y evitar ser eliminados rápidamente. Este juego contribuyó de manera significativa al desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente de la agilidad y coordinación en movimientos rápidos.

En el Juego "Carrera de Sacos" fue preparado por el docente con el propósito de potenciar la coordinación motora y el trabajo en conjunto entre los estudiantes. En esta actividad, los estudiantes debían recorrer una trayectoria de 10 metros, saltando dentro de unos sacos, asegurándose de que sus piernas quedaran dentro del saco y sujetándose de la parte superior con las manos. A lo largo del recorrido, se incorporaron materiales reciclados como tarros, pelotas y llantas, que se utilizaban como puntos de orientaciones y obstáculos, que propiciaban la interacción y el reto. La dinámica favoreció el desarrollo físico y cooperativo en los estudiantes, pero también sensibilizó la importancia del uso responsable de los materiales reciclados en las actividades que se desarrollan en el aula.

El profesor expone de manera clara las normas de juego, destacando la importancia de la reflexión, el respeto y la disciplina. Tras recibir la señal del inicio del juego por parte del profesor, los estudiantes comenzaron a saltar hacia la meta, esforzándose por avanzar con la mayor rapidez posible, mientras mantienen a los sacos puestos. A lo largo del recorrido, los participantes debían también garantizar su equilibrio y evitar caídas mientras realizaban los saltos. El grupo que lograba llegar a la meta primero era el ganador.

El juego carrera de sacos evidenció ciertos inconvenientes durante su ejecución, siendo uno de ellos más evidente la coordinación, que presentaron los estudiantes al saltar dentro los sacos. Muchos de los estudiantes no lograron mantener el equilibrio a lo largo del recorrido, reflejando un bajo control corporal, especialmente en los grandes grupos musculares del cuerpo. Esta descoordinación fue fuente de frustración entre los algunos estudiantes, los mismos que fueron superados con el apoyo y orientaciones del docente, así como también de sus compañeros.

Al inicio, los estudiantes se encontraron con ciertas dificultades, sin embargo, gracias a la retroalimentación proporcionada por el docente y las reflexiones de sus compañeros, lograron mejorar considerablemente sus habilidades motoras gruesas en el juego. En el transcurso de la actividad, los estudiantes comenzaron a realizar con mayor precisión y destreza, manifestando avances significativos en su coordinación y control corporal. La práctica de estos juegos favoreció considerablemente la mejora de su motricidad gruesa (anexo 13)

Actividad N°. 5. Reflexión sobre los resultados de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

La implementación del programa de juegos tradicionales manifiesta resultados altamente positivos en el desarrollo de los estudiantes, en particular en lo que respecta a la mejora de la motricidad gruesa. Las actividades elegidas fueron adecuadas a la realidad educativa, y a través de ellas se consiguió que los estudiantes ejecutaran movimientos amplios, tales como: sentarse, correr, saltar, lanzar y trepar. A través de estas acciones, los estudiantes lograron desarrollar la coordinación y el control de su cuerpo a medida que practicaban los juegos tradicionales.

Esta mejora estuvo estrechamente relacionada con el objetivo de fomentar su autonomía motriz, uno de los pilares fundamentales del programa. La práctica constante de estos juegos no solo favoreció el desarrollo físico de los estudiantes, sino también aumentar el desarrollo de la motricidad gruesa, favoreciendo no sólo sus capacidades físicas, sino también la motivación intrínseca. Los estudiantes, a medida que se iba desarrollando el programa y dándose cuenta que les permitía desarrollar no solo sus habilidades motrices sino también sus habilidades sociales y cognitivas, se mostraron cada vez más interesados en seguir practicando estos juegos tanto dentro como fuera de la institución educativa.

3.2.1.2. Campo de acción N°. 2. Material didáctico.

Se fundamentó en la concepción de que toda actividad pedagógica requiere de soporte o materiales educativos que apoyen en el desarrollo de sus habilidades cognitivas y motrices de tal forma que la función del docente no sólo

sirva para transmitir contenido, sino que también contribuya para fomentar un aprendizaje activo, significativo y colaborativo. Según Díaz (1998, como se citó en Lamothe, 2006), los materiales didácticos son un elemento primordial del proceso de aprendizaje, no sólo desde la perspectiva del aprendizaje como proceso cognitivo, sino también desde la concepción sociocultural y de los procesos de mediación. Estos recursos, al poner en relación a los contenidos, o saberes culturales, funcionan como un elemento clave e intermediarios en la relación del estudiante con el docente. También se estos recursos sirven para dar oportunidades de interacción y utilización multisensorial teniendo en cuenta el enfoque inclusivo.

De acuerdo con las consideraciones podemos mencionar que el aprendizaje significativo es aquel que se produce cuando la nueva información se conecta con los diversos conceptos o proposiciones integradoras que se encuentran previamente en la estructura cognoscitiva del sujeto que conoce. Estos enfoques no sólo otorgan al estudiante interacciones activas con el contenido, sino que, además, favorecen el trabajo en equipo, el aprendizaje representacional o figurativo y la resolución colaborativa de problemas. En este sentido, se elaboraron cuatro actividades específicas que quedan descritas a continuación.

Actividad específica N^o. 1. Selección de los materiales didácticos.

El equipo investigador revisó diversas fuentes sobre los tipos de materiales didácticos y seleccionó los más pertinentes y que responden a las características de los juegos, así como también de los estudiantes. Para tal efecto se elaboró una ficha donde se registra los materiales seleccionados y sus objetivos para el juego. Entre los materiales seleccionados tenemos: Aros, pelotas de trapo, sogas recicladas, sacos, conos y tarros. Todos estos materiales se programaron para sean elaborados con materiales reciclables y con la participación de los estudiantes y padres de familia. (anexo N^o 8).

Actividad específica N^o. 2. Elaboración de los materiales didácticos.

Dado que la institución carecía de los recursos necesarios para llevar a cabo el programa sobre la práctica de los juegos tradicionales, los investigadores con el apoyo de los estudiantes y padres de familia, previa reunión, comenzaron

a recolectar los insumos reciclables para elaborar los materiales que se seleccionaron para la ejecución de los juegos tradicionales, como parte de las actividades educativas consideradas tanto en la investigación como en sus actividades escolares. Esto permitió que los estudiantes se involucraran en el proceso de la elaboración de los recursos, lo que no solo facilitó la ejecución de los juegos, sino que también facilitó el aprendizaje más participativo y colaborativo, así como también el desarrollo de su creatividad, trabajo colaborativo, la resolución de problemas y la práctica del reusó y reciclable de materiales generando una conciencia ecológica. La elaboración de estos materiales se llevó a cabo bajo el asesoramiento y supervisión del equipo de investigación, asegurándose que los recursos elaborados fueran adecuados para el desarrollo de las actividades.

Los materiales elaborados por los estudiantes fueron: aros, pelotas, sogas, sacos, tarros, materiales necesarios e imprescindibles para el correcto desarrollo de los juegos tradicionales. (anexo N° 19).

Los materiales reciclados son recursos muy útiles que, incorporándolos a los juegos, no sólo ayudan a los niños a desarrollarse físicamente y socialmente sino que se convierten en un recurso educativo importante para desarrollar su motricidad gruesa, ya que se requiere lanzar objetos para derribar los tarros, incluso también desarrollan la precisión del movimiento además se refuerzan habilidades sociales y cognitivas.

Actividad específica N°. 3. Uso de los materiales didácticos en las sesiones de aprendizajes.

La utilidad de los materiales didácticos elaborados se consideró un recurso completamente necesario para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas actividades programadas en el área de educación física. Su propósito fundamental fue servir de soporte educativo para la comprensión de los conceptos y las estrategias didácticas, favoreciendo la mejora de la efectividad de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes, así como también interactuar de manera más efectiva y significativa con los contenidos.

Resaltamos un ejemplo claro del uso de estos recursos fue la utilización de los tarros de leche reciclados, pintando y transformándolos para realizar el juego "tumbas latas", este recurso fue muy importante para fomentar la coordinación, la puntería y la rapidez de los estudiantes. A partir de estos materiales, los estudiantes desarrollaron de manera significativa la coordinación entre habilidades ojo y mano, ya que debían tumbar las torres de latas lanzando una pelotita de trapo. De este modo, los recursos no solo facilitaron el aprendizaje de las habilidades motrices, sino que también favoreció el desarrollo de las competencias cognitivas y físicas de los estudiantes (anexo N° 20).

Aros fabricados con llantas recicladas

Para elaborar estos aros se procedió a reciclar llantas usadas de autos, motos, bicicletas. Luego con ayuda de los estudiantes y padres de familia se procedió a adecuarlas y pintarlas de manera creativa para hacer usadas en la practicas de los juegos tradicionales.

Los aros fabricados con llantas recicladas jugaron un papel crucial en el desarrollo físico y cognitivo de los estuantes durante el juego de la rayuela. Al ser un material fácil de manejar y resistente, los aros proporcionaron un desafío para los estudiantes, quienes debían saltar de uno a otro sin pisar fuera de las líneas.

De igual manera, este material contribuyó al desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la atención, ya que los estudiantes debían recordar las secuencias y mantener la concentración para evitar cometer errores durante el juego. Así mismo este juego realizado con los aros reciclados permitió mejorar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y fortaleció los músculos de las piernas y el abdomen (anexo N° 20).

Conos reciclados de botellas plásticas

Para la elaboración de los conos se reciclaron botellas desechadas, posteriormente el docente mostró un cono como manera sugerida. Los escolares con el apoyo de sus padres lo fueron confeccionando de manera creativa y teniendo en cuenta las orientaciones del profesor, una vez acabados se le presentaron al profesor para ser utilizados oportunamente.

Estos conos reciclados fueron utilizados en el juego de carrera de sacos, el juego de la rayuela, mata gente, imitación de animales, circuitos, los mismos que tuvieron un impacto notable en el desarrollo de la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y la agilidad de los niños. Así por ejemplo al emplear estos conos como obstáculos, los estudiantes fueron desafiados al zigzaguearlos durante el recorrido, lo que favoreció el desarrollo de la motricidad gruesa al involucrar movimientos rápidos y precisos. Además, la presencia de los conos como delimitadores de espacios permitió a los niños trabajar su capacidad de concentración, ya que debían mantener su atención en el circuito para evitar derribarlos. Este material, al ser reciclado, también ofreció una oportunidad para enseñar a los estudiantes sobre la reutilización de objetos y la importancia de cuidar el medio ambiente (anexo N° 20).

Cuerda

Se utilizó en la actividad de saltar la cuerda, fue una herramienta clave para mejorar la agilidad, la coordinación y el desarrollo de la resistencia física de los niños. La actividad saltar la cuerda sin ser tocados favoreció el desarrollo de los músculos de las piernas, abdomen y el ritmo del juego favoreció la mejora de la concentración y la sincronización. El uso de la cuerda en equipo, en algunas versiones del juego, favoreció el trabajo en equipo, así como también el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. Asimismo, hay que mencionar que el material no solo favoreció el desarrollo físico, sino también la mejora de la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y comunicarse (anexo N° 20).

Pañuelos

El uso del pañuelo, ampliamente utilizado en el juego clásico de atrapar el pañuelo, favoreció el desarrollo de habilidades motoras finas (rapidez, agilidad, coordinación. Su tamaño y ligereza permitieron a los niños poder trasladarse rápido, corriendo, esquivando, atrapando el pañuelo, en las circunstancias de interacción práctica con sus compañeros. Este material también favoreció la práctica del trabajo en equipo (los niños debían trabajar juntos, coordinar sus movimientos para ganar el juego). Además, el pañuelo cumplió también una función simbólica de interacción social, estimulando el

desarrollo de habilidades emocionales como la empatía y el trabajo en equipo (anexo N° 20)

Pelotas de trapo

Las pelotas de trapo, elaborados por los estudiantes a partir de una propuesta del docente fueron utilizadas en diferentes juegos de tipo "mata gente", tumbas latas y la rayuela, logrando un desarrollo muy significativo de habilidades motoras, llegando a conseguir habilidades tales como la coordinación, el equilibrio y la agilidad, pues hacer usos de ellas en el juego es enfrentar el reto de realizar movimientos amplios y controlados que exigen fuerza y coordinación, lo cual favoreció el perfeccionamiento de habilidades básicas como lanzar, atrapar, rodar y patear. Dichas actividades no sólo mejoro el físico, sino también el control del cuerpo en el espacio y la sincronización motriz.

Adicionalmente, las pelotas de trapo fueron una pieza fundamental en la activación de las actividades en grupo, propiciando la interacción entre los sujetos participantes y favoreciendo el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación. Los juegos colaborativos, que requerían una coordinación colectiva, no solo beneficiaron el desarrollo de las capacidades motrices, sino que también impulsaron el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales entre los niños (anexo N° 20).

Sacos

El uso de sacos reutilizados en el juego de carreras de sacos fue un recurso básico para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, dado que favoreció la coordinación y control corporal mediante actividades que requieren desplazamientos y saltos, además de favorecer los beneficios motrices, la utilización de estos materiales reciclados tuvo efectos positivos en el aprendizaje y desarrollo del pensamiento artístico, así como también en la toma de conciencia hacia el cuidado ambiental, ya que los estudiantes se iban dando cuenta que el uso de reciclables tenían una gran utilidad no solo para elaborar materiales para educación física, sino para todos las áreas del currículo. (anexo N° 20).

Tarros

La utilización de tarros reciclables en juegos tradicionales como tumbas latas representa una fantástica mezcla del placer y el aprendizaje y fomenta, tanto el desarrollo de las habilidades motrices gruesas. Estos tarros proceden de envases de productos como leches y conservas y son materiales bastante accesibles, duraderos y con múltiples posibilidades para ser utilizados en diversas actividades lúdicas. Además, a través de la utilización de tarros reciclables, los alumnos desarrollan una conciencia del reciclaje, la importancia del reciclaje y la sostenibilidad y, aprenden a valorar el impacto ambiental de sus acciones (anexo N° 20).

Es imprescindible poder garantizar que los tarros reciclados no tengan bordes afilados con el fin de facilitar la seguridad de los participantes. Gracias a los juegos con los tarros reciclados los niños no sólo desarrollan su capacidad física, sino que aprenden a trabajar en equipo, colaborar y ser creativos.

Actividad específica N°. 4. Reflexión sobre el uso de los materiales didácticos.

La utilización de materiales educativos basados en los juegos tradicionales, elaborados con recursos reciclados, contribuyeron a que las actividades lúdicas programadas se desarrollaron de manera más activa y divertida, permitiendo lograr los objetivos de la investigación ya que los juegos sin el uso de materiales no cumplirían su razón de ser. Se demostró como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motricidad gruesa en los niños. A través de actividades como "mata gente", "salta sogas", "tumbas latas", "rayuela" y "la carrera de sacos", "imitación de animales" los niños desarrollaron habilidades motrices clave como agilidad, velocidad, equilibrio, coordinación y fuerza, mientras fomentaban la cooperación, y la toma de decisiones en un contexto grupal. Estos materiales no solo promovieron el desarrollo físico, sino que también favorecieron la conciencia ecológica, enseñando a los niños sobre reciclaje y sostenibilidad.

Los materiales reciclados, como pelotas de trapo, tarros de leche y aros de llantas, ofrecieron una alternativa accesible y flexible para adaptar las actividades a diferentes contextos educativos, garantizando la inclusión de todos

los niños. Además, el seguimiento y la observación de las habilidades motrices durante la intervención permitieron a los docentes ajustar las actividades según las necesidades individuales de los niños, favoreciendo un aprendizaje personalizado (anexo N° 14, 15, 16, 17 y 18).

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación al objetivo específico 1: Para lograr el objetivo ejecutar un programa de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 16042, se realizó una selección y contextualización de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, considerando criterios fundamentales como el contexto sociocultural, los intereses de los estudiantes, los materiales disponibles y la infraestructura de la Institución Educativa, en función a esto se elaboró el programa de juegos tradicionales, lo cual resultó muy atractivo y educativo, ya que contribuyeron al desarrollo de habilidades de la motricidad gruesa y de las competencias del área de educación física.

Esta propuesta coincide con la investigación realizada por Flores et al. (2024), quienes sostienen que, en educación física, los programas de tipo lúdico ofrecen un amplio abanico de actividades, es decir, juegos dirigidos, tareas cooperativas, ejercicios de coordinación, fuerza, equilibrios y relajación, con el fin de mantener la atención y la motivación de los estudiantes. La diversidad de contenidos es clave para la enseñanza del estudiante en el propio contexto el aprendizaje significativo, dado que al mismo tiempo ofrece una serie de combinaciones pedagógicas para mantener la atención y concentración del

estudiante, que favorecerá su aprendizaje integral.

El programa de juegos tradicionales, para la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto grado del nivel primario se desarrolló en 5 sesiones de aprendizaje, las mismas que fueron ejecutadas por los docentes responsables de la investigación. La secuencia didáctica se estructuró bajo los siguientes ejes temáticos: (1) con los juegos tradicionales mejoró mi motricidad gruesa; (2) Saltamos creativamente: explorando el equilibrio a través de la rayuela; (3) ¡Nos divertimos lanzando y corriendo para mejorar nuestra coordinación y reacción!; (4) Saltamos y nos desplazamos creativamente en la ejecución de juegos tradicionales; (5) Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.

En la ejecución de cada una de las sesiones de aprendizaje se incorporaron juegos tradicionales: así en la primera sesión se utilizó los juegos imitación de animales y tumbas latas, para la segunda sesión de aprendizaje se aplicó el juego la rayuela, para la tercera se utilizó el juego del pañuelo, en la cuarta sesión se aplicaron mata gente y salta soga, mientras que en la quinta sesión se aplicaron los juegos mata gente y carrera de sacos.

Esta variedad lúdica no solo dinamizó las clases, sino que evidenció una mejora significativa en la motricidad gruesa, reflejándose una mayor disposición y entusiasmo de los estudiantes para participar en las actividades de Educación Física. Dichos hallazgos coinciden con lo planteado por Piaget (1959, citado por Gonzales, 2021), quien sostiene que el juego es un recurso fundamental para el aprendizaje, pues facilita la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de competencias motoras a través de la acción y la experiencia directa."

Consideramos que este programa logro resultados significativos ya que antes de su aplicación los estudiantes evidenciaban dificultades en las dimensiones de la motricidad gruesa, observadas al lanzar objetos, saltar, correr o girar el cuerpo, mostraban movimientos fragmentados y poco conscientes, durante las prácticas de educación física. No obstante, a medida que participaron en las sesiones con juegos tradicionales, comenzaron a reconocer su cuerpo como un todo, además, mediante el modelaje de movimientos, preguntas

reflexivas y retroalimentación inmediata aprendieron a alinear el tronco, flexionar las rodillas, utilizar los brazos para equilibrarse y ajustar su tamaño corporal según el espacio disponible.

De esta manera, no solo se fortaleció su control corporal, sino también su comprensión de nociones espaciales básicas como “adelante”, “atrás”, “dentro” y “fuera”, lo cual se evidenció en actividades como la rayuela y la imitación de animales. La lateralidad también se consolidó progresivamente a través de juegos de lanzamiento como “tumbas latas” y “mata gente”, que contribuyeron a que los lanzamientos se hicieran más seguros y controlados, lograr una mejor firmeza y seguridad, confianza en el uso de sus manos para los lanzamientos, estas habilidades contribuyeron a mejorar la coordinación general y la orientación en el espacio.

Así mismo, los juego de la rayuela y carrera de sacos contribuyeron a que los estudiantes lograran mantener la postura de manera controlada y estable, alcanzando un equilibrio óptimo, disminuyeron las caídas y mejoraron su coordinación durante la realización de sus movimientos, ya que antes de la aplicación del juego los estudiantes se caían con facilidad.

En juegos como saltar la soga o “mata gente”, que requieren cambios constantes de posición, los estudiantes aprendieron a anticipar movimientos, calcular trayectorias y mantener estabilidad en desplazamientos rápidos. Así mismo, el juego del pañuelo contribuyó para que los estudiantes mejoren su capacidad de moverse y orientarse en el espacio, evidenciándose cuando calculaban distancias, evaluaban la posición de sus compañeros y ajustaban sus trayectorias, mostraban un mayor control sobre sus movimientos y conciencia de su entorno. De la misma manera el juego saltar a la cuerda y la dinámica “sigue el ritmo” fortalecieron la dimensión del tiempo y el ritmo, mejorar la sincronización en sus movimientos utilizando estímulos eternos e internalizando la estructura temporal del movimiento.

Finalmente, la coordinación motora global se observó en la ejecución de saltos, carreras y desplazamientos, que evolucionaron de movimientos desorganizados a acciones fluidas y precisas, optimizando la sincronización

entre brazos y piernas y reduciendo el gasto energético innecesario. Esto se tradujo en un mayor dominio corporal: los estudiantes adquirieron la capacidad de autorregularse, levantarse con seguridad tras caídas, ajustar la postura antes de movimientos complejos y ejecutar estrategias conscientes en juegos que exigían esquivar o equilibrar el cuerpo ante obstáculos.

Al finalizar la ejecución del programa, donde se incorporaron juegos tradicionales como estrategias, se notó un cambio significativo: los estudiantes no solo ejecutaban movimientos, sino que lo hacían con mayor control y autogestión; regulaban su respiración después del esfuerzo, ajustaban la postura antes de iniciar acciones complejas y sus movimientos estratégicos. Estas mejoras se evidenciaron en el desempeño de los estudiantes al caminar, correr, saltar, lanzar, girar y levantarse, ejecutando los movimientos con mayor estabilidad, soltura y control postural. De igual manera, se observó un avance en la orientación espacial, la firmeza al cambiar de dirección y la coordinación entre las extremidades durante los desplazamientos. En conjunto, estos hallazgos permiten afirmar que la incorporación sistemática de juegos tradicionales constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la coordinación motora gruesa y consolidar los patrones motores básicos en los estudiantes del nivel primario, cuarto grado.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Leandro (2022), quien concluye que las sesiones basadas en juegos tradicionales fueron eficaces para mejorar la motricidad gruesa. En su investigación, se implementaron juegos como "salta soga", rayuela, "mata gente", carreras con sacos y el juego de la carretilla, enfocados en el área de educación física durante un periodo de seis semanas. Las sesiones de 60 minutos mantuvieron el interés de los niños, quienes participaron activamente. Las evaluaciones mostraron una mejora significativa en la motricidad gruesa: al inicio, el 58% de los estudiantes obtuvo una calificación de B (en proceso), mientras que al final, el 68% alcanzaron una calificación de A, lo que demuestra la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo motor.

Además de los beneficios en el desarrollo motriz grueso, los juegos tradicionales contribuyeron a consolidar el trabajo cooperativo entre los

estudiantes, ya que se ayudaban entre los miembros del grupo cuando se requería del esfuerzo de todos. Así mismo, mejoraron comportamientos positivos y disciplina evidenciados cuando esperaban su turno para participar. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Angulo et al. (2023), quien establece que los juegos tradicionales fomentan la actividad física, al mismo tiempo que promueven valores básicos, tales como el trabajo en equipo, el respeto a la norma y la socialización. A medida que los niños amplían su formación, los juegos tradicionales van cambiando formas de ser espontáneas en los primeros ciclos a otras formas más estructuradas y especializadas en las diferentes etapas de crecimiento.

Por tanto, se puede afirmar que los juegos tradicionales, cuando son aplicados de manera estructurada y con un propósito establecido en programas educativos, tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de nivel primario. Este enfoque no solo contribuye al fortalecimiento de las habilidades motoras, sino que también promueve la interacción social, el aprendizaje colaborativo y el respeto por la tradición cultural. Con base en los hallazgos de la investigación, se abren nuevas oportunidades para futuras investigaciones como explorar la integración de actividades físicas tradicionales en otros contextos educativos e investigar su potencial para mejorar aspectos cognitivos, emocionales y sociales relacionados con el desarrollo infantil.

Con respecto al objetivo específico N°. 2. Implementar material didáctico en los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042, los resultados reflejan que la inclusión de los materiales didácticos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje incorporando juegos tradicionales, ayudó a aumentar el nivel de complejidad de los juegos que se llevaron a cabo, permitiendo así un desarrollo mucho más dinámico de las habilidades motrices gruesas. Asimismo, contribuyó, significativamente a la mejora de la propia práctica de los aprendizajes, tanto físicos como cognitivos, favoreciendo la colaboración y la inclusión, en un entorno educativo que resulta ser así atractivo.

El uso continuo de los materiales didácticos contribuyó a que los estudiantes estuvieran motivados durante el juego y participaran con más entusiasmo y creatividad. Situación que provocó un cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia la actividad física, incrementando su predisposición a realizarla y el disfrute de la misma. Además, el juego con los materiales didácticos permitió a los estudiantes hacer una fusión entre la actividad física y el pensamiento, incrementar su curiosidad, compartir sus experiencias, elevar su autoestima, favoreciendo su desarrollo integral y su creatividad.

Dichos resultados se coinciden con la investigación de Frere et al. (2013) que pone de manifiesto como el juego con materiales didácticos estructurados y no estructurados, permite al niño/a combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, consolidar su autonomía y autoestima, crear, explorar, observar, y relacionar los nuevos descubrimientos con sus experiencias y así generar nuevos conocimientos.

Entre los hallazgos más notables, se observó una mejora en la coordinación motriz gruesa de los estudiantes, especialmente en las actividades de salto, el uso de cuerdas y aros permitió que los estudiantes mejoraran la precisión y el control en sus saltos, lo que favoreció tanto la coordinación el equilibrio, la agilidad entre las extremidades superiores e inferiores como la capacidad de realizar saltos más complejos. Además, el juego "mata gente" y "el pañuelo", contribuyeron a fortalecer la agilidad y la velocidad, mejorando la rapidez en los desplazamientos y la capacidad para cambiar de dirección de manera efectiva.

Por otra parte, las sesiones de aprendizaje con aros y conos facilitaron a los estudiantes trabajar el equilibrio estático y el equilibrio dinámico. Estas actividades de caminar dentro de los aros o salto entre los aros ayudaron a los niños a mejorar estabilidad y a tener control postural, las cuales son competencias importantes para el desarrollo del motor grueso. Los resultados obtenidos indican que la intervención logró fortalecer el equilibrio, ya que los estudiantes demostraban más confianza en la realización de movimientos

controlados.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Ramírez (2023), quien sostiene que las actividades lúdicas con materiales favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa. La creación de implementos deportivos a partir de materiales reciclados no solo mejora las habilidades motrices, sino que también fomenta la creatividad e imaginación de los estudiantes. Además, los estudiantes fueron avanzando tanto en las habilidades motrices como cognitivas, resaltando con ello, los beneficios educativos y recreativos que presenta esta metodología.

