



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO  
DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS  
DE LA I.E.I N° 33091 LLICOPAMPA – HUÁNUCO, 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

ESPINOZA PINEDA, RAQUEL  
ORCID ID: 0000-0002-9192-7818

**ASESOR**

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO  
ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Espinoza Pineda, Raquel

ORCID ID: 0000-0002-9192-7818

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

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

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

### **JURADOS**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

### 3. Hoja de firma del jurado y asesor

---

*Muñoz Pacheco, Luis Alberto*

***Presidente***

---

*Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro*

***Miembro***

---

*Carhuanina Calahuala, Sofia Susana*

***Miembro***

---

*Amaya Saucedo, Rosas Amadeo*

***Asesor***

#### **4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria**

Primeramente, dedico con todo mi corazón este gran logro a nuestro altísimo padre, que gracias a él pude culminar mis estudios superiores, también a mis padres, que estuvieron alentándome a continuar a pesar de tantos obstáculos. Y, por último, pero no menos importante, a mi asesor Abdón, Álvarez Gutiérrez, quien estuvo asesorándome y apoyándome desde Tesis II, con su paciencia y comprensión me encuentro culminando mi tesis para optar el grado de licenciatura en educación inicial. Agradezco mucho el apoyo de cada uno de ustedes.

## 5. Resumen y abstract

La presente investigación que se trabajó, tuvo como propósito *Explicar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 a partir de la aplicación de los juegos tradicionales*. En lo referente a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativa, nivel aplicativo y con un diseño pre experimental. La técnica que se empleó fue la observación, y en el instrumento se habían empleado dos listas de cotejo, que tuvieron un conjunto de 12 ítems, asimismo, en lo referente a la población se ubicaron 20 niños del nivel 3,4, 5 años, y se trabajó con una muestra de 12 niños de 4 años del nivel inicial; consiguiente a ello, para el análisis de los datos estadísticos, se empleó Excel 2016. Los resultados nos mostraron que, a partir de la aplicación de dichos juegos, el logro esperado destacó en las actividades respectivas, En conclusión, los niños lograron ejecutar las 11 actividades de aprendizaje de manera normal, tales como: Las estatuas, Mundo, Gato y el Ratón, San Miguelito, Rey manda, Ritmo Agogo, Carrera de huevos, Tres piernas, Saltando la sogá, Mata gente, Silla de colores; con el apoyo de estos juegos tradicionales pudieron desarrollar su psicomotricidad.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, logros de aprendizaje, niños, psicomotricidad.

The present investigation that was worked on, has the purpose of explaining the development of psychomotor skills in 4-year-old children of the I.E.I. N ° 33091 Llicopampa - Huánuco 2021 from the application of traditional games. Regarding the methodology, the research was quantitative, applicative level and with a pre-experimental design, we worked with a population of 12 children of 4 years of the initial level, to collect the data a checklist was used that had a set of 12 items, the technique used was observation, for the statistical data analysis Excel 2016 was used. The results showed us that, from the application of these games, the expected achievement stood out in the eleven respective activities. In conclusion, the children managed to obtain the learning achievement A. This indicates that they managed to execute the 6 learning activities in a normal way, such as: 11 learning activities in a normal way, such as: The statues, World, Cat and the Mouse, San Miguelito, King rules, Rhythm Agogo, Egg race, Three legs, Jumping the rope, Kill people, Color chair; the children were able to further develop their motor skills.

