



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES EN LA

PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y

NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°

429-129/Mx-P DE AICAS -2020

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

ASTO HUAMAN, YULIZA

ORCID: 0000-0002-5801-9025

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

AYACUCHO – PERÚ

2021

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Asto Huamán, Yuliza

ORCID: 0000-0002-5801-9025

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Ayacucho, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADOS

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala, Maximo Sabino

ORCID: 0000-0002-79861713

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

Presidente

Garro Ayala Máximo Sabino

Miembro

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

Miembro

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

Asesora

4. Agradecimiento y Dedicatoria

Agradecimiento

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; institución que me formó profesionalmente y me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Al personal docente: de la escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las orientaciones brindadas que facilitaron en la comprensión de las tareas realizadas

A los niños y niñas de 3 años de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 429-129/Mx-P DE AICAS; por su incondicional apoyo durante la investigación experimental.

A la directora y la docente de la Institución Educativa Inicial 429-129/Mx-P DE AICAS; por la aceptación y colaboración en la ejecución de la investigación.

Yuliza Asto Huaman

Dedicatoria

A mi Dios todo poderoso por haberme guiado a llegar hasta donde estoy y no dejarme vencer por los obstáculos que se presentan en mi vida profesional.

A mi asesor de investigación que ha hecho posible concretizar con la culminación de presente proyecto de investigación, por la guía constante para lograrlo.

A mis queridos padres, mi querida hija, demás familiares y amigos por animarme y darme las fuerzas para seguir adelante y lograr mi objetivo.

Yuliza Asto Huamán

5. Resumen y abstract

Resumen

En la investigación realizada se planteó mejorar la psicomotricidad gruesa, porque en la institución en mención los niños se caían al momento de correr, saltar, etc, no reconocían el espacio, no tenían coordinación de manos y pies, no tenían equilibrio y no conocían con claridad las partes gruesas de su cuerpo; por tanto, el objetivo general fue determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-129/MX-P-Aicas-Huanta-2020. En lo metodológico el tipo fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental. La población fue de 57 niños de 3, 4 y 5 años; la muestra de 26 niños de 3 años. La técnica fue observación e instrumento guía de observación debidamente validados por tres expertos y confiables mediante Alfa de Cronbach con un 0.873 de confiabilidad. El análisis de la información recolectado se dio a través de software Excel y SPSS. Como resultados en el pre-test se encontró que el 50.0% de los niños estaban en nivel inicio y en el post-test el 53.8% de los niños estaban en nivel logro destacado, en resultado inferencial se demostró que $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 menor al límite establecido por el investigador ($p < 0.05$); con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Se concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años, partiendo del problema, buscando y seleccionando juegos adecuados para tal fin.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, espacio, juego, psicomotricidad.

Abstract

In the research carried out, it was proposed to improve gross motor skills, because in the institution in question the children fell when running, jumping, etc., they did not recognize the space, they did not have hand and foot coordination, they did not have balance and they did not know with clarity the thick parts of your body; Therefore, the general objective was to determine if the application of traditional games improves gross motor skills in boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 429-129 / MX-P-Aicas-Huanta-2020. Methodologically, the type was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was 57 children of 3, 4 and 5 years old; the sample of 26 3-year-olds. The technique was observation and observation guide instrument duly validated by three experts and reliable using Cronbach's Alpha with a reliability of 0.873. The analysis of the information collected was done through Excel and SPSS software. As results in the pre-test it was found that 50.0% of the children were at the beginning level and in the post-test, 53.8% of the children were at the outstanding achievement level, in the inferential result it was shown that $p = \text{Sig. Asymptotic (bilateral)}$ is 0.000 less than the limit established by the researcher ($p < 0.05$); with a degree of significance of 5% and a confidence level of 95%. It was concluded that the application of traditional games significantly improves gross motor skills in 3-year-old boys and girls, starting from the problem, searching and selecting suitable games for this purpose.

Keywords: coordination, balance, space, game, psychomotor skills.

6. Contenido

1. Título de tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Agradecimiento y Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
5. Resumen y abstract.....	vi
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	xii
Índice de figuras.....	xii
Índice de tablas.....	xii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Internacionales.....	4
2.1.2. Nacionales.....	4
2.1.3. Regionales.....	6
2.2. Bases Teóricas de la Investigación.....	7
2.2.1. Juegos tradicionales.....	7
2.2.1.1. Definición del juego.....	7
2.2.1.2. Teorías del juego.....	8
2.2.1.3. Definición de juegos tradicionales.....	10

2.2.1.4. Características de juegos tradicionales	11
2.2.1.5. Importancia de enseñar los juegos tradicionales	11
2.2.1.6. Clasificación de juegos tradicionales	12
2.2.1.7. Beneficios de juegos tradicionales	13
2.2.1.8. Dimensiones de juegos tradicionales.....	13
2.2.2. Psicomotricidad gruesa.....	14
2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad.....	14
2.2.2.2. Teoría de la psicomotricidad	16
2.2.2.3. Definición de la psicomotricidad gruesa	17
2.2.2.4. Importancia de la psicomotricidad gruesa.....	18
2.2.2.5. Fases de la psicomotricidad gruesa en la etapa infantil.....	19
2.2.2.6. Características de un buen desarrollo psicomotor grueso	21
2.2.2.7. Capacidades psicomotrices.....	21
2.2.2.8. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.	24
2.2.3. Relación entre las variables	25
2.3. Variables.....	26
III. Hipótesis	27
IV. Metodología.....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	28
4.1.1. Tipo.....	28
4.1.2. Nivel	28
4.1.3. Diseño.....	29
4.2. Población y muestra.....	30

4.2.1.	Población	30
4.2.2.	Muestra	31
4.2.3.	Técnica de muestreo	31
4.2.4.	Los criterios de inclusión y exclusión	32
4.2.4.1.	Criterios de inclusión.....	32
4.2.4.2.	Criterios de exclusión.....	32
4.3.	Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores	33
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.4.1.	Técnica de recolección de datos	35
4.4.2.	Instrumento de recolección de datos	35
4.4.3.	Validez y confiabilidad del instrumento.....	37
4.4.3.1.	Validez del instrumento.....	37
4.4.3.2.	Confiabilidad del instrumento	38
4.5.	Plan de análisis.	38
4.5.1.	Procedimiento.....	39
4.6.	Matriz de consistencia	41
4.7.	Principios éticos.....	42
V.	Resultados.....	43
5.1.	Resultados.....	43
5.2.	Análisis de resultados	53
VI.	Conclusiones.....	58
6.1.	Conclusiones.....	58
Aspectos complementarios		60
Recomendaciones		60
Referencias bibliográficas.....		61

Anexos	65
Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos	65
Anexo 2: Validación del instrumento	67
Anexo 3: Evidencias de tramite	73
Carta de autorización para ejecutar la investigación	73
Constancia de aplicación del instrumento	74
Anexo 4: Consentimiento informado.....	75
Anexo 5: Base de datos pre y post test (tabulación).....	77
Anexo 6: Talleres de psicomotricidad	78
Anexo 7: Evidencias fotográficas	98

7. Índice de figuras, tablas y cuadros

Índice de figuras

Figura 1. Gráfico de histograma de niveles de psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años	44
Figura 2. Grafico de linea de aplicación de talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños	46
Figura 3. Grafico de histograma de niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en los niños y niñas de 3 años.....	48
Figura 4. Gráfico de barra de la comparación del pre y post test de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años	50

Índice de tablas

Tabla 1. Niños y niñas de 3, 4 y 5 años	30
Tabla 2. Niños y niñas de 3 años sección Amor	31
Tabla 3. Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores	33
Tabla 4. Tabla de especificaciones para el pre-test de los niveles de la psicomotricidad gruesa	37
Tabla 5. Niveles y rangos de variable dependiente.....	37
Tabla 6. Validez del instrumento por los jueces	38
Tabla 7. Nivel de confiabilidad del instrumento.....	38
Tabla 8. Matriz de consistencia	41
Tabla 9. Niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años.	43
Tabla 10. Aplicación de talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa	46

Tabla 11. Niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años.....	48
Tabla 12. Niveles de la psicomotricidad gruesa del pre y post test de niños y niñas de 3 años.....	49
Tabla 13. Prueba de normalidad o paramétrica	51
Tabla 14. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de juegos tradicionales en la mejora de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.....	52

I. Introducción

La presente tesis denominada Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P De Aicas -2020. Partiendo del título mencionado, González (2012) plantea que la psicomotricidad gruesa es conocida por que ayuda a realizar movimientos generales del cuerpo como agitar un brazo, levantar una pierna y según va pasando el tiempo podrá: saltar correr, avanzar y retroceder, es importante saber que no se debe interferir en este desarrollo, el niño debe realizarlo de manera autónoma en un ambiente seguro. También Justo (2014) define que la motricidad gruesa está constituida por movimientos de grandes grupos musculares, los que intervienen en el control postural, desplazamiento y el equilibrio.

López (2018) en Ecuador, identificó dificultades en el desarrollo motriz, porque actualmente los infantes pierden el interés en los juegos de tal modo este afecta el desarrollo de habilidades y destrezas, por falta de una adecuada intervención educativa con los juegos tradicionales que ayude en la habilidad motriz. Huamán (2018), identificó problemas en el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años, donde los niños no tenían una coordinación y equilibrio entre el ojo-pie, al momento de desplazarse, al momento de correr, saltar y trepar no muestran una agilidad y rapidez y no se ubican en el espacio según su contexto, el cual afecta el desarrollo físico y psicológico dando una baja autoestima y bajo rendimiento académico. León y Santa Cruz (2017) identificaron dificultades motrices al desenvolverse en el control del balón durante los juegos de vóley o fútbol en niños de primer grado de primaria.

Tanto como la investigación surge al identificar las diferentes problemáticas en los niños y niñas de 3 años, se caían al momento de correr, saltar y marchar, no

reconocían el espacio en relación a su cuerpo o un objeto (derecho, izquierdo, arriba, abajo, atrás, adelante) , no tenían un coordinación de los manos y los pies al momento de bailar o marchar, no tenían equilibrio al caminar o correr por donde se le indica y no indicaban con claridad las partes gruesas de su cuerpo como las piernas, rodillas, brazos, entre otros; ante los problemas descritos se plantea el siguiente problema ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales mejora la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020?

Asimismo, se consideró como objetivo general determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-129/MX-P -Aicas-Huanta-2020; y como objetivos específicos se consideraron: Conocer los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años, mediante el pre-test; Aplicar los talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años, Evaluar los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años, mediante un post-test y Comparar el pre y post test de los niveles de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta -2020.

La presente tesis se justificó desde el punto **teórico**, los juegos tradicionales ayudan y determinan el buen desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de esta forma el niño tiene confianza en sí mismo, y fue importante intervenir para ayudó paulatinamente el desarrollo motriz, emocional e intelectualmente, para que el niño sea capaz de armonizar los movimientos de sus cuerpos (manos, pies, ojos) con sus habilidades y destrezas mentales. Desde el punto **práctico**, los juegos tradicionales

sirven al docente como una estrategia y orientación porque da oportunidad al niño y niña de explorar, investigar y experimentar para construir un aprendizaje significativo y mejorar su Psicomotricidad gruesa (Atuncar y Gonzales, 2017). Y desde el punto **metodológico**, se realizó con materiales e instrumentos seguros y confiables, en espacio y tiempo establecido en la que los infantes desarrollaron su psicomotricidad gruesa de manera divertida, óptima y fácil.

Para ello, en el marco metodológico se consideró: tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental. La población se conformó por 61 niños y niñas del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de edad; la muestra fue de 26 niños y niñas de 3 años-sección “amor”, la técnica de muestreo fue no probabilístico de tipo por conveniencia. La técnica aplicada fue observación e instrumento guía de observación debidamente validados por tres expertos y confiables a través de Alfa de Cronbach con un 0.873 de confiabilidad. El procesamiento de los datos se realizó a través de software Excel 2016 y SPSS-2022. Se cumplió con los principios éticos que rigen en la Universidad.

Se obtuvo los siguiente resultados, en el pre-test se encontró que el 50.0% de los niños y niñas se ubicaron en nivel inicio y en el post-test el 53.8% de los niños y niñas se ubicaron en nivel logro destacado, en el resultado de hipótesis, se evidenció que $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 menor al límite establecido por el investigador ($p < 0.05$); Por lo tanto, se rechazó la (H_0) y se aceptó la (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. La investigación concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años, quiere decir que, mediante los juegos tradicionales se ha mejorado las habilidades y destrezas en cuanto a la psicomotricidad gruesa.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

López (2018) en su investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Con el objetivo de determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Utilizando el método descriptivo en la que la población conformaba de 20 niños de 3-4 años, llegó a la conclusión que los niños y niñas de 3 a 4 años se encuentran en el parámetro medio en el área motora gruesa lo cual evidencia un retraso leve a la edad de los niños y niñas, por lo que recomienda a la maestra que practiquen y utilicen los juegos tradicionales en las aulas en la que se deben relacionar más con sus niños y niñas para que desarrolle su motricidad gruesa de manera óptima.

2.1.2. Nacionales

Huamán (2018) en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huarí – 2017”. En la que tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz. En el marco metodológico trabajó con el tipo tecnológico aplicado, nivel experimental y diseño de investigación pre experimental, en una población de 49 niños y niñas de las cuales tomando como muestra 24 niños y niñas del aula las mariposas. Concluyó que los juegos tradicionales como estrategia influyen en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas por lo que es indispensable.