Por consiguiente, la implementación de materiales didácticos para realizar los juegos tradicionales no solo facilitó el aprendizaje de habilidades motrices, sino que promovió una mayor participación, colaboración e inclusión de los estudiantes. Este enfoque permitió un desarrollo integral de las competencias físicas, cognitivas y sociales, consolidando el valor educativo y recreativo de las actividades lúdicas en el contexto escolar.

CONCLUSIONES

La aplicación del Programa de juegos tradicionales, junto con materiales didácticos accesibles, mejoró de manera efectiva la motricidad gruesa de los estudiantes de 4° grado en la Institución Educativa N° 16042. Se observó un avance en habilidades como la comprensión de su esquema corporal, lateralidad, coordinación, agilidad, equilibrio y control corporal a través de juegos como la rayuela, tumbas latas, mata gente, saltar la soga, pañuelo y carreras de sacos. Además, estos juegos promovieron valores sociales como cooperación, respeto y socialización.

La implementación del material didáctico en los juegos tradicionales elaborados a partir de materiales reciclables y con la participación activa de los estudiantes, demostró ser una estrategia educativa eficaz para la mejora de la motricidad gruesa y fomentar un aprendizaje integral en los estudiantes, así como el trabajo colaborativo, consolidando el valor educativo y recreativo de este enfoque en el contexto escolar.

La efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso y social de los estudiantes brinda nuevas posibilidades para investigar su impacto en otras áreas del desarrollo niño, como lo emocional y lo cognitivo. Por lo tanto, los juegos tradicionales, bien estructurados en programas educativos, constituyen una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos y docentes de educación física continuar promoviendo el uso de materiales reciclados para la implementación de actividades lúdicas, ya que su elaboración a partir de reciclables es de bajo costo, desarrollan en los estudiantes habilidades motoras, cognitivas, emocionales y cuidado del ambiente.

Es fundamental proporcionar a los docentes formación continua sobre cómo utilizar materiales didácticos en juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices. Esta capacitación les permitirá diseñar actividades más creativas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, optimizando los resultados obtenidos en el ámbito físico y cognitivo.

Se sugiere introducir los juegos tradicionales en todas las áreas del currículo nacional y no solo en educación física, esta debe hacerse de manera progresiva, comenzando con actividades simples y aumentando su complejidad. Además, se recomienda diversificar los juegos teniendo en cuenta la edad, el contexto y cultura de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Angulo, R., Lema, M. López, S. Moposita, F. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media*. Polo del conocimiento: revista científico – profesional. 8 (11), 614-631.
https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=Los+Juegos+Tradicionales+en+el+Desarrollo+de+la+Coordinaci%C3%B3n+Motriz+en+Ni%C3%B1os+de+Educaci%C3%B3n+General+B%C3%A1sica+Media
- Alonso, N. (2021). *el juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de grado, UNIVERSIDAD DE VALLADOLID]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Angulo, R., Lema, M. López, S. y Moposita, F. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media*. 8 (11), 614 - 631. [www.Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnElDesarrolloDeLaCoordinaci-9252217%20\(1\).pdf](http://www.Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnElDesarrolloDeLaCoordinaci-9252217%20(1).pdf)
- Apaza, M. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, palca – puno, 2020*. [Tesis de Licenciatura, universidad católica los ángeles Chimbote de Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/DESARROLLO_DIMENSION_APAZA_QUISPE_MELANIA_ANGELA.pdf
- Arancibia, V., Herrera, P. Y Strasser, K. (2007). *Manuel de psicología Educativa*. <https://bibliotecafrancisco.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/06/manual-de-psicologc3ada-educacional-arancibia-v-herrera-p-strasser-k.pdf>
- Ardila, J. (2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. Revista Digital: Actividad Física Y Deporte. 8(1), 1-10.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>

- Ávila, D., y Cazarez, J. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. 5 (2), 1859 – 1873. https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=Estimulaci%C3%B3n+temprana+en+el+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa+de+ni%C3%B1os+de+2+a+3+a%C3%B1os
- Bello, D. Taborda, C. (2022). *Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del grado primero I.T.I Francisco José de Caldas*. [Tesis de licenciatura, universidad libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/22820/Tesis%20Edu%20Fisica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Benavides, C. (2022). *Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del subnivel inicial 2 de la escuela de Educación Básica “Eugenio de Santa Cruz y Espejo”*. [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador Instituto Superior de Investigación y Posgrado]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/42eb1e66-1c9d-48df-a51b-e29565e3224a>
- Bernate, J. (2021). Cultura Física. Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Revista de ciencia y tecnología en la cultura física*. 16, (2) 1-6. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200643
- Caicedo, D. (2014). *Los juegos motores para el mejoramiento del patrón locomotor del salto en los estudiantes del curso jardín (a) de la institución educativa gimnasio infantil las villas*. [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO- Bogotá]. <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/9bf37a21-5076-4359-83e7-068be418b7b7/content>
- Carranza, L., Ayala, K. y Castillo, D. (2024). juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. *Revista Científica Arbitrada de*

Investigación en Comunicación. 7 (13), 33-44

<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/233/387>

Castañer, M., & Camerino, O. (2001). *Bases psicopedagógicas de la educación física y el deporte*. INDE.

<https://es.scribd.com/document/487689891/Castaner-y-Camerino-La-EF-en-La-Ensenanza-Primaria-pdf>

Cevallos, J. (2023). *Los juegos tradicionales andinos en la motricidad gruesa en escolares de educación preparatoria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38992/1/EST.%20CEVALLOS%20SILVA%20JOS%C3%89%20EDUARDO%2C%20TESIS%20FINAL%20signed-signed-signed.pdf>

Domínguez, L., Barcala, R. Peixoto, L. y Rico, J. (2022). Factores que influyen en la motricidad gruesa de niños y niñas con discapacidad visual.

Revista técnico científica del deporte escolar, Educación Física y psicomotricidad. 8(1), 40-59.

<https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8777>

Fernández, E. Fernández, O. (2017). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 436 distrito de Catache provincia de Santa Cruz región Cajamarca*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo – Perú].

<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4301/BC3>

Fernandez, F. (2009). Discusiones de metodología la observación en la investigación social: la observación participante como construcción analítica. *Revista temas sociológicos.* (13), 49-66.

file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-

DiscusionesDeMetodologiaLaObservacionEnLaInvestiga-6780076%20(2).pdf

Flores, B., Torres, J. Loaiza, L. y Maqueira, G. (2024). Programa lúdico para la inclusión a la clase de Educación Física de estudiantes con Trastornos del Espectro Autista. *Revista científica dominio de las ciencias.* 10(1),

1287-1312.

file:///C:/Users/HP/Downloads/Programa+I%C3%BAdico+para+la+inclu
si%C3%B3n+a+la+clase+de+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica.pdf

Freré, F. y Saltos, M. (2015). Materiales didácticos innovadores y estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 6 (10), 25-34. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/72/69>

Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 amarilis-2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco de Perú]. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921>

Gordillo, P. (2022- 2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de 5to EGB paralelo "A" de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" en el año lectivo 2022-2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte de Ecuador]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14811/2/05%20FECYT%204336%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Heredia, E. (2023). Los Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de Valores Culturales en Niños y Niñas de Educación Inicial. *Revista Científica CIENCIAEDUC*. 10(1), 1-4. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/>

Huancas, D. (2023). *Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IE. N° 125 San Ignacio, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz de Perú]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12198>

Jiménez, J., Salazar, W. Morera, M. (2015). Diferencias en el desempeño de los patrones básicos de movimiento según la edad y el sexo. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*. 13 (2), 17-33. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=442042969004>

Latorre, A. (2005). *La investigación - acción conocer y cambiar la práctica educativa*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

- Leandro, M. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco - 2022*. [Tesis de Licenciatura Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Perú]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28343>
- Liquin, J. (2024). La motricidad gruesa para el desarrollo integral de los niños de educación inicial en el sector rural, cantón Riobamba. [Tesis de maestra de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo -Eduardo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13395>
- Márquez, M., Salazar, w. (2023). Los patrones básicos de movimiento saltar y lanzar: la evaluación del proceso y el producto. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*. 21 (2), 1-17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=442075225002>
- Marquina, K. (2020). *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 Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote]. <https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/handle/123456789/17>
- Martínez, E. (2021). *Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar*. [Tesis de Especialista en Pedagogía, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Colombia 2021]. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/d27e9464-ca6b-4c12-acdc-c9474d69762d/content>
- Mendoza, Y., y Zambrano, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Revista científica dominio de la ciencia*. 7 (4), 493-514. https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=Actividades+l%C3%BAdicas+para+mejorar+la+psicomotricidad+gruesa+en+ni%C3%B1os+entre+10+a%C3%B1os+y+11+a%C3%B1os

- Mesonero, A. (2010). Evolución de la vivencia motriz: manifestaciones simbólicas e implicaciones educativas. *Revista de psicología* 2 (1), <https://dehesa.unex.es/entities/publication/aa710d09-59c5-442a-a44b-a1e71d9510e1>
- Minedu (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica. Programa de Curricular de Educación Primaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>
- Molina, J., Veloz, A. Macías, J. (2024). La rayuela como estrategia de fortalecimiento de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años. *Revista científica de las ciencias de la salud*. 10 (3), 846-862. [file:///C:/Users/HP/Downloads/La+rayuela+como+estrategia+de+fortalecimiento+de+la+psicomotricidad+en+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/La+rayuela+como+estrategia+de+fortalecimiento+de+la+psicomotricidad+en+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os%20(1).pdf)
- Monsalve, A., Perez, E. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Revista de la facultad de educación*. 26 (60), 117- 128. https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querry=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=El+diario+pedag%C3%B3gico+como+herramienta+para+la+investigaci%C3%B3n*
- Pérez, G., y Nieto, S. (2009). La investigación-acción en la educación formal y no formal. *Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 10 (0), 178-198 <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/4177/4196>
- Pérez, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de Investigación Educativa*. 18 (2), 261-287. [file:///C:/Users/HP/Downloads/editum,+121001-478761-1-CE%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/editum,+121001-478761-1-CE%20(1).pdf)
- Proyecto Educativo Regional de Cajamarca. (2021). *Proyecto Educativo Regional de Cajamarca al 2036*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3940514/Proyecto%20Educativo%20Regional%20Cajamarca%20al%202036%20-%20PER%20DECO.pdf?v=1671153021>

- Ramírez, R. (2023). Actividades lúdicas con materiales reciclados en la motricidad gruesa de escolares de educación general básica elemental. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/6ff63355-883e-4c0e-a15d-dc4a6db9dd2f/content>
- Ramoz, S., Vidarte, J. Gomez, L. (2014). Patrones básicos caminar y correr en niñas de 5 a 8 años de edad mediante extracción no lineal de características. *Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica*. 17 (2), 351-359. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-42262014000200006
- Reynosa, E., Serrano, E. Ortega, A. Navarro, O. Cruz, J. Y Salazar, E. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica. *Revista científica de la universidad Cienfuegos*. 12 (1), 259-266. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-259.pdf>
- Rivera, L. (2000) Psicología y Psicopatología Ciencia Básica de la Clínica mental. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. 29 (3), 1- 7. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502000000300006#:~:text=TEOR%C3%8DA%20DEL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PERSONALIDAD&text=Wallon%20considera%20que%20los%20centros,responsables%20de%20motivaciones%20superiores%2C%20sociales.
- Rodríguez, H., Torres, Z. Ávila, C. Jarrín, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Revista multidisciplinar de innovación y estudios aplicados*. 5 (11), 482-495. https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=Incidencia+de+la+educaci%C3%B3n+f%C3%ADsica+en+el+desarrollo+de+la+motricidad+fina+y+gruesa+de+los+ni%C3%B1os
- Rua, M. (2023). *Juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la IEI N° 674 Perccapampa-Lircay*. [Tesis para Licenciamiento, universidad para el desarrollo andino.

<https://repositorio.udea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/48a42668-25b9-4ec7-be40-4dea3cb4eb3f/content>

- Tapia, J. Azaña, A. y Córdova, L. (2014). *Teoría básica de la educación psicomotriz*. pág. 67:
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960876009/570960876009.pdf>
- Trelles, K. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana - 2024*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote Perú].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37380/COORDINACION_CORPORALES_DESARROLLO_EQUILIBRIO_TRELLES_CORREA_KARINA_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Usca, R. (2021). *Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices de los Estudiantes de Primaria de una Institución Educativa - Puerto Maldonado*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2981eec4-930f-478f-adac-3816e4f34d07/content>
- Valentín, E. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Lulio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco*, [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco].
<https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682>
- Vázquez, N. (2021). *Propuesta de intervención didáctica sobre juegos tradicionales con materiales autoconstruidos.* universidad de Valladolid. [Tesis de bachiller de Educación Primaria por la Universidad de Valladolid 2021]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56771>
- Zabala, N. (2022). *Rescate de los juegos tradicionales donde la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos en las infancias con distracciones electrónica*. Caquetá. [Tesis de licenciamiento en Pedagogía Infantil CEAD Florencia Caquetá].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/49094?locale-attribute=es>

ANEXOS

ANEXO N° 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042 – Jaén.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042?	<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar la motricidad gruesa aplicando un programa de juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Ejecutar un programa de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.</p> <p>Implementar material didáctico en los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.</p>	<p>Programa de juegos tradicionales.</p> <p>Material didáctico.</p>	<p>Aplicación de un programa de juegos tradicionales.</p> <p>Implementación de material didáctico en los juegos tradicionales.</p>	<p>Análisis y selección de las competencias del Área de Educación Física.</p> <p>Selección y contextualización de los juegos tradicionales.</p> <p>Elaboración de un programa de juegos tradicionales.</p> <p>Planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales para.</p> <p>Reflexión sobre los resultados de la aplicación del programa de Juegos Tradicionales.</p> <p>Selección de los materiales didácticos.</p> <p>Elaboración de los materiales didácticos.</p> <p>Uso de los materiales didácticos en las sesiones de aprendizajes.</p> <p>Reflexión sobre el uso de los materiales didácticos.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Investigación Acción Educativa.</p> <p>FASES DE LA INVESTIGACIÓN (cualitativa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico. • Elaboración de planes de acción. • Ejecución de planes de acción. • Valoración. <p>PARTICIPANTES</p> <p>24 estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 16042, Jaén- 2024.</p> <p>3 docentes.</p>

ANEXO N° 02
PLAN DE ACCIÓN

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 1 - Ejecutar un programa de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.

Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Aplicación de un programa de juegos tradicionales.	Análisis y selección de las competencias del Área de Educación Física.		Técnica: Análisis documental. Instrumento: Matriz de competencias.
	Selección y contextualización de los juegos tradicionales.	15/08/2024	Técnica: Registro documental. Instrumento: Tabla de necesidades y propuesta de juegos tradicionales que ayudan a mejorar la motricidad gruesa.
	Elaboración de un programa de juegos tradicionales.	28/08/2024	Técnica: Registro documental. Instrumento: Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes.
	Planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales.	07/09/2024	Técnica: Observación participativa. Instrumento: Diario de campo de campo, registro fotográfico y registro audiovisual. Técnica: Registro documental. Instrumento: Carpeta de documentos pedagógicos.
	Reflexión sobre los resultados de la aplicación del programa de juegos tradicionales.	17/10/2024	Técnica: Observación participativa. Instrumento: Diario de campo, registro fotográfico, registro audiovisual.

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 2: Implementar material didáctico en los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.

Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Implementación de material didáctico en los juegos tradicionales.	Selección de los materiales didácticos.	15/08/2024	Técnica: Búsqueda en repositorios. Instrumento: Listado de materiales que se van a elaborar, registro fotográfico.
	Elaboración de los materiales didácticos.	28/08/2024	Técnica: Observación participativa. Instrumento: Registro fotográfico, registros visuales, diario de campo.
	Uso de los materiales didácticos en las sesiones de aprendizaje.	07/09/2024	Técnica: Observación participante. Instrumento: Diario de campo, registro fotográfico, videos.
	Reflexión sobre el uso de los materiales didácticos.	17/10/2024	Técnica: Observación participativa. Instrumento: Diario de campo, registro fotográfico. Entrevista Guion de entrevista.

ANEXO Nº 3

DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Nombre de la sesión de aprendizaje: Fortaleciendo la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales.

Fecha: 9 de abril.

Docente: Elder Monteza Hoyos.

HECHOS	ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN
<p>Siendo las 9:30 a. m., el docente Elder dio inicio a la sesión en el aula de cuarto grado de educación primaria. Al ingresar, saludó cordialmente a los estudiantes, quienes respondieron de manera entusiasta. Como parte del proceso pedagógico de inicio, el docente indagó los saberes previos mediante preguntas orientadoras como: ¿Qué juegos conocen que incluyan saltos?, ¿Alguna vez han participado en juegos tradicionales?, ¿Qué partes del cuerpo utilizan al saltar y correr? A partir de las respuestas, se evidenció que los estudiantes poseen conocimientos básicos sobre el movimiento corporal; sin embargo, presentan limitaciones en la coordinación, el equilibrio y el control corporal, aspectos propios de la motricidad gruesa.</p> <p>Seguidamente, el docente comunicó el propósito de la sesión, señalando que se desarrollarían juegos tradicionales con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa, específicamente el equilibrio, la coordinación y la resistencia física, así como promover el respeto y la convivencia entre los estudiantes.</p> <p>Posteriormente, el docente trasladó a los estudiantes al campo deportivo para realizar la motivación, iniciando con el juego denominado “Mar y tierra”. Explicó de manera clara las consignas del juego: al escuchar la palabra “mar”, los estudiantes debían saltar en un pie hacia el lado derecho; y al escuchar la palabra “tierra”, debían saltar con</p>	<p>Estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la motricidad gruesa.</p> <p>Acuerdos de convivencia.</p> <p>Proceso pedagógico.</p> <p>Reconocer sus propias dificultades motrices, especialmente en el equilibrio y la coordinación.</p> <p>Se evidenciaron conductas de burla y falta de empatía entre algunos estudiantes, especialmente hacia aquellos</p>

ambos pies hacia el lado izquierdo. Durante la ejecución, se observó que la mayoría de los estudiantes presentó dificultades para realizar los saltos, evidenciándose inseguridad motriz, pérdida de equilibrio y escasa coordinación. El docente brindó retroalimentación constante, animando a los estudiantes a continuar y corrigiendo posturas cuando fue necesario.

En el proceso pedagógico de desarrollo, el docente ejecutó el juego “Los encostados”, actividad que permitió observar con mayor claridad el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Se constató que varios estudiantes tenían dificultades para mantener el equilibrio y coordinar los movimientos al saltar, cayendo con frecuencia al suelo. Asimismo, se evidenció una limitada resistencia física, ya que los estudiantes se fatigaron rápidamente. El docente acompañó permanentemente la actividad, respetando el ritmo de cada estudiante y promoviendo la perseverancia.

Durante el desarrollo del juego, se observó que algunos estudiantes se burlaban de sus compañeros que presentaban mayores dificultades motrices. Ante esta situación, el docente interrumpió momentáneamente la actividad para recordar los acuerdos de convivencia, enfatizando la importancia del respeto, la empatía y el apoyo entre compañeros, contribuyendo a un clima emocional favorable para el aprendizaje.

En el proceso pedagógico de cierre, el docente indicó una pausa para la rehidratación y realizó la vuelta a la calma, guiando a los estudiantes en ejercicios suaves de respiración y estiramientos de brazos y piernas, con la finalidad de normalizar la respiración y el ritmo cardíaco. Posteriormente, desarrolló la metacognición mediante preguntas reflexivas como: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué movimientos resultaron más difíciles?, ¿Por qué creen que fue complicado mantener el equilibrio?, ¿Qué partes del cuerpo utilizaron más?, y ¿Qué necesitan mejorar para realizar mejor los juegos? Las respuestas permitieron evidenciar que los estudiantes reconocen sus propias dificultades en el equilibrio, la coordinación y la resistencia física, información relevante para el diagnóstico de la motricidad gruesa. Finalmente, los estudiantes se dirigieron a asearse para retornar a sus aulas, dando por concluida la sesión.

que presentaban mayores dificultades motrices.

Retroalimentación formativa.

Recordatorio de los acuerdos de convivencia.

Se evidenció dificultad para realizar saltos con control postural, mantener la estabilidad corporal y coordinar movimientos simultáneos de brazos y piernas, lo que ocasionó caídas frecuentes y ejecución inadecuada de las actividades propuestas.

Limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa, principalmente en los componentes de equilibrio, coordinación y resistencia física.

NOMBRE DE LA SESIÓN: Los juegos tradicionales más populares de su comunidad.

DOCENTE: Lizardo Sigüeñas Fernández.

HECHOS	ANÁLISIS DE INTERPRETACION
<p>Diario de Campo. Fecha: jueves, 04 de abril de 2024. Grado: Cuarto de primaria.</p> <p>Siendo las 7:45 a.m. llegué al aula de cuarto grado de primaria y observé cómo el docente Lizardo inició su clase recordando algunos acuerdos de convivencia a los estudiantes tales como el respeto mutuo, participación activa y cuidado de los materiales. Los estudiantes respondieron afirmativamente y mostraban disposición para seguirlos, generando un ambiente organizado y tranquilo. Para motivarlos, el docente presentó unas imágenes de juegos tradicionales y preguntó: “Niños, ¿Qué juegos conocen de nuestra comunidad?” Algunos respondieron: “La mancha”, “Tumbas latas” y “Agua y cemento”. Luego formuló una pregunta retadora: “¿Qué pasaría si jugamos de manera diferente a los juegos que conocemos?”, a lo que varios niños comentaron: “Sería divertido” y “Podríamos inventar nuevas reglas”. Finalmente, el docente comunicó el propósito de la sesión: “Hoy vamos a jugar juegos tradicionales para desarrollar nuestra coordinación motriz, trabajar en equipo y divertirnos respetando las reglas”.</p> <p>Nos dirigimos al campo deportivo y formamos un círculo para iniciar la activación psicofisiológica. Se realizaron movimientos de cabeza a pies y estiramientos de brazos y piernas. Observé que algunos estudiantes mostraban torpeza al realizar ciertos movimientos coordinados, mientras que otros lo hacían con más facilidad. Luego comenzaron las actividades lúdicas, iniciando con La mancha, un juego en el que un estudiante era “la mancha” y debía tocar a los demás para convertirlos en mancha, mientras los demás corrían tratando de no ser atrapados. Durante el juego se evidenció cansancio rápido y respiración agitada en varios niños, problemas para correr en</p>	<p>Estrategia.</p> <p>Proceso pedagógico.</p> <p>Los estudiantes mostraron entusiasmo y disposición para participar en los juegos.</p> <p>Cumplen acuerdos y normas, lo que facilita la organización de la clase.</p> <p>Dificultades al correr, esquivar y lanzar durante juegos como La mancha y Tumbas latas.</p> <p>Movimientos torpes al levantarse y desplazarse en el juego agua y cemento.</p> <p>Problemas para seguir reglas y mantener atención en</p>

<p>línea recta y anticipar los movimientos de los demás, provocando algunos choques. Los estudiantes gritaban: “¡No me atrapes!” y “Corre, ¡corre!”, mientras el docente los animaba: “Muy bien, recuerden controlar su velocidad”.</p> <p>Posteriormente, para el procesamiento de la información, los estudiantes propusieron tumba latas, donde se organizaron varias latas en el centro del espacio y se formaron dos equipos: uno lanzaba la pelota para derribar las latas y el otro intentaba recogerlas y reorganizarlas. Cada estudiante tenía su turno para lanzar y luego moverse a otra posición. Se observó dificultad para direccionar los lanzamientos, torpeza al correr entre las latas y problemas para esquivar a los compañeros, lo que reflejaba dificultades en la coordinación espacial y la planificación de movimientos. Algunos niños comentaban: “Se me cayó la pelota” y “¡No la puedo alcanzar!”, y el docente los alentaba: “Intenten de nuevo, recuerden apuntar con cuidado”.</p> <p>En la actividad avanzada, otro grupo propuso agua y cemento, juego en el que los estudiantes se colocaron en parejas y uno hacía el movimiento de “Agua” desplazándose hacia adelante, mientras el otro hacía “cemento”, permaneciendo firme, alternando posiciones rápidamente. El objetivo era desplazarse junto al compañero sin caerse y mantener el ritmo. Se notaron movimientos torpes al levantarse del suelo, falta de sincronización con el compañero y lentitud para mantener el equilibrio y la agilidad. Algunos comentaban: “¡No puedo seguirle el paso a mi compañero!” y “¡Me caí otra vez!”, mientras el docente motivaba: “No se preocupen, con práctica mejorará su coordinación”.</p> <p>Para la actividad de aplicación, se jugó congelados, ya que los estudiantes estaban cansados y se necesitaba un juego de baja intensidad. Un estudiante era el liberador, debía correr y tocar a los compañeros “Congelados”, quienes permanecían inmóviles hasta que otro los liberara. Durante la actividad se observó falta de motivación en algunos niños, problemas para mantener la atención y seguir las reglas correctamente. Algunos se olvidaban de descongelar a los compañeros y otros tardaban en reaccionar. El docente recordaba constantemente: “Fíjense bien en quién está congelado antes de tocarlo”.</p>	<p>juegos de baja intensidad como congelados.</p> <p>Dificultad para anticipar movimientos y ejecutar acciones precisas en todos los juegos colectivos.</p> <p>Fortalezas.</p> <p>Interés por participar en actividades físicas.</p> <p>Capacidad de seguir instrucciones y colaborar en grupo.</p> <p>Reflexión sobre lo aprendido y conciencia sobre hábitos saludables durante la sesión.</p>
--	--

Para la vuelta a la calma, el docente propuso piedra, papel y tijera, donde los estudiantes se enfrentaban de a dos, mostrando simultáneamente piedra, papel o tijera, avanzando o retrocediendo según ganaran o perdieran, permitiendo disminuir la frecuencia cardíaca. Durante este tiempo, los estudiantes se hidrataron con agua, Cifrut y chicha morada; algunos eligieron gaseosa, lo que permitió al docente reflexionar sobre hábitos saludables: “Recuerden, el agua y los jugos naturales son mejores para nuestro cuerpo que la gaseosa”.