**Keywords:** Development, Traditional games, children, psychomotor skills.

## 6. Contenido

2.	Equipo de trabajo .....	2
3.	Hoja de firma del jurado y asesor .....	3
4.	Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria .....	4
5.	Resumen y abstract .....	5
6.	Contenido.....	7
7.	Índice de figuras, tablas y cuadros.....	9
I.	Introducción .....	10
2.1.	Antecedentes .....	15
2.1.1.	<i>Internacionales</i> .....	15
2.1.2.	<i>Nacionales</i> .....	17
2.1.3.	<i>Regionales o locales</i> .....	18
2.2.	Bases teóricas .....	19
2.2.1.	<i>Variable 1</i> .....	19
2.2.1.1.	Definición de juegos tradicionales.....	19
2.2.1.2.	Características del juego tradicional o popular.....	21
2.2.1.4.	Dimensiones de juegos tradicionales.....	22
2.2.2.	<i>Variable 2</i> .....	25
2.2.2.1.	La psicomotricidad – definición.....	25
2.2.2.5.	Dimensiones de la psicomotricidad.....	27
2.2.5.	<i>Variable 1 → Variable 2</i> .....	31
III.	Hipótesis .....	32
IV.	Metodología .....	33
4.1.	Diseño de la investigación.....	33
4.1.1.	<i>Tipo y nivel</i> .....	33
4.1.2.	<i>Diseño de la investigación</i> .....	33
4.2.	Población y muestra.....	34
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	35
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
4.5.	Plan de análisis.....	37
4.6.	Matriz de consistencia.....	38
4.7.	Principios éticos.....	39
V.	Resultados.....	41

5.1. Resultados .....	41
5.2. Análisis de resultados .....	46
Aspectos complementarios.....	50
Recomendaciones .....	52
Referencias bibliográficas .....	53
Anexos .....	58



## 7. Índice de figuras

Figura N° 1:

*Figura de los resultados obtenidos de las 11 actividades de aprendizaje.....41*

Figura N° 2:

*Desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de los juegos tradicionales .....42*

Figura N° 3:

*Desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de los juegos tradicionales.....43*

Figura N° 4:

*Antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.....44*

## Índice de tablas

Tabla N° 1:

*Población de educación inicial, niños 3,4 y 5 años.....34*

Tabla N° 2:

*Muestra por sexo de niños.....34*

Tabla N° 3:

*Resultados de las actividades de aprendizaje.....41*

Tabla N° 4:

*Antes de la aplicación de los juegos tradicionales .....42*

Tabla N° 5:

*Después de la aplicación de los juegos tradicionales .....43*

Tabla N° 6:

*Antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.....44*

## Índice de cuadros

*Definición operacional.....35*

*Matriz de consistencia.....38*

## I. Introducción

El trabajo de investigación por la problemática actual se explica como estrategia los juegos tradicionales, tomando que la aplicación de esta ayudara al desarrollo de la psicomotricidad general tanto gruesa como fina, el aprendizaje de esta, permitirán en el niño desenrollar habilidades que impliquen cumplir con las competencias del área de psicomotriz. Es aquí donde los juegos tradicionales cumplen un proceso adaptación en el aprendizaje del niño(a) ya que, desde sus primeros años, desarrollan desempeños, capacidades según las edades que vayan teniendo en su crecimiento y acompañamiento del padre de familia.

La psicomotricidad es una técnica que se emplea para ayudar al niño y recién nacido a poder controlar los movimientos corporales de manera sana, como también progresar la relación y comunicación con su entorno. El provecho que tiene el desarrollo de esta en la etapa infantil es fortalecer la salud física y mental del niño durante su crecimiento y adaptación al ambiente que lo rodea.

Se considera que el aprendizaje de la psicomotricidad en el niño es importante para su desarrollo como mencionan los siguientes autores: Según Berruezo (1995) refiere que, “la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de la posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centra su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyéndolo todo lo que se deriva de un aprendizaje”.

En la caracterización del problema, la psicomotricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 33091 es un grave problema por la carencia de atención de los padres,

madres, abuelos y apoderados de los infantes, y no falta decir de los docentes, pues tienen una gran carencia de afecto, ya que existe discriminación por la falta de higiene, color, manera de expresarse e incluso nivel socio – económico.

Acerca de los Juegos Tradicionales llega a ser una gran dificultad para los infantes, pues los padres enseñan a los niños a pastorear los animales desde temprana edad, y a realizar labores domésticas, ya que para ellos eso es primero antes de poder disfrutar su infancia como un niño promedio de ciudad. La falta de comprensión sobre el desarrollo infantil de los padres es muy grande, puesto que no están tan al tanto sobre el desarrollo infantil por escasas de información por parte de las gestiones de la Municipalidad distrital.