Machado (2019) en su tesis denominado “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 019 de Naranjillo, Distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado-2019”. Tuvo como objetivo determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 3 años de la IEI N° 019 – Naranjillo. Trabajó con la metodología de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental; en una población de 141 niños y niñas de 3, 4 y 5 años y una muestra de 14 niños y niñas; aplicó la técnica observación e instrumento lista de cotejo e investigación. Llegó a la conclusión de que la aplicación de las estrategias lúdicas influye a un 69% en la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 019 – Naranjillo con el valor de $p = (0,00 < 0,05)$. Esto confirma que la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Arévalo (2020) en su tesis titulado “Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016”. Tuvo como objetivo determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016. En la metodología consideró el tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre-experimental; en una población de 71 niños y niñas de 3, 4 y 5 años y una muestra de 25 niños y niñas de cinco años. Aplicó la técnica de observación directa e instrumento guía de observación. Llegó a la conclusión que los juegos motrices ayudan a desarrollar significativamente la psicomotricidad gruesa, en los estudiantes, en vista, que los promedios establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test y que la sig asintótica es menor a 5% (0,05) se acepta la hipótesis de

investigación, lo que demuestra que la estrategia de juegos motrices favorece el nivel de psicomotricidad gruesa. Quedando demostrado que los juegos motrices Son actividades que intervine el movimiento mediante una serie de ejercicios físico que también requiere de cierto trabajo mental.

2.1.3. Regionales

León y Santa Cruz (2017) en su investigación denominada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. En la metodología considero el diseño pre-experimental, en una población de 25 niños y niñas y muestra de 15 niños y niñas. Concluyó que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices con un 95% de confianza y 5% de significancia.

Pino (2019) investigó la tesis titulada “el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" Distrito De Ayacucho, 2018”. Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Como metodología usó tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño experimental tipo cuasi-experimental, con una muestra de 24 niños de 5 años como grupo experimental, con la técnica de observación e instrumentos lista de cotejo y ficha de observación. Llego a la conclusión que los juegos producen efectos significativos de la motricidad gruesa. En niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 389/Mx-P “Rio Seco” Distrito Ayacucho.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición del juego

Como López (1989) considera que “El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad” (p.19).

El juego es una actividad de placer recreativa, natural y al practicarla ofrece una salud mental y física, este es relacionado al hombre que consiste en entretener de manera divertida, descubriendo su personalidad y desarrollar su creatividad este también puede ser realizado tanto por el niño, joven y adulto y es clave para relacionarnos con nosotros mismos, con los demás y con todo lo que nos rodea por que enseña a respetar reglas y crecer como un buen ciudadano.

También Bernal (2003) menciona que “El juego sirve para divertirse, haya o no competición en el mismo” (p.13). El individuo desde primeros meses de vida empieza a jugar explorando su cuerpo con juegos de ejercicio o funcionales. Según va pasando los años y el individuo va creciendo se va necesitando la presencia de más jugadores, aunque este sea individual se necesita competidores para definir quien hace más rápido o el más difícil.

Y como no decir también mediante el juego se transmite valores, conductas, se resuelven conflictos y uno se vuelve más sociable y participativo en un grupo. Muchas veces escuchamos decir que mediante el juego los niños y niñas aprenden más y puedo afirmar que es cierto porque los niños y niñas al jugar lo relacionaran con el mundo que lo rodea e investiga de tal forma desarrolla más sus habilidades, creatividad, capacidades y destrezas así volviéndose un adulto responsable y eficaz. Como muchos

autores lo determinar el juego es un medio valioso que permite manifestar comportamientos.

Todos los niños y niñas tienen la necesidad de jugar explorar su cuerpo físico, pero los padres creen que esto es una pérdida de tiempo por lo que no le dan valor al juego y en vez de enseñar juegos que jugaron hace algunos años atrás lo reemplazan por equipos tecnológicos como celulares, tablet.

A través del juego los niños expresan sus sentimientos, emociones o lo que más le gusta porque durante el juego ellos se vuelven, transportistas, veterinarios, médicos entre otros, el jugador en realidad representa al mundo familiar, social y cultural lo cual hace que el niño descubra sus sentimientos y esto ocurre durante los 4-6 años de edad. El juego se podría decir que es un escenario de desarrollo, una experiencia de libertad de tal modo depende de con qué recursos u objetos cuenta el jugador para lograr su objetivo y asimismo su creatividad; anteriormente los niños y niñas podían crear sus propios juguetes como por ejemplo, una piedra podría representar a un carro, mesa entre otros, dará uso de su creatividad para dar vida a los objetos en el momento del juego. En la actualidad es diferente a los niños se les da todo fácil los juguetes ya están listos y por lo tanto ya no usan la creatividad porque todo está resuelto listo.

2.2.1.2. Teorías del juego

2.2.1.2.1. Teoría de la preparación para la vida adulta (Gross)

Gross (como se citó en Bernal, 2003) plantea que “corresponde a un ensayo, imitación de las actividades que van a realizarse en el futuro o a las actividades que se realizan en su entorno. Pueden ser juegos a ser mamás, papás, vendedores, policías, etc.” (p.9).

Claparède (como se citó en Meneses y Monge, 2001) define que “continúa el estudio de Groos y define la teoría del preejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana” (p.117).

Como bien los autores definen esta teoría se refiere a que un individuo imita o anticipa lo que se hace en la vida adulta, observan lo que hacen, lo que son y su instinto los lleva a imitar y llevar a un juego. Según el individuo va creciendo va descubriendo nuevas habilidades lo cual son difíciles de dominar también el contexto que le rodea debe ser bueno y libre para su exploración.

2.2.1.2.2. Teoría de la energía sobrante y catarsis (Spencer y Freud)

Para Spencer (como se citó en Bernal, 2003) el ser humano posee una energía extra que debe ser gastada. Es por donde nace el juego una actividad resultado a esta energía que no se gastó en otras actividades.

Y para Freud (como se citó en Bernal, 2003) el individuo al realizar, trabajos, estudios genera el estrés y el cansancio, lo cual lleva a realizar juegos para evadir estas tensiones negativas y buscar la tranquilidad de esta forma.

Entonces el juego es una actividad que libera la energía negativa fomentando actividades interpersonales y sociables; mediante el juego el niño aprende a socializarse e identifica un determinado problema y busca una solución. La actividad del juego se manifiesta en movimientos de diversas clases, unos aparentan carecer de finalidad, otros están muy adaptados a un objeto (el acto de succión del niño). Hay movimientos que parecieran responder a estímulos exteriores y otros parecen ser la expresión de estados de bienestar o desagrado.

2.2.1.3. Definición de juegos tradicionales

Lavega (2021) define qué son juegos “[...] que conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones” (p.32).

Según el autor son aquellos juegos que siguen existiendo y que se practican de generación en generación desde hace muchos tiempos atrás, teniendo algunos cambios, pero no cambia la esencia, estos juegos tradicionales aparecen según la época del año y que el ser humano se acerque es como ir de mano con el folklore, ciencias, costumbres, tradiciones, culturas, creencias, religiones. Son practicados sin contar algún tipo de juguete industrial o de alguna tecnología, solo necesita las ganas de jugar y participar en un grupo utilizando objetos que se encuentra en el medio como piedras, palos, hojas, flores, hilos entre otros.

Podemos encontrar en cualquier parte del mundo, y quizá algunos juegos sean un poquito diferentes pero la esencia es lo mismo, nos hace identificar la cultura de nuestro pueblo y recordar la niñez a aquellos que reviven el juego. Se puede decir que ayuda a los niños o niñas a socializarse ya que utilizan la lengua materna u originaria transmitiendo culturas, costumbres; forma una parte inseparable de la vida del ser humano, porque sin los juegos no se puede explicar la condición social porque estos son medios de expresión cultural y su relación con su entorno.

Para Herrador (2013) “Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Son indispensables en algunas ocasiones para lograr cierto grado de desarrollo físico, psíquico y emocional” (p.26). Los juegos tradicionales forman parte esencial del ser

humano por lo que no deben dejar de practicarlo por que ayuda a desarrollar la psicomotricidad y la socialización. En realidad, son actividades de relajación cuando uno está perturbado, estresado con estos juegos puede olvidarse y vivir el momento de diversión y relajación. Actualmente estos juegos tradicionales no son practicados frecuentemente, pero más en las ciudades se aferran a la tecnología, por lo que tiene consecuencias negativas, los niños y niñas no tienen buena psicomotricidad y aprendizaje.

2.2.1.4. Características de juegos tradicionales

Según Andreu (2010) considera las siguientes características que lo hacen único y original a estos juegos y que lo han mantenido vigentes y atractivos para los niños de la antigüedad o del futuro son:

- Los niños y niñas eligen y organizan el juego según su placer y deciden donde y como jugar. Y ello los hace sentir bien.
- Las reglas son de fácil recordar, pueden cambiarse y negociarse por los jugadores, son motivadoras por las canciones que lo acompañan y son definidos por ellos mismo.
- Existen estrategias competitivas, siempre hay uno que predomina sobre la otra.
- Los materiales están al alcance de los jugadores fáciles de encontrar o construir.

2.2.1.5. Importancia de enseñar los juegos tradicionales

Sarlé (2013) menciona que “Enseñar los juegos propios de una sociedad es enseñar los modos y los sentidos que una sociedad asume para interpretar y representar algunos aspectos del mundo” (p.85). Es muy importante enseñar estas actividades en

las instituciones educativas porque fomenta el valor cultural a los niños. Los juegos tradicionales hacen que los niños se apoderen y manejen su cuerpo con soltura, autonomía y libertad. Entonces estaremos enriqueciendo nuestro repertorio lúdico haciendo que los juegos nos pertenecen a todos y también pertenecerá a las futuras generaciones. Entonces se puede decir que:

- Aporta gran cantidad de ideas para que los docentes puedan sacar provecho en beneficio de sus infantes utilizándolas durante el aprendizaje en el aula.
- Aprovechar al máximo el juego como único “el juego en sí mismo”.
- Es utilizado para conocer la cultura de la región o local.
- Fomenta la relación entre los alumnos, utilizando la comunicación y la socialización dentro del aula.
- El uso de la motivación favorece en la participación de los estudiantes.
- Ayuda en la adquisición de conocimientos conceptuales e instrumentales
- Fomenta la autoestima y desarrolla la creatividad e imaginación
- Es un medio para afianzar nuestra personalidad
- Herramienta insuperable para los docentes

2.2.1.6. Clasificación de juegos tradicionales

Díaz (como se citó en Meneses y Monge, 2001) clasifica los juegos tradicionales según las cualidades que desarrollan, de la siguiente manera.

Juegos sensoriales: desarrollo los sentidos del ser humano y se caracteriza por ser pasivo y promover predominio de uno o más sentidos en especial.

Juegos motrices: desarrolla los movimientos en el niño

Juegos de desarrollo anatómico: estimula el desarrollo muscular y articular del niño.

Juegos organizados: refuerza la socialización y la emoción.

Juegos predeportivos: son todos aquellos que desarrollan las destrezas.

Juegos deportivos: desarrolla los fundamentos y las reglas del deporte.

2.2.1.7. Beneficios de juegos tradicionales

Según López (2018) los beneficios son:

Integración social: crean lazos de amistad en algunos casos para toda la vida, los amigos de juego de la infancia o recordamos con un amor o cariño muy lindo.

Desarrollo locomotriz: se realiza los ejercicios físicos actualmente existen muchos niños con malos hábitos alimenticios y cada vez existe más obesidad infantil, y los juegos hace que salten, corran, trepen adquiriendo así masa muscular y coordinación en general.

Aumento de capacidades: Los juegos desarrollan la creatividad y la imaginación con el uso propio del cuerpo o de elementos que ofrece lo que le rodea (piedras, arenas, maderas, flores entre otros).

2.2.1.8. Dimensiones de juegos tradicionales

Herrador (2013) considera una lógica interna y externa en el juego porque existe una interrelación entre los protagonistas durante el juego, en ellas se pueden encontrar juegos psicomotores, sociomotores individuales, colectivos y de colaboración oposición. Las cuales en esta tesis se considera como dimensiones porque son parte esenciales de los juegos tradicionales.

2.2.1.8.1. Jugadores

Son los protagonistas durante el juego y concesionan roles o estereotipos según el juego realizado y dependiendo del sexo. Por lo que una actividad motriz menos exigente con menos esfuerzo físico se la otorga a una mujer y otras actividades que requieren más esfuerzo físico se la otorgan a los varones. Estos jugadores proponen las reglas y las sanciones a los que no cumplen.

2.2.1.8.2. Espacio

Existen juegos que se practican en un entorno natural (campo, bosque, prado, playa, etc), entorno urbano (en las calles) y juegos de interior (dentro de una casa, escuela, entre otros.

2.2.1.8.3. Material

En la mayoría de los juegos los niños con la ayuda de algún mayor son los que construyen u obtienen sus juguetes pueden ser de materiales reciclables o de cualquier otro objeto que se encuentre en el lugar. La cantidad y el tamaño dependen de lo que pueda dominar el niño. Se considera los siguientes indicadores o categorías: uso individual, uso mixto o colectivo y materiales propiamente dichos. También se puede explicar según la procedencia de cada uno, del medio natural (piedras, hojas, palos, etc), el autoconstruido o artesanal (cocos, pelotas de trapo, etc) y de fábrica.

2.2.2. Psicomotricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad

La psicomotricidad es un término que une la función psíquica y la función motriz, que ayuda al individuo a controlar sus movimientos corporales como también la socialización con su entorno y los demás. Tiene tres aspectos indispensables las cuales son: la percepción espacial (como el conocimiento del medio y su entorno), la

percepción temporal (estable el tiempo adaptando movimientos corporales “duración, ritmo, velocidad”) y percepción corporal (es lo que uno tiene de su cuerpo resultado de experiencias en su entorno). (Wanceulen, Crespo y Miturich, 2021).

Mendiara (2016) define que la psicomotricidad es una idea global del cuerpo, entendida como la unión de lo motor, cognitivo, lo afectivo y lo relacional, tiene una relación del movimiento y lo psíquico. Es una disciplina que se basa en un concepto integral del individuo, está centrada en la interacción del conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento, también en la importancia para desarrollar habilidades de la persona, así como de su capacidad de expresarse y relacionarse con su entorno social. La psicomotricidad siempre está presente en la vida de las personas sin importar la edad, mejorando la calidad de vida física de las personas.