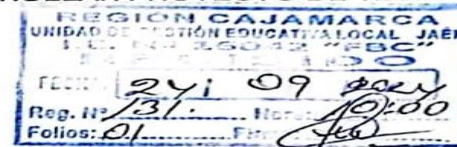
Finalmente, el docente realizó la reflexión final con preguntas: “¿Qué hemos trabajado hoy?”, a lo que los estudiantes respondieron: “Juegos tradicionales, correr, lanzar, trabajar en equipo”. “¿Qué les gustó de la actividad?” – “Me gustó La mancha y Tumbas latas”. “¿Qué les fue más difícil?” – “Correr sin chocarnos y lanzar la pelota”. “¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?” – “Para jugar en equipo y divertirnos sin pelear”. Los estudiantes terminaron tomando agua, aseándose y cambiándose, concluyendo la sesión de manera organizada

ANEXO N° 4

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLAR PROYECTO DE TESIS



SOLICITAMOS AUTORIZACIÓN PARA
DESARROLLAR PROYECTO DE TESIS



Señor: Rivera Córdova Omer Yulius
DIRECTOR DE LA IE N° 16042 Linderos

Nosotros: Cerquera Cotrina Grismaniel, identificado con DNI N° 74408844,
Monteza Hoyos Elder, identificado con DNI 71748689, Sigüeñas Fernandez Lizardo,
identificado con DNI 74305372, ante Ud. nos presentamos y exponemos lo
siguiente:

Que teniendo que ejecutar nuestro proyecto de tesis denominado:
"Programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes
de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16042 - Jaén",
con fines de obtención del título profesional de licenciado en educación,
SOLICITAMOS a Ud., nos conceda la autorización correspondiente para poder
desarrollarlo en la institución educativa que dirige, recoger la información necesaria
y publicar los resultados de la investigación, los cuales nos comprometemos a
compartir con su representada.

Por lo expuesto, rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Jaén, 24 de setiembre de 2024.


Grismaniel Cerquera
Cotrina
DNI: 74408844
Celular: 996449893


Elder Monteza Hoyos
DNI: 71748689
Celular: 947668138


Lizardo Sigüeñas
Fernandez
DNI: 74305372
Celular: 986607794

ANEXO Nº 5

AUTORIZACIÓN PARA LA GRABACIÓN EN VIDEO Y FOTOGRAFÍAS DE MENORES DE EDAD



PERÚ

Ministerio
de Educación



VICARIATO APOSTÓLICO
"SAN FRANCISCO JAVIER"
JAÉN



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR "VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE"
JAÉN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho".

AUTORIZACIÓN PARA LA GRABACIÓN EN VIDEO Y FOTOGRAFÍAS DE MENORES DE EDAD

Yo, Glodis Bessies Silva,
identificado (a) con DNI N.º 42638433, padre/madre o tutor/tutora del
estudiante José Luis Campos Bessies, identificado con DNI N.º
73889148 otorgo mi consentimiento al **grupo de Investigación** integrado por:
Cerquera Cotrina Grimaniel, Monteza Hoyos Elder, Sigüeñas Fernandez Lizardo del **Programa de
Estudios de Educación Física (Programa de profesionalización Docente) de la EESPP Víctor
Andrés Belaunde - Jaén**, para el uso o la reproducción del material de video, fotografías o
grabaciones de voz del mencionado participante, sin restricción de tiempo y a la ubicación
geográfica en donde se pueda publicar el referido material.

La presente autorización se otorga a fin de que el uso del material de video, fotografías o
grabaciones de voz del participante, se utilicen para fines del **proyecto de tesis** denominado
"programa de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto
grado de educación primaria de la institución educativa N° 16042 - jaén

.". Asimismo, se me ha informado que el referido material será recopilado dentro de la cobertura
audiovisual de las actividades específicas desarrolladas en el proyecto de investigación antes
mencionado.

He recibido una copia de este formulario de autorización.

Nombre del padre/madre o tutor/tutora legal:

Glodis Bessies Silva

Glodis

Firma del padre de familia o del tutor legal:

DNI: 42638433

Dirección: Linderos Alto

En la ciudad de Jaén, 20 de setiembre de 2024.

Base Legal:

Según lo dispuesto en la Ley N° 29733, Ley de Protección de datos personales y en su Reglamento de la Ley N° 29733, aprobado mediante el Decreto Supremo N° 003-2013-JUS.

**ASISTENCIA DE PADRES Y MADRES DE FAMILIA DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA I.E. 16042 FRANCISCO BOLOGNESI- LINDEROS.**

Nombres y apellidos	DNI	Firma
Flore Delis Neyra Alarcón	47380238	
Rosa Viviana Cruzado Hoyos	49772001	
Francisca Nait Guevara Arcega	48159912	
Elvia Quindos Ardeaga	45153796	
Gladis Berrios Silva	42638432	
Diana Ferrerán Tesada	213666523	
Tarcila Naira Campos	27744094	
Edwin Clara Lopez	418020177	
Soel Barrera Fernández	47738191	
Jawa Bautista Altamirano	214863848	
Vanessa Neyra Alarcón	46790342	
Dexsi Quispe Guevara	42804943	
Josica Alvarez Acuña	75161432	
Ariet Llamo Campos	76857320	
Brunilda Rivera Lulca	27738788	
Glenny Magdalena García Paz	48290362	
Luz de María Cano Olivero	70077704	
Silvia Pompa Barrios	48234783	
Fabiola Cordova Cordova	27737142	

Anexo N° 6

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1. **Institución Educativa** : N° 16042 “Francisco Bolognesi”
2. Nivel : Primario.
3. Grado : Cuarto A.
4. Ugel : Jaén.
5. Ubicación : Linderos – Jaén.
6. Director : Omer Yulius Rivera Córdova.
7. Responsables : Grimaniel Cerquera Cotrina.
Elder Monteza Hoyos.
Lizardo Sigüeñas Fernandez.

II. SITUACIÓN QUE SE PRETENDE ATENDER CON LA ESTRATEGIA

El desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental en la infancia, ya que tiene un impacto significativo en la salud física, emocional y social. Hoy en día, muchos niños y adolescentes en entornos urbanos pasan gran parte de su tiempo frente a dispositivos electrónicos, ya sea viendo televisión, jugando en consolas o utilizando teléfonos móviles. Este hábito ha provocado un aumento del sedentarismo y ha limitado las oportunidades de realizar actividades físicas al aire libre. Como consecuencia, se evidencian problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa, tales como falta de coordinación, debilidad muscular, problemas de equilibrio y malas posturas corporales. Estas dificultades impactan negativamente en su capacidad para realizar acciones cotidianas como correr, saltar, girar, patear, lanzar o cargar objetos.

Teniendo en cuenta la problemática identificada el grupo de investigación tuvo a bien implementar un programa de juegos tradicionales, fundamentado en las competencias del área de educación Física, las capacidades, los estándares de aprendizaje, los desempeños esperados, los enfoques transversales y, de manera destacada, el enfoque de cooperatividad.

Estos juegos constituyen estrategias lúdicas que promueven el desarrollo de la motricidad gruesa y la actividad motriz, permitiendo que los niños exploren y utilicen su cuerpo de manera espontánea y funcional. A través de estas actividades, los estudiantes fortalecen acciones motrices esenciales como coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia, agilidad y control postural, sin requerir recursos costosos ni espacios especializados.

Asimismo, los juegos tradicionales favorecen procesos de socialización, interacción grupal y adquisición de valores, contribuyendo al desarrollo socioemocional y al bienestar integral de los estudiantes. De esta manera, se genera un impacto positivo en la salud física y emocional, promoviendo un desarrollo global armónico y facilitando experiencias de aprendizaje significativas que integran lo cognitivo, lo motriz y lo afectivo.

III. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Aplicar un Programa de juegos tradicionales para mejorar las habilidades motoras gruesas como el movimiento, el equilibrio, la coordinación y la agilidad en estudiantes de educación primaria de la I.E.16042 Francisco Bolognesi, Linderos.

Objetivos Específicos:

- Incorporar juegos tradicionales seleccionados en el programa que contribuyan a la mejora de la motricidad gruesa.
- Ejecutar actividades de aprendizaje durante el programa teniendo en cuenta en Currículo Nacional de Educación Básica.
- Elaborar materiales adecuados para utilizarlos en la ejecución de las actividades propuestas en el programa.

IV. MATERIALES Y RECURSOS

- Cuerdas, sogas, sacos, conos fabricados, tizas, aros fabricados, sacos, pañuelos, pelotas de trapo y aros de material reciclable.

V. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

N°	SESIONES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	PROPÓSITOS	ESTRATEGIAS LÚDICAS	DESCRIPCIÓN
1	Con los juegos tradicionales mejoro mi motricidad gruesa.	<p>Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. <p>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. 	En esta actividad vamos a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando juegos tradicionales como estrategia.	Imitación de animales y tumbas latas.	<p>Juego. Imitación de animales. Imitación de animales: este juego debe realizarse en un lugar libre sin dificultades u obstáculos, ya que las caídas son ineludibles, “Los niños deben dispersarse por todo el campo delimitado, donde los estudiantes esperan las indicaciones por parte del docente, al escuchar el reto de imitación de los animales, inmediatamente ejecutaran en un tiempo de treinta segundos, mostrando sus habilidades motrices por cada imitación que realicen” (Cara y Martínez, 2021, p. 29. Citado en Rua, 2023).</p> <p>Objetivo. Los estudiantes logren imitar diferentes movimientos de animales, promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, equilibrio, coordinación y control postural.</p> <p>Elección de animales. Una lista de animales (por ejemplo, rana, canguro, pato, perro, tigre, águila, elefante, gato, etc.)</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 			<p>permite que los participantes elijan sus favoritos.</p> <p>Desarrollo. Los estudiantes juegan imitando animales, canguro: saltar hacia adelante con las manos en las caderas, pato: caminar agachado con las manos en la cabeza y haciendo cua, cua. Elefante: caminar lento, balanceando los brazos como si fueran trompas, etc. El aporte de este juego tradicional en los estudiantes fue. Desarrollar sus habilidades motoras, la fuerza, el equilibrio, la coordinación y control corporal, fomentando la imaginación al pensar en diferentes animales y sus movimientos a realizar, promoviendo la interacción entre los participantes, creando un ambiente de camaradería y diversión. Además, en este juego se evidenció la mejora de la motricidad gruesa.</p> <p>Reglas. No empujar a los compañeros mientras realicen la imitación, mantener el ritmo de imitación de cada animal por treinta segundos y realizar la imitación mostrando una complejidad y perfección.</p> <p>Beneficios. Desarrollo físico: mejora la fuerza, el equilibrio y la coordinación. La creatividad: fomenta la imaginación al pensar en diferentes animales y sus movimientos. La socialización: promueve la interacción entre los participantes, creando un ambiente de camaradería y diversión. El conocimiento: ayuda a los niños a aprender</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>sobre diferentes animales y sus características.</p> <p>Juego tumba latas. Según Apaza (2020), el juego se basa en que uno de los grupos tiene que derribar las latas apiladas mediante una pelota de trapo y cuenta para ello con tres intentos. Pero si, tras el primer intento, logra derribar las latas, empieza el juego: los jugadores tienen que volver a armar las latas a su posición inicial, evitando que el equipo adversario logre armar todas las latas, que serán derribadas por los jugadores con la pelota, siendo eliminados los que son alcanzados sentándose hasta que los adversarios los eliminen a todos. El equipo gana si logra sus objetivos. Además, este juego, desarrollan habilidades motoras gruesas, sobre todo las extremidades superiores e inferiores, los brazos la coordinación ojo-mano, y en los pies saltando de un lado para otro o esquivando la trayectoria de la pelota, refleja la agilidad de reacción, mejorando la fluidez de correr y el disfrute del juego entre los compañeros.</p> <p>El objetivo. Consta que un grupo debe derribar con una pelota de trapo las latas apiladas y volverlo armar a su posición inicial evitando ser eliminados por el equipo adversario para poder ganar, el equipo contrario evitará que logre armar todas las latas matándolos con una pelota de trapo para poder ganar, gana el juego el equipo que logre primero sus objetivos. Este juego ayuda a desarrollar la motricidad como las</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>extremidades superiores e inferiores, la agilidad de reacción, mejorando la fluidez de correr, coordinación ojo-mano y el disfrute del juego entre los compañeros.</p> <p>Organización. Se delimita un espacio amplio, se arma las latas generalmente en forma de triángulo o de torre, se puede apilar entre tres y diez latas, dependiendo del nivel de dificultad deseado. Se marca una línea de lanzamiento, establecida para que los jugadores lancen la pelota en una distancia de siete metros y el otro grupo de igual distancia de los tarros apilados.</p> <p>Reglas. Un equipo se encarga de apilar las latas y retroceder siete metros, mientras que el otro equipo está listo para atacar con una pelota de trapo de una distancia de siete metros, el equipo que va a matar puede dar pases entre compañeros para poder eliminar, no patear las latas y el equipo que está matando no puede obstruir con el cuerpo al otro grupo cuando están armando la torre salvo cuando tenga la pelota en sus manos.</p> <p>Desarrollo. El juego empieza cuando el equipo que derrumba la torre de latas tiene como misión ordenar las latas en el cuadrado de juego (equipo "A"). El equipo contrario (equipo "B") tiene como misión impedir que el equipo "A" ordene las latas; para lograrlo deberá eliminar a los miembros del equipo "A" con la pelota de trapo. Los miembros del equipo que sean golpeados con la pelota quedan eliminados</p>
--	--	--	--	--	---

					inmediatamente, el juez dará la orden de salir del área de juego al toque del silbato, en caso del tiempo termine y haya empate se reparten los puntos o gana el juego que logre primero su misión.
2	Saltamos creativamente: explorando el equilibrio a través de la rayuela"	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. <p>Asume una vida saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p>	Hoy jugarán a la rayuela, para mejorar su equilibrio corporal.	La rayuela.	<p>El juego la rayuela. Según Mendieta, Vargas y Mendieta (2017; citados por Molina et al. 2024), el juego de la rayuela se convierte en un determinante fundamental de la creatividad del niño, a medida que contribuye de forma extraordinaria en el espectáculo del desarrollo motor, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas. Este juego de la rayuela favorece la atención, la capacidad de análisis o la resolución de conflictos en los niños; favoreciendo la concentración, para potenciar el desarrollo cognitivo. Asimismo, el movimiento que proporciona este juego ayuda de forma extraordinaria a potenciar las habilidades motoras básicas: caminar, correr, saltar, trepar, gatear o lanzar y atrapar, de manera que sirve para favorecer desarrollos y conexiones del niño, de forma global y armónica.</p> <p>El objetivo. Consiste en lanzar un objeto en el recorrido dibujado y saltar sobre los aros sin perder el equilibrio, recogiendo el objeto al regresar. El primero en completar el recorrido gana. Este juego ayuda a desarrollar las habilidades motoras básicas de los niños como el equilibrio y la coordinación.</p> <p>Organización. Se dibuja la rayuela en cuadros numerados del uno al nueve en el</p>

		<p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 			<p>suelo y los números de participantes en dos columnas de doce estudiantes distribuidos equitativamente.</p> <p>Desarrollo. Se inicia el juego por turnos participando todos los estudiantes desde el primero hasta al último, lanza el objeto en el primer cuadro, luego realiza los saltos sobre los cuadros, recogiendo el objeto al regresar. Si el participante pisa las líneas o pierde el equilibrio, se termina su turno. La variante del juego, se puede realizar compitiendo por parejas o por puntos.</p> <p>Material. Los materiales son aros de llantas (para dibujar la rayuela). Un objeto pequeño (pelota pequeña de trapo).</p> <p>Reglas. La pelota de trapo debe caer en el cuadro sin tocar líneas, no se puede salir de los cuadros, el juego continúa hasta que un jugador complete el recorrido, respetar los turnos establecidos.</p>
3	<p>¡Nos divertimos lanzando y corriendo para mejorar nuestra coordinación y reacción!</p>	<p>Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Mejorar la coordinación y la reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr.</p>	<p>Pañuelos, globos.</p>	<p>El juego del pañuelo. Según Angulo et al. (2023), es un juego donde un estudiante se ubica en el centro del espacio y tiene un pañuelo que toma con la mano extendida, los demás estudiantes se dispondrán de dos filas en cada extremo de forma equitativa. El estudiante que se encuentra en el centro grita un número, y los estudiantes al escuchar el número mencionado, tienen que correr para tomar el pañuelo. Así mismo, el estudiante que no logra atrapar el pañuelo jugara otra vez. La práctica de este juego tradicional contribuye</p>

		<p>Asume una vida saludable.</p> <p>Capacidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 		<p>significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>Objetivo. Fomentar la rapidez, la agilidad y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades motoras básicas como la coordinación y la reacción.</p> <p>Organización. Se enumera a los estudiantes del uno al doce divididos en dos grupos. Se delimita una área amplia y despejada, como un patio o un campo. Los equipos formados y enumerados se ubicarán en filas paralelas, enfrentándose entre sí, a una distancia de unos cinco a diez metros.</p> <p>Materiales. Un pañuelo u objeto pequeño que sea visible y fácil de agarrar, conos o marcadores para delimitar el área de juego.</p> <p>Desarrollo. El juego inicia colocando el pañuelo en el centro del área de juego, distante de ambos equipos. Cada equipo se alinea en filas, con los jugadores numerados. Por ejemplo, si hay diez jugadores por equipo, se numeran del uno al diez, al grito de ¡Pañuelo! u ¡A jugar!, el líder menciona un número al azar (por ejemplo, "número tres"). Los estudiantes que fueron mencionados de su número de cada equipo, corren hacia el centro para intentar coger el pañuelo. El jugador que logre tomar el pañuelo debe regresar a su equipo sin ser tocado por el oponente. Si es tocado, debe devolver el pañuelo. El equipo</p>
--	--	--	--	--

					<p>que logre traer el pañuelo de vuelta a su grupo sin ser tocado gana un punto.</p> <p>Reglas. Solo puede correr el jugador cuyo número haya sido llamado. Los jugadores deben respetar la distancia inicial y no pueden moverse hasta que se les llame. No se permite hacer trampa ni empujar a los oponentes. Si el jugador que agarra el pañuelo es tocado antes de volver a su equipo, el pañuelo se devuelve al centro. Se pueden establecer un número determinado de rondas o jugar hasta que un equipo alcance un número específico de puntos.</p> <p>Juego de los globos. Según Rodríguez (2023), indica que la práctica habitual de juegos tradicionales como globos contribuye a mejorar la motricidad, en cuyo caso, el efecto de dicha práctica habitual es mayor si se lleva a cabo en el ámbito de la educación física.</p> <p>Objetivo: El objetivo de este juego es fomentar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la diversión, donde desarrollen habilidades motoras básicas mientras disfrutan de un ambiente dinámico y entretenido.</p> <p>Organización. El juego se organiza formando dos grupos de doce estudiantes, el espacio se delimita en una área amplia y despejada, se le entrega un globo a cada participante de los dos grupos y los conos para delimitar zona.</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>Desarrollo. El juego se inicia inflando los globos, luego realizamos actividades sencillas para familiarizarse con el material, como mantener el globo en el aire usando solo la cabeza o el pie seguidamente la carrera de globos. Los estudiantes deben correr de punto determinado a otro sosteniendo el globo entre sus piernas o en la cabeza sin que se caiga. Los estudiantes deben mantener el globo en el aire golpeándolo con las manos, tratando de no dejar que toque el suelo. Para pasar el globo en círculo, los estudiantes deben pasarse el globo sin usar las manos, utilizando solo las partes del pecho, hombros, la cabeza u la espalda.</p> <p>Reglas. Los participantes deben respetar el espacio de los demás y no empujar ni golpear de forma brusca. Si un globo se revienta, el jugador debe inflar otro. Cada actividad debe tener un tiempo límite de dos minutos mínimo para mantener la energía y el entusiasmo. Se pueden otorgar puntos por completar desafíos, como mantener el globo en el aire o completar carreras.</p>
4	<p>Saltamos y nos desplazamos creativamente en la ejecución de juegos tradicionales</p>	<p>Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	<p>“Mejorar la coordinación mientras saltan y se mueven en el juego de mata gente y salta soga “</p>	<p>Mata gente, salta soga.</p>	<p>Mata gente. Según Apaza (2020), al referirse al juego de mata gente, tal actividad, al ser jugada en grupo mínimo, cuatro niños, favorece la actividad física, puesto que los lanzamientos de efecto de gran radio requieren el uso de los músculos grandes del cuerpo humano, sobre todo de los brazos y del tronco, lo que reviste un interés en el desarrollo físico.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. <p>Asume una vida saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 		<p>Objetivo. El objetivo de este juego es atrapar a los demás jugadores para convertirlos en mata gente y evitar ser atrapado para mantenerse como jugador libre. Este juego favorece el movimiento continuo a lo largo del juego, mejorando el equilibrio, la coordinación y el control del cuerpo, competencias necesarias para la práctica de actividades físicas y deportivas.</p> <p>Organización. El juego se organiza designando un participante para ser mata gente, los demás son considerados jugadores libres, se define un área de juego específica.</p> <p>Desarrollo. El juego se inicia a la indicación del profesor, donde el estudiante designado coge el balón para matar tocándoles a los demás participantes libres, los estudiantes libres deben evitar ser atrapados y escapar, pero si un jugador libre es atrapado se une al equipo de mata gente, el juego continuo hasta que solo quede un jugador libre o se establezca un límite de tiempo.</p> <p>Materiales. En este juego se utilizará balones y conos de botella para delimitar el campo.</p> <p>Reglas. Las reglas de este juego son no empujar, no atrapar con fuerza, respetar el espacio establecido.</p> <p>Salta Soga. Según Edgardo (2017; citado por Iza, 2023), al saltar la cuerda es una</p>
--	--	--	--	---

					<p>alternativa de ejercicio físico que combina los movimientos de los brazos y de las piernas, dado que en cada salto continuo el cuerpo tiene el reto de recuperar el equilibrio y generar la fuerza de propulsión que nos permite ir hacia arriba, gracias a la acción de los músculos contratados en cada momento. (P. 26).</p> <p>Objetivo. Saltar sobre una soga que se hace girar en sentido horizontal sin ser golpeado por ella. Esto permite desarrollar habilidades motrices, el equilibrio, agilidad, control corporal y la coordinación.</p> <p>Organización. Se selecciona un área seguro y liso, colocar la soga en el centro del juego y se determina el número de jugadores. Se puede hacer por grandes grupos o pequeños.</p> <p>Desarrollo. El juego se inicia seleccionando a dos estudiantes que sostienen la soga por un extremo cada uno y hacen girar para que sus compañeros puedan saltar sin ser golpeados por ella. Al momento que gira la cuerda y al ser retenida por el cuerpo de un estudiante es eliminado del juego, así sucesivamente hasta que quede un estudiante quien será el ganador de juego.</p> <p>Materiales. En este juego se utilizan soga de varios metros, conos para delimitar el campo.</p>
--	--	--	--	--	--

					Reglas. No empujar a sus compañeros durante el juego, respetar el orden de participación, respetar el espacio establecido.
5	Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.	<p>Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. <p>Asume una vida saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. • Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus 	En esta actividad los estudiantes van a promover la mejora de las habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales como estrategia.	Mata gente, de carrera de sacos.	<p>Mata gente. Según Apaza (2020), al referirse al juego de mata gente, tal actividad, al ser jugada en grupo mínimo de cuatro niños a más, favorece la actividad física, puesto que los lanzamientos de efecto de gran radio requieren el uso de los músculos grandes del cuerpo humano, sobre todo de los brazos y del tronco, lo que reviste un interés en el desarrollo físico, así como en la motricidad gruesa. Así mismo, el movimiento continuo a lo largo del juego favorece el equilibrio, la coordinación y el control del cuerpo, competencias, sin lugar a dudas, necesarias para la práctica de actividades físicas y deportivas.</p> <p>Objetivo. Consiste en evitar que el balón toque al jugador evitando ser eliminado. Si el jugador en el medio es capaz de atraparlo obtiene una vida extra. Para eliminarlo es preciso que le toque dos veces el balón. Si solo tiene una vida y no es matado en diez intentos entonces puede llamar a un compañero para que se le incorpore al juego. Este juego permite desarrollar habilidades motoras como el equilibrio, la agilidad, el control corporal, la coordinación y coordinación ojo mano.</p> <p>Organización. Se divide a los estudiantes en dos grupos de doce estudiantes equitativamente y se delimita a cada grupo en un espacio, con una o dos pelotas de trapo, dentro de los grupos se selecciona a</p>

		<p>habilidades sociomotrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 		<p>dos estudiantes para que vayan a cada extremo de su grupo para ser los matadores y los demás en medio.</p> <p>Desarrollo. El juego inicia con los estudiantes que están en los extremos donde estos no deben pasar a línea delimitada lanzan la pelota de trapo a los jugadores que están en medio e intentan tocarles con él, mientras que los estudiantes del medio deben esquivarlo de la mejor manera posible. Los jugadores que son tocados por el balón quedan eliminados. Un jugador que se encuentra en el medio puede conseguir una vida nueva si atrapa el balón antes de que toque el suelo. El jugador solamente puede otorgar la vida nueva a los compañeros eliminados para reincorporarlos al juego. El lanzamiento de las pelotas se repite hasta que todos los jugadores del medio sean eliminados o haya un ganador.</p> <p>Materiales. Pelotas de trapo y un espacio amplio y delimitado, como un patio o cancha deportiva.</p> <p>Reglas. Si la pelota toca cualquier parte del cuerpo es eliminado, los que son eliminados ayudan alcanzar las pelotas de trapo a los matadores, si la pelota es cogida en el aire obtiene una vida. Si la pelota cae primero y lo coge cualquier participante es eliminado.</p> <p>Carrera de sacos. Según Sailema (2018, citado por Apaza 2020), indica que la</p>
--	--	--	--	--