También en la localidad de Llicopampa del departamento de Huánuco la I.E.I. N° 33091 se evidencia esta problemática por la poca motivación y estimulación que tenga el niño (a) frente al desarrollo de la parte psicomotriz y como esto se relaciona con los juegos tradicionales de cada institución que presentan todos sus comportamientos son el inconsciente de sus casas, en razón de que varios de los propios simplemente lo constituye la progenitora y el infante, en algunos casos fruto de que habitan con sus abuelos y en otros que residen solos con sus semejantes mayores y no haya quien les infunda su progreso social. Todas estas conductas ocasionan gestos y la mayoría de ellos llevan a dificultades de vínculos interpersonales impidiendo el desenvolvimiento y mejora de sus destrezas sociales.

Wallon (1965) confirma enfáticamente: “mi cuerpo es el eje del mundo, con mi cuerpo adquiero conciencia de todo lo que me rodea” y aumenta : “ mi propia existencia

y la del mundo circundante sólo aparecen y se hacen realidad por causa de mi cuerpo, con la materialización de los humano” a lo que agrega que “ las relaciones entre la motricidad, biológico y lo psicológico surgen de los más primitivo: de nuestro cuerpo” De esta forma, hace visible el trabajo que le corresponde al organismo cuando se transforma en el eje de su universo existente poniendo en funcionamiento todas sus posibilidades. Por tanto, es obvio expresar que sin él no existe nada, que el organismo es lo necesario e insustituible para poder introducirnos la información adecuada a nosotros mismos y al mundo exterior a través de nuestras propias experiencias físicas.

A nivel social, los resultados del análisis son importantes en vista de que la perspectiva emocional del individuo es fundamental para que se vincule con los restantes integrantes de su conjunto y desarrolle relaciones armoniosas. Al priorizar la enseñanza de la psicomotricidad como dispositivo para el desenvolvimiento motriz de los infantes, los docentes asumen el compromiso de preparar seres humanos efusivamente equilibradas y aptos para conectarse con cualquier integrante de la comunidad, independientemente del argumento en el que se desenvuelvan. Metodológicamente, este asunto ofrece una habilidad para examinar la comparación entre la enseñanza de la psicomotricidad y el desenvolvimiento de los juegos tradicionales de los alumnos. Sirve de contexto para otros investigadores interesados en poner en claro aspectos similares u otros no abordados en este conocimiento.

Por este motivo nos planteamos el siguiente enunciado: ¿De qué manera contribuye el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021, a partir de la aplicación de los juegos tradicionales? Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar el desarrollo de la

psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 a partir de la aplicación de los juegos tradicionales. Por consiguiente los objetivos específicos son los siguientes: Identificar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes de la aplicación de los juegos tradicionales.; Aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021; Comparar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

De esa misma manera en lo teórico, esta investigación analizó los juegos tradicionales existentes, respecto al aprendizaje de la psicomotricidad y el progreso sentimental de los infantes de Kínder. Las teorías revisadas no solo sirvieron como apoyo de la indagación, sino incluso como material de instrucción para los profesores a cargo de los salones de educación inicial. En lo experimentado, la realización de la reciente búsqueda de información es esencial puesto que abordó un conflicto decisivo en el progreso exhaustivo de los estudiantes de kínder. La decisión de la semejanza entre la enseñanza de la psicomotricidad de los estudiantes de 4 años en la I.E. N° 33091 de Llicopampa sirvió para alcanzar cuán significativo es la enseñanza de la psicomotricidad, dado que está vinculada al desenvolvimiento sentimental del infante.

A modo de justificación se consideró que la adaptación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor del niño ayudara a mejorar el equilibrio y una relación buena con su entorno. Además, se tomó en cuenta que la psicomotricidad es la técnica que muchos docentes hoy en día por el contexto en cual nos encontramos está dejando

de lado; el objetivo principal de la psicomotricidad es motivar al niño, por medio de sus sentidos las sensaciones y conexiones entre su interior y exterior ellos puedan explorar y manifestar sus capacidades aprendidas mediante de la acción.

La metodología que se usó es de tipo cuantitativo y nivel de investigación es aplicativo con diseño experimental por medio de un pre-test y un post-test, el instrumento que se utilizó fueron 2 listas de cotejo, el primero de 15 ítems y el segundo de 12 ítems.