Es la herramienta básica, fundamental e insustituible sobre la cual se construye todo el edificio de la persona. Una psicomotricidad mal organizada va impedir al sujeto, a lo largo de toda su vida, disfrutar a pleno rendimiento de lo que el mundo lo ofrece. Desde que el niño realiza la actividad física llama psicomotricidad, según va creciendo va descubriendo el equilibrio y el desequilibrio, y de manera autónoma va adaptándose al mundo que le rodea a los movimientos de su cuerpo mediante la exploración irá comprendiendo el mundo y sus relaciones, llamándose así el desarrollo infantil desde que nace hasta que muera. A un individuo se le debe incentivar y ayudar desde niño para un buen desarrollo de una psicomotricidad para su vida adulta.

Cañizares y Carbonero (2016) entienden por la capacidad motriz como una facultad del movimiento, que distinguen las destrezas perceptivo motriz (conocimiento del propio cuerpo, espacio y tiempo), y la coordinación y el equilibrio (capacidades coordinativas) un niño que conoce bien su cuerpo, el espacio, el tiempo, pero tiene

dificultades en el equilibrio entonces tendrá problemas durante el juego y actividades en general.

Prieto (2012) refiere que la psicomotricidad es un desarrollo de aspecto evolutivo indispensable. Porque es una adquisición progresiva de habilidades, conocimientos y experiencias que concierne en la maduración del sistema nervioso. (p.12).

2.2.2.2. Teoría de la psicomotricidad

Piaget (como se citó en Prieto, 2012) refiere que el ser humano desde el momento de nacimiento aprende de manera activa, por lo que la psicomotricidad es un desarrollo cognitivo resultado de la maduración del organismo y lo que influye el entorno. Durante el proceso de desarrollo de la psicomotricidad del individuo pasa cuatro etapas y son: inteligencia sensoriomotriz, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales).

Este es importante porque contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, y teniendo una perspectiva psicológica y biológica, la realización de los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y de esa manera mejoran el estado de ánimo. La educación psicomotriz nos da diversos beneficios como la independencia, logrando que los niños desarrollen solos las actividades y así puedan explorar el lugar donde se encuentren, además ayuda en la salud, también ayuda a estimular la circulación y la respiración, una buena nutrición de las células y la expulsión de los desechos se logra con los ejercicios físicos, también fortalece los huesos y los músculos, ayuda en la salud mental, en el desarrollo y el control de las habilidades motrices que permite que los niños se sientan capaces; teniendo satisfacción y liberando tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima,

favoreciendo en la socialización y el desarrollo de las habilidades y destrezas también ayuda en la integración, compartir y juego con los otros niños, el objetivo principal de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, llevándolo a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento, además señala la interacción entre las funciones neuromotrices y psíquicas del ser humano, en la que el movimiento es una actividad psíquica consiente provocada por determinadas situaciones motorices. Esta se puede entender como una mirada que percibe las interacciones de la motricidad y el psiquismo, así como entre la persona y el mundo exterior.

2.2.2.3. Definición de la psicomotricidad gruesa

Ardanaz, (2009) define que la psicomotricidad gruesa es el control que un individuo tiene sobre su propio cuerpo se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc.

También para Justo (2014) “[...] la motricidad gruesa constituida por movimientos de conjunto, que permiten la coordinación de grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (p.35).

Tal como los autores mencionados la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares como las piernas, brazos, tronco generando una coordinación y armonía del cuerpo. La psicomotricidad gruesa siempre va estar

presente en un ser humano porque siempre va a realizar actividades con el movimiento de su cuerpo, por ello es bueno desarrollar esta área durante la infancia del individuo.

González (2012) plantea que la psicomotricidad gruesa es conocida por que ayuda a realizar movimientos generales del cuerpo como agitar un brazo, levantar una pierna, otros, el recién nacido realiza movimientos descoordinados, pero son parte de la psicomotricidad gruesa, ésta lo estimula para el desarrollo de la coordinación fina a medida que va pasando el tiempo podrá desarrollar con facilidad procesos con sus extremidades como: saltar correr, avanzar y retroceder, un bebé inicia su proceso motriz grueso a partir de sus reflejos aunque no puede manejarlo de manera adecuada los brazos, éste intenta agarrar objetos con la mano, también trata de comer solo y poco a poco su nivel motor se integrará de manera que pueda levantar la cabeza, hacer giros en la cama, arrodillarse, gatear o alcanzar una posición bípeda, lo sugerido por los especialistas es evitar complicaciones a nivel neurológico por ello es importante el ambiente que se encuentre el pequeño, la recomendación de la terapeuta es que los padres sepan las necesidades afectivas del bebé, eviten ser permisivos o restrictivos y fomenten el juego de manera que los niños puedan lograr independencia y poder desenvolverse de manera adecuada.

“En este sentido podemos considerar la psicomotricidad como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo” (Berruezo, 2000).

2.2.2.4. Importancia de la psicomotricidad gruesa.

Sadurní, Rostán y Serrat (2015) describen que es de suma importancia el desarrollo equilibrado del cuerpo, porque el desarrollo de la psicomotricidad progresa siguiendo una secuencia según leyes fundamentales, en dirección próximo-distal y

céfalo-caudal; como resultado del proceso el niño va controlando y aumentando los grupos musculares, de tal forma sus movimientos se vuelven más seguros y confiables. Cuando un infante desarrolla correctamente los movimientos de la psicomotricidad gruesa será capaz de ejercer su motricidad fina y luego su grafomotricidad de forma gradual. Todas las actividades que desarrollan la psicomotricidad gruesa son indispensables y muy importantes porque ayuda a un individuo a perfeccionar y coordinar los movimientos desde que empezó a caminar, un niño que desarrollo de manera óptima su motricidad gruesa no presentara problemas posteriores tendrá más equilibrio y estabilidad, será una persona autónoma, competitivo y capaz de solucionar cualquier problema que se le presente en la vida cotidiana.

2.2.2.5. Fases de la psicomotricidad gruesa en la etapa infantil.

Torres y Hernández (2019) mencionan que “La etapa infantil engloba desde el nacimiento hasta los 5 años y se caracteriza por ser una etapa de cambios continuos en todas las áreas y en todos los sentidos que a la vez están interrelacionados” (p.33).

La psicomotricidad gruesa es el desarrollo de las capacidades motoras de una persona aquí tenemos grupos musculares que permiten hacer diversos movimientos donde se activa el cuerpo o gran parte de las extremidades en ellas tenemos el gatear, caminar, saltar, escalar, montar en bicicleta, nadar y otros muchos más, se desarrolla desde edad temprana, si se pone en práctica los ejercicios se logra el objetivo que es mejorar dicha capacidad se desarrolla de manera progresiva si se pone en práctica desde la niñez hasta la edad adulta, poco a poco se va perfeccionando los grupos musculares se desarrolla desde la cabeza hasta los pies, primero se aprende a mover la cabeza y el cuello, para tener control en el tronco y luego las piernas y brazos.

2.2.2.5.1. Fase de movimientos reflejos (0-1 año).

Desde el momento de su nacimiento hasta un año el niño se relaciona con su entorno y genera movimientos reflejos, se le llama así porque se genera de manera involuntaria e inconsciente por un estímulo del medio o del organismo del cuerpo, esto permite el conocimiento del cuerpo y sobre todo la relación con su entorno; los movimientos realizados por el niño responden al progreso de su sistema nervioso, desarrollo motor y el desarrollo neuromuscular. Según va aumentando el tiempo va apareciendo nuevos movimientos espontáneos y motricidad sin ningún estímulo u objetivo hasta desarrollar el sensorio motriz lo cual permite el desarrollo del tono muscular, donde el niño tiene conciencia de lo que sucede consigo mismo y con el mundo esto sucede a partir de 3 a 4 meses. A partir de los 6 meses el niño ya empieza a gatear y girar, esto sucede gracias a la maduración y el buen desarrollo de sistemas de coordinación

2.2.2.5.2. Fase de movimientos rudimentarios (1-2 años).

En esta etapa ya va desapareciendo los movimientos reflejos porque el niño empieza a ser protagonista de sus movimientos porque ya son realizados intencionalmente y con un objetivo, pero se caracteriza porque aún no hay control debido a la inmadurez neuromuscular. Lo primero que se resalta es la aparición de nuevas necesidades como caminar de tal forma manipular y explorar su entorno. Esta fase se caracteriza por las acciones motoras globales que todo es intencionado.

2.2.2.5.3. Fase de habilidades motrices básicas (2-7 años).

Esta fase define tres estadios de desarrollo: el estadio inicial, estadio elemental y el estadio maduro. Algunos teóricos consideran que esta etapa es crucial porque el niño va adquirir el proceso madurativo donde se caracteriza por la locomoción,

manipulación y estabilidad ya que va construir nuevas destrezas que posteriormente le ayudaran a desenvolverse en la realización de actividades físicas, esta fase convierte el niño en un pequeño adulto.

2.2.2.6. Características de un buen desarrollo psicomotor grueso

Para Torres y Hernández (2019) existen las siguientes características resaltantes de un buen desarrollo de la motricidad gruesa:

- El niño es consciente de los elementos externos que generan su movimiento y sus características.
- Salta libremente en diferentes direcciones porque ya existe una maduración de su sistema nervioso y su musculo esquelético.
- El niño ya tiene el equilibrio estático
- Domina su cuerpo para realizar juegos con la ayuda de su equilibrio en varias posiciones.
- Domina de manera óptima su locomoción, manipulación y estabilidad con precisión.

2.2.2.7. Capacidades psicomotrices

Para Cañizares y Carbonero (2016) detallan que cuando un niño conoce su cuerpo, espacio, tiempo, pero no tiene una coordinación tendrá muchas dificultades a la hora del juego y expresión general del cuerpo es por ello que se contrasta las dos capacidades y son:

2.2.2.7.1. Habilidades perceptivo motrices

Son parte de la infancia, y fueron estudiadas por el corriente psicomotriz, estos se componen por los siguientes:

a. Esquema corporal: Bouché (como se citó en Cañizares y Carbonero) define que es una “intuición global o conocimiento inmediato de nuestro propio cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (p.10). Su evolución está basada a leyes fundamentales del desarrollo psicomotor.

Lateralidad: es un componente muy importante en el esquema corporal y tiene cuatro fases del proceso evolutivo.

- Localización, fijación, desarrollo, maduración y ambidextrismo

De 0-3 meses el niño hace seguimiento los movimientos de las manos con los ojos, 1 año el niño es capaz de manipular objetos con la mano menos dominante, 2 años, el niño realiza la manipulación bilateral, 2-3 años el niño ya empieza a distinguir los dos mitades corporales extremidades inferiores y superiores, a los 4 años ya tiene claro su lateralidad, a los 5 años ya conoce que las 2 extremidades ocupan los lados de los cuerpos pero aun no se ubica en la izquierda y derecha, a los 6-7 años ya es capaz de diferenciar que las extremidades del lado izquierdo y derecho son opuestas del uno al otro, 7-8 años conoce la derecha e izquierda sobre si mismo y su entorno.

b. Estructuración espacial: es la capacidad que tiene un individuo de ubicar objetos, personas, animales en un espacio tridimensional, y tiene las siguientes fases: 0-1 año (su espacio es cerca a su cuerpo), 2-6 años (el niño o niña aprecia la distancia sigue acciones como dentro-fuera, debajo-encima, etc), 7-9 años (tiene conciencia de las formas, tamaños,

agrupaciones, aproxima distancias y lo simboliza) y de 10 – 12 años (conoce el espacio tridimensional lo cual es la toma de conciencia de la trayectoria y la velocidad).

Este se da desde una dimensión subjetiva (predomina en los primeros años de vida) y objetiva (se construye según las etapas a medida que se va estructurando y organizando el contorno social).

- c. **Estructuración temporal:** es la percepción del tiempo que se ajusta a la corporalidad y sucede durante la primera infancia que según van creciendo irán representando la percepción temporal por las estructuras rítmicas. El ser humano está vinculado a un tiempo y en el tiempo

Ritmo: se da por la organización temporal según las secuencias del movimiento, se evoluciona según van creciendo el niño, pero también va relacionado estrechamente con el aprendizaje que obtiene. Los niños a los 18 meses empiezan a dar uso de su cuerpo para responder al ritmo de la música, a los 2 años realizan el ritmo mediante pateos y balanceos, a los 5 años coordina su ritmo según la música. Hace que el cuerpo se haga visible a través de la manifestación del ritmo, este desempeña un rol importante para la ejecución motriz que se localizan a nivel subcortical

2.2.2.7.2. *Capacidades coordinativas*

- a) **Coordinación:** Torres (citado en Cañizares y Carbonero, 2016) refiere que es la “capacidad del organismo para ejecutar una acción motriz controlada, con precisión y eficaz, sin realizar ningún gesto parasitario” (p.12). Se da en la primera infancia y su evolución esta relacionado con el desarrollo general del cuerpo. Su evolución se plasma en cuatro fases:

- Primer edad, etapa prepuberal, etapa puberal y etapa adulta.

La coordinación es una capacidad multifactorial porque esta presente en todo el movimiento del ser humano, aunque el movimiento sea mínimo está presente el dominio de las coordinaciones. Regula de manera precisa y eficaz en la ejecución de cualquier habilidad motriz

- b) Equilibrio:** es la capacidad que tiene un individuo de sostener su cuerpo en cualquier posición contra la ley de la gravedad. El equilibrio en un niño comienza a partir de un año cuando empieza a sostenerse por sus propios medios, de 2 años el niño ya puede sostenerse en un solo pie por un minuto, así sucesivamente el niño poco a poco va consiguiendo a equilibrar su cuerpo según sus necesidades.