				<p>carrera de sacos, también conocida como “ensacados”, es un juego tradicional de grupo con una larga historia y que, en particular, tiene raíces establecidas en la región andina. Se originado durante la festividad y se consideró una actividad física que, de alguna forma, sirvió como calentamiento antes de que las personas continuaran con las actividades diarias. Este implica el uso de grandes grupos musculares, por ejemplo, piernas, glúteos y torso, lo que contribuye al fortalecimiento y al mejor control del cuerpo.</p> <p>El objetivo. Es que los participantes salten dentro de sacos hasta la meta, siendo el primero en llegar el ganador. Este juego ayuda significativamente a desarrollar habilidades motrices gruesas, el equilibrio, la coordinación y el control corporal. Fomentando el trabajo en equipo y la interacción entre los jugadores.</p> <p>Organización. Los estudiantes se dividen en grupos o en parejas, según el número de participantes, se marca la distancia que los jugadores deben recorrer. Puede ser de unos pocos metros, dependiendo de la edad y habilidad de los participantes. Cada estudiante se mete en su saco, asegurándose de que sus piernas estén dentro y el saco esté sostenido con las manos.</p> <p>Desarrollo. Se inicia el juego a la señal de un silbato o la palmada, los participantes deben saltar hacia la meta, intentando</p>
--	--	--	--	---

					<p>avanzar lo más rápido posible. Los estudiantes deben saltar con las piernas dentro del saco, tratando de mantener el equilibrio y evitar caerse. El primer jugador en cruzar la línea de meta es el ganador. Puedes realizar varias rondas para determinar al ganador o el primer lugar del grupo.</p> <p>Materiales. Los materiales necesarios son sacos grandes para que los participantes puedan entrar cómodamente. Se establece una línea de meta con conos de botellas recicladas.</p> <p>Reglas de la carrera. El participante debe saltar dentro del saco, utilizando sus piernas para impulsarse, si el corredor cae fuera del saco, debe volver a entrar al saco y continuar la carrera desde donde se cayó, no está permitido hacer trampas, como correr fuera del saco o usar las manos para impulsarse.</p> <p>Variaciones. Carrera en equipos, se forma equipos y realiza relevos, donde cada miembro del equipo salta hasta la meta y luego regresa para que el siguiente jugador lo haga.</p> <p>Obstáculos. Coloca obstáculos en la ruta que los jugadores deben sortear mientras saltan.</p>
--	--	--	--	--	---

VI. MONITOREO Y EVALUACIÓN

La evaluación se realizará de manera permanente por todos los agentes educativos, desde el inicio de las actividades hasta el final, en la cual se tendrá en cuenta que actividades se deben mejorar, con la finalidad de lograr que los estudiantes se sientan motivados y lo practiquen constantemente

ANEXO N° 7

SELECCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

<i>Necesidades</i>	<i>Problema</i>	<i>Competencias priorizadas</i>	<i>Juegos tradicionales</i>	<i>Descripción</i>
<p>En la Institución Educativa Inicial N° 16042 Francisco Bolognesi, ubicada en el sector Linderos, se llevó a cabo un diagnóstico y análisis de la problemática educativa con los estudiantes de cuarto grado de primaria. Este proceso permitió identificar cinco situaciones clave que afectan el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes:</p> <p>Se observó que las estrategias empleadas por los docentes no lograban motivar de manera efectiva a los estudiantes.</p> <p>Grupo amplio de estudiantes y espacio formativo reducido.</p> <p>Escasa planificación docente.</p> <p>Ausencia de juegos tradicionales.</p> <p>Con el objetivo de mejorar las condiciones de aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, se propone la implementación de un programa de juegos tradicionales que tenga como finalidad:</p>	<p>¿Cómo la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa N° 16042?</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Capacidad. Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Asume una vida saludable.</p> <p>Capacidad. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p>Saltar a la cuerda.</p>	<p>Este juego consiste en girar una cuerda larga mientras un jugador salta por encima de ella. El objetivo es evitar que la cuerda toque al jugador mientras se mantiene el ritmo de los saltos. Se puede jugar de forma individual o en grupo, y puede volverse más desafiante a medida que aumenta la velocidad o la complejidad de los saltos.</p>
			<p>La rayuela.</p>	<p>Es un juego tradicional que consiste que los jugadores lanzan una piedra o ficha sobre un dibujo de cuadros numerados del uno al diez en el suelo. Luego, deben saltar de un pie o de ambos, según el cuadro, evitando pisar las líneas y siguiendo un orden específico. El objetivo es completar el recorrido sin cometer errores. Quien logre hacerlo primero, gana. Este juego se suele practicar al aire libre y puede tener variaciones en las reglas según la región.</p>
			<p>Carrera de sacos.</p>	<p>Es un juego que consiste que los participantes deben meterse en sacos grandes, coger de ellas y saltar hasta la meta lo más rápido posible. El primero en llegar a la meta sin caerse o perder el equilibrio, gana. Es un juego divertido que se juega al aire libre, generalmente en competencias o eventos recreativos.</p>
				<p>Es un juego educativo y recreativo en el que los jugadores deben evitar ser tocados por un jugador o grupo encargado de eliminarlos. Fomenta la actividad física, mejorando la agilidad, velocidad y</p>

<p>Mejorar la motricidad gruesa.</p> <p>Fomentar la participación activa.</p> <p>Promover el trabajo en equipo y la socialización.</p> <p>Incorporar tradiciones culturales.</p>		<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Capacidad. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p>	Mata gente.	<p>coordinación, mientras promueve el trabajo en equipo y la toma de decisiones rápidas. Es una actividad dinámica que se adapta a diferentes edades y habilidades, y ayuda a desarrollar tanto habilidades físicas como sociales en un entorno cooperativo y divertido</p>
			Tumba latas.	<p>Este juego consiste que un grupo debe derribar con una pelota de trapo las latas apiladas y volverlo armar a su posición inicial evitando ser eliminados por el equipo adversario para poder ganar, el equipo contrario evitará que logre armar todas las latas matándolos con una pelota de trapo para poder ganar, gana el juego el equipo que logre primero sus objetivos. Este juego ayuda a desarrollar motrices de los estudiantes.</p>
			El pañuelo.	<p>Este juego consta de competencia y velocidad en la que dos equipos se alinean en filas frente a un pañuelo colocado en el centro. Cada jugador de un equipo tiene un número asignado. Al llamar su número, los jugadores deben correr hacia el pañuelo, tomarlo y regresar a su línea sin ser tocados, por el contrario. El equipo que logre regresar con el pañuelo más veces gana. Este juego promueve la agilidad, el trabajo en equipo y la rapidez.</p>
			Los globos.	<p>Este juego consiste en mantener varios globos en el aire sin que caigan al suelo. Los jugadores deben golpear los globos con las manos o cualquier otra parte del cuerpo para evitar que se caigan. Se pueden establecer reglas adicionales, como no usar las manos o trabajar en equipo para mantener el mayor número de globos en el aire. Fomenta la coordinación, el trabajo en equipo y la diversión en grupo.</p>

			Imitación de animales.	Este juego propone que los jugadores imiten los movimientos y sonidos de diferentes animales, según las indicaciones del líder o al azar. Cada jugador debe actuar como el animal que se le asigna, lo que fomenta la creatividad, la coordinación y el conocimiento sobre los animales. Es una actividad divertida y educativa que también promueve la expresión corporal y el trabajo en grupo.
			Congelados.	Es una actividad en la que los jugadores deben moverse mientras suena música. Cuando la música se detiene, deben quedarse completamente inmóviles, como si estuvieran congelados. Los jugadores que se muevan durante la pausa quedan eliminados o deben volver al inicio. Este juego fomenta la atención, la coordinación y el control corporal.
			Mata gente.	Este juego propone evitar que el balón toque al jugador evitando ser eliminado. Si el jugador en el medio es capaz de atraparlo obtiene una vida extra. Para eliminarlo es preciso que le toque dos veces el balón. Si solo tiene una vida y no es matado en diez intentos entonces puede llamar a un compañero para que se le incorpore al juego. El presente juego permite desarrollar habilidades motoras como el equilibrio, la agilidad, el control corporal, la coordinación y coordinación ojo mano.

ANEXO Nº 8
SELECCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Necesidades	Problema	Competencia priorizada	Materiales	Descripción
<p>En la Institución Educativa Inicial N° 16042 Francisco Bolognesi, ubicada en el sector Linderos, se llevó a cabo un registro y análisis de la situación educativa con los estudiantes de cuarto grado de primaria. Este proceso permitió identificar cinco situaciones clave que afectan la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes.</p> <p>La falta de Implementación de material didáctico en la I.E. para realizar los</p>	<p>¿Cómo la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa N° 16042?</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Capacidad. Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente a través de sus</p>	<p>Aros fabricados con llantas recicladas.</p>	<p>Para elaborar estos aros se procedió a reciclar llantas usadas de autos, motos y bicicletas. Luego con ayuda de los estudiantes y padres de familia se procedió a adecuarlas y pintarlas de manera creativa para hacer usadas en las prácticas de los juegos tradicionales. Los aros fabricados con llantas recicladas jugaron un papel crucial en el desarrollo físico y cognitivo de los estuantes durante el juego de la rayuela. Este material contribuye al desarrollo de habilidades motrices y cognitivas como la memoria y la atención.</p>
			<p>Conos reciclados de botellas plásticas.</p>	<p>Para la fabricación de los conos se adaptaron botellas de plástico, posteriormente, el docente llevó un modelo del conocimiento al aula como modelo para que los alumnos pudiesen construir sus propios conos creativos con el apoyo de sus padres, con las instrucciones del profesor, cuando terminaron, presentaron sus trabajos al docente para ser utilizados adecuadamente. Estos conos reciclados fueron utilizados en el juego de carrera de sacos, el juego de la rayuela, mata gente, imitación de animales, circuitos, los mismos que tuvieron un impacto notable en el desarrollo de la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y la agilidad de los niños.</p>

<p>juegos tradicionales limitando fortalecer la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 16042.</p> <p>Se identificó que los materiales empleados anteriormente por los docentes no lograron mejorar los movimientos amplios del cuerpo de manera efectiva de los estudiantes.</p> <p>Carencia de material didáctico para un grupo amplio de estudiantes</p> <p>Ausencia de material didáctico en los de juegos tradicionales limitando la práctica y la mejora de la coordinación motora gruesa.</p> <p>Los materiales de la I.E. no eran los</p>		<p>habilidades sociomotrices.</p> <p>Asume una vida saludable.</p> <p>Capacidad. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p>Cuerdas recicladas seleccionas. y</p>	<p>Las cuerdas recicladas fueron elegidas de acuerdo con las características y las necesidades de los estudiantes. Estados materiales fueron utilizados en el juego saltar la cuerda, desempeñando un papel crucial en la mejora de la agilidad, la coordinación y la resistencia física del alumnado. También en contribuir a la mejora de la tensión muscular de las piernas y el abdomen al saltar sin ser tocado por la cuerda. El timing dinámico del juego también ha contribuido a mejorar la concentración y la sincronización.</p>
		<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Capacidad. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p>	<p>Pañuelos reutilizados.</p>	<p>Los pañuelos reutilizados fueron diseñados por el docente como un modelo guía, con el fin de que los estudiantes pudieran reutilizar y confeccionar empleando una variedad de telas. Este material fue utilizado en el juego tradicional de atrapar el pañuelo, facilitó el desarrollo de habilidades motoras finas como la rapidez, la agilidad y la coordinación. Su tamaño y ligereza permitieron a los niños desplazarse rápidamente, corriendo, esquivando y atrapando el pañuelo en un entorno de interacción constante con sus compañeros.</p>
			<p>Los globos reutilizados.</p>	<p>Este material favoreció la coordinación, el equilibrio y la concentración, ya que los niños tuvieron que ajustar sus movimientos para evitar que el globo cayera. Además, el intercambio constante de esfuerzo y atención para mantener el globo en el aire ayudó a los niños a desarrollar habilidades sociales como la cooperación y la comunicación, al trabajar juntos para lograr un objetivo común.</p>
			<p>Pelotas de trapo elaborados.</p>	<p>Estos fueron elaborados por los estudiantes siguiendo una propuesta docente, fueron empleadas en diversos juegos como mata gente, la rayuela y tumbas latas, que contribuyen resultados significativos en el desarrollo de habilidades</p>

adecuados para desarrollar habilidades motoras gruesa.				motoras, tales como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y el control corporal.
			Sacos seleccionados y reutilizados.	Este material fue elaborado, seleccionado y recogido facilitando un sentido de responsabilidad y de conciencia ambiental. Este recurso reutilizado en la carrera de sacos fue fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, dado que favoreció la coordinación, el equilibrio y el control corporal, mediante actividades que requieren desplazamientos y saltos, además de favorecer los beneficios motores.
			Tarros reciclados.	Estos tarros procedentes de los envases de leche o conservas, sirvieron de referencia para la mayoría de los juegos populares como tumbas latas, mata gente, carrera de sacos, la rayuela. Los tarros reciclados aportan una rica conjunción lúdica, recreativa y pedagógica, ya que las actividades ayudarán a desarrollar habilidades motrices y a crear la conciencia global de la ecología y del reciclado.

ANEXO N° 9

SESIÓN N° 1

Unidad de aprendizaje: Mejoro mi motricidad gruesa con autonomía mediante juegos tradicionales.

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : N° 16042 Francisco Bolognesi.
2. Grado/Sección : 4° A.
3. Área : Educación Física.
4. Nombre de la Sesión : **Conocemos los juegos tradicionales y mejoro mi motricidad gruesa.**
5. Fecha : 25/09/2024.
6. Docente encargado del área. : Grimaniel Cerquera Cotrina.
7. Director : Omer Yulius Rivera Córdova.
8. Duración de la sesión : 135 min.



II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Asume una vida saludable.</p> <p>Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p>Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.</p> <p>Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación y exposición a los rayos solares, para mejorar el funcionamiento de su organismo, y sustenta las razones de su importancia.</p>	<p>En esta actividad los estudiantes van a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando juegos tradicionales como estrategia.</p>	<p>Escala ordinal.</p>
Propósito.	“Los estudiantes de cuarto grado de primaria aprenderán a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando los juegos tradicionales como estrategia”		
Criterios de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones, aceptando al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. ✓ Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación y exposición a los rayos solares, para mejorar el funcionamiento de su organismo. ✓ Utiliza los juegos tradicionales como estrategia para conocer y mejorar su motricidad gruesa. ✓ Acepto el hecho de ganar o perder como parte del juego y los acuerdos establecidos. 		

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUD
ENFOQUE DE DERECHOS.	Diálogo y concertación.	<ul style="list-style-type: none"> Promueve espacios de diálogo para que los estudiantes intercambien sus ideas con sus compañeros de aula con el fin de tomar consensos para mejorar la convivencia.
ENFOQUE DEL BIEN COMÚN.	Empatía.	<ul style="list-style-type: none"> Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
ENFOQUE AMBIENTAL.	Justicia y solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes implementan las 3R (reducir, reusar y reciclar), la segregación adecuada de los residuos sólidos, las medidas de ecoeficiencia, las prácticas de cuidado de la salud y para el bienestar común.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS/MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos.</p> <p>Conflicto cognitivo.</p> <p>Propósito y organización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludan de forma afectuosa para sentirse acogidos. • El docente saluda a sus estudiantes. • Los estudiantes responden al saludo del docente. ➤ Recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales. • Los estudiantes y docente llegan a un entendimiento. ➤ Observan imágenes para motivar la integración y despertar su interés. (Anexo 1). • El docente presenta las imágenes. • Los estudiantes observan atentamente. ➤ Responden a interrogantes para recuperar saberes previos. • El docente plantea las siguientes interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué nos da a entender las imágenes? ✓ ¿Cuál es el juego tradicional que más te impacto? ✓ ¿Cómo han influido los juegos tradicionales en tus relaciones con amigos durante la clase? ✓ ¿Alguna vez un juego tradicional te haya enseñado a superar alguna dificultad? • Los estudiantes responden de manera participativa. 	<p>Diálogo.</p> <p>Imágenes. Pizarra. Limpia tipo.</p> <p>Cartel de propósito.</p>	30'

		<ul style="list-style-type: none"> El docente retroalimenta las respuestas. ➤ Responden la siguiente pregunta para generar el conflicto cognitivo o problematización: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Utilizando el juego tradicional como estrategia mejoraríamos nuestra motricidad gruesa? ➤ Presentan el propósito de aprendizaje para saber qué es lo que se quiere lograr con el desarrollo de esta actividad. <p>El docente presenta el propósito: "Los estudiantes de cuarto grado de educación primaria aprenderán a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando los juegos tradicionales como estrategia." (Anexo 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes leen y escuchan activamente de qué trata. 		
D E S A R R O L L O	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje.</p> <p>Construcción de conocimientos/ Creación de condiciones.</p>	<p>ACTIVACIÓN PSICOFISIOLÓGICA</p> <p>➤ Participan del desarrollo de actividades para crear y aplicar estrategias y tácticas de juego.</p> <p>El docente brinda indicaciones para hacer un calentamiento específico de las siguientes articulaciones, (cabeza, tronco y extremidades superiores e inferiores) seguido de estiramientos de las extremidades superiores e inferiores.</p> <p>➤ Participan de una dinámica, para despertar el interés sobre el tema a desarrollar y motivar a los estudiantes.</p> <p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.</p> <p>ACTIVIDAD AVANZADA.</p> <p>➤ Participan de la actividad avanzada, para interactuar a través de sus habilidades sociomotrices y afianzar sus conocimientos sobre el tema.</p> <p>Juego N°1: "Imitación de animales".</p> <p>Objetivo: el objetivo es que los estudiantes imiten diferentes movimientos de animales,</p>	<p>Silbato.</p> <p>Cronómetro.</p> <p>Pelotas.</p> <p>Conos.</p> <p>Sacos.</p> <p>Tizas.</p> <p>Tarros.</p> <p>Otros.</p>	90'

		<p>promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, equilibrio y coordinación.</p> <p>Elección de animales: una lista de animales (por ejemplo, rana, canguro, pato, perro, tigre, águila, elefante, gato, etc.) o permite que los participantes elijan sus favoritos.</p> <p>Imitación por 30 segundos.</p> <p>Rana: saltar con las piernas juntas.</p> <p>Canguro: saltar hacia adelante con las manos en las caderas. Pato: caminar agachado y haciendo quark. Elefante: caminar lento, balanceando los brazos como si fueran trompas, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente retroalimenta sobre la dinámica y menciona los beneficios de esta actividad realizada. <p>Beneficios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo físico: mejora la fuerza, el equilibrio y la coordinación. • Creatividad: fomenta la imaginación al pensar en diferentes animales y sus movimientos. • Socialización: promueve la interacción entre los participantes, creando un ambiente de camaradería y diversión. • Conocimiento: ayuda a los niños a aprender sobre diferentes animales y sus características. <p>Reflexionemos sobre la actividad.</p> <p>ACTIVIDAD DE APLICACIÓN</p> <p>➤ Participan de la actividad de aplicación, para relacionándose usando sus habilidades sociomotrices y mejorar su motricidad.</p> <p>Actividad N°2: “Juego tumba latas”</p> <p>Objetivo del juego</p> <p>El objetivo del juego, que consta que un grupo debe derribar con una pelota de trapo las latas apiladas en tres intentos, si lo logra derribar se iniciara el juego y se tendrá que volverlo armar las latas a su posición inicial, el equipo adversario evitara que logre armar todas las latas matándolos con una pelota de trapo y el que es alcanzado por la pelota se sienta.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Gana el juego el equipo que logra armar la torre o el equipo que logre matar a todos.</p> <p>Materiales necesarios</p> <p>Latas recicladas: puedes usar latas vacías.</p> <p>Pelota de trapo: una pelota de trapo reciclado.</p> <p>Organización: espacio amplio.</p> <p>Apilar las Latas: coloca las latas en forma de triángulo o de torre. Puedes apilar entre 3 y 10 latas, dependiendo del nivel de dificultad deseado.</p> <p>Marcar la línea de lanzamiento: establece una línea desde la cual los jugadores lanzarán la pelota en una distancia de siete metros o menos.</p> <p>Desarrollo: el equipo que derriba la torre de latas tiene como misión ordenar las latas en el cuadrado de juego (equipo "A").</p> <p>El equipo contrario (equipo "B") tiene como misión impedir que el equipo "A" ordene las latas; para lograrlo deberá eliminar a los miembros del equipo "A" con la pelota de trapo.</p> <p>Los miembros del equipo que sean alcanzados con la pelota quedan eliminados inmediatamente, el docente dará la orden que salga del área de juego, gana el equipo que logre primero los objetivos.</p> <p>VUELTA A LA CALMA</p> <p>➤ Participan de vuelta a la calma, para relajarse y hacer compromisos de lo aprendido.</p> <p>“El juego congelado”</p>		
C I E R R E	Evaluación.	<p>➤ Reflexionan sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre el tema desarrollado. <p>¿Qué fue lo más que le gustó de esta clase?</p> <p>¿Qué dificultades han tenido durante las actividades?</p> <p>¿Qué estrategias hemos utilizado el día de hoy? ¿Qué hemos mejorado con estas actividades?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p> <p>-Toman su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad.</p> <p>El docente evalúa el proceso de aprendizaje. (Anexo 3).</p>	Dialogo.	15'

VII. ANEXOS

ANEXO N°1: Imágenes para motivación



ANEXO N°2: Cartel de propósito de aprendizaje.

“LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA APRENDERÁN A CONOCER Y MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA.”

ANEXO N°3: Instrumento de evaluación



ESCALA ORDINAL

ÁREA: Educación Física. **ORGANIZADOR DE ÁREA:** interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. Asume una vida saludable. **CAPACIDAD A EVALUAR:** se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida. **FECHA:** 25/09/2024. **ACTIVIDAD:** conocemos los juegos tradicionales y mejoró mi motricidad gruesa. **GRADO Y SECCIÓN:** cuarto grado de Educación Primaria.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRE CUARTO GRADO A	ASPECTOS A OBSERVAR																				TOTAL	Observaciones
		Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones, aceptando al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.					Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación y exposición a los rayos solares, para mejorar el funcionamiento de su organismo.					Utiliza los juegos tradicionales como estrategia para conocer y mejorar su motricidad gruesa.					Acepto el hecho de ganar o perder como parte del juego y los acuerdos establecidos.						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
01	Bazán Ramos, Yesmar Rodrigo				X				X				X						X		A		
02	Camizan Naira, Cristian Yovany			X					X						X				X		A		
03	Campos Berríos, José Luis			X					X					x					X		A		
04	Elera Carrillo, Jhenifer Luana				X				X					X					x		A		
05	Elera García, Lian Yarell		X						X					X					X		B		
06	Gabriel Cieza, Pamela Lisbeth				X				X					X					X		A		
07	García Cordova, Gino Georlin			X					X					X				X			B		
08	Guevara Dias, Ruben Snaider				X				X					X					X		A		
09	Guevara Ojeda, Valeri Jasmin		X						X					X					X		B		
10	Llamo Ferreñán, Grasy Luana				X					X				X					X		A		
11	Monteza Neyra, Segundo Reyner			X					X					X						X	A		
12	Moreno Alvares, Angel Erick			X					X					X					X		B		
13	Nicudemos Quintos, Lian Harry				X				X					X						X	A		
14	Oblitas Piscocoy, David Alejandro			X					X					X					X		B		
15	Olano Cruzado, Lian Smith				X				X					X						X	A		
16	Ordoñez Bautista, Joas Eliel			X					X					X					X		B		
17	Peña Pompa, Sebastian Josue				X				X					X					X		AD		
18	Reyes Cano, Yeimi Yudith				X				X					X					X		A		
19	Rivera Campos, Mathias Alejandro		X						X					X					X		B		
20	Rodríguez Guevara, Evany Greasse				X				X					X					X		A		
21	Santos Neyra, Jairo Muler				X				X					X					X		A		
22	Taboada Álamo, Roberto Carlos			X					X					X				X			B		
23	Vásquez Quispe, Aron				X				X					X						X	AD		
24	Villena Llamo, Edwar Smith				X				X					X					X		A		

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bravo Apaza, Josué Santos. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales*. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1839>

Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001.

Estrategias de enseñanza aprendizaje. Consultado de, 23 de julio, 2018. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos80/estrategias-ensenanza-aprendizaje/estrategias-ensenanza-aprendizaje2.shtml>.

González, Javier. *Juegos tradicionales de España: Guía práctica para su conocimiento y práctica*. Ediciones S.L. Almuzara, 2010.

Juegos Lúdicos. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-3ordm-y-4ordm-primaria.html>

López, Antonio (2003). *Juegos populares y tradicionales en España*. Ediciones Akal.

Minedu. (2016). *Diseño curricular nacional*. Lima, Perú: Autor.

Moreno Herrero Isidro. (2019). *La utilización de medios y recursos didácticos*. Madrid, España: Visor.

Sánchez, Juan Manuel. *El juego en la educación: Estrategias y recursos para su implementación*. Editorial Síntesis, 2016.

Santos, Luis. *Juegos populares: una mirada al pasado*. Editorial Vuelta a la Historia, 2009.

Grimaniel Cerquera Cotrina

Docente

ANEXO N° 10

SESIÓN N° 2

Unidad de aprendizaje: Mejoro mi motricidad gruesa con autonomía mediante juegos tradicionales.