La población estuvo constituida por 20 estudiantes con una muestra de 11 estudiantes de la I.E.I N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021. La técnica que se utilizó fue la observación. Los resultados que se obtuvieron por medio de la aplicación de las actividades de aprendizaje fue 54.2% de estudiantes se encuentra en el logro de aprendizaje A. Se concluye que, en el objetivo general, los niños alcanzaron a obtener el logro de aprendizaje A. Esto nos indica que, lograron ejecutar las 6 actividades de aprendizaje de manera normal, tales como: San Miguelito, Rey manda, baile del tomate, gato y el ratón y las estatuas; los niños pudieron desarrollar más su psicomotricidad.

## II. Revisión de la literatura

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales

Ayala & Tene, (2016) en la investigación titulada: *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2013-2014*, presentado para obtener la licenciatura de ciencias de la educación, tuvo como objetivo: Determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2013-2014. El estudio se caracterizó por ser de tipo descriptiva, nivel correlacional bajo un diseño exploratorio, transaccional de campo. La población estuvo constituida por un total de sesenta y cuatro (64) niños del centro educativo y la muestra fue conformada por todos ellos. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que en Se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación. Por tanto, se concluyó que se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”.

Barrera, Q. (2017) En su investigación titulada: *Estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz en niños y niñas de 0 a 3 años del centro educativo “Luis De La*

*Torre” D.M.Q, Periodo 2016*, presentado para obtener el grado de licenciatura en ciencias de la educación, tuvo como objetivo determinar, de qué manera ayuda la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 3 años del centro educativo “Luis de la Torre” del D.M.Q, periodo 2016. El estudio se caracterizó por ser de tipo bibliográfica-documental, nivel descriptivo bajo un diseño cuali-cuantitativo. La población estuvo constituida por un total de doscientos nueve (209) docentes, directivos, administrativos, alumnos de educación inicial y estudiantes de educación básica. y la muestra por un total de veintiuno (21) entre ellos docentes, directivos y estudiantes mujeres/varones. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y la encuesta, como instrumento guía de observación y cuestionario. Los resultados nos indican que las etapas evolutivas son etapas específicas que el niño logra sobrellevar gracias a la capacidad de maduración y se dividen en cuatro, la etapa sensorio motora, la etapa pre operacional, la etapa de las operaciones concretas y la etapa de las operaciones formales. Por tanto, se concluyó de como la estimulación temprana ayuda en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 3 años del Centro Educativo “Luis de la Torre”, a través de actividades de estimulación; como los juegos motrices, actividades plásticas y actividades musicales, que fortalecen desarrollo psicomotriz al realizarlas de manera planificada, programada, continuada y repetitiva, respetando la individualidad de cada niño y su desarrollo evolutivo según la edad, además se debe realizar en un ambiente tranquilo y acogedor para que el niño o niña lo realicen de manera libre y espontánea y así logre alcanzar los objetivos previstos sobre el desarrollo físico y mental.



### 2.1.2. Nacionales

Yllanes, M. (2019) En su investigación titulada: *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en las Instituciones de Educación Intercultural bilingüe del Centro Poblado de San Pablo – Ayacucho*, presentado para optar el título profesional de licenciado en educación Inicial, tuvo objetivo analizar cómo se desarrolla el proceso de socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de la Comunidad campesina de San Pablo del distrito de San Pedro provincia de Lucanas región Ayacucho a través de los juegos tradicionales. La metodología indica que es de tipo descriptivo, enfoque cualitativo y de diseño no experimental. En la población y muestra estuvo constituido por dieciocho (18) alumnos, entre ellos niños/as. Para recolectar datos e información, se realizó la técnica de observación etnográfica participativa. El resultado indica que algunos niños juegan con un afán competitivo muy fuerte y no superan el hecho de poder perder en un juego, para ello se debe de explicar a los niños que el juego no consiste en ganar o perder sino en disfrutar del proceso y aprender de ello. Por lo tanto, se concluyó que las instituciones educativas deben fomentar la práctica de juegos populares y ancestrales como parte de su labor educadora para promover, desde el juego.