- El equilibrio lleva a un individuo a controlar bien su cuerpo.

2.2.2.8. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

Cañizares y Carbonero (2016) define las capacidades mencionadas como factores importantes en el desarrollo de la psicomotriz, por ello se toma algunas capacidades como dimensiones y son las siguientes.

2.2.2.8.1. Esquema corporal.

Es la capacidad del ser humano de reconocer su cuerpo, entorno de sí mismo y según el entorno que le rodea, durante algún movimiento o estando en reposo. El ser humano tiene nociones en relación a su cuerpo y se reconoce, interactúa y comunica mediante el. También la el esquema corporal considera importante a la imagen corporal y conciencia corporal.

2.2.2.8.2. Estructuración espacial-temporal

El espacio y el tiempo son partes de la vida del ser humano este se adapta según el individuo va evolucionando desde su nacimiento, se tiene en cuenta la lateralidad porque este sirve para que el individuo se ubique dentro del tiempo y el espacio.

2.2.2.8.3. Coordinación y equilibrio.

El equilibrio y la coordinación hace que un individuo sea estable y seguro en cuanto al control de su cuerpo, porque es una capacidad que define una buena acción del individuo, de tal forma puede ser capaz de realizar actividades cotidianas sin ningún problema. La coordinación es una capacidad multifactorial porque está presente en cada movimiento que realiza el ser humano, aunque el movimiento sea mínimo está presente el dominio de las coordinaciones. El equilibrio y mantenimiento de la postura se debe a la relación del cuerpo con la fuerza de gravedad eso se va desarrollando al pasar de los años desde el nacimiento el niño va desarrollando el equilibrio a medida que va levantando la cabeza, desarrollando los movimientos, luego con el gateo seguido por el pararse, caminar y así sucesivamente, el cuerpo encuentra diferentes fuerzas que lo ayudan a desarrollarse se hace presente en el mantenimiento del esquema motor que cuando desarrolla el equilibrio se va sosteniendo de pie, saltando el desarrollo va siendo intenso cada vez para ello se necesita un trabajo y habilidades agregando ahí la contracción que va a preparar al cuerpo para realizar los movimientos.

2.2.3. Relación entre las variables

Para García (2018) “Se puede decir que con la utilización de los juegos tradicionales se ha desarrollado muchas habilidades desarrollando la motricidad gruesa en los educandos de inicial” (p.101). Quiere decir que los usos de los juegos

tradicionales influyen, mejoran, desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, por hecho de que los juegos tradicionales requieren de actividad física y mental y la psicomotricidad gruesa también es una relación de lo psíquico y lo motriz (físico y mental) lo cual guía el comportamiento del ser humano, en las actividades motoras y en el proceso del pensamiento, la persona entra en proporción con el mundo que lo rodea; su objetivo es conseguir una disponibilidad corporal, imprescindible para el aprendizaje, sabemos también que el ser humano está compuesto por dos partes: el cuerpo (realidad física) y el alma (realidad intangible), la realidad física es la que se caracteriza con el peso, talla y realidad intangible es la que se caracteriza por la actividad del cerebro y el sistema nervioso. Todos estos aspectos se activan al realizar los juegos tradicionales.

2.3. Variables.

Variable independiente: Juegos tradicionales

Dimensiones:

- Jugadores
- Espacio
- Material

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensiones:

- Esquema corporal
- Estructuración espacial-temporal
- Coordinación y equilibrio

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis.

Ho:

La aplicación de los juegos tradicionales no mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución educativa Inicial N 429-129-Aicas-Huanta-2020.

Ha:

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución educativa Inicial N 429-129-Aicas-Huanta-2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación.

4.1.1. Tipo

La presente tesis utilizo el tipo **cuantitativo**, porque la investigación siguió una ruta cuantitativa y presentó los datos dando uso a los métodos estadísticos; el tipo cuantitativo representa un conjunto de procesos secuenciales y rigurosos, cada etapa es consecuente no se puede dar un salto, el orden es estricto; de tal forma de las preguntas planteadas se establecen las hipótesis por lo que según Hernández y Mendoza (2018) “[...] se analizan y vinculan las mediciones obtenidas (utilizando métodos estadísticos), y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis” (p.6) y “Los planteamientos cuantitativos del problema pueden dirigirse a varios propósitos y siempre existe la intención de estimar magnitudes o cantidades y generalmente de probar hipótesis y teoría” (p.40).

Es decir, los datos se obtienen a través de instrumentos basándose en el registro de datos y medición numérica y el análisis estadístico, mostrándose los resultados a través de la estadística con porcentajes, barras o gráficos, este proceso cuantitativo se da uso para aceptar o rechazar las creencias o hipótesis planteadas y establece con precisión patrones de comportamiento de una población o fenómeno, se da uso para estimar las magnitudes y ocurrencias del fenómeno y probar hipótesis.

4.1.2. Nivel

La tesis dio uso al nivel **Explicativo**, porque explicó los niveles de la psicomotricidad gruesa y como afectan estos en el aprendizaje de los niños y niñas.

Según Hernández y Mendoza (2018):

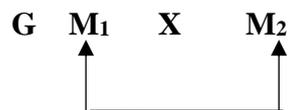
“Los estudios explicativos van más allá de la descripción de fenómenos, conceptos o variables o del establecimiento de relaciones entre estas; están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos de cualquier índole (naturales, sociales, psicológicos, de salud, etc.). Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (p.111 y 112)

Como bien menciona el autor citado, trata de explicar o dar a conocer un hecho o fenómeno, a partir de una causa creada.

4.1.3. Diseño

La presente tesis utilizó el diseño **Pre-experimental**, porque el investigador manipuló la variable dependiente para alterar el resultado, la investigación realizó un pre-test, aplicación o manipulación de variable y post-test, en un solo grupo.

El diseño **pre-experimental**, según Hernández y Mendoza (2018) “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (p. 163). En el diseño elegido el estudio se aplicó a un grupo (G), una determinada prueba o medición (M₁), luego se aplicó un tratamiento (X) para luego ser evaluado nuevamente (M₂), y podemos representar así:



Dónde:

G: grupo de estudio

M₁: evaluación de niños y niñas de 3 años pre-test

X: aplicación (juegos tradicionales)

M₂: evaluación de niños y niñas de 3 años pos-test

Este tipo de diseño parte de un nivel inicial para saber cuál era el nivel del grupo según el estado de variable independiente y dependiente, y es aplicado en especialidades de educación, enfermería y administración dado que no se manipula ni compara porque se trata de un solo grupo.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

En la presente investigación la población lo conformaron 61 niños y niñas de 3, 4 y 5 años turno mañana de la Institución Educativa Inicial. N° 429-129 de Aicas, del Distrito de Luricocha, Provincia de Huanta y Departamento de Ayacucho.

Tabla 1

Niños y niñas de 3, 4 y 5 años

Aula	Sección	Niñas	Niños	Total
3 años	Amor	14	12	26
4 años	Puntualidad	5	6	11
5 años	Respeto	12	12	24
TOTAL				61

Nota. Nómina de matrícula de la I.E.

Hernández y Mendoza. (2018) definen que, “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p.198). y “Las poblaciones deben situarse de manera concreta por sus características de contenido, lugar y tiempo, así como accesibilidad” (p.199). Se tiene especificar de manera precisa la población a estudiar teniéndose como base el planteamiento del problema, para obtener un trabajo de calidad, porque una investigación buena no es por tener una población grande si no por una elección precisa. La población no solamente puede ser de personas si no de animales, objetos, familias, organizaciones, etc.

4.2.2. Muestra

En la investigación se tomó como muestra a la sección Amor, conformado por 26 niños y niñas de 3 años de edad turno mañana, de la Institución Educativa Inicial N° 429-129 de Aicas del Distrito de Luricocha, Provincia de Huanta y Departamento de Ayacucho.

Tabla 2

Niños y niñas de 3 años sección Amor

Aula	Sección	Niñas	Niños	Total
3 años	Amor	14	12	26

Nota. Nomina de matrícula de la I.E y registro de asistencia.

Hernández y Mendoza (2018) definen que, “una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (p.175). Se elige prueba o subconjunto de la población porque se ahorra tiempo, recursos y porque es más fácil y se realiza una mejor calidad de investigación, que haciendo con todo el universo o población.

4.2.3. Técnica de muestreo

El muestreo fue no probabilístico, de tipo por conveniencia, porque se eligió a una muestra determinada que es la sección amor de 3 años de la I.E en mención.

Según Hernández y Mendoza (2018) “En las muestras no probabilísticas, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (p.200). No es de manera mecánica o electrónica si no depende de la decisión del o los investigadores.

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

4.2.4.1. Criterios de inclusión.

- Niños matriculados de 3 años.
- Niños de padres de familia que la participación de sus hijos en la investigación (firmaron el consentimiento informado)
- Niños sanos sin ningún tipo de enfermedad

4.2.4.2. Criterios de exclusión.

- Niños que nos asisten regularmente a clases.
- Niños con Necesidades Educativas Especiales
- Niños de padres de familia que no desean participar en la investigación (No firmaron el consentimiento informado)
- Niños con licencia por salud u otros casos.

4.3. Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3

Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
Variable independiente: Juegos tradicionales	Lavega (2021) define qué son. “Aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones” (p.32)	La variable juegos tradicionales, se dimensiona por jugadores, espacio y material los cuales fueron aplicados mediante 10 talleres de psicomotricidad por aproximadamente 3 meses, plasmándose los indicadores y usándose en la evaluación de cada taller en una guía de observación, con escala de medición nunca (0), a veces (1), siempre (2).	Jugadores	- Reglas - Participación - Sanciones	1, 2, 3, 4	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)
			Espacio	- Entorno natural - Entorno urbano - Interior	5, 6 y 7	
			Material	- Natural - Autoconstruido o artesanal - Fabrica	8, 9, 10	
	Ardanaz, (2009) define que la psicomotricidad gruesa es el control que un individuo tiene sobre su propio cuerpo se refiere a la	La variable psicomotricidad gruesa se dimensiona por la corporalidad espacialidad y temporalidad,	Esquema corporal	- Esquema corporal - lateralidad	1, 2, 3, 4	

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa	armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc	coordinación y equilibrio, los que fueron medidos a través de la guía de observación, antes y después de ser manipulados, con escala de medición nunca (0), a veces (1), siempre (2).	Estructuración espacial-temporal	- Espacio - Tiempo - Ritmo	5, 6, 7, 8
			Coordinación y equilibrio	- Coordinación - Equilibrio	9, 10

Nota. La tabla muestra las variables, definición conceptual, operacional, dimensiones, indicadores, ítems y la escala de medición

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica que se dio uso en la investigación fue la **observación**, porque se le observo la psicomotricidad de los niños en las actividades que realizaba. La técnica se ha utilizado para recolectar y obtener información o verificar el comportamiento o las características de la población investigada para luego poder dar una solución. Es decir, es el elemento que utiliza el investigador para poder recoger y registrar la información como: Formularios, las pruebas psicológicas, las escalas de opinión, y actitudes.

- a) **observación**, se utilizó para observar el nivel de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años, como se sabe en los niños solamente se le puede observar mas no hacerle una encuesta u otro. Campos y Lule (2012) establecen como la más “[...]sistemizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; [...]” (p.49).

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se dio uso en la investigación fue la **guía de observación** porque, mediante ello se ha podido recolectar la información del nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños. El instrumento nos sirve para lograr un fin; orientado a la investigación Hernández y Mendoza (2018) refieren que “Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que

representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente” (p.156).

Guía de observación, en la investigación nos ayudó a observar las habilidades y destrezas por niveles, registrando y dando a conocer toda la información necesaria de la psicomotricidad gruesa y lo que quieras saber puede ser de rasgos, características, conductas o acciones de un sujeto, en el cual se formularon ítems de acuerdo a parámetros que consideró el investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente. Estuvo compuesta por 10 ítems que midieron las dimensiones de la variable de motricidad gruesa y midieron según los niveles como: nunca (0) a veces (1) y siempre (2).de los niños y niñas de 3 años; según (Campos y Lule, 2012) “permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno”. (p.56).

Cuya estructura es según la evaluación de las dimensiones de la variable dependiente psicomotricidad gruesa.

- a) **Esquema corporal:** con sus indicadores esquema corporal, lateralidad
- b) **Estructuración espacial-temporal:** cuyos indicadores son: espacio, tiempo y ritmo
- c) **Coordinación y equilibrio:** con sus indicadores coordinación y equilibrio

Tabla 4

Tabla de especificaciones para el pre-test de los niveles de la psicomotricidad gruesa

Dimensiones	Estructura del cuestionario ítems	Total	Porcentaje
Esquema corporal	1, 2, 3, 4	4	40%
Estructuración espacial-temporal	5, 6, 7, 8	4	40%
Coordinación y equilibrio	9, 10	2	20%
Total, ítems	10	10	100%

Nota. Guía de observación.

Tabla 5

Niveles y rangos de variable dependiente

Variable	Dimensiones	Valores	Escala de calificación de las dimensiones			
			Logro destacado (AD)	Logro previsto (A)	Proceso (B)	Inicio (C)
Psicomotricidad Gruesa	Esquema corporal	Vigesimal	18-20	14-17	11-13	0-10
	Estructuración espacial-temporal					
	Coordinación					
	y equilibrio					

Nota. Guía de observación.

4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento

4.4.3.1. Validez del instrumento

Para validar la guía de observación que mide los niveles de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años, se solicitó a 3 docentes licenciados en educación y con grado de maestría como expertos, la guía de observación se entregó a cada juez para que analice y asigne un valor según los siguientes criterios: deficiente (0-20), baja (21-40), regular (41-60), buena (61-80) y muy buena (81-100). Una vez evaluada se supo que el instrumento era aplicable, por lo que se pasó a recoger los datos de la variable dependiente.