I. Datos Informativos.

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Institución Educativa | : N° 16042 Francisco Bolognesi. |
| 2. Grado/Sección | : 4° A. |
| 3. Área | : Educación Física. |
| 4. Nombre de la Sesión | : Saltamos Creativamente: Explorando el equilibrio a través de la Rayuela. |
| 5. Fecha | : 02/10/2024. |
| 6. Docente encargado del área | : Lizardo Sigüeñas Fernandez. |
| 7. director | : Omer Yulius Rivera Córdova. |
| 8. Duración de la sesión | : 135 min. |



II. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	<p>El estudiante juega a la rayuela de manera autónoma, manteniendo el equilibrio, coordinando sus movimientos y usando ambos lados del cuerpo con actitud positiva.</p> <p>Utiliza su cuerpo para expresar ideas y emociones, y para comunicarse con sus compañeros mientras juega a la rayuela.</p>	<p>Los estudiantes practican el juego de la rayuela con diferentes saltos, demostrando control, equilibrio y coordinación.</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<p>El estudiante participa en la rayuela respetando turnos, adaptando reglas y estrategias para favorecer la inclusión y</p>	<p>Trabajan en grupo respetando turnos, fomentando la cooperación y comunicación efectiva</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>

		<p>cooperación con sus compañeros.</p> <p>Anticipa movimientos propios y de los demás, ajustando su equilibrio y desplazamientos para cumplir los objetivos del juego de manera efectiva y segura.</p>		
--	--	--	--	--

III. COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES.

COMPETENCIA TRANSVERSAL: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.		
La competencia Gestiona su aprendizaje de manera autónoma permite que los estudiantes participen activamente en el logro de aprendizajes tomando en cuenta sus potencialidades y a organizarse por sí mismos frente a esta necesidad.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto. • Confianza. 	<p>Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos durante las clases de Educación Física, evitando cualquier forma de discriminación por diferencias de habilidad, condición física, género, cultura o preferencias deportivas, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo.</p> <p>Los estudiantes protegen y fortalecen su autonomía, autoconfianza y autoestima durante las actividades de Educación Física, reconociendo sus logros, afrontando desafíos y participando activamente en su propio aprendizaje y desarrollo físico.</p>
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA.	<ul style="list-style-type: none"> • Perseverancia. • Superación Personal. 	<p>Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para adaptarse a diferentes situaciones durante las clases de Educación Física, ajustándose a los cambios en las actividades, condiciones del entorno o dinámicas del grupo, siempre con el propósito de mejorar el desempeño personal y colectivo.</p> <p>Docentes y estudiantes utilizan al máximo sus habilidades físicas, técnicas y emocionales, así como los recursos disponibles, para alcanzar con éxito las metas propuestas en las actividades de Educación Física, tanto a nivel personal como grupal.</p>

VI. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA	MATERIALES DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
I N I C I O	<p>Saludan de forma afectuosa para sentirse acogidos.</p> <p>El docente saluda a sus estudiantes.</p> <p>Los estudiantes responden al saludo del docente.</p> <p>Recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales.</p> <p>Los estudiantes y docente llegan a un entendimiento.</p> <p>Observan imágenes para rescatar saberes previos y despertar su interés. (Anexo 1).</p> <p>El docente presenta las imágenes.</p> <p>Los estudiantes observan atentamente.</p> <p>Responden a interrogantes para recuperar saberes previos.</p> <p>El docente plantea las siguientes interrogantes.</p> <p>¿Qué observan en estas imágenes?</p> <p>¿Reconocen este juego tradicional? ¿Cuál es su nombre?</p> <p>¿Saben qué significa “equilibrio”?</p> <p>Cuando jugamos rayuela, ¿qué partes del cuerpo usamos para mantener el equilibrio?</p> <p>Responden la siguiente pregunta para generar el conflicto cognitivo o problematización:</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Será importante aprender a mantener el equilibrio por qué?</p> <p>Presentan el propósito de aprendizaje para saber qué es lo que se quiere lograr con el desarrollo de esta actividad.</p> <p>El docente presenta el propósito: “Hoy jugarán a la rayuela, para mejorar su equilibrio corporal.” (Anexo 2)</p> <p>Criterios de evaluación: el docente explica a los estudiantes cómo se evaluará la actividad y da</p>	<p>Diálogo.</p> <p>Imágenes</p> <p>Pizarra.</p> <p>Plumones.</p> <p>Cartel de propósito.</p>	<p>Lluvia de ideas.</p> <p>Dinámicas, Juegos.</p> <p>Variedad de movimientos creativos.</p> <p>Variedad de preguntas.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>	30’

	<p>a conocer los criterios de evaluación.</p> <p><input type="checkbox"/> Activación psicofisiológica: Docente: el docente motiva da indicaciones para hacer un calentamiento mediante juegos de activación corporal.</p> <p><input type="checkbox"/> Movilidad articular: realizar movimientos suaves de cuello, hombros, brazos, caderas, rodillas y tobillos.</p> <p><input type="checkbox"/> Elongaciones: estirar los músculos de brazos, piernas y espalda.</p> <p>“Actividad de motivación propuestos por el docente”</p> <p>Actividad N°1: congelados Materiales: ninguno. Descripción: los participantes en grupos de 5 deben correr por todo el patio, y el docente al momento de mencionar la palabra “congelados” los estudiantes se deberán quedar estáticos sin moverse ninguna parte de su cuerpo. Objetivo: desarrollar el equilibrio a través del movimiento y la diversión. Reflexionemos sobre la actividad.</p>			
D E S A R R O L L O	<p><input type="checkbox"/> Procesamiento de la información: o actividades de aplicación:</p> <p>Actividad N°1: la rayuela Objetivo Lanzar un objeto en el recorrido dibujado y saltar sobre los aros sin perder el equilibrio, recogiendo el objeto al regresar. El primero en completar el recorrido gana.</p> <p>Materiales. Aros de yantas (para dibujar la rayuela). Un objeto pequeño (pelota pequeña de trapo).</p> <p>Organización: dibuja la rayuela: cuadros numerados del 1 al 9 en el suelo. Jugadores: dos columnas de 12 estudiantes.</p> <p>Desarrollo: turno: un jugador lanza el objeto al primer cuadro. Saltos: saltar sobre los cuadros, recogiendo el objeto al regresar.</p>	<p>Silbato.</p> <p>Cronómetro.</p> <p>Pelotas de trapo</p>		90'


	<p>Errores: si toca líneas o pierde el equilibrio, su turno termina. Progresión: completar todos los cuadros o jugar por puntos.</p> <p>Reglas. El objeto debe caer en el cuadro sin tocar líneas. No se puede pisar fuera de los cuadros. El juego continúa hasta que un jugador complete el recorrido.</p> <p>Variantes del juego: rayuela con aros fabricados con yantas</p> <p>Propósito: fomentar la actividad física, coordinación motriz, trabajo en equipo y la reutilización de materiales reciclados.</p> <p>Desarrollo: los niños hacen uso de aros hechos de llantas recicladas para trazar el recorrido de la rayuela. Los jugadores deben saltar o atravesar los aros de forma correcta (sin pisar fuera o caerse). Se puede añadir dificultad con objetos a recoger durante el recorrido.</p> <p>Reglas: no se debe pisar fuera del aro ni cometer errores en el recorrido.</p> <p>Se puede jugar individualmente o por equipos, turnándose para completar el recorrido. Se gana por completar el recorrido más rápido o con mayor precisión.</p> <p>Objetivo: completar el recorrido correctamente en el menor tiempo o con más precisión, promoviendo habilidades motrices y trabajo en equipo.</p> <p>Reflexionemos sobre la actividad. 5 min.</p> <p>CIERRE: Actividad N°4: “proponen los estudiantes”</p> <p>Reflexionemos sobre la actividad.</p>	aros de yantas		
<p>C I E R R E</p>	<p>Metacognición sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido.</p> <p>Diálogo con los estudiantes sobre el tema desarrollado.</p> <p>¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué les gustó de la actividad? ¿Qué les fue más difícil? ¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	<p>Dialogo Escala ordinal.</p>	<p>Vuelta a la calma.</p>	<p>25'</p>

	<p>-Toman su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad.</p> <p>El docente evalúa el proceso de aprendizaje. (Anexo 3).</p>			
--	--	--	--	--

V. ANEXOS

ANEXO N°1: Imágenes para motivación





LOS JUEGOS
TRADICIONA-
LES.

PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

**“HOY JUGARÁN A LA
RAYUELA, PARA MEJORAR
SU EQUILIBRIO
CORPORAL.”**

Rúbrica de evaluación

ÁREA: Educación Física. **ORGANIZADOR DE ÁREA:** se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. **CAPACIDAD A EVALUAR:** comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente
FECHA: 02/10/2024 **ACTIVIDAD Saltamos Creativamente: explorando el equilibrio a través de la rayuela". GRADO Y SECCIÓN:** cuarto grado A de Educación Primaria.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		El estudiante juega a la rayuela de manera autónoma, manteniendo el equilibrio, coordinando sus movimientos y usando ambos lados del cuerpo con actitud positiva.				Utiliza su cuerpo para expresar ideas y emociones, y para comunicarse con sus compañeros mientras juega a la rayuela.			
		INICIO	PROC.	LOGR.	DEST.	INICIO	PROC	LOGR.	DEST.
01	Bazan Ramos, Yesmar Rodrigo			✓				✓	
02	Camizan Naira, Cristian Yovany			✓				✓	
03	Campos Berrios, José Luis			✓				✓	
04	Elera Carrillo, Jhenifer Luana			✓				✓	
05	Elera Garcia, Lian Yarell			✓				✓	
06	Gabriel Cieza, Pamela Lisbeth			✓				✓	
07	Garcia Cordova, Gino Georlin			✓				✓	
08	Guevara Dias, Ruben Snaider			✓				✓	
09	Guevara Ojeda, Valeri Jasmin			✓				✓	
10	Llamo Ferreñan, Grasy Luana			✓				✓	
11	Monteza Neyra, Segundo Reyner			✓				✓	
12	Moreno Alvares, Angel Erick			✓				✓	
13	Nicudemos Quintos, Lian Harry			✓				✓	
14	Oblitas Piscocoya, David Alejandro			✓				✓	
15	Olano Cruzado, Lian Smith			✓				✓	
16	Ordoñez Bautista, Joas Eliel			✓				✓	
17	Peña Pompa, Sebastian Josue			✓				✓	
18	Reyes Cano, Yeimi Yudith			✓				✓	
19	Rivera Campos, Mathias Alejandro			✓				✓	
20	Rodriguez Guevara, Evany Greasse			✓				✓	
21	Santos Neyra, Jairo Muler			✓				✓	
22	Taboada Álamo, Roberto Carlos			✓				✓	
23	Vásquez Quispe, Aron			✓				✓	
24	Villena Llamo, Edwar Smith			✓				✓	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo Apaza, Josué Santos. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales*. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1839>
- Estrategias de enseñanza aprendizaje. Consultado de, 23 de julio, 2018. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos80/estrategias-ensenanza-aprendizaje/estrategias-ensenanza-aprendizaje2.shtml>.
- Juegos Lúdicos. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-3ordm-y-4ordm-primaria.html>
- MINEDU. (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moreno Herrero Isidro. (2019). *La utilización de medios y recursos didácticos*. Madrid, España: Visor.
- Molina, J., J. Veloz, A., E. Macías, J., M. (2024) La rayuela como estrategia de fortalecimiento de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años. *Revista científica de las ciencias de la salud*. 10 (3), 846-862. [file:///C:/Users/HP/Downloads/La+rayuela+como+estrategia+de+fortal+ecimiento+de+la+psicomotricidad+en+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/La+rayuela+como+estrategia+de+fortal+ecimiento+de+la+psicomotricidad+en+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os%20(1).pdf)

Lizardo Sigüeñas Fernández

Docente

ANEXO N° 11

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N° 3

Unidad de aprendizaje: mejoro mi motricidad gruesa con autonomía mediante juegos tradicionales.

I. Datos Informativos.

1. Institución Educativa : N° 16042 Francisco Bolognesi.
2. Grado/Sección : 4° A
3. Área : Educación Física.
4. Nombre de la Sesión : **Saltamos, nos movemos y creamos nuevas formas de jugar.**
5. Fecha : 09/10/2024.
6. Docente encargado del área : Elder Monteza Hoyos.
7. Director : Omer Yulius Rivera Córdova.

8. Duración de la sesión : 135 min.

II. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>El estudiante inventa y aplica nuevos saltos, desplazamientos o movimientos para adaptarse a cambios en el juego, manteniendo el equilibrio y la coordinación con los demás.</p> <p>El estudiante usa posturas, gestos y secuencias de movimientos para mostrar su manera particular de moverse, integrando ritmo, música o elementos culturales durante la actividad.</p>	<p>El estudiante demuestra que puede inventar y usar nuevos saltos y formas de moverse, adaptándose al juego para esquivar la pelota y la cuerda, sin quedar eliminado.”</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<p>El estudiante participa en el juego tradicionales respetando turnos, adaptando reglas y estrategias para favorecer la inclusión y cooperación con sus compañeros.</p> <p>Anticipa movimientos propios y de los demás, ajustando su equilibrio y desplazamientos para cumplir los objetivos del juego de manera efectiva y segura.</p>	<p>Trabajan en grupo respetando turnos, fomentando la cooperación y comunicación efectiva</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>

III.COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES.

COMPETENCIA TRANSVERSAL: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.		
La competencia Gestiona su aprendizaje de manera autónoma permite que los estudiantes participen activamente en el logro de aprendizajes tomando en cuenta sus potencialidades y a organizarse por sí mismos frente a esta necesidad.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto. Confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos durante las clases de Educación Física, evitando cualquier forma de discriminación por diferencias de habilidad, condición física, género, cultura o preferencias deportivas, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo. Los estudiantes protegen y fortalecen su autonomía, autoconfianza y autoestima durante las actividades de Educación Física, reconociendo sus logros, afrontando desafíos y participando activamente en su propio aprendizaje y desarrollo físico.
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA.	<ul style="list-style-type: none"> Perseverancia. Superación Personal. 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para adaptarse a diferentes situaciones durante las clases de Educación Física, ajustándose a los cambios en las actividades, condiciones del entorno o dinámicas del grupo, siempre con el propósito de mejorar el desempeño personal y colectivo. Docentes y estudiantes utilizan al máximo sus habilidades físicas, técnicas y emocionales, así como los recursos disponibles, para alcanzar con éxito las metas propuestas en las actividades de Educación Física, tanto a nivel personal como grupal.

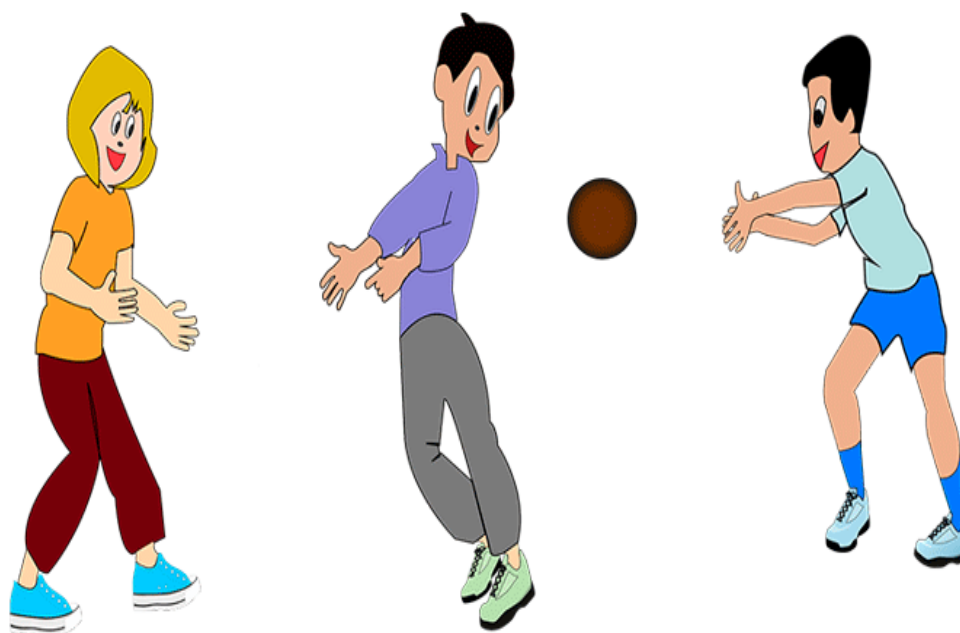
V. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS/MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos.</p> <p>Conflicto cognitivo.</p> <p>Propósito y organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludan de forma afectuosa para sentirse acogidos. • El docente saluda a sus estudiantes. • Los estudiantes responden al saludo del docente. ➤ Recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales. • Los estudiantes y docente llegan a un entendimiento. • El docente menciona el título de la sesión para despertar interés en los estudiantes. ➤ Seguidamente los estudiantes responden preguntas para recuperar saberes previos. • El docente plantea las siguientes preguntas y los estudiantes reflexionan. ✓ ¿Qué juegos tradicionales conoces en los que tengas que saltar o moverte mucho? ✓ ¿Cómo te movías cuando jugabas esos juegos? ¿Saltabas rápido, despacio, en un pie, corriendo? ✓ ¿Qué parte del cuerpo sentías que trabajaba más cuando jugabas: las piernas, los brazos o todo el cuerpo? ✓ ¿Por qué crees que es importante moverse y jugar estos juegos en grupo? ✓ El docente retroalimenta las respuestas. ➤ Responden la siguiente pregunta para generar el conflicto cognitivo o problematización: 	<p>Diálogo.</p> <p>Imágenes o dibujos en la Pizarra.</p> <p>Plumones.</p>	30'

		<p>Actividad N° 2: Salta Soga</p> <p>Objetivo Saltar sobre una soga que se hace girar en sentido horizontal sin ser golpeado por ella.</p> <p>Materiales Soga, audios, conos.</p> <p>Organización Seleccionar un área de juego seguro y liso, colocar la soga en el centro del juego, determinar el número de jugadores.</p> <p>Desarrollo Dos estudiantes sostienen la soga por un extremo cada uno y hacen girar para que sus compañeros puedan saltar sin ser golpeados por ella.</p> <p>Reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> • No empujar. • Respetar el orden de participación. • Respetar el espacio establecido. <p>Variantes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saltos con giros. • Salto al ritmo de una canción. • Saltos a ritmo lento y rápido. • Saltos por grupos: el grupo que dure más tiempo gana. • Aumentar la altura de la soga. • Introducir saltos dobles. 		
C I E R R E	Evaluación	<p>➤ Reflexionan sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre el tema desarrollado. ¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué les gustó de la actividad? ¿Qué les fue más difícil? ¿Para qué les servirá lo que han aprendido? <p>-Toman su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad. El docente evalúa el proceso de aprendizaje. (Anexo 3).</p>	Dialogo Escala ordinal.	25'

VII. ANEXOS

ANEXO N°1: Imágenes para motivación





LOS JUEGOS TRADICIONALES
COMO ESTRATEGIA.

Propósito de aprendizaje

Hoy aprenderemos a saltar, esquivar y movernos de formas diferentes, usando ideas creativas y tomando decisiones rápidas para jugar mejor y resolver problemas mientras nos divertimos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación Física. **ORGANIZADOR DE ÁREA:** se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. **CAPACIDAD A EVALUAR:** comprende su cuerpo_ se expresa corporalmente. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego_ **FECHA:** 09/10/2024. **ACTIVIDAD** Saltamos, nos movemos y creamos nuevas formas de jugar. **GRADO Y SECCIÓN:** cuarto grado de Educación A de Primaria.

N o	APELLIDOS Y NOMBRE CUARTO GRADO.	ASPECTOS A OBSERVAR																TOTAL	Observaciones
		•El estudiante inventa y aplica nuevos saltos, desplazamientos o movimientos para adaptarse a cambios en el juego, manteniendo el equilibrio y la coordinación con los demás.				El estudiante usa posturas, gestos y secuencias de movimientos para mostrar su manera particular de moverse, integrando ritmo, música o elementos culturales durante la actividad.				El estudiante participa en los juegos tradicionales respetando turnos, adaptando reglas y estrategias para favorecer la inclusión y cooperación con sus compañeros.				Anticipa movimientos propios y de los demás, ajustando su equilibrio y desplazamientos para cumplir los objetivos del juego de manera efectiva y segura.					
		I	P	L	D	I	P	L	D	I	P	L	D	I	P	L	D		
01	Bazan Ramos, Yesmar Rodrigo			✓															
02	Camizan Naira, Cristian Yovany			✓															
03	Campos Berrios, José Luis			✓															
04	Elera Carrillo, Jhenifer Luana			✓															
05	Elera Garcia, Lian Yarell			✓															
06	Gabriel Cieza, Pamela Lisbeth			✓															
07	Garcia Cordova, Gino Georlin			✓															
08	Guevara Dias, Ruben Snaider			✓															
09	Guevara Ojeda, Valeri Jasmin			✓															
10	Llamo Ferreñan, Grasy Luana			✓															
11	Monteza Neyra, Segundo Reyner			✓															
12	Moreno Alvares, Angel Erick			✓															
13	Nicudemos Quintos, Lian Harry			✓															
14	Oblitas Piscocoya, David Alejandro			✓															
15	Olano Cruzado, Lian Smith			✓															
16	Ordoñez Bautista, Joas Eliel			✓															
17	Peña Pompa, Sebastian Josue			✓															
18	Reyes Cano, Yeimi Yudith			✓															
19	Rivera Campos, Mathias Alejandro			✓															
20	Rodriguez Guevara, Evany Greasse			✓															
21	Santos Neyra, Jairo Muler			✓															
22	Taboada Álamo, Roberto Carlos			✓															
23	Vásquez Quispe, Aron			✓															
24	Villena Llamo, Edwar Smith			✓															

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo Apaza, Josué Santos. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales*. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1839>
- Dribling en el fútbol. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <http://diegoleva98.blogspot.com/2018/10/el-dribling-en-el-futbol.html>
- Estrategias de enseñanza aprendizaje. Consultado de, 23 de julio, 2018. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos80/estrategias-ensenanza-aprendizaje/estrategias-ensenanza-aprendizaje2.shtml>.
- Fintas en el fútbol. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://entrenadordefutbol.blogia.com/2011/022301-tcnica-individual-la-finta..php>
- Juegos Lúdicos. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-3ordm-y-4ordm-primaria.html>
- Minedu. (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú: Autor.
- Moreno Herrero Isidro. (2019). *La utilización de medios y recursos didácticos*. Madrid, España: Visor.

ANEXO N° 12

SESIÓN N° 4

Unidad de aprendizaje: Mejoro mi motricidad gruesa con autonomía mediante juegos tradicionales.

I. Datos Informativos.

1. Institución Educativa : N° 16042 Francisco Bolognesi.
2. Grado/Sección : 4° A.
3. Área : Educación Física.
4. Nombre de la Sesión : **Jugamos al pañuelo y los globos para movernos Mejor.**
5. Fecha : 16/10/2024.
6. Docente encargado del área : Lizardo Sigüeñas Fernandez.
7. director : Omer Yulius Rivera Córdova.
8. Duración de la sesión : 135 min.

II. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN				
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Demuestra coordinación y control de su cuerpo al jugar al pañuelo y los globos, moviéndose con equilibrio, reaccionando a tiempo y participando con alegría y respeto hacia sus compañeros.</p> <p>Se expresa con movimientos y gestos al jugar al pañuelo y los globos, mostrando alegría, trabajando en equipo y comunicando sus emociones con respeto hacia los demás.</p>	<p>El estudiante participa en los juegos tradicionales demostrando coordinación y rapidez para mejorar su desempeño.</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<p>El estudiante participa en el juego de los globos y el pañuelo respetando turnos, adaptando reglas y estrategias para favorecer la inclusión y cooperación con sus compañeros.</p> <p>Anticipa movimientos propios y de los demás, ajustando su equilibrio y desplazamientos para cumplir los objetivos del juego de manera efectiva y segura.</p>	<p>Trabajan en grupo respetando turnos, fomentando la cooperación y comunicación efectiva</p>	<p>Rubrica de evaluación.</p>

III.COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES.

COMPETENCIA TRANSVERSAL: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.		
La competencia Gestiona su aprendizaje de manera autónoma permite que los estudiantes participen activamente en el logro de aprendizajes tomando en cuenta sus potencialidades y a organizarse por sí mismos frente a esta necesidad.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto. Confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos durante las clases de Educación Física, evitando cualquier forma de discriminación por diferencias de habilidad, condición física, género, cultura o preferencias deportivas, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo. Los estudiantes protegen y fortalecen su autonomía, autoconfianza y autoestima durante las actividades de Educación Física, reconociendo sus logros, afrontando desafíos y participando activamente en su propio aprendizaje y desarrollo físico.
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Perseverancia. Superación Personal. 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para adaptarse a diferentes situaciones durante las clases de Educación Física, ajustándose a los cambios en las actividades, condiciones del entorno o dinámicas del grupo, siempre con el propósito de mejorar el desempeño personal y colectivo. Docentes y estudiantes utilizan al máximo sus habilidades físicas, técnicas y emocionales, así como los recursos disponibles, para alcanzar con éxito las metas propuestas en las actividades de Educación Física, tanto a nivel personal como grupal.