Díaz, R. (2020). En su trabajo denominado: *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años que egresan del nivel inicial de una institución educativa privada del Callao*, presentado para optar el grado de maestría en educación, tuvo como objetivo determinar el nivel del desarrollo psicomotor en niños de 5 años que egresan del nivel inicial de una Institución Educativa Privada del Callao. El tipo de estudio es descriptivo, diseño no experimental, descriptivo. La población está conformada por cincuenta y dos (52) alumnos de la I. E. P. del Callao, en la recolección de datos e información se ha

puesto la serie de Evaluación de Psicomotricidad en inicial de las creadoras. Los resultados del nivel de desarrollo psicomotor llegaron hasta el nivel bueno en el 62% de los infantes, en el nivel normal se halló el 37% y en el nivel bajo, el 2%. Concluyendo, el nivel de desarrollo psicomotor de los niños/as de 5 años de edad que se gradúan del nivel inicial se encuentra con un buen nivel de desarrollo psicomotor, esto concluye que los niños presentan en la mayoría de las dimensiones un óptimo desarrollo.

### **2.1.3. Regionales o locales**

León, M. (2018) En su investigación titulado: *El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande - 2018*, presentado para optar el título profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, 2018. La población y muestra estuvo constituido por cuarenta y uno (41) estudiantes de 5 años, correspondiente al nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría” de Castillo Grande, el método de estudio corresponde al método experimental, el tipo de estudio es Aplicada siendo su diseño Cuasi experimental. La Técnica que se usó para la recolección de la información fue la entrevista, siendo su instrumento el cuestionario, dando como resultado 1,70. Este valor, al ser superior a al valor critico de 1,69 permite rechazar la hipótesis nula y, por ende, valida la hipótesis alternativa. Como conclusiones se llegó que, los Juegos Estructurados mejoran significativamente la Socialización en los estudiantes.

(Arias Rojas, 2018) En su investigación titulado: *Conocimiento de las madres sobre Estimulación Temprana y su relación con el Desarrollo Psicomotor del niño de 0 a 24 meses, Hospital Tingo María-2017*, presentado para optar el título profesional de licenciada en enfermería, cuyo objetivo fue determinar relación entre el nivel de conocimiento de las madres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor del niño de 0 a 24 meses, Hospital Tingo María, 2017. Entre sus métodos Estudio con enfoque cuantitativo, observacional, relacional de corte trasversal. La muestra estuvo conformada por 50 madres. Finalmente, los resultados de la edad promedio materna fueron de 22 años. El [68,0%(34)] es conviviente. El [38,0%(19)] tiene superior incompleto. El [50,0%(25)] de las madres es estudiante. La edad promedio de los niños en estudio es de 9 meses, con predominio del sexo masculino [60,0%(30)]. El [90,0%(45)] de los niños asiste en forma regular a su estimulación temprana. El [54,0%(27)] de las madres tiene conocimiento alto sobre estimulación temprana. El [48,0%(24)] de los niños tiene un desarrollo psicomotor normal. Concluimos que existe relación entre el nivel de conocimiento de la madre sobre estimulación temprana y el desarrollo psicomotor del niño con un  $X^2= 66,267$ .

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Variable 1**

#### **2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales.**

La recreación es una acción esencial para el ser humano. La mayoría hemos asimilado a vincularnos con nuestro entorno mediante la recreación. Se trata de una noción muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una dificultosa categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que el vocablo juego

procede de dos palabras en latín: "*iocum* y *ludus-ludere*" entrambos hacen noción a broma, diversión, chiste, y se suelen utilizar indistintamente cercano con la expresión actividad lúdica. Se han enunciado innumerables definiciones referente el juego, así:

- El diccionario de la RAE lo contempla como un ejercicio entretenido sujeto a reglas en el cual se gana o pierde.
- De esta descripción podemos indicar que lo que se obtiene del juego cuando se logra no nos sirve para adelantar hacia la consecución de los intereses superiores de la presencia, y lo que se pierde tampoco pone en riesgo la disposición moral de la existencia. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la imparcialidad de los diferentes autores implican que cualquier declaración no sea crecidamente que una aproximación parcial al fenómeno lúdico.
- Se puede declarar que el juego, como cualquier contexto sociocultural, es improbable de precisar en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

(Huizinga, 1987) El juego es una acto u trabajo abierto, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, no obstante, independientemente aceptadas, ejercicio que tiene terminación en sí misma y va acompañada de una emoción de angustia y felicidad y del conocimiento de -ser de otro carácter- que en la existencia habitual (p.51).