Tabla 6*Validez del instrumento por los jueces*

Concordancia de expertos	fi	%
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Nota. Instrumento de validación de instrumentos.**4.4.3.2. Confiabilidad del instrumento**

La prueba de piloto se aplicó en 17 niños de 3 años de la I.E.I. N° 429-102/Mx-U de Putacca, la cual tiene la misma característica de la muestra considerada en la investigación (zona rural), para identificar la confiabilidad de acuerdo al nivel de exactitud y consistencia interna de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento, dando uso del paquete SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) versión 22, mediante alfa de Crombach.

Tabla 7*Nivel de confiabilidad del instrumento*

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.872	.873	10

Nota. Prueba piloto.

Según la tabla sobre la confiabilidad del instrumento, se evidenció que el instrumento tiene una confiabilidad de .872 lo cual quiere decir que tiene una confiabilidad “alta”.

4.5. Plan de análisis.

Para el análisis de los datos recolectados a través del instrumento se dio uso las técnicas estadísticas utilizando los softwares del Excel (hoja de cálculo) versión 16 y SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) versión 22, tal como se detalla

a continuación; para la estadística descriptiva se dio uso al EXCEL, donde mostró los resultados según los objetivos planteados evidenciando tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, así mismo para la estadística inferencial se dio uso del SPSS, para la contratación de hipótesis donde para la prueba de normalidad se aplicó el test de Shapiro-Wilk y para comprobar la hipótesis se dio uso al estadígrafo Wilcoxon.

4.5.1. Procedimiento

Se conformó un grupo de muestra de 3 años sección Amor, con 26 niños y niñas.

La investigación se realizó en seis fases.

- **Selección de la población:** al realizar las practicas se pudo observar las dificultades que presentaban los niños en la psicomotricidad gruesa, por ello se planteó realizar la investigación con dicho título.
- **Gestión a la I.E:** se solicitó permiso ante el director y la docente, para llevar a cabo la investigación.
- **Selección de la muestra:** se seleccionó la muestra porque se pudo observar que los niños y niñas con más dificultad eran de 3 años, por ello se planteó dar una solución.
- **Evaluación realizada en el pre-test:** Se aplicó el instrumento guía de observación para conocer los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones de los niños y niñas de 3 años, al iniciar la investigación.
El instrumento considero 10 ítems valorándose por 4 niveles: nunca (0), a veces (1) y siempre (2)
- **Experimento o ejecución de los talleres de Psicomotricidad (que duro aproximadamente 3 meses):** Se ejecutaron 10 talleres de Psicomotricidad

con la finalidad de comprobar si los juegos tradicionales mejoran, la psicomotricidad gruesa, y durante la ejecución de las sesiones se aplicó la guía de observación con sus respectivas dimensiones, indicadores e ítems para ver el avance de nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años, ayudando en la recolección de información de forma clara y precisa. Los talleres de psicomotricidad fueron aplicados una vez a la semana aproximadamente por 3 meses, cada sesión tuvo una duración de 45 minutos (hora pedagógica) y tuvo lugar después del recreo al finalizar el día.

Estas estuvieron realizadas según las fases de taller de psicomotricidad que son: asamblea o inicio, expresividad motriz, relajación, expresión gráfico-plástico y cierre. Los juegos tradicionales seleccionados fueron: taller 1, nos divertimos jugando al salta hilo; taller 2, el Salta soga o comba; taller 3, jugamos el mundo; taller 4, San miguel; taller 5 mata gente; taller 6, jugamos al gato y el ratón; taller 7, la gallinita ciega; taller 8, el lobo; taller 9, que pase el rey y chanca la lata.

Evaluación realizada en el post-test: mediante el post-test se determinó los niveles de la psicomotricidad gruesa luego de ejecutar los talleres, el instrumento estuvo conformado por 10 ítems valorándose por 3 niveles: nunca (0), a veces (1) y siempre (2).

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 8

Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACION DE PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P De Aicas -2020	¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales mejora la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020?	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los niveles de la Psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020; mediante el Pre test. - Aplicar los talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020. - Evaluar los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020; mediante el Post test. - Comparar el pre y post test de los niveles de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020. 	La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución educativa Inicial N 429-129-Aicas-Huanta-2020.	<p>Tipo</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>- Pre experimental</p> <p>Técnica:</p> <p>- Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>- talleres de aprendizaje.</p> <p>- Guía de observación</p> <p>Población:</p> <p>61 niños y niñas de la I.E.I. N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta, Ayacucho-2020.</p> <p>Muestra:</p> <p>26 niños y niñas de 3 años</p>

Nota. La tabla muestra el título, formulación, objetivos, hipótesis y la metodología.

4.7. Principios éticos

De acuerdo a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, el código de ética para la investigación aprobado con la resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH Católica, de fecha 16 de agosto del 2019, establece principios éticos que orientan a la investigación son: protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación a estar informado, beneficencia y no maleficencia, justicia e integridad científica. De las cuales se aplicó las siguientes:

- **Protección a las personas:** durante la investigación se protegió la identidad de los involucrados en la investigación, y de la misma forma se respetó los derechos y la diversidad, los investigados participaron de manera voluntaria, aprobando previamente el consentimiento informado.
- **Libre participación y derecho a estar informado:** los investigados fueron informados anticipadamente de todo el proceder durante la investigación y participaron de manera voluntaria.
- **Integridad científica:** la investigación se rigió en la veracidad en todo el momento hasta dar la conclusión final, los datos plasmados son verídicos.

V. Resultados

5.1. Resultados

La presente tesis se organizó de manera concreta para dar respuesta al objetivo general planteado que busca determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020. La tesis obtuvo resultados conforme a lo planificado en los objetivos específicos.

5.1.1. Conocer los niveles de la Psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020; mediante el Pre-test.

Tabla 9

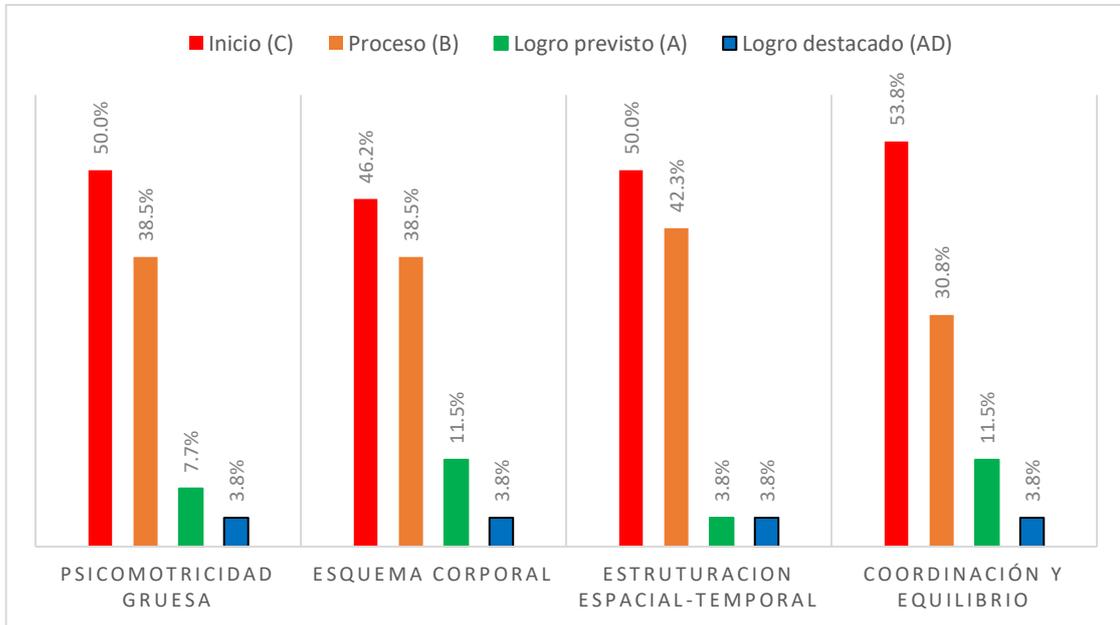
Niveles de la Psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años

Niveles	Psicomotricidad gruesa		Esquema corporal		Estructuración Espacial-temporal		Coordinación y equilibrio	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio (C)	13	50.0%	12	46.2%	13	50.0%	14	53.8%
Proceso (B)	10	38.5%	10	38.5%	11	42.3%	8	30.8%
Logro previsto (A)	2	7.7%	3	11.5%	1	3.8%	3	11.5%
Logro destacado (AD)	1	3.8%	1	3.8%	1	3.8%	1	3.8%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Nota. Guía de observación aplicada el 30 de setiembre del 2020.

Figura 1

Gráfico de histograma de niveles de Psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años.



Nota. tabla 9.

En la Tabla 9 y la figura 1, con relación a los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-Ayacucho-2020, en el pre test; los resultados obtenidos en la variable psicomotricidad gruesa indican que el 50.0% se encuentran en el nivel inicio, el 38.5% en el nivel proceso, 7.7% están en el nivel logro previsto y 3.8% se encuentran en el nivel logro destacado; los resultados obtenidos de la dimensión esquema corporal el 46.2% se encuentran en el nivel inicio, 38.5% en el nivel proceso, 11.5% en el nivel logro previsto; 3.8% en el nivel logro destacado; asimismo, los resultados obtenidos de la dimensión estructuración espacial-temporal el 50.0% están en el nivel inicio, 42.3% en el nivel proceso, 3.8% en el nivel logro previsto y 3.8% logro destacado; finalmente, los resultados obtenidos en la dimensión

coordinación y equilibrio 53.8% se encuentran en el nivel inicio, 30.8% en el nivel proceso, 11.5% en el nivel logro previsto y 3.8% en el nivel logro destacado.

Del cual se puede afirmar que en su gran mayoría de niños y niñas de 3 años están en el nivel inicio lo cual muestran deficiencias por falta de manejo de algunas estrategias en la psicomotricidad gruesa como también en sus dimensiones, esquema corporal, estructuración espacial – temporal, coordinación y equilibrio, luego de aplicar el pre-test.

5.1.2. Aplicar los talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-Ayacucho-2020.

Tabla 10

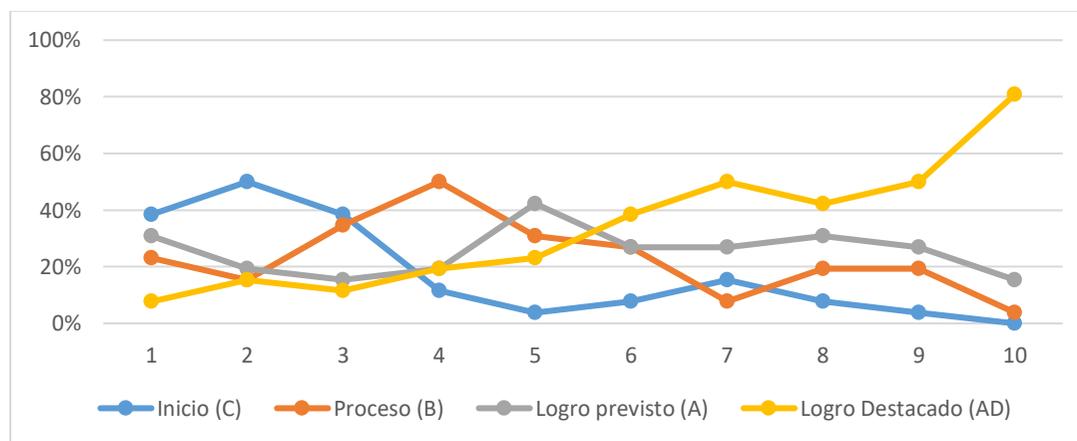
Aplicación de *talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa*

Niveles	T1		T2		T3		T4		T5		T6		T7		T8		T9		T10	
	fi	%	fi	%																
Inicio (C)	10	38%	13	50%	10	38%	3	12%	1	4%	2	8%	4	15%	2	8%	1	4%	0	0%
Proceso (B)	6	23%	4	15%	9	35%	13	50%	8	31%	7	27%	2	8%	5	19%	5	19%	1	4%
Logro previsto (A)	8	31%	5	19%	4	15%	5	19%	11	42%	7	27%	7	27%	8	31%	7	27%	4	15%
Logro (AD)	2	8%	4	15%	3	12%	5	19%	6	23%	10	38%	13	50%	11	42%	13	50%	21	81%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Nota. Talleres de psicomotricidad aplicada del 7 de octubre al 7 de diciembre.

Figura 2

Gráfico de línea de talleres de psicomotricidad de los juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños.



Nota. Tabla 10.

A través de la tabla 10 y figura 2, se plasma la secuencia del trabajo de talleres de psicomotricidad y el proceso que ha favorecido en mejorar la psicomotricidad gruesa, a lo largo de 10 talleres que se fueron trabajando y evaluando en cada actividad y se observa una diferencia como sigue, en taller 1 el 38% están en inicio, 23% están en proceso, 31% están en logro previsto y el 8% en logro destacado; taller 2 el 50% están en inicio, el 15% están en proceso, el 19% están en logro previsto y el 15% están en logro destacado; taller 3 el 38% están en inicio, el 35% están el proceso, el 15% están en logro previsto y el 12% están en logro destacado; taller 4 el 12% están en inicio, el 50% están en proceso, el 19% están en logro previsto y logro destacado; taller 5 el 4% están en inicio, el 32% están en proceso, el 42% están en logro previsto y el 23% están en logro destacado; taller 6 el 8% están en inicio, el 27% están en proceso, el 27% están en logro previsto y 38% logro destacado; taller 7 el 15% están en inicio, el 8% están en proceso, el 27% están en logro previsto y 50% están en logro destacado; taller 8 el 8% están en inicio, el 19% están en proceso, el 31% están en logro previsto y 42% logro destacado; taller 9 el 4% están en inicio, el 19% están en proceso, el 27% están en logro previsto y 50% logro destacado y en taller 10, 4% se encuentran en proceso, 15% en logro previsto y el 81% en logro destacado, lo cual muestra una clara diferencia de mejoría.