VI. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

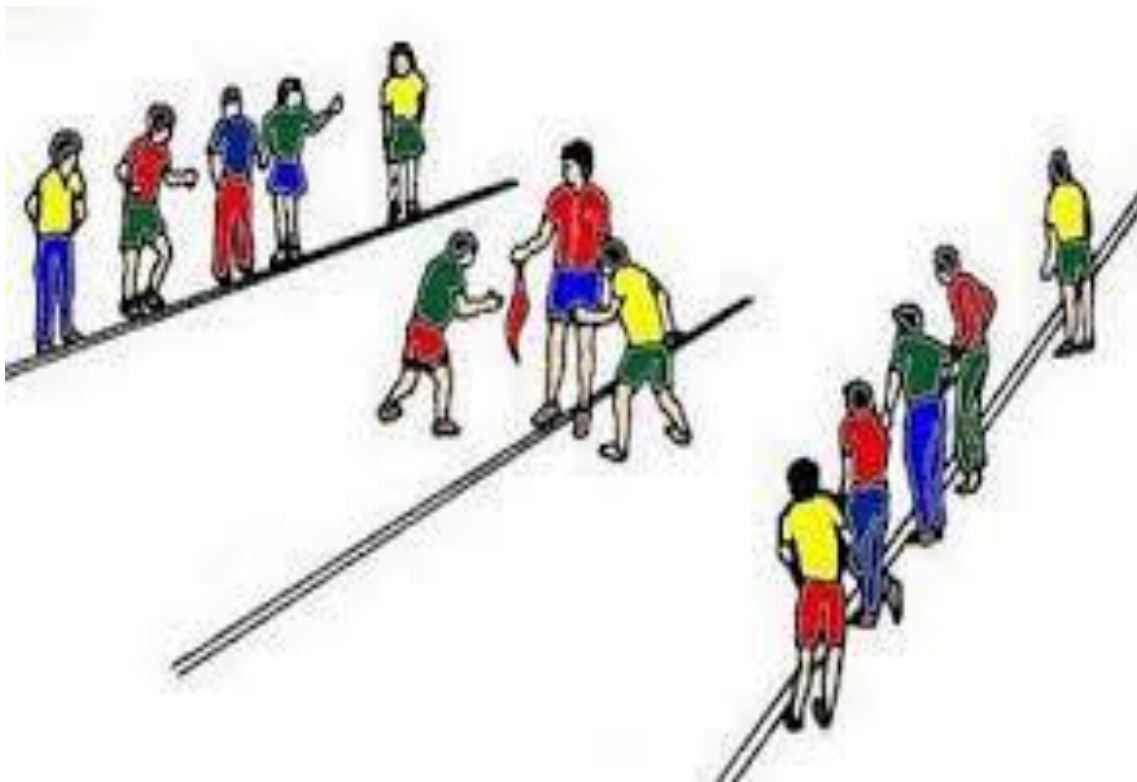
MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA	RECURSOS/MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludan de forma afectuosa para sentirse acogidos. <ul style="list-style-type: none"> • El docente saluda a sus estudiantes. • Los estudiantes responden al saludo del docente. ➤ Recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales. <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes y docente llegan a un entendimiento. ➤ Observan imágenes para motivar la integración y despertar su interés. (Anexo 1). <ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta las imágenes. • Los estudiantes observan atentamente. ➤ Responden a interrogantes para recuperar saberes previos. <ul style="list-style-type: none"> • El docente plantea las siguientes interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> ✓ 1. ¿Qué observan que están haciendo los niños en las imágenes? ✓ 2. ¿Qué movimientos realizan los niños en estos juegos? ¿Alguna vez has lanzado o atrapado un globo o un pañuelo? ¿Qué partes de tu cuerpo usaste? ✓ 3. ¿Qué hiciste para moverte rápido y atrapar o esquivar los objetos? ¿Cómo te sentiste mientras lo hacías? ➤ Responden la siguiente pregunta para generar el conflicto cognitivo o problematización: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Creen que siempre van a ganar si solo corren rápido o lanzan fuerte, o crees que también importa cambiar de dirección, esperar el momento correcto y coordinarte con tus compañeros?" ✓ Presentan el propósito de aprendizaje para saber qué es lo que se quiere lograr con el desarrollo de esta actividad. <p>Hoy vamos a mejorar nuestra coordinación y reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr. (Anexo 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes leen y escuchan activamente de qué trata. <p>Criterios de evaluación: el docente explica a los estudiantes cómo se evaluará la actividad y da a conocer los criterios de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación psicofisiológica: • Docente: el docente motiva da indicaciones para hacer un calentamiento mediante juegos de activación corporal. • Juego: pilla-pilla / La lleva • Objetivo: mejorar la velocidad, agilidad y reacción. • Materiales: ninguno (solo un espacio seguro donde los niños puedan correr). Opcional: conos para delimitar el área de juego. • Reglas básicas: se elige un niño como "el que la lleva". Los demás deben correr y evitar ser tocados por quien la lleva. Si el "que la lleva" toca a otro niño, ese niño pasa a ser quien la lleva. Se puede jugar por tiempo determinado o hasta que todos hayan sido "tocados". • Movilidad articular: realizar movimientos suaves de cuello, hombros, brazos, caderas, rodillas y tobillos. • Elongaciones: estirar los músculos de brazos, piernas y espalda. 	<p>Diálogo.</p> <p>Imágenes o dibujos en la Pizarra. Plumones.</p> <p>Cartel de propósito.</p>	30'
D E S A R R O	<p>INICIO:</p> <p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:</p> <p>➤ DESARROLLO:</p> <p>Actividad N°1: juego del pañuelo</p> <p>Objetivo: fomentar la rapidez, la agilidad y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades motoras básicas como la coordinación y la reacción.</p> <p>Organización</p> <p>Número de jugadores: Idealmente de 8 a 20 jugadores, divididos en dos equipos.</p> <p>Espacio: se necesita un área amplia y despejada, como un patio o un campo.</p>	<p>Silbato.</p> <p>Cronómetro.</p>	90'

<p>L L O</p>	<p>Formación: los equipos se colocan en filas paralelas, enfrentándose entre sí, a una distancia de unos 5-10 metros.</p> <p>Pañuelo: se necesita un pañuelo o un objeto similar (puede ser una bandana o un pequeño trapo) que se colocará en el centro del área de juego.</p> <p>Materiales: 1 pañuelo o un objeto pequeño (que sea visible y fácil de agarrar). Conos o marcadores (opcional) para delimitar el área de juego.</p> <p>Desarrollo Coloca el pañuelo en el centro del área de juego, equidistante de ambos equipos. Cada equipo se alinea en filas, con los jugadores numerados. Por ejemplo, si hay diez jugadores por equipo, se numeran del 1 al 10. Al grito de "¡Pañuelo!" o "¡A jugar!", el líder del juego llama un número al azar (por ejemplo, "número 3"). Los jugadores del número llamado de cada equipo corren hacia el centro para intentar agarrar el pañuelo. El jugador que logre tomar el pañuelo debe regresar a su equipo sin ser tocado por el oponente. Si es tocado, debe devolver el pañuelo. El equipo que logre traer el pañuelo de vuelta y no ser tocado gana un punto.</p> <p>Reglas: Solo puede correr el jugador cuyo número haya sido llamado. Los jugadores deben respetar la distancia inicial y no pueden moverse hasta que se les llame. No se permite hacer trampa ni empujar a los oponentes. Si el jugador que agarra el pañuelo es tocado antes de volver a su equipo, el pañuelo se devuelve al centro. Se pueden establecer un número determinado de rondas o jugar hasta que un equipo alcance un número específico de puntos</p> <p>Variantes del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pañuelo en la caja <p>Descripción: en lugar de un pañuelo, coloca un globo en el centro de un círculo formado por ambos equipos.</p> <p>Objetivo: los jugadores deben correr y tratar de recoger el objeto sin ser tocados. Si son tocados, deben regresar al inicio.</p> <p>Actividad N°: juego de los globos</p> <p>Objetivo: fomentar la coordinación, el equilibrio y la diversión a través de actividades lúdicas con globos. Los participantes desarrollarán habilidades motoras básicas mientras disfrutan de un ambiente dinámico y entretenido.</p> <p>Organización Número de jugadores: Idealmente de 8 a 20 jugadores.</p> <p>Espacio: un área amplia y despejada, como un salón de clases, un patio o un gimnasio.</p> <p>Equipos: se pueden formar dos o más equipos, dependiendo del número de jugadores.</p> <p>Materiales: Globos (uno por jugador). Cinta adhesiva (opcional, para marcar áreas). Conos o marcadores (opcional, para delimitar zonas).</p> <p>Desarrollo: Inflar los globos: cada jugador recibe un globo que debe inflar y atar.</p> <p>Actividades iniciales: Calienta con actividades sencillas, como mantener el globo en el aire usando solo la cabeza o el pie.</p> <p>Juegos con globos</p> <p>Carrera de globos: los jugadores deben correr de un punto a otro sosteniendo el globo entre sus piernas o en la cabeza sin que se caiga.</p> <p>Golpes al aire: los jugadores deben mantener el globo en el aire golpeándolo con las manos, tratando de no dejar que toque el suelo.</p> <p>Pasar el globo: en círculo, los jugadores deben pasarse el globo sin usar las manos, utilizando solo el cuerpo (por ejemplo, el pecho o la cabeza).</p> <p>Reglas Los jugadores deben respetar el espacio de los demás y no empujar ni golpear de forma brusca. Si un globo se revienta, el jugador debe inflar otro. Cada actividad debe tener un tiempo límite (por ejemplo, 2 minutos) para mantener la energía y el entusiasmo. Se pueden otorgar puntos por completar desafíos, como mantener el globo en el aire o completar carreras.</p>	<p>Pelotas.</p> <p>Tarros.</p> <p>Pelotas de vóleybol y fútbol</p> <p>Otros.</p>	
---	--	--	--

	<p>Título del juego: Juego mixto de pañuelo y globo Objetivo El objetivo del juego es combinar la dinámica de atrapar el pañuelo con el desafío de mantener un globo en el aire. Los jugadores deben trabajar en equipo para evitar que el globo caiga al suelo mientras intentan atrapar el pañuelo. Organización Los estudiantes se dividen en dos equipos. El pañuelo se coloca en el centro del área de juego. Cada equipo tiene un globo, y los jugadores deben moverse rápidamente para no solo atrapar el pañuelo, sino también evitar que el globo caiga. El juego se juega por turnos y puede haber rondas o tiempo limitado según lo estipule el docente. Desarrollo: Los estudiantes se dividen en equipos y comienzan con la dinámica tradicional del juego del pañuelo, pero añadiendo la regla de que deben mantener un globo en el aire sin que toque el suelo. Los jugadores deben golpear el globo con las manos o la cabeza y al mismo tiempo correr para conseguir el pañuelo del centro del campo. Materiales: un pañuelo, un globo (uno por equipo) Reglas: Los jugadores deben mantener el globo en el aire mientras compiten por atrapar el pañuelo. El globo no puede caer al suelo; si cae, el equipo pierde un turno para intentar atrapar el pañuelo. Los jugadores pueden golpear el globo con las manos o la cabeza, pero no pueden sostenerlo. El equipo que logre atrapar el pañuelo primero, mientras mantiene el globo en el aire, gana.</p>		
C I E R R E	<p>➤ Reflexionan sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre el tema desarrollado. <p>¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué les gustó de la actividad? ¿Qué les fue más difícil? ¿Para qué les servirá lo que han aprendido? ¿Qué sabes sobre este juego? ¿Cómo podrías usar eso para mejorar?" -Toman su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad.</p> <p>El docente evalúa el proceso de aprendizaje. (Anexo 3).</p>	<p>Diálogo</p> <p>Rubrica de evaluación.</p>	<p>25'</p>

V. ANEXOS

ANEXO N°1: Imágenes para motivación





LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO
ESTRATEGIA.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Mejorar la coordinación y la reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

ÁREA: Educación Física. **ORGANIZADOR DE ÁREA:** se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. **CAPACIDADES A EVALUAR:** comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. **FECHA:** 16/10/2024. **ACTIVIDAD:** jugamos al pañuelo y los globos para movernos mejor. **GRADO Y SECCIÓN:** 4º A de Educación Primaria.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Demuestra coordinación y control de su cuerpo al jugar al pañuelo y con los globos, moviéndose con equilibrio, reaccionando a tiempo y participando con alegría y respeto hacia sus compañeros.				Se expresa con movimientos y gestos al jugar al pañuelo y con los globos, mostrando alegría, trabajando en equipo y comunicando sus emociones con respeto hacia los demás.			
		INICIO	PROC.	LOGR.	DEST.	INICIO	PROC	LOGR.	DEST.
01	Bazan Ramos, Yesmar Rodrigo			✓				✓	
02	Camizan Naira, Cristian Yovany			✓				✓	
03	Campos Berrios, José Luis			✓				✓	
04	Elera Carrillo, Jhenifer Luana			✓				✓	
05	Elera Garcia, Lian Yarell			✓				✓	
06	Gabriel Cieza, Pamela Lisbeth			✓				✓	
07	Garcia Cordova, Gino Georlin			✓				✓	
08	Guevara Dias, Ruben Snaider			✓				✓	
09	Guevara Ojeda, Valeri Jasmin			✓				✓	
10	Llamo Ferreñan, Grasy Luana			✓				✓	
11	Monteza Neyra, Segundo Reyner			✓				✓	
12	Moreno Alvares, Angel Erick			✓				✓	
13	Nicudemos Quintos, Lian Harry			✓				✓	
14	Oblitas Piscocoya, David Alejandro			✓				✓	
15	Olano Cruzado, Lian Smith			✓				✓	
16	Ordoñes Bautista, Joas Eliel			✓				✓	
17	Peña Pompa, Sebastian Josue			✓				✓	
18	Reyes Cano, Yeimi Yudith			✓				✓	
19	Rivera Campos, Mathias Alejandro			✓				✓	
20	Rodriguez Guevara, Evany Greasse			✓				✓	
21	Santos Neyra, Jairo Muler			✓				✓	
22	Taboada Álamo, Roberto Carlos			✓				✓	
23	Vásquez Quispe, Aron			✓				✓	
24	Villena Llamo, Edwar Smith			✓				✓	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo Apaza, Josué Santos. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales*. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1839>
- Dribling en el fútbol. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <http://diegoleva98.blogspot.com/2018/10/el-dribling-en-el-futbol.html>
- Estrategias de enseñanza aprendizaje. Consultado de, 23 de julio, 2018. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos80/estrategias-ensenanza-aprendizaje/estrategias-ensenanza-aprendizaje2.shtml>.
- Fintas en el fútbol. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://entrenadordefutbol.blogia.com/2011/022301-t-cnica-individual-la-finta..php>
- Juegos Lúdicos. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-3ordm-y-4ordm-primaria.html>
- Minedu. (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú: Autor.
- Moreno Herrero Isidro. (2019). *La utilización de medios y recursos didácticos*. Madrid, España: Visor.

Lizardo Sigüeñas Fernández

Docente

ANEXO Nº 13

SESIÓN Nº 5

Unidad de aprendizaje: mejoro mi motricidad gruesa con autonomía mediante juegos tradicionales.

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : N° 16042 Francisco Bolognesi.
2. Grado/Sección
3. Área : Educación Física.
4. Nombre de la Sesión : **Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.**
5. Fecha : 23 /10/2024.
6. Docente encargado del área. : Grimaniel Cerquera Cotrina.
7. Director : Omer Yulius Rivera Córdova.
8. Duración de la sesión : 135 min.



II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Asume una vida saludable.</p> <p>Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.</p>	<p>Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.</p> <p>Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación y exposición a los rayos solares, para mejorar el funcionamiento de su organismo, y sustenta las razones de su importancia.</p>	<p>En esta actividad los estudiantes van a promover la mejora de sus habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales como estrategia.</p>	<p>Escala ordinal.</p>
Propósito.	<p>Los estudiantes de cuarto grado de educación primaria promoverán la mejora de sus habilidades motrices a través de los juegos tradicionales como estrategia.</p>		
Criterios de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promueve la mejora de sus habilidades motrices básicas para perfeccionarlas en los juegos tradicionales. ✓ Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación, para mejorar el funcionamiento de su organismo. ✓ Participa en los juegos tradicionales para mejorar su motricidad gruesa. ✓ Respeto los acuerdos de convivencia y reconoce el hecho de ganar o perder como parte del juego. 		

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUD
ENFOQUE DE DERECHOS.	Diálogo y concertación.	<ul style="list-style-type: none"> Promueve espacios de diálogo para que los estudiantes intercambien sus ideas con sus compañeros de aula con el fin de tomar consensos para mejorar la convivencia.
ENFOQUE DEL BIEN COMÚN.	Empatía.	<ul style="list-style-type: none"> Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
ENFOQUE AMBIENTAL.	Justicia y solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes implementan las 3R (reducir, reusar y reciclar), la segregación adecuada de los residuos sólidos, las medidas de ecoeficiencia, las prácticas de cuidado de la salud y para el bienestar común.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS/MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos.</p> <p>Conflicto cognitivo.</p> <p>Propósito organizacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saludan de forma afectuosa para sentirse acogidos. El docente saluda a sus estudiantes. Los estudiantes responden al saludo del docente. Recuerdan los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales. Los estudiantes y docente llegan a un entendimiento. Observan imágenes para motivar la integración y despertar su interés. (Anexo 1). El docente presenta las imágenes. Los estudiantes observan atentamente. Responden a interrogantes para recuperar saberes previos. El docente plantea las siguientes interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué nos da a entender las imágenes? ¿Cuál es su juego tradicional favorito de las imágenes y que recuerdos tienes de ello? ¿En qué juego te ha enseñado a superar un desafío personal? Los estudiantes responden de manera participativa. El docente retroalimenta las respuestas. Responden la siguiente pregunta para generar el conflicto cognitivo o problematización. ¿Qué papel juegan los dos juegos tradicionales y será una estrategia para promover una mejora de nuestras habilidades? Presentan el propósito de aprendizaje para saber qué es lo que se quiere lograr con el desarrollo de esta actividad. <p>El docente presenta el propósito: "Los estudiantes de cuarto grado de educación primaria promoverán la mejora de sus habilidades motrices a través de los juegos tradicionales como estrategia." (Anexo 2)</p>	<p>Diálogo.</p> <p>Imágenes.</p> <p>Pizarra.</p> <p>Limpia tipo.</p> <p>Conflicto cognitivo.</p> <p>Cartel de propósito.</p>	30'

		<p>Inicio del juego: el juego inicia a la indicación de profesor y empiezan a lanzar la pelota para poder alcanzar a un compañero y poder matarlo, hasta que quede uno quien será el ganador del juego. Puede coger la pelota en el aire y tendrá una vida, también se puede dar una vida a un compañero que ha sido matado.</p> <p>Reflexionemos sobre la actividad.</p> <p>ACTIVIDAD DE APLICACIÓN</p> <p>➤Participan de la actividad de aplicación, para relacionándose usando sus habilidades sociomotrices y mejorar su motricidad.</p> <p>Actividad N°3: "Carrera de sacos"</p> <p>Objetivo del juego El objetivo es que los participantes salten dentro de sacos hasta la meta, siendo el primero en llegar el ganador.</p> <p>Materiales necesarios Sacos: puedes usar sacos grandes y que los participantes puedan entrar cómodamente. Marca de meta: un punto claro donde los jugadores deben llegar, que puede estar señalado con cintas, conos o cualquier objeto visible. Organización: seleccionar un espacio adecuado, establecer la ruta: se marca la distancia que los jugadores deben recorrer. Puede ser de unos pocos metros, dependiendo de la edad y habilidad de los participantes. Organizar a los participantes: divide a los jugadores en grupos o en parejas, según el número de participantes. cómo jugar Entrar en el saco: cada jugador se mete en su saco, asegurándose de que sus piernas estén dentro y el saco esté sostenido con las manos. Inicio de la carrera: a una señal (como un silbato o "¡ya!"), los jugadores deben saltar hacia la meta, intentando avanzar lo más rápido posible. Técnica de salto: los jugadores deben saltar con las piernas dentro del saco, tratando de mantener el equilibrio y evitar caerse. Ganar la carrera: el primer jugador en cruzar la línea de meta es el ganador. Puedes realizar varias rondas para determinar al campeón.</p> <p>Variaciones Carrera en equipos: forma equipos y realiza relevos, donde cada miembro del equipo salta hasta la meta y luego regresa para que el siguiente jugador lo haga. Obstáculos: coloca obstáculos en la ruta que los jugadores deben sortear mientras saltan.</p> <p>Beneficios Desarrollo motor: mejora la coordinación y el equilibrio de los participantes. Ejercicio físico: es una actividad divertida que promueve el ejercicio y la actividad al aire libre. Socialización: fomenta el trabajo en equipo y la interacción entre los jugadores.</p> <p>Reflexionemos sobre la actividad.</p> <p>VUELTA A LA CALMA</p>		
--	--	--	--	--

		<p>➤ Participan de vuelta a la calma, para relajarse y hacer compromisos de lo aprendido.</p> <p>Actividad N°4: “El juego la papa se quema saltando”</p> <p>Reflexionemos sobre la actividad.</p>		
C I E R R E	Evaluación.	<p>➤ Reflexionan sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con los estudiantes sobre el tema desarrollado. <p>¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué estrategias hemos utilizado para trabajar el día de hoy? ¿Qué hemos mejorado con estas actividades? ¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p> <p>-Toman su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad.</p> <p>El docente evalúa el proceso de aprendizaje. (Anexo 3).</p>	Dialogo, Escala ordinal.	15'

VII. ANEXO

ANEXO N°1: Imágenes para motivación



ANEXO N°2: Cartel de propósito de aprendizaje.

“LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PROMOVERÁN LA MEJORA DE SUS HABILIDADES MOTRICES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA.”



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO
ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA.**

ANEXO N°3: instrumento de evaluación



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo Apaza, Josué Santos. (2015). *El nivel de capacidades físicas condicionales*. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/1839>
- Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001.
- Estrategias de enseñanza aprendizaje. Consultado de, 23 de julio, 2018. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos80/estrategias-ensenanza-aprendizaje/estrategias-ensenanza-aprendizaje2.shtml>.
- González, Javier. *Juegos tradicionales de España: Guía práctica para su conocimiento y práctica*. Ediciones S.L. Almuzara, 2010.
- Juegos Lúdicos. Consultado de, 02 de julio, 2023. Recuperado de: <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-3ordm-y-4ordm-primaria.html>
- López, Antonio. *Juegos populares y tradicionales en España*. Ediciones Akal, 2003.
- Minedu. (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú: Autor.
- Moreno Herrero Isidro. (2019). *La utilización de medios y recursos didácticos*. Madrid, España: Visor.
- Sánchez, Juan Manuel. *El juego en la educación: Estrategias y recursos para su implementación*. Editorial Síntesis, 2016.
- Santos, Luis. *Juegos populares: una mirada al pasado*. Editorial Vuelta a la Historia, 2009.

Grimaniel Cerquera Cotrina

Docente

ANEXO Nº 14

DIARIO DE CAMPO Nº 1	
Fecha: 25 /09/2024.	
Hora de inicio de la observación: 9:45 am.	Hora de finalización: 12:30 pm.
Lugar: Linderos de Jaén.	
Actividad/tarea: "Conocemos los juegos tradicionales y mejoro mi motricidad gruesa."	
Propósito: "En esta actividad vamos a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando juegos tradicionales como estrategia."	
Participantes: estudiantes de cuarto grado (A).	
<p>Observación y descripción de la actividad:</p> <p>El día miércoles 09 de octubre del 2024, siendo las 09:45 am. El docente ingresa al aula para la ejecución de su actividad de aprendizaje del área de Educación Física, contando con la presencia de 24 estudiantes del cuarto grado de educación primaria. El docente se presenta saludando amablemente a todos los estudiantes y todos respondieron el saludo del docente, se hizo recordar los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable.</p> <p>El docente hace observar imágenes para motivar la integración y despertar su interés de los estudiantes, los estudiantes observan atentamente y responden a las interrogantes para recuperar saberes previos. ¿Qué nos da a entender las imágenes? Muchos estudiantes respondieron son juegos, pero a la mayoría les faltaba especificar que juegos eran, Luna levanto la mano y respondió juegos tradicionales profesor, el docente felicitó por dar con la respuesta, los demás estudiantes mencionaron que son divertidos, pero muchos tenían desconocimiento, el docente hizo otra pregunta. ¿Cuál es tu juego tradicional favorito y qué recuerdos especiales tienes asociados a él? Edwar respondió yo jugaba con mis amigos en mi cuadra mata gente, pero los demás estudiantes desconocían y preguntaba cómo se juega ese juego, el docente intervino explicando cómo se juega el juego, entusiasmados los estudiantes mencionaron que quieren jugar. Otro estudiante Liam levanto la mano y comentó que él jugaba carrera de sacos cuando iban de paseo en familia y que era muy divertido ese juego porque podían competir para poder llegar a un punto determinado, muchos estudiantes preguntaron que no conocen, pero les gustaría jugar y competir con sus compañeros, mostrando mucha alegría cuando el docente les menciona que, si vamos a jugar, pero antes debíamos conocer.</p> <p>El docente retroalimenta las respuestas y pregunta a los estudiantes para generar el conflicto cognitivo o problematización. ¿Para qué nos servirá conocer los juegos tradicionales, y será una estrategia para mejorar nuestras dificultades? Muchos de los estudiantes se quedaron pensando, pero Valeri, Aron manifestaron que a través de los juegos tradicionales pueden conocer, aprender a jugar y respetar las reglas, también a superar dificultades del juego, el docente interviene mencionando a través de las dificultades que han mencionado algunos compañeros y que no conocen los juegos, se caen mucho, no pueden saltar coordinadamente, no tienen equilibrio para mantenerse de pie, no pueden esquivar, lanzar la pelota. Pregunta el docente. ¿Creen que les falta desarrollar su motricidad gruesa?, muchos estudiantes mencionaron si profesor, Piero menciona que es motricidad gruesa, el docente interviene felicitando a Gustavo por su intervención, el docente explica que a través de las dificultades que me han mencionado detalladamente cada uno de ustedes anteriormente, pues son problemas de motricidad, al correr, saltar, mantener el equilibrio, tener coordinación pues les falta desarrollar su motricidad gruesa, todos se quedan sorprendidos porque la mayoría de estudiantes mencionaron que les pasa eso cuando juegan a menudo, el docente menciona ¿Será importante conocer los juegos tradicionales y será una estrategia para mejorar nuestras dificultades de motricidad gruesa? Los estudiantes mencionaron que sí, a través de esos juegos aprendemos a conocer y a superar nuestras dificultades y mejoraríamos nuestra motricidad gruesa.</p> <p>El docente da a conocer el propósito de la clase.</p> <p>Pamela lee el propósito de aprendizaje, donde los estudiantes van a conocer y mejorar la motricidad gruesa utilizando juegos tradicionales como estrategia. El docente da una reflexión general del propósito, mencionado lo importante que es conocer y poder practicarlos.</p> <p>En la activación psicofisiológica: el docente da las indicaciones para dirigirnos al campo deportivo para realizar la práctica, haciendo recordar su agua toalla y su fruta, los acuerdos establecidos que deben cumplirlas y salir de una manera ordenada hasta formar un círculo en el campo deportivo. Durante la activación psicofisiológica, la mayoría de los estudiantes presentaban descoordinación en las extremidades superiores e inferiores cuando realizaban rotación o circunducción de sus articulaciones. El docente retroalimenta de manera general las dificultades para poder mejorar y hacerlo de una manera más adecuada en la próxima clase, mencionado que ahí tienen problemas de coordinación consigo falta desarrollar su motricidad gruesa.</p> <p>En el procesamiento de la información: el docente menciona una vez que hemos realizado el calentamiento vamos a jugar, nuestro primer juego tradicional imitación de animales, la metodología que vamos a emplear es colaborativo y participativo. El docente pregunta si alguna vez han jugado imitación de animales, muchos de los estudiantes responden que no, el docente detalla cómo se juega el juego. Por lo tanto, el docente comunica las reglas y se inicia el juego promoviendo la reflexión la disciplina y el respeto. El objetivo de este juego es que los estudiantes imiten diferentes movimientos de animales, promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, equilibrio, coordinación y control postural. Los estudiantes juegan imitando animales. El docente selecciona algunos animales que se van a imitar o permite que los estudiantes elijan sus favoritos. Imitando por 30 segundos. La mayoría de estudiantes coordinan de una manera adecuada,</p>	

pero algunos estudiantes lo realizan de manera descoordinada presentando dificultades, así sucesivamente al momento de imitar a más animales se evidenciaba dificultades tales como, correr, saltar, levantarse del piso, coordinar sus extremidades superiores cuando las imitaciones eran más complejas. El docente realiza una retroalimentación detallada de cada uno de los movimientos de los animales a imitar logrando una mejora de las dificultades y habilidades motrices de los estudiantes, evidenciándose solo en siete niños dificultades que tenían que seguir mejorando.