### **2.2.1.2. Características del juego tradicional o popular.**

- Los juegos tradicionales tienen características que ayudan al niño a mejorar sus habilidades motoras como las que se presentan líneas abajo.
- Facilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas y mejorar las capacidades coordinadoras.
- Se considera como una alternativa para pasar el tiempo libre del niño.
- Son esenciales para la integración social del niño(a).
- Ayudan a estimular la imaginación y creatividad del alumnado.
- Desarrollan las actitudes entorno al compañerismo, superación, respeto, cooperación, etc.

### **2.2.1.3. Tipos de juegos tradicionales.**

Dentro de los juegos tradicionales existe una gran variedad de actividades con diferentes conceptos, en diferentes países de América latina como Perú, Ecuador, México, Venezuela se juega a la escondidas; un juego tradicional que se basa en ocultarse y que el niño(a) cuente hasta un número determinado en voz alta, mientras los otros se esconden en diferentes espacios que consideren no podrán encontrarlos, ya sea en un jardín, o el lugar donde se encuentren realizando el juego, teniendo como ganador al encontrarse último. Podemos encontrar otros tipos de juegos:

- Juegos de correr y coger
- Juegos de correr y saltar
- Juegos de lanzar
- Juegos de comba
- Juegos de corro

- Juegos de filas
- Juegos con canciones
- Juegos de fuerza

#### **2.2.1.4. Dimensiones de juegos tradicionales.**

Llegan a ser los posteriores conforme el MINEDU expresa que los juegos tradicionales para infantes llegan a mostrar las siguientes dimensiones: (MINEDU, 2010).

- a) ***Juego motor.*** El juego motor está agrupado al desplazamiento y comprobación con el mismo organismo y las captaciones que aquel pueda crear en el infante. Brincar en un pie, jalar la soga, arrojar un balón, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los infantes festejan demasiado con el juego de forma motora ya que se ubican en una fase en la que buscan ejecutar y lograr influencia de su organismo. También, cuentan con demasiada energía que buscan hacer uso haciendo distintos y diversos movimientos. Es conveniente que el infante ejecute juegos de forma motora en áreas al aire libre, en donde encuentre lugar eficiente para ejecutar todos los movimientos que requiera, brincar, correr, subir en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un desafío para el pequeño, estaremos apoyando el progreso psicomotor, esencial en esta fase.
- b) ***Juego cognitivo.*** El entretenimiento cognitivo pone en camino la investigación intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando la criatura entra en relación con objetos de su ambiente que rastrea examinar y manejar. Más

adelante, el lucro del niño se torna en una tentativa por solucionar un desafío que súplica la colaboración de su razón y no exclusivamente la manipulación de objetos como final. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta edificar una torre con ellos, conseguir un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los acertijos, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

- c) **Juego social.** El juego social se caracteriza puesto que predomina la interacción con otro sujeto como materia de entretenimiento del pequeño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la coexistencia de los infantes: Cuando una infanta juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a difundir el propio retrato en el cristal, entre otros. En infantes más grandes podemos notar juegos en donde hay normas y la suerte de persistir el instante, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a instruirse a interactuar con otros. Lo ayudan a lograr relacionarse con cariño y calidez, con aptitud, con destreza. También, acerca a quienes juegan luego los vincula de modo particular. (p. 14-15)

#### **2.2.1.5. Fundamentos teóricos.**

- a) **Teoría del juego como anticipación funcional.** Karl Groos (1902), Afirma que: El juego es cuestión de una indagación psicológica específica, la primera en comprobar la labor del juego como fenómeno en la evolución del pensamiento y la acción. Se basa en estudios darwinianos que muestran que sobrevivirán las especies que se hayan adaptado de mejor manera a las circunstancias ambientales

cambiantes. Entonces el juego es una introducción para la existencia adulta y la supervivencia.