Por lo que se afirma que la ejecución de juegos tradicionales mejora notablemente la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años.

5.1.3. Evaluar los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020. Mediante un post-test.

Tabla 11

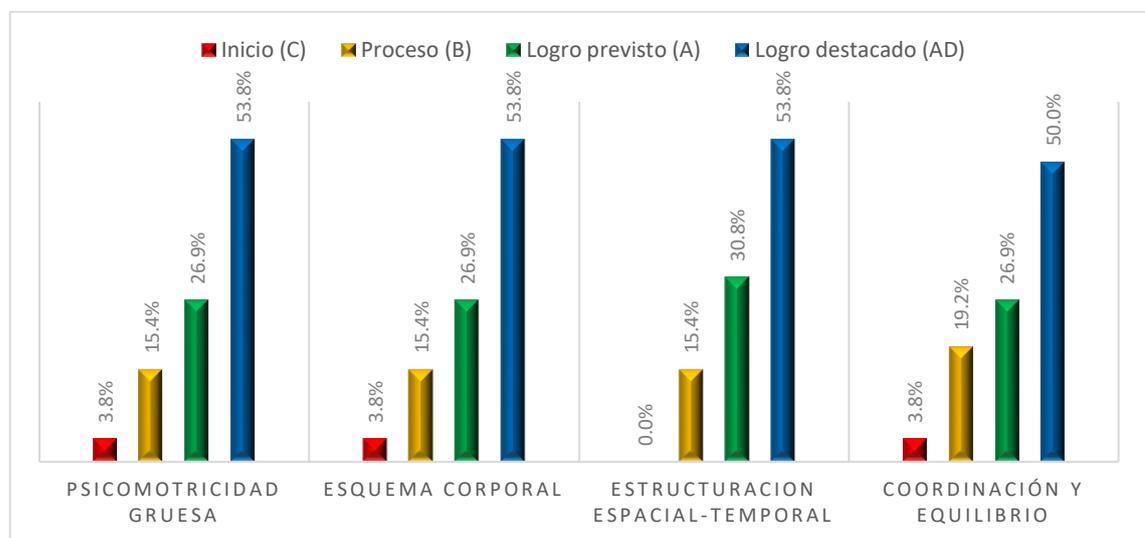
Niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años

Niveles	Psicomotricidad gruesa		Esquema corporal		Estructuración espacial-temporal		Coordinación y equilibrio	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio (C)	1	3.8%	1	3.8%	0	0.0%	1	3.8%
Proceso (B)	4	15.4%	4	15.4%	4	15.4%	5	19.2%
Logro previsto (A)	7	26.9%	7	26.9%	8	30.8%	7	26.9%
Logro destacado (AD)	14	53.8%	14	53.8%	14	53.8%	13	50.0%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Nota. Guía de observación aplicada el 8 de diciembre del 2020.

Figura 3

Gráfico de histograma de niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en los niños y niñas de 3 años.



Nota. Tabla 11.

En la Tabla 11 y la figura 3, con relación a los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020, en el post-test; los resultados obtenidos en la variable psicomotricidad gruesa indican el 3.8% se encuentran en nivel inicio, el

15.4% están en nivel proceso, el 26.9% en el nivel logro previsto y el 53.8% se encuentran en logro destacado; los resultados obtenidos en la dimensión esquema corporal indican que el 3.8% se en el nivel inicio, 15.4% se encuentran en nivel proceso y el 26.9% alcanzaron el nivel logro previsto y el 53.8% se encuentran en logro destacado; así mismo los resultados obtenidos en la dimensión estructuración espacial-temporal el 15.4% están en nivel proceso, el 30.8% están en nivel logro previsto y el 53.8% se encuentran en logro destacado, por último los resultados obtenidos en la dimensión coordinación y equilibrio el 3.8% están en nivel inicio, 19.2% se encuentran en nivel proceso, 26.9% lograron el nivel logro previsto y el 50.0% se encuentran en logro destacado.

De tal manera se puede afirmar que los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en los niños y niñas de 3 años en su mayor proporción se encuentra en el nivel logro destacado, evidenciando progreso y mejora al aplicar el post-test.

5.1.4. Comparar el pre y post test de los niveles de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-Ayacucho-2020.

Tabla 12

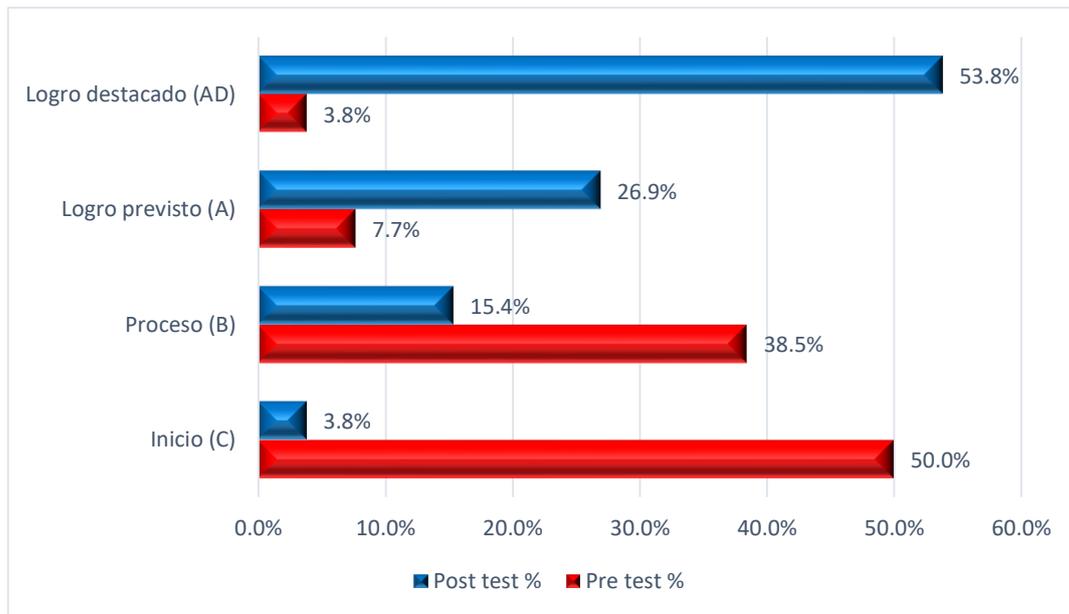
Niveles de la psicomotricidad gruesa del pre y post test de niños y niñas de 3 años

Niveles de la Psicomotricidad gruesa	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio (C)	13	50.0%	1	3.8%
Proceso (B)	10	38.5%	4	15.4%
Logro previsto (A)	2	7.7%	7	26.9%
Logro destacado (AD)	1	3.8%	14	53.8%
Total	26	100%	26	100%

Nota. Guía de observación aplicada el 30 de setiembre y 8 de diciembre

Figura 4

Gráfico de barra de la comparación del pre y post test de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.



Nota. Tabla 12.

De acuerdo a la tabla 12 y figura 4, de 22 niños y niñas de 3 años que representan el 100% evaluados sobre la psicomotricidad gruesa, se obtuvieron los siguientes resultados; en el pre test el 50.0% estaban en el nivel inicio, el 38.5% se encontraron en el nivel proceso, 7.7% estaban en nivel logro previsto y el 3.8% estaban en el nivel logro destacado; mientras que en el post test el 3.8% estaban en nivel inicio, el 15.4% estaban en nivel proceso, el 26.9% en el nivel logro previsto y el 53.8% estaba en nivel logro destacado.

Por lo tanto, se puede afirmar que, al realizar la comparación, en el pre test el mayor porcentaje de niños y niñas se encontraron en el nivel inicio y en el post test el mayor porcentaje de niños y niñas se encontraron en nivel logro destacado,

demostrando una clara diferencia de mejoría en la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años.

5.1.5. Determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020.

5.1.5.1. Resultados inferenciales

5.1.5.1.1. Prueba de normalidad

Criterio para determinar Normalidad

Ho: Los datos provienen de una distribución normal.

Ha: Los datos No provienen de una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 0.05 =5%

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Si $p < 0.05$ se rechaza la Ho y acepta la Ha

Tabla 13

Prueba de normalidad o paramétrica

Shapiro-Wilk			
Pre test	,542	26	,000
Post test	,784	26	,000

Nota. Guía de observación aplicada el 30 de setiembre y 8 de diciembre.

A través de la tabla 13, los resultados de la prueba de normalidad, demuestran que la distribución es **no normal - Sig. asintótica(bilateral)** ($p < 0.05$); valoradas a través del test de Shapiro-Wilk, al 95% de nivel de confianza y con un nivel de

significancia al 5%. Razón por la que se consideró datos no paramétricos y se utilizó el estadígrafo Wilcoxon para la prueba de hipótesis.

5.1.5.1.2. *Contrastación de las hipótesis.*

Hipótesis general.

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020.

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020.

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 0.05 =5%

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha

Si $p < 0.05$ se rechaza la Ho y acepta la Ha

Tabla 14

Dos muestras relacionadas del pre test y post test de juegos tradicionales en la mejora de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años

Estadísticos de prueba^a

	Post test - Pre test
Z	-2,573 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Guía de observación aplicada el 30 de setiembre y 8 de diciembre.

A través de la tabla 14, el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas, Huanta-2020.

5.2. Análisis de resultados

Según los resultados alcanzados en dicha investigación donde se aplicó el pre-test, diez talleres de aprendizajes a los niños y niñas de 3 años y el pos-test siendo representados mediante tablas y gráficos, por tal motivo, se presentarán a continuación los análisis de resultados en relación al objetivo general y los objetivos específicos.

Con respecto al objetivo general y la hipótesis; de los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon en relación al pre y post test evidenciado en una tabla fue, valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 es menor al límite establecido por el investigador 0.05. Por lo tanto, se rechazó la Hipótesis Nula (H_0) y se aceptó la Hipótesis Alternativa (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Resultado similar a León y Santa Cruz (2017) en su investigación denominada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Quien sostuvo que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias

significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y post-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Resultado que permite afirmar que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo motriz.

Los juegos tradicionales son indispensables en la vida del ser humano ya que desarrolla muchas habilidades y destrezas como la socialización, habilidades motoras, aumente la confianza en una mismo entre otras, considerándose como juegos motores. Tal como afirma Jiménez (2009) que el juego es un instrumento para que los niños aprendan a relacionarse con su entorno de tal forma poder utilizar las normas y roles de la sociedad. Como bien claro el autor menciona los juegos adaptan a los niños en la sociedad dejando que sean unos buenos ciudadanos identificándose con su cultura.

Con respecto al objetivo específico 1; en los resultados mostrados el mayor porcentaje en de niños y niñas están en inicio, psicomotricidad gruesa 50.0% estaban en inicio, esquema corporal 46.2% inicio, estructuración espacial-temporal 50.0% inicio, mientras que, coordinación y equilibrio 53.8% inicio.

Resultado que se compara con Arévalo (2020) en su tesis titulada: “Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016”, quien identifico que la gran mayoría de los niños y niñas de 5 años se encontraban en el nivel en cuanto a la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones; en la psicomotricidad gruesa el 52% estaban en inicio, en la dimensión equilibrio el 56% en inicio, en la dimensión lateralidad y coordinación el 48% están en inicio evidenciando una deficiencia en cuando a la psicomotricidad gruesa.

Al analizar estos resultados se puede afirmar que hay una similitud en las dificultades en la psicomotricidad gruesa, pero el antecedente mencionado solo trabajó con 3 niveles y otras dimensiones diferentes a la presente investigación.

El desarrollo de la psicomotricidad es muy importante en los niños porque el quien va definir su desenvolvimiento adecuado en el futuro, la psicomotricidad está presente en la vida del individuo en todas las actividades que realiza en su vida cotidiana (Mendiara, 2016). Por tal motivo es indispensable desarrollarlo en la infancia mediante estrategias como los juegos tradicionales.

Con respecto al objetivo específico 2; Resultado que se obtuvo de la aplicación de 10 talleres de psicomotricidad para mejorar la psicomotricidad gruesa, en aproximadamente 3 meses, de los cuales se evidencia, un proceso de mejoría partiendo del taller 1 a al taller 10, en el taller 1 el 38% se encuentran en inicio (C) y en el taller 10 el 81% alcanzaron el nivel logro destacado (AD).

Resultado que se compara con Huamán (2018) en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017”. Quien aplico las sesiones de los juegos tradicionales de los cuales ha obtenido los siguientes resultados; en la sesión 1 el 79% se encontraban en inicio y en la sesión 10 el 79% pudieron obtener el nivel de logro alcanzado.

Resultados similares por manejar el mismo diseño pre-experimental y que se respalda, debido a que a los niños evidenciaron proceso de mejora en cada aplicación de los talleres de aprendizaje y demostraron que les agrada este tipo de actividades; por tanto, los talleres desarrolladas con juegos tradicionales fomentaron el interés en ellos para explayar sus participaciones en la psicomotricidad gruesa. Lo cual se

demuestra a que las profesoras de educación inicial deben buscar estrategias de interés para motivar y orientar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

Entre los juegos infantiles existen juegos psicomotores y sociomotores que tienen una interrelación con los jugadores, y se puede realizar de manera individual o grupal, ayudando de manera óptima en desarrollar habilidades motoras en os niños (Herrador, 2013). Quiere decir que los juegos en los niños son buenos porque ayuda a socializarse y desarrollar sus habilidades motoras y cognitivas, tal como se evidencio en los resultados de la presente investigación.

Con respecto al objetivo específico 3; donde se obtuvo el resultado en la mayoría de los participantes, en psicomotricidad gruesa 53.8% logro destacado, esquema corporal 53.8% logro destacado, estructuración espacial-temporal 53.8% logro destacado, mientras que, coordinación y equilibrio 50.0% logro destacado.