En la actividad de aplicación: el docente menciona una vez que hemos realizado el primer juego, ahora continuamos con el segundo juego llamado tumbas latas, la metodología que vamos a utilizar es colaborativo. El docente pregunta nuevamente si alguna vez han jugado tumbas latas, la mayoría de los estudiantes responden que no, el docente da una explicación para dar a conocer cómo se juega ese juego tradicional. Luego menciona el objetivo del juego. Durante la ejecución del juego "tumbas latas", el docente observó diversas dificultades que los estudiantes presentaban al momento de participar. Una de las principales complicaciones radicaba en la **precisión del lanzamiento**, dado que los niños debían derribar las latas ubicadas a una distancia aproximada de siete metros en tres turnos por cada grupo, lo que requería una adecuada coordinación, destreza motriz y la mayoría de estudiantes estaban fallando y cambiando de roles. Además, algunos estudiantes tuvieron problemas para lanzar y **ajustar la fuerza** de lanzamiento al momento de matar al equipo adversario para que no armen, lo que resultaba en fallos frecuentes. Otra dificultad fue la **dinámica de trabajo en equipo**, ya que los participantes debían esperar pacientemente su turno y adherirse a las reglas del juego, lo cual pone a prueba su **disciplina** y **respeto** hacia las normas establecidas. Así mismo se evidenció en los estudiantes durante el juego que no podían esquivar la pelota de trapo, mostrando poca reacción y dificultades para saltar, mostrando poca agilidad para cambiar ritmo y de orientación de saltos durante la carrera, se revelaron como factores cruciales en el desarrollo del juego, ya que los estudiantes debían estar alerta para **volver a armar las latas** rápidamente y mantener el ritmo del juego, evitando retrasos que afectaran el flujo de la actividad.

El docente retroalimenta las dificultades observadas durante el juego, da algunas recomendaciones y variantes para mejorar las dificultades en este juego tradicional tumba latas.

Los estudiantes al escuchar atentamente las dificultades que habían tenido ahora entusiasmados querían jugar de nuevo y mejorar las dificultades. Los estudiantes empiezan a jugar nuevamente tumbas latas, en primer lugar, se ve un avance, donde mejoraron la precisión y la coordinación al lanzar la pelota desde una distancia determinada para derribar las latas. Además, desarrollaron habilidades motoras gruesas, especialmente en las extremidades superiores e inferiores, en los brazos la coordinación ojo-mano, en los pies mejorando los saltos de un lado al otro o esquivando la trayectoria de la pelota evitando ser alcanzados mostrando agilidad de reacción, también se evidenció mejorar la fluidez de correr, el trabajo en equipo logrando sumar varios puntos por cada grupo, mostrando entre compañeros el disfrute del juego. El material empleado en los juegos tradicionales, como las pelotas de trapo y los tarros, complementó un papel fundamental como soporte en la ejecución de las estrategias, lo que incrementó la efectividad de los mismos. Estos recursos no solo facilitaron el aprendizaje de las habilidades motrices, sino que también contribuyeron de manera significativa al desarrollo de las competencias cognitivas y físicas de los estudiantes, favoreciendo una la mejora de la motricidad gruesa.

Finalmente, en vuelta la calma realicé un juego y la metacognición a través de preguntas **¿Qué hemos trabajado el día de hoy?** Los estudiantes respondieron principalmente el desarrollo de la motricidad gruesa, conociéndolo los juegos tradicionales, otros estudiantes también respondieron el trabajo en equipo y el respeto a las reglas durante los juegos. **¿Qué dificultades han tenido más durante los juegos?** Algunos estudiantes respondieron, falta de coordinación en los movimientos, como saltar correr, imitando animales y realizar algunos movimientos imitando animales. Otros estudiantes mencionaron precisión al momento de lanzar la pelota en el juego tumbas latas, no podían armar rápido la torre porque los mataban y algunos estudiantes mencionaron también descoordinación al momento de hacer la activación fisiológica. **¿Qué estrategias hemos utilizado para trabajar el día de hoy?** Algunos estudiantes mencionaron estrategias colaborativas cuando jugaban en equipo y participativos donde todos hemos jugado. **¿Qué hemos mejorado con estas actividades?** En gran mayoría de los estuantes respondieron la motricidad gruesa profesor, donde el docente felicito por la respuesta. **¿Para qué les servirá lo que han aprendido?** Ariana y Lucas mencionaron para seguir desarrollando la motricidad gruesa, mejora sus habilidades y jugar en equipo. El docente felicitó a los estudiantes por participar haber comprendido el tema.

-El docente menciona que tomen su agua, se asean y se cambian de ropa finalizando de esa forma la actividad.

Los estudiantes se dirigen a lavarse para ingresar a su aula, finalizando de esa manera la sesión.

Hallazgos más importantes.

Al inicio de la sesión, el intercambio de ideas permitió a los estudiantes conocer sobre los juegos tradicionales y las dificultades que han presentado en sus experiencias vivenciadas, concluyendo como estos juegos sí influye en la mejora de su motricidad gruesa.

En el juego tradicional de "imitación de animales" se convierte en una herramienta clave para trabajar movimientos amplios y coordinados, que ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades como el equilibrio, la fuerza y el control corporal, mejorando en sí su motricidad gruesa.

En la actividad de aplicación de "tumbas latas" se presentó como una excelente herramienta para trabajar la motricidad gruesa en los estudiantes, al involucrar amplios movimientos que requieren coordinación y control corporal. Sin embargo, también se evidencian dificultades en los estudiantes en aspectos clave de la motricidad gruesa, como la agilidad, la reacción rápida y la capacidad de esquivar, lo que subraya la importancia de seguir desarrollando estas habilidades motrices.

El material didáctico fue un recurso que facilitaron el aprendizaje de las habilidades motrices, si no que también contribuyeron de manera significativa al desarrollo de las competencias cognitivas y físicas de los estudiantes, favoreciendo una la mejora de la motricidad gruesa.

Análisis e interpretación de los hallazgos.

El intercambio inicial de ideas y las experiencias vivenciales de los estudiantes sustentan la conclusión de que los juegos tradicionales, en general, influyen positivamente en la mejora de la motricidad gruesa. Así mismo, en el juego de "imitación de animales" demuestran ser una herramienta esencial al enfocarse directamente en movimientos amplios y coordinados, fortaleciendo habilidades básicas como el equilibrio, la fuerza y el control corporal. Además, los desafíos y oportunidades de mejora en el segundo juego "tumbas latas" fue válida la utilidad para la coordinación y el control corporal, pero también revela áreas de dificultad en la motricidad gruesa de los estudiantes, específicamente en la agilidad, la reacción rápida y la capacidad de esquivar. Esto subraya la necesidad de continuar con el trabajo motriz para atender estas deficiencias. Por otro lado, el rol del material didáctico no solo facilitó la mejora de las habilidades motrices, sino que también contribuyó al desarrollo cognitivo y físico de los estudiantes, potenciando el proceso de mejora de la motricidad gruesa.

ANEXO 15

DIARIO DE CAMPO N° 2	
Fecha: 02 /10/2024.	
Hora de inicio de la observación: 9:45 am.	Hora de finalización: 12:30 pm.
Lugar: Linderos	
Actividad/tarea: "Saltamos Creativamente: Explorando el equilibrio a través de la rayuela"	
Propósito: "Hoy jugarán a la rayuela, para mejorar su equilibrio corporal"	
Participantes: estudiantes de cuarto grado (A).	
<p>Observación y descripción de la actividad:</p> <p>El jueves 29 de septiembre de 2024, a las 09:45 a.m., el docente de Educación Física inició la clase con 24 estudiantes de cuarto grado, saludándolos y recordando los acuerdos de convivencia. Luego se trasladaron al patio, donde observaron una imagen de un juego tradicional, la rayuela, y reflexionaron sobre las partes del cuerpo que se utilizan y la importancia del equilibrio. Tras presentar el propósito de la actividad —"Hoy jugarán a la rayuela para mejorar su equilibrio corporal"— los niños realizaron ejercicios de estiramiento, calentamiento y respiración para prepararse. Posteriormente, jugaron a "Congelados" para seguir practicando el equilibrio. La mayoría logró mantener la postura, mientras algunos enfrentaron dificultades, lo que permitió al docente Lizardo reforzar la importancia de la práctica constante para mejorar su equilibrio corporal.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes jugaron a la rayuela. El docente Lizardo, con entusiasmo, introdujo el juego con una breve explicación: "Ahora vamos a jugar a la Rayuela". A continuación, les preguntó: "¿Sabes cómo se juega?" La mayoría de los estudiantes indicó que no conocían las reglas, pero mostraron gran interés en aprender, lo que generó un ambiente de curiosidad y emoción. Con energía, el docente les propuso participar en la organización del juego. Algunos estudiantes respondieron: "Sí, claro, me gustaría ser quien lo organice", y el docente, accediendo a la propuesta, comenzó a dar las instrucciones.</p> <p>Una vez que todos comprendieron la dinámica, los estudiantes eligieron un líder por grupo, quien, con las indicaciones claras, organizó a sus compañeros en tres columnas de ocho integrantes. A cada grupo se le asignó una tiza para trazar el tablero en el suelo, que consistía en diez cuadros numerados del 1 al 10. La dinámica del juego consistía en que los niños debían lanzar una pelota hacia uno de los cuadros sin pisar el número en el que esta cayera, ya que ese número se consideraba la "casa y no debía ser tocado.</p> <p>Una vez establecida esta regla, los niños comenzaron a recorrer el circuito, saltando a la pata coja o utilizando ambos pies, con el objetivo de mantener el equilibrio hasta alcanzar el cuadro número 10 y regresar al punto de inicio sin caídas.</p> <p>Durante la actividad, se observó que algunos estudiantes destacaron por su esfuerzo, habilidad y autonomía, mientras que otros enfrentaron dificultades para mantener el equilibrio al saltar sobre un solo pie, presentando retos al estabilizarse y coordinar sus movimientos. Con la retroalimentación del docente y el apoyo constante de sus compañeros, quienes los alentaban a mantener la postura correcta, estudiantes como Erick, Joás y Carlos lograron superar el desafío, avanzando hasta el cuadro número 10 sin caídas, evidenciando una notable estabilidad corporal. Por su parte, Luana, Matías, Taguara, Neymar, Charli y Maicol demostraron gran destreza al saltar entre los cuadros del tablero. Aunque al inicio tuvieron algunas dificultades para coordinar sus saltos sin perder el equilibrio, rápidamente superaron esta etapa y completaron el recorrido sin mayores inconvenientes, mostrando seguridad y confianza en sus movimientos. Este tipo de saltos, que requieren trasladar el cuerpo de un lugar a otro manteniendo el equilibrio, resultan fundamentales para fortalecer la musculatura de las piernas y mejorar la estabilidad corporal en general.</p> <p>Por otro lado, estudiantes como Luis, Luz y Erickson se destacaron desde el inicio por su destreza. Luis y Luz mostraron una precisión notable al saltar, avanzando rápidamente de cuadro en cuadro sin perder el equilibrio, lo que le permitió completar el recorrido sin caídas. Erickson, quien inicialmente parecía algo inseguro, mejoró considerablemente su coordinación a medida que avanzaba, logrando saltar con agilidad dentro de los aros sin perder el balance. Esta mejora de la coordinación y control motor fue un claro reflejo de cómo la actividad favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, particularmente en lo relacionado con el equilibrio y la agilidad.</p> <p>Durante la actividad, la mayoría de los niños, lograron mantener el equilibrio a lo largo del recorrido sin mayores dificultades. Sin embargo, algunos, como Isabella, enfrentaron retos al intentar saltar dentro de los cuadros trazados en el suelo. Para hacer la actividad más interesante, se les presentó una variante del juego con aros fabricados, lo que les ofreció una alternativa lúdica y desafiante. Se les preguntó a los estudiantes cómo podrían utilizarlos, y fue Carlos quien sugirió emplearlos dentro de los cuadros marcados con tiza. La propuesta era hacer que el salto fuera más divertido y exigente al realizarlo sobre un solo pie.</p>	

Las reglas del juego fueron claras: no se podía pisar los aros, y si alguien lo hacía, perdería su turno. Esta condición añadía un reto significativo, ya que implicaba el uso de fuerza y una coordinación más compleja en los movimientos, elementos cruciales para el desarrollo de la motricidad gruesa. El esfuerzo requerido de los niños no solo involucro el cuerpo, sino también su capacidad para planificar y ajustar sus movimientos, lo cual es un componente clave en su desarrollo físico y cognitivo.

Los estudiantes, en su primer intento, cayeron varias veces, lo que reflejaba las dificultades propias de este tipo de actividades. Sin embargo, su perseverancia fue notable: a pesar de los tropiezos, y la poca estabilidad de su cuerpo continuó intentando con renovado esfuerzo. Este proceso de ensayo y error les permitió mejorar progresivamente su control corporal al momento de saltar, especialmente en lo relacionado con el ajuste de su postura y el equilibrio.

Lo más destacable de esta experiencia fue la actitud de sus compañeros, quienes, al ver las dificultades de sus compañeros, los animaron y ayudaron a levantarse cada vez que caían. Esta colaboración evidenció la importancia del trabajo en equipo en actividades físicas, ya que no solo contribuye al desarrollo de habilidades motrices, sino también al desarrollo social y emocional.

La metodología de trabajo empleada durante la actividad fue de carácter cooperativo, promoviendo el trabajo en parejas o pequeños grupos, en los que los niños se apoyaban mutuamente para lograr el éxito en el juego. El docente, Lizardo, cumplió un rol crucial al explicar las reglas con claridad y guiar a los niños en la mejora de sus movimientos, asegurándose de que se respetaran las normas establecidas. A lo largo de la actividad, se evidenció cómo algunos niños, como Erick y Luana, se ayudaban mutuamente para superar los obstáculos, mientras que otros, como Jay Luz y Erickson, sobresalían por su destreza, demostrando la relevancia del trabajo en equipo y la cooperación. Las risas y la emoción fueron elementos constantes a lo largo de la actividad, especialmente cuando alguno de los niños lograba completar exitosamente un salto dentro de los aros, lo que generaba un sentido de logro colectivo y satisfacción.

Al concluir la actividad, se llevó a cabo un intercambio de roles entre los niños, lo que les permitió desempeñarse tanto como participantes como guías para sus compañeros. Este cambio de roles favoreció el desarrollo de habilidades de liderazgo, colaboración y empatía, ya que los niños tuvieron que aprender a dirigir y motivar a sus compañeros de manera positiva. Además, les ofreció la oportunidad de experimentar el trabajo colaborativo desde diferentes perspectivas, fortaleciendo el trabajo en equipo y el ambiente de apoyo mutuo. A nivel físico, esta dinámica permitió que todos los niños pudieran poner en práctica sus habilidades motoras gruesas, aprendiendo a utilizar sus cuerpos de manera efectiva en un entorno de juego estructurado.

En vuelta la calma les propuse jugar piedra papel y tijera, ya que este juego implica poco movimiento y así volver a la calma.

Así mismo, al momento que tocaba rehidratarse muchos de los estudiantes empezaron a consumir cífrut, chicha morada, gaseosa. Algunos estudiantes empezaron a mencionar que no se toma gaseosa que es dañino para la salud. Reflexionamos sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido. ¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué les gusto de la actividad? ¿Qué les fue más difícil? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido?

Toman su agua. Se asean y cambian finalizando de esa manera la sesión.

Hallazgos más importantes.

Los estudiantes mantienen un adecuado control corporal, al saltar en el juego la rayuela.

Los niños se apoyaron mutuamente, lo que promovió habilidades de cooperación, liderazgo y empatía.

A pesar de las dificultades, los estudiantes superaron los errores mediante la reflexionando, lo cual favoreció una actitud positiva y mejora de su control motor.

La actividad de los aros fabricados fue divertida y motivante, lo que favoreció a la mejora de sus habilidades motoras gruesas creando un ambiente positivo y de disfrute durante el proceso de aprendizaje.

Análisis e interpretación de los hallazgos

Los estudiantes demostraron un adecuado control corporal al participar en la rayuela y otras actividades con aros, evidenciando un desarrollo positivo de sus habilidades motoras gruesas, equilibrio y coordinación. Además, se observaron comportamientos de cooperación, liderazgo y empatía, ya que los niños se apoyaron mutuamente. La reflexión ante errores mostró una actitud positiva hacia el aprendizaje y la mejora del control motor. Finalmente, el carácter lúdico y motivador de las actividades generó un ambiente de disfrute, favoreciendo tanto el desarrollo físico como socioemocional.

ANEXO Nº 16

DIARIO DE CAMPO Nº 3	
Fecha: 09 /10/2024.	
Hora de inicio de la observación: 9:45 am.	Hora de finalización: 12:30 pm.
Lugar: Linderos.	
Actividad/tarea: Saltamos, nos movemos y creamos nuevas formas de jugar	
Propósito: Hoy aprenderemos a saltar, esquivar y movernos de formas diferentes, usando ideas creativas y tomando decisiones rápidas para jugar mejor y resolver problemas de movimiento mientras nos divertimos	
Participantes: estudiantes de cuarto grado (A).	
<p>Observación y descripción de la actividad: El día jueves 29 de setiembre del 2024, siendo las 09:45 am. El docente empieza la ejecución de su actividad de aprendizaje del área de Educación Física con la presencia de 24 estudiantes del cuarto grado de educación primaria. El docente se presenta saludando y preguntando a los estudiantes cómo se encuentran y ellos contestan a toda voz que están muy bien. Luego pregunta cuáles son los acuerdos a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad y ellos contestan: levantar la mano para opinar, cuidar su cuerpo, utilizar un vocabulario adecuado, hacer buen uso de los materiales, cumplir o proponer reglas de juego y trabajar en equipo.</p> <p>Luego se desplazan de manera ordenada al patio de la institución y se sientan ubicándose en un círculo grande. El docente muestra imágenes para despertar el interés de los estudiantes y realiza preguntas para rescatar saberes previos: ¿Qué juegos tradicionales conoces en los que tengas que saltar o moverte mucho? ¿Cómo te movías cuando jugabas esos juegos? ¿Saltabas rápido, despacio, en un pie, corriendo? ¿Qué parte del cuerpo sentías que trabajaba más cuando jugabas: las piernas, los brazos o todo el cuerpo?, ellos contestan: los pies, los brazos porque nos permiten saltar, correr y estar en coordinación y concentrados.</p> <p>El docente vuelve a preguntar: ¿Ustedes saben qué es la coordinación? Ellos dijeron que la coordinación es mover los brazos y los pies al mismo tiempo, otros decían que es saltar y correr sin caer. El docente plantea una pregunta retadora ¿Qué movimientos creen que vamos a realizar en estos juegos? Algunos estudiantes contestaron vamos a caminar, saltar, correr, lanzar, coger la pelota.</p> <p>El docente presenta el propósito a los estudiantes diciendo: Hoy aprenderemos a saltar, esquivar y movernos de formas diferentes, usando ideas creativas y tomando decisiones rápidas para jugar mejor y resolver problemas de movimiento mientras nos divertimos. Los estudiantes muestran caras felices. Estando en el campo deportivo se ubican de pie formando un círculo grande manteniendo una cierta distancia. El docente les dice: qué vamos a hacer en este momento y los estudiantes contestan: vamos a realizar nuestros ejercicios de calentamiento y estiramiento corporal. Los estudiantes junto al docente comienzan a realizar los ejercicios de estiramientos, calentamiento articular y calentamiento cardiovascular, preparando así el cuerpo para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Luego el docente Elder les dice: vamos a realizar una dinámica que se llama “sigue el ritmo”, los estudiantes se mostraron contentos al escuchar la canción que consistía en seguir indicaciones e ir ejecutando al ritmo de la canción desarrollando así la coordinación a través del movimiento y la diversión. Los estudiantes se mostraban interesados en la actividad y entre ellos hacían gestos y muecas de felicidad, durante el desarrollo de la dinámica se observó que los estudiantes saltaban, se desplazaban, caminaban y movían partes de su cuerpo de manera no coordinada, evidenciando aún deficiencias en su coordinación.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad “mata gente”, el docente dio a conocer el objetivo y las reglas del juego, indicando que van a mejorar la coordinación a través de esta actividad tradicional, el cual consistía en que dos estudiantes se ubicarían con una pelota frente a frente separados por un espacio determinado y el resto de sus compañeros se situaban en el espacio que había entre ellos, los dos estudiantes ubicados a los extremos tenían que lanzar el balón tratando de tocar a sus compañeros, ellos tenían que moverse coordinadamente para no ser tocados y así permanecer en el juego, durante el cambio de variante en el desarrollo de la actividad se observó que los estudiantes saltaban, corrían, cambiaban de dirección rápidamente, lanzaban, atrapaban la pelota, lo que favoreció el desarrollo de la agilidad, la coordinación, el equilibrio y la rapidez mostrando avances en su coordinación y ritmo.</p> <p>En el desarrollo la actividad, “salta sogas” implicaba un alto nivel de coordinación y control motor, esta acción fue una excelente oportunidad para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes. El salto, el equilibrio, la resistencia y la capacidad de desplazarse de manera ágil y controlada son habilidades fundamentales en la motricidad gruesa, las cuales permiten a los niños fortalecer su sistema muscular, mejorar su postura y desarrollar una mayor coordinación motriz.</p> <p>Durante el transcurso de la actividad, se observó que ciertos estudiantes destacaron por su esfuerzo, perseverancia, habilidad y colaboración. La mayoría de los estudiantes, al principio, enfrentó dificultades para mantenerse saltando la</p>	

soga sin ser tocado, lo que demandó de una notable activación de sus músculos para mantener la estabilidad y la coordinación. Sin embargo, con la retroalimentación constante del docente y de algunos que estudiantes se logró superar el desafío y se pudo coordinar los movimientos, el cual les permitió ingresar al centro sin ser tocados por la cuerda y permanecer prolongado tiempo saltando la cuerda mostrando una gran confianza en sus movimientos. Este tipo de saltos son importantes para fortalecer la musculatura de las piernas, la estabilidad corporal y la coordinación motriz.

La metodología de trabajo empleada durante la actividad fue de carácter colaborativo, promoviendo el trabajo en parejas o pequeños grupos, en los que los niños se apoyaban mutuamente para lograr el éxito en el juego. El docente cumplió un rol crucial al explicar las reglas con claridad y guiar a los niños en la mejora de sus movimientos, asegurándose de que se respetaran las normas establecidas. A lo largo de la actividad, se evidenció cómo algunos niños, como Erick y Luz, se ayudaban mutuamente para superar los obstáculos, mientras que otros, como Jay y Erickson, sobresalían por su destreza, demostrando la relevancia del trabajo en equipo y la cooperación. Las risas y la emoción fueron elementos constantes a lo largo de la actividad, especialmente cuando alguno de los niños lograba atrapar la pelota y mantenerse por un tiempo saltando la cuerda a un ritmo más rápido, lo que generaba un sentido de logro colectivo y satisfacción.

Al concluir la actividad, se llevó a cabo un intercambio de roles entre los niños, este cambio favoreció el desarrollo de habilidades de liderazgo, colaboración y empatía, ya que los niños tuvieron que aprender a dirigir y motivar a sus compañeros de manera positiva. Además, les ofreció la oportunidad de experimentar el trabajo colaborativo desde diferentes perspectivas, fortaleciendo el trabajo en equipo y el ambiente de apoyo mutuo. A nivel físico, esta dinámica permitió que todos los niños pudieran poner en práctica sus habilidades motoras gruesas, aprendiendo a utilizar sus cuerpos de manera efectiva en un entorno de juego estructurado.

Así mismo, al momento que tocaba rehidratarse muchos de los estudiantes empezaron a consumir cífrut, chicha morada, gaseosa. Algunos estudiantes empezaron a mencionar que no se toma gaseosa que es dañino para la salud y lo más recomendable es tomar agua.

Reflexionamos sobre las actividades realizadas para afianzar lo aprendido. ¿Qué hemos trabajado el día de hoy? ¿Qué les gusto de la actividad? ¿Qué les fue más difícil? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?

Toman su agua. Se asean y cambian finalizando de esa manera la sesión.
El docente se despide y agradece por su participación activa en la clase.

Todos los estudiantes mostraron motivación, entusiasmo y disfrute durante las actividades.

Mejoraron coordinación, equilibrio, agilidad y motricidad gruesa a través de juegos como "mata gente" y salta soga

Se promovió cooperación, liderazgo, empatía y apoyo entre compañeros.

El docente guio, explicó reglas y dio retroalimentación, usando estrategias lúdicas y dinámicas participativas.

La actividad generó alegría, confianza y sentido de logro en los estudiantes.

Análisis e interpretación de los hallazgos

Los estudiantes participaron activamente y mostraron entusiasmo, lo que evidencia motivación y disposición para el aprendizaje. Las actividades promovieron el desarrollo de la coordinación, equilibrio, agilidad y motricidad gruesa, superando dificultades iniciales con la práctica y la guía docente.

El trabajo colaborativo permitió fortalecer la cooperación, liderazgo, empatía y apoyo entre compañeros.

En general, las dinámicas lúdicas generaron emociones positivas, confianza y sentido de logro, demostrando que el aprendizaje integral es más efectivo cuando se combina movimiento, juego y trabajo en equipo.