El juego es un ejercicio previo para las funciones necesarias de la vida adulta, ya que ayuda a desarrollar las funciones y la capacidad para preparar a los niños para ejecutar ciertas actividades que realizará cuando sea mayor. Según opina que, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”

Este autor impone un criterio: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” Después de este argumento, también propuso una teoría de las funciones simbólicas. A su juicio, el simbolismo nacería del adiestramiento previo al enmascarar que el perro atrapando a otro activaría sus instintos y crearía una ficción. En esta visión, existe ficción simbólica porque los contenidos de los símbolos no son accesibles a la audiencia (no pueden cuidar bebés reales, actúan “como si” con sus muñecos).

Se concluye que el juego es natural e intuitivo, y ayuda al niño a prepararse para la vida adulta, en otras palabras, la manera en como un niño cuida o juega con una muñeca, lo va a realizar cuando sea mayor.

**b) Teoría vygotkyana.** Vigotsky (1924) define que el juego ocurre inicia desde que el individuo necesita realizar contacto con los demás, originando que socialicen, mediante el juego se observan actos más allá de los instintos individuales o personales.

Este autor nos indica la existencia de 2 corrientes de cambio progresivo convergentes en los humanos: una que es biológicamente



dependiente y otra de tipo sociocultural que integra la manera organizada de la especie, una cultura y un grupo social.

Concluyendo que Vygotsky afirma que el juego es un acto cooperativo o social, en la que varios niños, puedan adquirir diferentes roles que se complementan. Asimismo, este teórico se hace cargo del juego simbólico y demuestra como el infante hace que algunos objetos en su imaginación se transformen en otras cosas que tengan sentido para él, como ejemplo: cuando un niño pone sus dedos pulgar y meñique como teléfono o celular para comunicarse con su amigo. De esa manera se apoya a la capacidad simbólica del infante.

### **2.2.2. Variable 2**

#### **2.2.2.1. La psicomotricidad – definición.**

Basados en una orientación usual de una integrante, la expresión “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas, y sensomotrices en la dimensión de ser y de expresarse en una explicación psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña una labor fundamental en el mejoramiento conforme de la personalidad. Partiendo de esta idea se desarrollan distintas formas de mediación psicomotriz que encuentran su puesto, cualquiera que sea la permanencia, en los ámbitos preventivos, didáctico, reeducativo, y terapéutico. La psicomotricidad es un planteamiento frecuente de las personas. Puede ser entendida como un trabajo del sujeto que sintetiza psiquismo y motricidad con el término de consentir al sujeto adaptarse de modo dúctil y armoniosa al medio que le rodea.

Para (Trejo, 2002) “La psicomotricidad es uno de los factores que favorecen el aprendizaje de la escritura. En la psicomotricidad, el cuerpo y el movimiento son la primera forma de conocimiento. Primero el niño y la niña descubre su cuerpo y a través de su progresiva posibilidad de acción descubre otros seres, objetos, el espacio y el tiempo. La psicomotricidad permite tomar conciencia de la dependencia que existe entre el movimiento y las funciones de la vida psíquica” (p.45).

#### **2.2.2.2. Características de la psicomotricidad.**

La psicomotricidad, se caracteriza por diferentes puntos, no obstante nombraremos los más primordiales y resaltantes a continuación:

- El desarrollo del sistema nervioso
- Mejora el dominio del equilibrio, la respiración y del ritmo
- Ayuda a la coordinación motora, y control corporal.
- La importancia del cuerpo en el proceso de formación.
- La labor del movimiento como medio de relación y conocimiento externo.
- La persona es entendida como una unidad
- Movilidad de músculos pequeños y grandes

#### **2.2.2.3. Tipos de psicomotricidad:**

Entre la psicomotricidad, existen diferentes tipos para trabajar y desarrollar la psicomotricidad en los infantes, y la mayoría de estos se realizan en algunos centros terapéuticos o instituciones educativas privadas como públicas, tales como:

- Psicomotricidad educativa o infantil
- Psicomotricidad terapéutica

- Psicomotricidad acuática
- Psicomotricidad fina

#### **2.2.2.4. La importancia de la psicomotricidad.**

La psicomotricidad tiene un rol primordial en la vida del infante, puesto que esta se relaciona con el desarrollo motriz, cognitiva y afectiva del niño, es por esto que es importante trabajarlo desde su niñez, siendo esta la etapa en donde se forma en individuo. Por medio de la psicomotricidad y la diversión del niño, pueda desarrollar y perfeccionar sus habilidades motrices, tanto las básicas como las específicas.