Resultados que se comparan con Arévalo (2020) en su tesis titulada: “Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016”, quien al aplicar el post test identificó que la gran mayoría de los niños se encontraban en el nivel logro en cuanto a la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones; en la psicomotricidad gruesa 60% en logro, en equilibrio el 60% en nivel logro, en lateralidad 56% en logro y en coordinación 68% en nivel logro.

Al comparar el resultado se evidencia que existe una similitud mínima porque el autor investigo con otras dimensiones, pero se puede afirmar que los niños y niñas al involucrarse en los juegos mejoraron notablemente en cuanto a la psicomotricidad gruesa, lo que ha permitido sostener la aceptación de los juegos.

Como bien en las teorías se ha mencionado que la psicomotricidad es una unión de la función psíquica y la función motriz, esto ayuda al niño a controlar sus movimientos con más precisión, también ayuda a socializarse con su entorno y los demás. Tiene aspectos esenciales que son: la percepción espacial, la percepción temporal y percepción corporal (Wanceulen, Crespo y Miturich, 2021). Es por ello que es muy importante desarrollar la psicomotricidad en los niños para que cuando sean adultos se adapten y se relacionen mejor con su entorno, teniendo más autonomía y confianza en mismo.

Con respecto al objetivo específico 4; en los resultados evidenciados a través de la tabla y l figura de los niveles de la psicomotricidad gruesa del el pre y post test, en los niños y niñas de 3 años, son de la siguiente manera; en el pre test 50.0% estaban en el nivel inicio, mientras que en el post test el 53.8% llegaron al nivel logro destacado.

Resultado que se compara con Machado (2019) quien al aplicar el pre test identificó que el 62% se encontraron en el nivel proceso, mientras que en el post test el 69% llegaron al nivel logro previsto.

Resultados poco similares debido a que el antecedente mencionado trabajo con solo 3 niveles, pero similares en cuanto a la mejora en la psicomotricidad gruesa luego de aplicar estrategias, que ayuden en la mejora de la psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad gruesa son movimientos generales que realiza el cuerpo como las piernas los brazos al momento de saltar, correr, caminar entre otras actividades (Ardanaz, 2009). Es por ello que la psicomotricidad se debe desarrollar en etapa infantil para que cuando el individuo sea adulto se relacione bien con su entorno y la sociedad.

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

- Se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, en donde se aprobó la hipótesis planteada, dándose uso del estadígrafo Wilcoxon donde el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05, por lo que se rechazó la Hipotesis Nula y aceptó la hipótesis Alterna con un nivel de significancia de 5% y confianza de 95%. Por lo que se puede decir que los juegos tradicionales fueron aceptados por los niños y que la aplicación adecuada de los mismos ayuda a los niños a mejorar las habilidades de la psicomotricidad gruesa.
- Se conoció que el gran porcentaje de los niños y niñas se encontraron en el nivel inicio en la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones, a través del pre test; en la psicomotricidad gruesa el 53.8%, en sus dimensiones: esquema corporal el 46.2%; en estructuración espacial-temporal el 50.0%; en la coordinación y equilibrio se el 53.8%. Por lo tanto, los niños y niñas presentan deficiencias en cuanto a la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones, por falta de manejo de estrategias innovadoras de parte de las maestras de la Institución educativa, también por falta de practica de juegos tradicionales los cuales fueron reemplazados por la tecnología.
- Se aplicó los talleres de los juegos tradicionales los cuales mejoraron notablemente la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en niños y niñas de 3 años, tal como se evidenció en los resultados, al aplicar el primer taller se diagnosticó que el 38% de los niños y niñas se ubicaron en el nivel

inicio y al aplicar el décimo taller el 81% en el nivel logro destacado. Por lo que al aplicar cada taller de los juegos tradicionales los niños y niñas fueron mejorando en cada actividad, diferenciándose desde el primer taller hasta el taller 10 llegando la gran mayoría al nivel logro destacado, en tal sentido se resalta la aceptación de los juegos tradicionales.

- Se evaluó los niveles de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones donde el mayor porcentaje de los niños y niñas se ubicaron en el nivel logro destacado, mediante el post test; en la psicomotricidad gruesa el 53.8%; e sus dimensiones: esquema corporal el 53.8%; en estructuración espacial-temporal el 53.8%; coordinación y equilibrio el 50.0%. Lo que implica que los juegos tradiciones al aplicarse mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa.
- Se comparó el pre y post test de los niveles de la psicomotricidad gruesa, donde en el pre test el 50.0% estaban en inicio y en el post test 53.8% estaban en logro destacado, por lo que existe una gran diferencia luego de aplicar los juegos tradicionales demostrando que la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en los niños.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a. Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

- A los futuros investigadores que realicen la investigación en otros contextos dando uso de nuevas técnicas e instrumentos de evaluación adaptados al entorno virtual, y realizar la investigación en diseño cuasi-experimental para comparar los resultados con más exactitud en el grupo control y experimental.

b. Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

- A la maestra del aula de 3 años de sección “Amor” que implemente estrategia como los juegos tradicionales (salta hilo, salta sogá, gallinita ciega, etc) en la que los niños y niñas interactúen, socialicen y desarrollen la psicomotricidad gruesa.
- A la directora de la institución educativa que incentive a los padres de familia la práctica de juegos tradicionales en casa, mediante talleres o charlas de tal forma ayudar en su desarrollo físico.

c. Recomendaciones desde el punto de vista académico:

- A los docentes de la universidad que involucren mayores actividades de juegos tradicionales a los estudiantes de educación inicial, lo cuales serán útiles para que practiquen en sus niños en la labor cotidiana.

Referencias bibliográficas

- Andreu, E. (2010). *¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles*. Wanceulen Editorial deportiva S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33772>.
- Atuncar, D. & Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen De Chapi”*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. <https://n9.cl/fjs8p>.
- Arévalo, J. (2020). *Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://n9.cl/mgizh>.
- Ardanaz, T. (2009). “*La psicomotricidad en educación infantil*”. Revista digital: innovación y experiencias educativas.
- Bernal, J. (2003). *Juegos de calle*. Wanceulen Editorial deportiva S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60194?page=10>.
- Berruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)
- Campos, G. y Lule, N. (2012). “*La observación, un método para el estudio de la realidad*”. “*Observation, a metody foring the estudy of reality*”. Xihmai.
- Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). *Sensomotricidad y psicomotricidad en la infancia*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63427>.
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*.

- González, Í. (2012). *Experiencias corporales por medio de actividades de lateralidad, como posibles facilitadoras del aprendizaje*.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63327>.
- Huamán L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://n9.cl/6owc1s>.
- Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. Revista digital: innovación y experiencias educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*. Editorial Universidad de Almería. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/115980>.
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177867>.

- León, L. y Santa Cruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*°. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio UNSCH. <https://n9.cl/oc2yw>.
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://n9.cl/2uw1>.
- López, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta. Revista de la educación en Extremadura. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>.
- Machado, B. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 019 de Naranjillo, Distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://n9.cl/a1wsp>.
- Mendiara, J. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63381>.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teorico*. Revista educación. 25(2): 113-124.
- Pino, R. (2019). *El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" Distrito De Ayacucho, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://n9.cl/3mrg2>.

- Prieto, J. A. (2012). *Estimulación temprana y psicomotricidad*. Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/63324>.
- Sadurní, M., Rostán, C. y Serrat, E. (2015). *El desarrollo de los niños, paso a paso*.
Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/56490>.
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Homo
Sapiens Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/67090>.
- Torres, G. y Hernández, R. (2019). *Etapa infantil y motricidad: estrategias para su
desarrollo en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/118234>.
- ULADECH (2019). *Código de ética para la investigación (versión 002)*. Comité
Institucional de Ética en Investigación
- Wanceulen, A. Crespo, M. y Miturich, N. (2021). *Juegos de psicomotricidad con
pelotas en el aula*. Wanceulen Editorial,
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/183643>.

Anexos

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos



GUIA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES



I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E: _____

1.2. Nombres y apellidos: _____

1.3. Edad: _____ Sección: _____ Fecha: _____

II. OBJETIVO

Determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Ayacucho-2020.

III. ESCALA DE VALORACION

Nunca = (0)

A veces = (1)

Siempre = (2)

N°	ÍTEMS	VALORACION		
		0	1	2
	Dimensión: jugadores			
1	Respeto las reglas del juego			
2	Comparte los juguetes con sus compañeros			
3	Participa activamente			
4	Acepta sanciones cuando comete errores			
	Dimensión: espacio			
5	Se adapta al espacio natural durante el juego			
6	Se adapta al espacio urbano durante el juego			
7	Juega con cuidado dentro del aula			
	Dimensión: materiales			
8	Usa su imaginación para construir juguetes para jugar			
9	Usa de manera adecuada los juguetes y/o materiales			
10	Utiliza su creatividad para usar un objeto en lugar del juguete.			



GUIA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA



I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E: _____

1.2. Nombres y apellidos: _____

1.3. Edad: _____ Sección: _____ Fecha: _____

II. OBJETIVO

Determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-129/Mx-P de Aicas-Huanta-2020.

III. ESCALA DE VALORACION

Nunca = (0) A veces = (1) Siempre = (2)

N°	ÍTEMS	VALORACION		
		0	1	2
	Dimensión: Esquema corporal			
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza			
2	Se relaciona con el medio según sus posibilidades			
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa			
4	Usa sus extremidades de manera independiente según su necesidad			
	Dimensión: Estructuración espacial-temporal			
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.			
8	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.			
	Dimensión: Coordinación y equilibrio			
9	Tiene precisión, eficacia y armonía al bailar			
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina en línea recta			

Anexo 2: Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Robles Carrión Eloy

1.2. Grado Académico: Maestro en docencia universitaria

1.3. Profesión: Filosofía, Psicología Y Ciencias Sociales

1.4. Institución donde labora: ULADECH

1.5. Cargo que desempeña: Docente universitaria

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Asto Huamán Yuliza

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: GUIA DE OBSERVACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Jugadores							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Espacio							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Materiales							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: GUIA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Estructuración espacial-temporal							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación y equilibrio							
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto:

Robles Carrión Eloy

DNI N°: 31024545

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

I.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Gómez Cárdenas Fayruz

I.2. Grado Académico: Maestra en educación de la creatividad

I.3. Profesión: Licencianda en educación

I.4. Institución donde labora: Institución Educativa N° 675 Las Mercedes

I.5. Cargo que desempeña: Profesora de Educación Inicial

I.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

I.7. Autor del instrumento: Asto Huamán Yuliza

I.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: GUIA DE OBSERVACION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Jugadores							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Espacio							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Materiales							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: GUIA DE OBSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Estructuración espacial-temporal							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación y equilibrio							
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 FAYRUZ GÓMEZ CARDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°: 45871471

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Guimaray Chihuan Sarita

Alejandrina

1.2. Grado Académico: Maestra en Administración de la educación

1.3. Profesión: Licenciada en educación

1.4. Institución donde labora: Colegio San Antonio De Huamanga

1.5. Cargo que desempeña: Profesora de Educación Secundaria

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Asto Huaman Yuliza

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

**Ítems correspondientes al Instrumento 1: GUIA DE OBSERVACION DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES**

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Jugadores							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Espacio							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: Materiales							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: GUIA DE ONSERVACION DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Esquema corporal							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Estructuración espacial-temporal							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación y equilibrio							
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Sarita A. Guimaray Chihuán
 Maestra en Administración
 de la Educación

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°: 40238357

Anexo 3: Evidencias de tramite

Carta de autorización para ejecutar la investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-129/Mx-P DE AICAS-2020

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACION DE LA SALUD”

SUSCRIBE LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NOMBRE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 429-129/MX-P DE AICAS. DEL DISTRITO LURICOCHA, PROVINCIA DE HUANTA – AYACUCHO, OTORGA LA PRESENTE;

AUTORIZACIÓN

A, ASTO HUAMAN YULIZA, con DNI: 70424098 estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH) de la escuela profesional de educación Inicial VIII ciclo; SE LE AUTORIZA, para la aplicación y ejecución de investigación de tesis denominada “Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/Mx-P de Aicas-2020.”, en nuestra Institución Educativa.

Se le otorga la presente para fines que crea conveniente.

Aicas 28 de setiembre del 2020


MGR
Prof. Maritza Gonzalez Ramos
DNI: 42875592
DIRECTORA (e)

Firma y sello de la directora

Constancia de aplicación del instrumento

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-129/Mx-P DE AICAS-LURICOCHA, AYACUCHO-2020:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-129/Mx-P DE AICAS-2020", aplicadas por la estudiante YULIZA ASTO HUAMÁN durante las fechas 30 de setiembre y 8 de diciembre, cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivas variables, asimismo bajo el respaldo del Código de Ética de Investigación.

Huanta, 21 de diciembre del 2020.



Prof. Mariela María Ramos
DNI: 47392
DIRECTORA (e)

.....
FIRMA Y SELLO

Anexo 4: Consentimiento informado


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-129/Mx-P DE AICAS-2020.

Investigador (a): Yuliza Asto Huamán

Propósito de la investigación:
Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en el trabajo de investigación, cuyo objetivo es: **Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129-Aicas-Luricocha-Ayacucho-2020.** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Confidencialidad:
Nosotros guardaremos la información de los niños (as) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los niños (as) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:
Si usted decide que algún niño (a) no participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 942448465
Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que los niños (as) han sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo:
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO
Yo en mi calidad de profesora de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participen en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que los niños (as) apoderados (as) pueden decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicado en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mis niños y niñas a cargo.