ANEXO 17

DIARIO DE CAMPO N° 4	
Fecha: 16/10/2024.	
Hora de inicio de la observación: 9:45 am.	Hora de finalización: 12:30 pm.
Lugar: Linderos	
Actividad/tarea: “Jugamos al pañuelo y con los globos para movernos mejor”	
Propósito. Hoy vamos a mejorar nuestra coordinación y reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr.	
Participantes: estudiantes de cuarto grado (A).	
<p>Observación y descripción de la actividad:</p> <p>Siendo las 9:45 a.m., los estudiantes de cuarto grado se trasladaron al patio de la escuela, mostrando entusiasmo y disposición para iniciar la clase de Educación Física. El docente les dio la bienvenida. Para luego dar a conocer las normas de la sesión, en donde los estudiantes se comprometieron a tener una actitud positiva en los juegos programados.</p> <p>Posteriormente, los estudiantes se organizaron en un círculo para observar imágenes de juegos tradicionales como “el globo” y “el pañuelo”, identificando los movimientos necesarios para realizarlos, como correr, saltar y lanzar, y reflexionando sobre la importancia de estos juegos para concentrarse, divertirse y socializar.</p> <p>En el campo deportivo, se organizaron en fila para realizar los ejercicios de calentamiento y estiramiento guiados por el docente, ejecutando movimientos como flexiones, estiramientos de piernas, cuello y brazos, y caminatas sobre la punta de los dedos, preparando su cuerpo de manera segura para la actividad física.</p> <p>Con los estudiantes listos y entusiastas, el docente explicó el propósito del día: “Mejorar la coordinación y la reacción de movimientos generales a través de juegos tradicionales que involucran lanzar y correr”. Las caras de los niños reflejaron su emoción al escuchar que se divertirían jugando. Seguidamente del docente dio a conocer los juegos.</p> <p>Primer juego: el pañuelo</p> <p>A las 10:15 a.m., el docente organizó a los estudiantes en dos equipos, enumerándolos del 1 al 12. Luego ubicó a un niño en el centro del campo, quien tendría la tarea de tomar un pañuelo. Una vez explicadas las reglas, se dio inicio al juego. A la voz del docente, los niños debían correr cuando escucharan su número.</p> <p>Los primeros en ser llamados salieron con gran rapidez hacia el centro para intentar coger el pañuelo. Al observar detenidamente, se pudo notar cómo cada estudiante extendía los brazos, realizaba pequeños saltos y hacía cambios de dirección para evitar ser alcanzado por el oponente. Algunos reaccionaban con mayor lentitud, como Erick, quien tardaba unos segundos en iniciar la carrera, mientras que otros, como Luana, se movían con agilidad y precisión.</p> <p>Durante la actividad, los estudiantes se animaban mutuamente cuando no lograban tomar el pañuelo y celebraban los aciertos de sus compañeros, mostrando entusiasmo y cooperación. Gracias a estos movimientos, los niños desarrollaron habilidades de coordinación, equilibrio, control corporal y rapidez de reacción. Además, fortalecieron el trabajo en equipo y aprendieron a crear estrategias para participar de manera más efectiva.</p> <p>A medida que el juego avanzaba, se observó una notable mejora en la coordinación y capacidad de reacción de los estudiantes. La competencia se mantuvo en un ambiente sano, donde predominaban el esfuerzo, la alegría y el compañerismo. Los niños se apoyaban constantemente, celebrando los logros de todos con aplausos y palabras de ánimo.</p> <p>Segundo juego: los globos.</p> <p>Tras un breve descanso e hidratación, el docente presentó el segundo juego: Los Globos. Los niños fueron organizados en grupos pequeños y se le entregó un globo a cada equipo. El objetivo consistía en mantener el globo en el aire el mayor tiempo posible, sin dejar que tocara el suelo. Para ello, debían golpearlo con las manos y pasárselo entre compañeros, manteniendo siempre el control.</p> <p>Al inicio, algunos estudiantes tuvieron dificultades para coordinarse y mantener el globo en movimiento. Cada vez que fallaban y el globo caía, mostraban cierta frustración. No obstante, el docente intervino ofreciendo retroalimentación y consejos para mejorar el control. Con el tiempo, los niños comenzaron a ajustar sus movimientos y el juego fluyó con mayor facilidad.</p> <p>Los estudiantes que ya dominaban la actividad, como Erickson y Luana, ayudaron a sus compañeros brindándoles recomendaciones sobre cómo golpear el globo con más precisión. Esta colaboración fortaleció el ambiente de cooperación y apoyo mutuo, pues todos se esforzaban por alcanzar el mismo objetivo.</p> <p>Al finalizar, el docente planteó una pregunta: ¿de qué otra manera podría jugar utilizando los globos y los pañuelos al mismo tiempo? Los niños, entusiasmados, propusieron combinar ambos juegos. La idea fue rápidamente aceptada, y el ambiente se llenó de emoción y expectativa.</p>	

Al fusionar las dos dinámicas, el desafío se volvió más complejo: además de correr para atrapar el pañuelo, debían mantener el globo en el aire. Esto exigía mayor atención, rapidez y coordinación. Con el paso del tiempo, los estudiantes desarrollaron nuevas estrategias para cumplir ambas tareas simultáneamente. Sus movimientos se volvieron más pausados y controlados, pues debían golpear el globo sin dejarlo caer mientras se desplazaban para tomar el pañuelo. Esta combinación representó un reto que puso a prueba su concentración, estabilidad y control corporal. Finalmente, todos se sintieron muy satisfechos por haber superado la dificultad y disfrutado de la experiencia. La actividad no solo fortaleció sus habilidades motrices, sino también su capacidad de trabajo en equipo y resolución de problemas

Reflexión y cierre:

Al finalizar los juegos, el docente invitó a los estudiantes a reflexionar sobre lo que habían aprendido. Se les preguntó: “¿Qué hemos trabajado hoy?”, “¿Qué les gustó más de la actividad?”, “¿Qué les fue más difícil?” Los estudiantes coincidieron en que lo más divertido fue correr en el juego del pañuelo, pero también mencionaron que el juego de los globos fue más difícil porque requería mucha coordinación. Algunos niños destacaron que, aunque al principio se les hacía complicado, poco a poco fueron mejorando.

El docente aprovechó este momento para explicarles que tanto lanzar como correr para mejorar nuestra coordinación y reacción son habilidades físicas importantes, que no solo mejoran el rendimiento en los juegos, sino que también son útiles en otras actividades cotidianas. Resaltó que estos juegos los habían ayudado a fortalecer su rapidez, control motor y trabajo en equipo, habilidades que seguirían mejorando con la práctica. Esto se pudo constatar gracias al instrumento de evaluación la rúbrica de evaluación.

En vuelta la calma les propuse jugar piedra papel y tijera, ya que este juego implica poco movimiento y así volver a la calma.

Los estudiantes toman su agua. Se asean y se cambian finalizando de esa manera la sesión.

Hallazgos más importantes

Los estudiantes fortalecieron su coordinación, equilibrio, control corporal y rapidez de reacción.

Se promovió el trabajo en equipo, la cooperación y el compañerismo.

Mostraron mejoras progresivas en la ejecución y adaptación a los retos.

Surgieron líderes positivos que ayudaron a sus compañeros.

Al combinar los juegos, demostraron creatividad, concentración y estrategias efectivas.

Análisis e interpretación de los hallazgos

Los juegos tradicionales favorecieron el desarrollo de habilidades motrices gruesas como la coordinación, el equilibrio y la rapidez. Se observó cooperación, compañerismo y liderazgo positivo, lo que fortaleció el trabajo en equipo y los valores sociales.

El juego permitió un aprendizaje significativo, estimulando la concentración, la creatividad y la resolución de problemas, evidenciando una formación integral en los estudiantes.

ANEXO N° 18

DIARIO DE CAMPO N° 5	
Fecha: 23 /10/2024.	
Hora de inicio de la observación: 9:45 am.	Hora de finalización: 12:30 pm.
Lugar: Linderos de Jaén.	
Actividad/tarea: "Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa."	
Propósito: "En esta actividad los estudiantes van promover la mejora de las habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales"	
Participantes: estudiantes de cuarto grado (A)	
<p>Observación y descripción de la actividad:</p> <p>El día miércoles 30 de octubre del 2024, siendo las 09:45 am. El docente ingresa al aula para la ejecución de su actividad de aprendizaje del área de Educación Física, contando con la presencia de 24 estudiantes del cuarto grado de educación primaria.</p> <p>El docente se presenta saludando amablemente a todos los estudiantes y todos respondieron el saludo del docente, se hizo recordar los acuerdos de convivencia para trabajar en un ambiente favorable y realizar un buen uso de los materiales, los estudiantes y docente llegan a un entendimiento.</p> <p>El docente hace observar dos imágenes para motivar la integración y despertar su interés de los estudiantes, los estudiantes observan atentamente y responden a las interrogantes para recuperar saberes previos. ¿Qué nos da a entender las imágenes? Los estudiantes respondieron son juegos tradicionales, Pamela, Liam, Valeri, y otros levanto la mano y respondió son mata gente y carrera de sacos, Yamila levanto la mano y respondió son juegos de nuestros antepasados, el docente felicitó por dar con la respuesta, los demás estudiantes mencionaron que son divertidos, pero muchos tenían desconocimiento como se juega. El docente menciona otra pregunta ¿Cuál es su juego tradicional favorito de las imágenes y que recuerdos tienes de ello?</p> <p>Valeria mencionó mata gente, porque ella jugaba con sus hermanos y amigos, poro perdía rápido, Yair yo jugaba con mis amigos en mi cuadra mata gente, Catalina mata gente, porque juego con mi familia y gano siempre profesor, pero los demás estudiantes estaban callados y desconocían y preguntaba cómo se juega ese juego, el docente intervino explicando cómo se juega, entusiasmados los estudiantes mencionaron que quieren jugar. Los demás estudiantes como Cristian, José, Edwar, levantaron la mano y comento que él jugaba carrera de sacos con sus amigos, con su familia cuando iban de paseo y que eran muy divertidos ese juego porque podían competir para poder llegar a un punto determinado, pero a menudo perdían. El docente plantea otra pregunta a los estudiantes ¿En qué juego te ha enseñado a superar un desafío personal? La mayoría de estudiantes mencionaron mata gente, porque era un juego más conocido y algunos habían jugado, pero otros niños se frustraban y desconocían, el resto de estudiantes mencionaron carrera de sacos que se caía mucho al piso, pero se levantaban superando ese miedo, otros niños también desconocían del juego.</p> <p>El docente retroalimenta las respuestas y pregunta a los estudiantes para generar el conflicto cognitivo o problematización.</p> <p>¿Qué papel juegan los dos juegos tradicionales y será una estrategia para promover una mejora de nuestras habilidades?</p> <p>Muchos de los estudiantes se quedaron pensando, pero Camila, Ariana y otros manifestaron que los juegos tradicionales juegan un papel importante, para conocer, aprender a jugar y mejorar nuestras habilidades. Además, Iker menciona que estos juegos nos enseñan a respetar las reglas, también a superar dificultades del juego, el docente interviene felicitando por sus aportes y menciona que estos juegos tradicionales ayudan a promover una mejora de nuestras habilidades motrices sobre todo la motricidad gruesa. Pregunta el docente. ¿Creen que les falta desarrollar su motricidad gruesa? Los estudiantes mencionaron si profesor. El docente menciona ¿Será importante jugar estos juegos tradicionales y será una estrategia para seguir mejorando nuestras dificultades de motricidad gruesa? Los estudiantes como Lucas, Iker, Piero, Ariana, Valentino y otros estudiantes más mencionaron que sí, a través de esos juegos promueven su desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>De esta manera la docente comunica el propósito de la clase.</p> <p>José lee el propósito de aprendizaje, donde los estudiantes van a promover la mejora de las habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales como estrategia. El docente da una reflexión general del propósito, mencionado lo importante de estos juegos, el profesor muy contento que loes estudiantes tenga claro que van a aprender, también el docente socializa los criterios de evaluación.</p> <p>En la activación psicofisiológica: el docente da las indicaciones para dirigimos al campo deportivo para realizar la práctica, haciendo recordar su agua toalla y su fruta, los acuerdos establecidos que deben cumplirlas y salir de una manera ordenada hasta formar un círculo en el campo deportivo para realizar la activación de las articulaciones y estiramientos para evitar futuras lesiones durante las actividades. Además, proponemos un juego tradicional de la clase anterior imitación de animales para hacer un calentamiento más exhaustivo. Durante la activación fisiológica se evidencia una mejora en su coordinación de sus extremidades superiores e inferiores. Así mismo, en el juego de motivación imitación de animales, se evidencia que lograron mejorara las dificultades de la clase anterior.</p>	

En procesamiento de la información: el docente menciona a los estudiantes una vez que hemos afianzado nuestros conocimientos sobre el primer juego, ahora vamos a jugar mata gente. La metodología que vamos a emplear es colaborativo y participativo. El docente pregunta si alguna vez han jugado mata gente, la gran mayoría de estudiantes mencionaron que sí, pero algunos mencionaron que no, el docente detalla explicando cómo se juega el juego y dio a conocer el objetivo de este juego es "matar" a otros jugadores y evitar dar vidas. Los demás estudiantes deben estar en el centro y utilizar su agilidad, velocidad para escapar a través del salto de un lugar a otro promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, equilibrio, coordinación y control postural.

El juego se inicia, el docente observa la participación activa de todos los estudiantes y seguidamente observa algunas dificultades durante el juego mata gente una de ellas era que algunos de los estudiantes no podían saltar esquivando de un lado a otro, presentando poca agilidad y velocidad para escapar de los lanzamientos, así misma descoordinación en una acción determinada en la trayectoria de la pelota en las extremidades superiores e inferiores. Además, las reglas relacionadas con las vidas adicionales generaron confusión y aumentar la complejidad del juego.

El docente retroalimenta las dificultades observadas durante el juego y da algunas recomendaciones específicas para mejorar, los estudiantes reflexionaron sobre las dificultades resaltadas por el profesor mencionando la gran mayoría de estudiantes que el juego es muy divertido, pero los mataban mucho, no podían correr, esquivar y coordinar su movimiento, el profesor menciona ahora que ya se dieron cuenta de sus dificultades vamos a jugar de nuevo. Los estudiantes con mucho entusiasmo empezaron a jugar, evidenciándose una mejora en la mayoría, sobre todo, en la agilidad, velocidad, mostrando movimientos rápidos al esquivar, saltar y moverse rápidamente para evitar ser alcanzados por la pelota, coordinando sus movimientos cuando la pelota pasaba por el piso, evitando ser eliminados rápidamente dejando la frustración atrás. Además, promovieron desarrollar sus habilidades motoras gruesas, especialmente en las extremidades superiores e inferiores, coordinación de sus movimientos, saltos más precisos, esquivando mejor la trayectoria de la pelota, mostrando agilidad de reacción, también se evidenció mejorar la fluidez de correr.

El material empleado en este juego consistió en pelotitas confeccionadas con trapos y conos de botellas. Estos elementos resultaron ser de gran relevancia, ya que representaron un desafío para los participantes al enfrentar la necesidad de ejecutar movimientos amplios y controlados, que exigían tanto fuerza como coordinación. Este tipo de interacción motriz promovió el perfeccionamiento de habilidades fundamentales tales como lanzar, atrapar, rodar y patear. De manera adicional, las pelotitas de trajo jugaron un rol crucial en la dinamización de las actividades grupales, favoreciendo no solo el desarrollo de destrezas físicas, sino también el fortalecimiento de la interacción entre los participantes, contribuyendo así al fomento de la motricidad gruesa.

En la actividad de aplicación: el docente menciona a los estudiantes una vez que hemos aplicado nuestra actividad avanzada con el juego mata gente, ahora vamos a jugar carrera de sacos como actividad de aplicación, la metodología que vamos a utilizar es colaborativo y participativo. El docente menciona el objetivo del juego, que los estudiantes salten dentro de sacos hasta la meta, cogiendo con las dos manos, el primer grupo en llegar serán los ganadores. En este juego se necesita **sacos** donde los estudiantes entren cómodamente y un punto de referencia de partida y llegada donde está colocados tarros de reciclados como conos.

El docente organiza a los estudiantes en varios grupos marcando una distancia que los estudiantes deben recorrer de 10 metros. Cada estudiante de cada grupo se mete en su saco, asegurándose que los pies estén dentro del saco y que esté sostenido con las manos. Se inicia **el juego** a la indicación del profesor, durante el juego se evidenció que los estudiantes presentaban descoordinación al momento de saltar dentro del saco, presentando dificultades en la gran mayoría de estudiantes, se observó también que no podían mantener el equilibrio durante la carrera, teniendo dificultades con el control corporal en una gran parte de los estudiantes, frustrándose durante el juego por estas dificultades y no poder ganar.

El docente retroalimenta a los estudiantes sobre las dificultades observadas y mencionando que no se frustren por ganar y que deben mejorar algunos detalles durante el juego, los estudiantes mientras se hidrataban prestaron atención y ver los principales errores para poder mejorar y poder realizar mejor la competencia entre compañeros, también se hizo algunas variantes al juego de ida y vuelta cada integrante de cada grupo y dar relevos, durante la trayectoria se agregó obstáculos, gana el grupo que llega primero. Los estudiantes una vez que escucharon las dificultades por parte del docente querían jugar rápidamente, pero el docente les recordó un que deben correr con los dos pies juntos, los estudiantes entusiasmados empezaron a jugar. Donde se evidenció una mejora significativa en la coordinación de sus movimientos de sus pies, consigo una mejora en su control corporal manteniendo el equilibrio más adecuado de los estudiantes se evidenció también que cinco estudiantes presentaban las mismas dificultades y se les hizo un acompañamiento en el juego personalizado por parte del profesor Lizardo, superando las dificultades y dejando de lado sus frustraciones, además fomento el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes. Para que sea aún más significativo la mejora de sus dificultades se colocó obstáculos en la trayectoria donde los estudiantes tenían que sortear mientras saltaban manteniendo la coordinación de sus movimientos, el equilibrio y el control corporal, mostrando así una mejora significativa en sus habilidades motrices básicas.

Los materiales empleados en este juego fueron sacos, conos de botellas de plástico, llantas que sirvieron de obstáculos en las variantes, estos materiales sirvieron de manera significativa para el desarrollo del juego, permitiéndoles a los estudiantes motivarse, frente a desafíos que se presentaba durante la carrera. Así mismo, estos materiales fueron de vital importancia para que los estudiantes puedan mejorar su coordinación de sus extremidades superiores e inferiores, control corporal, los santos, el equilibrio, la carrera, estos materiales permitió que los estudiantes desarrollen su motricidad gruesa.

Finalmente realicé la metacognición a través de preguntas **¿Qué hemos trabajado el día de hoy?** Los estudiantes respondieron de manera general el desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales. **¿Qué dificultades han tenido más durante los juegos?** Algunos estudiantes respondieron al jugar mata gente no podíamos esquivar rápido la pelota de trapo, nos eliminaba rápido. Otros estudiantes mencionaron en el juego carrera de sacos no podíamos mantener el equilibrio mientras saltábamos y muchos nos caíamos. **¿Qué estrategias hemos utilizado para trabajar el día de hoy?** Los juegos tradicionales profesor mencionaron unos estudiantes, cuando jugábamos en equipo y participamos en competencias las carreras de sacos, para mejorar nuestras habilidades. **¿Qué hemos mejorado con estas actividades?** La gran mayoría respondieron la motricidad gruesa. **¿Para qué les servirá lo que han aprendido?** Para mejorar nuestra motricidad gruesa profesor, otros estudiantes mencionaron, profesor para mantener el equilibrio, la agilidad así poder jugar mejor y no rendirnos cuando las cosas se ponen difíciles y trabajar en equipo.

Hallazgos más importantes.

Al utilizar el conflicto cognitivo se evidenció que los estudiantes comprendan cómo los juegos pueden ser una estrategia eficaz para mejorar la motricidad gruesa, lo que fortalece su conexión entre la actividad física y su desarrollo personal, concluyendo como estos juegos si influye en la mejora de su motricidad gruesa.

Durante el juego *mata gente*, algunos estudiantes enfrentaron dificultades en agilidad, velocidad y coordinación, lo que resaltó la necesidad de mejorar estos aspectos. Con la retroalimentación del docente, los estudiantes reflexionaron sobre sus habilidades y, al volver a jugar, mostraron mejoras en su agilidad, coordinación y precisión al saltar, lo que evidenció un avance en su mejora de su motricidad gruesa.

El uso de materiales simples en este juego *mata gente*, fueron de vital importancia, ya que representó un desafío significativo para los participantes. Estos elementos requirieron la ejecución de movimientos amplios y controlados, lo que facilitó el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, esenciales para mejorar la coordinación y el control corporal.

En la actividad de aplicación de carrera de sacos contribuyo significativamente a la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes. La incorporación de obstáculos refuerza aún más sus habilidades motrices, promoviendo el desarrollo tanto individual como social, y fomentando la superación personal y la sensación de logro.

Los materiales utilizados en el juego mantuvieron alta la motivación, mejorando la coordinación, el control corporal y el equilibrio, lo que favoreció el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Análisis e interpretación de los hallazgos.

El impacto del conflicto cognitivo al inicio, estableció una conexión consciente entre la actividad lúdica y el desarrollo personal, asegurando que los estudiantes no solo participaran, sino que entendieran el "por qué" los juegos mejoran su motricidad gruesa. Así mismo en el juego de matar gente reveló deficiencias iniciales en agilidad, velocidad y coordinación. Sin embargo, la retroalimentación docente fue clave, impulsando una reflexión que condujo a mejoras inmediatas y observables en habilidades como el salto, lo que prueba la capacidad de progresión rápida en la motricidad gruesa a través de la práctica reflexiva. Por otro lado, los materiales simples en "matar gente" como la carrera de sacos con obstáculos funcionaron como desafíos esenciales. Estos elementos obligaron a los participantes a ejecutar movimientos amplios y controlados, fortaleciendo de manera significativa la coordinación, el equilibrio y el control corporal. Además, la alta motivación generada por los materiales y los juegos fue un factor crítico que sostuvo la participación activa y potenció el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa, contribuyendo también al desarrollo social y la superación personal de los estudiantes.

ANEXO N° 19

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES

BOTAS DISEÑADAS Y ELABORADAS PARA CONOS



LLANTAS DISEÑADAS Y ADECUADAS COMO AROS.



TARROS ADECUADOS PARA TUMBA LATAS



PELOTAS DE TRAPO DISEÑADOS Y ELABORADOS.



CUERDAS DISEÑADOS Y ELABORADOS.



SACOS DISEÑADOS Y ELABORADOS.



MATERIALES RECICLADOS Y ELABORADOS PRESENTANDO AVANCES DE LO TRABAJADO.



UN GRUPO DE ESTUDIANTES PRESENTANDO SUS MATERIALES ELABORADOS.



GRUPO DE NIÑOS PRESENTANDO SUS MATERIALES ELABORADOS.



TODOS LOS ESTUDIANTES PRESENTANDO SUS MATERIALES ELABORADOS.



ANEXO N° 20

UTILIZACIÓN DE LOS MATERIALES EN LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

Estudiantes utilizando llantas y conos reciclados y elaborados mostrando precisión en sus movimientos y lanzamientos en el juego la rayuela.



Estudiantes mostrando su control corporal y agilidad en las llantas recicladas en el juego la rayuela.



Estudiantes mostrando su coordinación al realizar los saltos alternados en el juego de la rayuela.



Estudiantes mostrando su equilibrio al momento de saltar en las llantas y recoger la pelota de trapo en el juego la rayuela.



Estudiantes utilizando sogas diseñadas y elaborados, mostrando coordinación de su cuerpo en los saltos y en la circundación de la cuerda.



Estudiantes mostrando su control corporal al ritmo de la cuerda.



Estudiantes mostrando su agilidad y equilibrio al momento de saltar la cuerda.



Mejorando significativamente la precisión y ejecución de los movimientos al ritmo de la cuerda.



Estudiantes utilizando pelotas de trapo para mejorar la rapidez en sus desplazamientos en el juego mata gente.



Estudiantes mostrando su agilidad, y equilibrio al momento de evitar ser tocado con la pelota de trapo.



Estudiantes utilizando conos de botellas recicladas para orientarse en el espacio del campo al momento de jugar imitación de animales, mejorando la velocidad, saltos, y fuerza al momento de saltar como cancheros.



Estudiantes realizando imitación de animales orientándose en el espacio y tiempo con los materiales al momento de imitar como corre un tigre en forma cuadrúpeda para mejorar sus movimientos y coordinación y control corporal.



Estudiantes utilizando tarros reciclados y pelotas diseñados y elaborados para mejorar su motricidad gruesa y el trabajo colaborativo, el respeto en el juego tumbas latas.



Estudiantes mejorando la precisión, controlar la fuerza, coordinación ojo mano y el control corporal en el juego tumbas latas.



Estudiantes mejorando su coordinación, agilidad y equilibrio el control corporal durante el juego tumbas.



Estudiantes mostrando la rapidez de reacción, coordinación ojo mano y el equilibrio al momento de armar las latas o esquivar y acertar la pelota de trapo.



Estudiantes utilizando pañuelos diseñados y elaborados para mejorar su motricidad gruesa a través de la rapidez de reacción de movimientos, la agilidad y velocidad.



Estudiantes utilizando la velocidad y la reacción al momento de señal del profesor en el juego pañuelos.



Estudiantes utilizando la velocidad, la coordinación de sus movimientos y la agilidad en el juego pañuelos.



Estudiantes utilizando la velocidad, la agilidad el equilibrio al momento en el juego pañuelos.



Estudiantes utilizando globos reutilizados para mejorar su motricidad gruesa a través de la coordinación, fuerza, equilibrio y ajustes de movimientos.



Estudiantes mejorando su coordinación y ajustes de su movimiento al momento de jugar globos.



Estudiantes mejorando el control de sus movimientos en el espacio y tiempo al mismo tiempo controlando la fuerza al momento de golpear los globos.



Estudiantes mejorando el equilibrio y el control de sus movimientos al momento de golpear los globos.



Estudiantes utilizando pelotas de trapos diseñados y elaborados para mejorar su motricidad gruesa a través de la precisión, fuerza, equilibrio, control corporal, coordinación y agilidad.



Estudiantes mejorando la precisión y control de la fuerza al momento de lanzar la pelota de trapo jugando mata gente.



Estudiantes utilizando conos de botellas, sacos reciclados y reutilizados para mejorar su motricidad gruesa a través saltos, fuerza, coordinación, equilibrio y control corporal al jugar carrera de sacos.



Estudiantes mejorando la fuerza en las piernas al momento de saltar y controlar su cuerpo durante la carrera de sacos.



Estudiantes mejorando el equilibrio la coordinación de sus movimientos al jugar carrera de sacos.



Estudiantes mejorando el control corporal de todo su cuerpo al jugar carrera de sacos.



Estudiantes mostrando su agilidad y coordinación al momento de jugar mata gente.



Estudiantes mejorando el equilibrio y el control corporal al momento de jugar mata gente.