Nelly Rocío, Bautista Núñez
DNI: 28303440
Profesora encargada del aula de 3 años

28/09/2020
Fecha y Hora


Yuliza Asto Huamán
Investigadora

28/09/2020
Fecha y Hora

Consentimiento informado enviado a los padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La evaluación que se realizara corresponde a un trabajo de investigación, lo que no dañara de ninguna manera la privacidad de su menor hijo o hija, asimismo en cualquier aspecto, por lo cual solicitamos su libre participación como padre o madre de familia.

¿DESEA PARTICIPAR? *

- Sí
- No

26 respuestas



Se aceptan respuestas

Resumen

Pregunta

Individual

¿DESEA PARTICIPAR?



26 respuestas



Anexo 5: Base de datos pre y post test (tabulación)

Pre-test

N° orden	ESQUEMA CORPORAL				ESTRUCTURACION ESPACIAL-TEMPORAL				COORDINACION Y EQUILIBRIO	
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	1
2	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
3	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0
4	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
5	1	1	0	2	0	0	1	1	0	1
6	0	1	2	1	2	1	0	1	0	1
7	2	0	1	0	1	1	0	0	1	1
8	0	2	1	1	2	1	0	1	2	1
9	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1
10	1	1	1	1	1	2	1	0	1	2
11	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	0	2	1	1	1	0	0	0	1	1
14	0	0	1	0	1	2	0	1	0	0
15	1	2	1	0	1	0	1	0	2	1
16	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
17	1	2	2	1	1	1	1	1	0	0
18	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
19	1	1	1	1	1	2	1	0	2	0
20	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
21	1	1	1	1	2	1	1	0	1	0
22	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
23	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
24	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1
25	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1
26	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1

Post-test

N° orden	ESQUEMA CORPORAL				ESTRUCTURACION ESPACIAL-TEMPORAL				COORDINACION Y EQUILIBRIO	
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2
3	0	1	0	1	1	2	2	2	1	1
4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
5	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1
6	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1
7	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
8	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2
14	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
15	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2
16	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
17	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2
18	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2
19	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
23	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1
24	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1
25	0	2	2	2	1	1	2	1	2	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1

Anexo 6: Talleres de psicomotricidad

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : Nos divertimos jugando al salta hilo
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 07/10/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen la coordinación en los pies”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la coordinación de los pies al correr y saltar desde pequeñas alturas mediante el juego el salta hilo. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos al salta hilo . - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego. Poner acuerdos	

<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente pondrá la canción para que los niños y niñas reconozcan las partes de su cuerpo</p> <p style="text-align: center;">Canción</p> <p style="text-align: center;">Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas pies (bis) Ojos, orejas, boca y nariz Cabeza hombros, rodillas y pies, rodillas pies</p> <p style="text-align: center;">coro</p> <p style="text-align: center;">A marchar todos a marchar, A marchar los músculos bombear.</p> <p>- La docente explica en que consiste el juego del salta hilo. - Seguidamente, mediante la dinámica “en la casa del pinocho” la docente, elige a dos niños o niñas quienes tendrán que permanecer a los extremos del hilo. Y los demás hacen una fila para que salten. - Cada niño o niña empezará a saltar desde el tobillo de sus amigos el quien falla pierde, la meta será llegar hasta la cintura.</p> <div data-bbox="576 819 1114 1189" data-label="Image"> </div>	<p>Canción</p> <p>Hilo</p> <p>Dinámica</p> <p>Papel</p> <p>Lápiz</p> <p>colores</p>
<p>Relajación</p>	<p>- Los niños y niñas echados en el patio realizan las fases de relajación mediante una canción suave (inhalar y exhalar).</p>	
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<p>- Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego del salta hilo</p>	
<p>Cierre</p>	<p>- La docente invita a los niños y niñas a exponen libremente su dibujo del juego del salta hilo que realizaron.</p>	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.3. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.4. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.5. **Nombre de la actividad** : El salta sogas o la comba
 1.6. **Duración** : 45 minutos
 1.7. **Fecha** : 14/10/2020
 1.8. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen el equilibrio y la coordinación de los ojos y los pies”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO O DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega a salta sogas y desarrolla el equilibrio y la coordinación de los ojos y pies. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.1. Contenido

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea o inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a salta sogas o la comba. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego.	Sogas

Expresividad motriz	- La docente explica en que consiste el juego. Lo cual puede ser individual y grupal.	Soga	
	<table border="1"> <tr> <td>Grupal 2 niños o niñas se paran al extremo de cada soga y lo mueven en forma de arco, el tercer jugador deberá saltar cuando la soga esta debajo.</td> <td>Individual El niño o niña deberá mover la soga en forma de arco y saltar cuando la soga esta debajo.</td> </tr> </table>		Grupal 2 niños o niñas se paran al extremo de cada soga y lo mueven en forma de arco, el tercer jugador deberá saltar cuando la soga esta debajo.
Grupal 2 niños o niñas se paran al extremo de cada soga y lo mueven en forma de arco, el tercer jugador deberá saltar cuando la soga esta debajo.	Individual El niño o niña deberá mover la soga en forma de arco y saltar cuando la soga esta debajo.		
	<p>- Luego la docente hace una demostración del juego.</p> <p>- Seguidamente mediante la dinámica “la manzana” la docente, elige a dos niños o niñas quienes tendrán que permanecer a los extremos de la soga para luego moverlos en forma de arco.</p> <p>- Cada niño o niña saltara al ritmo de una canción el quien falla antes de terminar la canción pierde.</p>	Lápiz	
		Colores	
		Papel bond	
Relajación	- Los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar), mediante un canción.		
Expresión grafico-plástica	- Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego.		
Cierre	- Los niños y niñas expresan como les pareció el juego con la ayuda de su dibujo.		

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : jugamos al mundo
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 21/10/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen el equilibrio y la coordinación de los ojos y los pies”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Salta libremente con los pies (con uno o con los dos), teniendo una coordinación y equilibrio. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea o inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a el mundo. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego.	Tiza

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. Lo cual puede ser individual y grupal y consiste en que primeramente deben lanzar piedrita al primer, segundo cuadro y así sucesivamente y saltarlo sin pisar el cuadro con la piedra ni tocar los bordes y sin salir del cuadro, el objetivo es llegar a diez y regresar recogiendo la piedra, el quien termina hasta el número diez será el ganador. - La docente forma 2 grupos. - Mediante la dinámica “la manzana” la docente, elige al niño o niña que va empezar el juego. - Según van avanzando la docente va eligiendo a un niño y niña para que juegue. - Cada niño o niña deberá saltar con mucha precisión para llegar a la meta. 	<p>Piedra</p> <p>Dinámica</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápiz, pintadores o</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante una canción relajante los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les agradó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : San miguel
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 28/10/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen el equilibrio y la tonicidad en los músculos de los brazos”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega manteniendo el equilibrio en el cuerpo 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos San Miguel . - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego.	

<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente explica en que consiste el juego. Consiste en que el águila con mentiras engaña a la mamá gallina, hasta que la gallina salga el águila trata de llevárselo a los pollitos, los pollitos se sujetan fuerte del uno al otro y gritan “san miguel” y la mamá gallina viene a protegerlos. - Se designa quien va ser el águila y la mamá gallina mediante la dinámica “Manzanita” - Los niños y niñas empiezan a jugar, el quien se deja llevar por el águila pierde.</p> 	<p>Dinámica</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p> <p>Papel bond</p>
<p>Relajación</p>	<p>- Mediante una canción relajante los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar).</p>	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<p>- Los niños y niñas dibujan lo que más les agradó del juego.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>- Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo.</p>	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : Mata gente
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 04/11/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas rueden la pelota a direcciones diferentes con espontaneidad”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza las pelotas a lugares determinados. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a mata gente . - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego.	

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. El juego se puede realizar de manera grupal o individual y consiste en que debe haber un representante de cada grupo en los extremos y los demás tienen que estar en el medio esquivando a las pelotas, si les toca la pelota irán saliendo del juego. Gana el grupo que tenga al último integrante en el juego. - La docente hace la demostración del juego con la ayuda de algunos niños o niñas - Mediante la dinámica “en la casa del pinocho” la docente, elige a un niño o niña de cada grupo para que mate a los jugadores del medio. - Al niño que toca la pelota va saliendo de la cancha del juego - Cada niño o niña deberá tratar de evitar que le dé el balón. <div data-bbox="509 712 1129 1128" data-label="Image"> </div>	<p>Pelota</p> <p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les agradó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : Jugamos al gato y el ratón
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 11/11/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen el equilibrio y la coordinación de los ojos y los pies”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Salta libremente con los pies (con uno o con los dos), teniendo una coordinación y equilibrio. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a el gato y el ratón. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego. 	

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. El juego consiste que hay un gato y un ratón; los participantes hacen un círculo para proteger al ratón, al son de una canción dan vuelta, el gato tiene que estar atento si la puerta se abre para que entre y atrape al ratón. - Mediante la dinámica “la manzanita” la docente, elige quien va ser el gato y el ratón. - Empieza el juego, el ratón dentro del círculo y el gato afuera, si el ratón es atrapado termina el juego. 	<p>Canción</p> <p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. - La docente narra lo que observó en el juego. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : La gallinita ciega
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 15/11/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen la sensibilidad del oído, el equilibrio y la precisión”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega desarrollando el equilibrio y la precisión en el espacio asignado. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a la gallinita ciega. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego. 	Tela

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. El juego consiste, que a un jugador le vendan los ojos con una tela, el cual debe buscar a los demás jugadores hasta encontrarlos y atraparlos, al atraparlo debe adivinar quién es. - Mediante la dinámica “en la casa del pinocho” la docente, elige quien va ser la gallinita ciega. - Empieza el juego, vendando a la gallinita, luego de contar todos escapan si la gallinita atrapa y adivina quién es, ese será la siguiente gallinita ciega. <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. - La docente narra lo que observo en el juego. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : El lobo
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 18/11/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen las habilidades psicomotoras”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega desarrollando sus habilidades psicomotoras en el patio y lo demuestra mediante un dibujo. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	- La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos al lobo. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego.	

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. El juego consiste, en elegir a un lobo el cual deberá contestar a la pregunta el lobo ¿estás? Mediante una canción, al decir que está cerca y atraparé a todos, deben escapar como puedan. - La docente elige a un voluntario que quiera ser el Lobo. - Los niños y niñas empiezan el juego, el lobo se ira lejos del grupo y se esconderá, mientras que los demás darán vuelta al son de una canción, cuando el lobo este cerca todos escaparan para que no les atrape el quien se hace atrapar será el nuevo lobo. 	<p>Canción</p> <p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas echados en el patio escuchan una canción suave que les ayude a (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. - La docente narra lo que observo en el juego. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : Que pase el Rey
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 25/11/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas exploren sus nuevas habilidades de cuerpo”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega y demuestra interés en sus habilidades psicomotoras en el espacio asignado 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos al que pase el rey. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego. 	Canción

<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica en que consiste el juego. El juego consiste, hay dos frutas las cuales van a representar a un equipo, cada una debe tener un nombre cualquiera de una fruta, debe haber una fila de participantes quienes pasaran mediante el portal que hacen las frutas al son de una canción, al detenerse la canción el quien se queda atrapado debe decidir que fruta quiere, sin antes saber a quién le pertenece ese nombre de fruta así sucesivamente hasta formar un equipo, luego jugaran jalándose poniendo una línea de limite, el equipo que pase la línea de limite pierde. - La docente elige a 2 voluntarios que quieran ser las frutas. - Los niños y niñas empiezan el juego, dando vueltas pasando el portal al son de la canción “que pase el rey, que pase el rey, el hijo de cóndor se queda aquí”. - El juego termina cuando hacen fila cada equipo y se jala, el equipo que pase la línea pierde. 	<p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas echados en el patio escuchan una canción relajante que les ayude a (inhalar y exhalar). 	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo. - La docente narra lo que observo en el juego. 	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Inicial** : N° 429-129/Mx-P, Aicas
 1.2. **Director (a)** : Maritza Gózales Ramos
 1.3. **Aula y sección** : 3 años-Amor
 1.4. **Nombre de la actividad** : Kiwi
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 02/12/2020
 1.7. **Nombre de la investigadora** : Yuliza Asto Huamán

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

“Que los niños y niñas desarrollen las habilidades oculo-pedal”

III. PROGRAMACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

3.1. Contenido

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENT O DE EVALUACIÓN
Psicomotri z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega y toma interés de sus habilidades óculo-pedal para desarrollar su precisión al lanzar, en el campo asignado. 	Técnicas: Observación Instrumento: Guía de observación

3.2. Secuencia didáctica

FASES	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo (asamblea) para dar a conocer que hoy jugaremos a kiwi. - La docente juntamente con los niños y niñas ponen los acuerdos y las reglas para el juego. 	Canción

<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente explica en que consiste el juego. El juego consiste, en que hay 2 equipos; la docente arma la torre de latas un equipo hace una fila y el otro equipo rodea a las latas, el equipo que hace la fila deberá tumbar las latas al conseguir deberán darle con la pelota al equipo contrario y cuidar las latas para que el otro equipo no los vuelva armar, gana el equipo que termine armar la lata o el equipo que le dé con pelota a todos del equipo contrario.</p> <p>- Los niños y niñas empiezan el juego, termina cuando el uno de los equipos logre con su objetivo.</p> 	<p>Latas</p> <p>Pelota</p> <p>Dinámica</p> <p>Lápiz y pintadores</p>
<p>Relajación</p>	<p>- Los niños y niñas echados en el patio escuchan una canción suave que les ayude a (inhalar y exhalar).</p>	
<p>Expresión grafico-plástica</p>	<p>- Los niños y niñas dibujan lo que más les gustó del juego.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>- Los niños y niñas narran lo que más les gustó del juego con la ayuda de su dibujo.</p> <p>- La docente narra lo que observo en el juego.</p>	

Anexo 7: Evidencias fotográficas

Jugando al mundo



Jugando a salta hilo



Jugando salta soga o comba



Jugando a la gallinita ciega