#### **2.2.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad.**

Para el progreso de la psicomotricidad se toma en cuenta dimensiones, Conforme TREJO son existentes 3 dimensiones:

a) *La dimensión motriz.* Se relaciona con la coordinación dinámica integral y equilibrio, relajación, con la ventaja de una actitud adecuada para la ejecución de los movimientos gráficos, a oportunidad de coordinar y disgregar los movimientos de los dedos, manos, brazos para los movimientos que requiere la escritura. Asimismo, incluye la tensión del lapicero. Las posibilidades de coordinación y parada y los movimientos que deben desarrollarse suficientemente para conseguir exactitud a las formas de las letras y prisa en la realización.

Para (Ramos, 1979) “Argumenta que se puede entender la psicomotricidad como una relación mutua entre la actividad psíquica y la función motriz. Señala este autor, que independientemente de que la base de la psicomotricidad sea el movimiento, ésta no es solo una actividad motriz, sino

también una actividad psíquica consciente, provocada ante determinadas situaciones motrices; o sea, que la psicomotricidad es la integración de la motricidad elevada al nivel del desear y del querer hacer. A través de la intervención del psiquismo, el movimiento se convierte en gesto, es decir, en portador de intencionalidad y de significación.” (p.45) Para los argumentistas La dimensión motriz entre del desarrollo de la enseñanza aprendizaje es estrechamente significativo ya que apoya a perfeccionar el movimiento de los dedos, manos, brazos, elevando a si la motricidad en los niños y niñas, considerando que estos movimientos son demasiado importantes para desenvolver la tensión del lápiz y por ende la preparación a la escritura.

- b) *Dimensión cognitiva.*** Considera que el desplazamiento exige la inspección de las relaciones tempero espaciales que influye en los procesos de enseñanza de la escritura, en la imitación correcta de las formas de las letras, estabilidad del tamaño, dirección, comparación y enfoque de las letras en comparación a la línea central. Igualmente, el mando de las relaciones simbólicas manifestado por la utilización de objetos, gestos y significantes, alcanzar a entender que los brazos que se utilizan para escribir son signos que tienen un coste simbólico, estabilidad del tamaño, pensamiento, símbolo, sirven para la reproducción de las letras, nociones espaciales, posición direccionalidad.

Para (Bruner, 2000) “El desenvolvimiento erudito se caracteriza por una progresiva integridad de los estímulos externos; una gradual capacidad para comunicarse con otros y con la naturaleza mediante herramientas simbólicas y por una creciente capacidad para observar a varios estímulos al igual tiempo y para contemplar a exigencias múltiples.” (p.52, 53)

Para las solicitantes se considera que la dimensión cognitiva apoya a que el chiquillo interprete de una manera correcta la cualidad de graficar sus primeros dibujos, teniendo presente que para su mejor adelanto las técnicas que utilizemos deben ser claras y precisas, para que de este modo no exista desconcierto alguno.

### ***2.2.3. Práctica psicomotriz educativa***

Partiendo de esta conciencia de la psicomotricidad, diferentes autores han desarrollado formas de mediación que encuentran su puesto, en cualquiera que sea la edad y el lugar, en otras palabras; protector o didáctico, reeducativo y beneficioso. Realizando esta tentativa con el argumento de afinar, optimizar la extensión de interacción del sumiso con el ambiente. Conviene, no obstante, exponer estos conceptos de la intercalación psicomotriz.

Para (Ramos, 1979) “Una Instrucción Psicomotriz es la que dirige a los infantes en edad preescolar y escolar, con el propósito de avisar los problemas en el desenvolvimiento, los problemas de aprendizajes y/o beneficiar el aprovechamiento escolar. (p.34).

La Reeducción Psicomotriz es la que se aplica a infantes con trastornos psicomotores, es decir, que presentan tanto retardo en su progreso como problema en la obtención de las habilidades psicomotrices, mismas que dificultan la ventaja de sus aprendizajes escolares. Para las investigadoras se considera que la experiencia psicomotriz educativa es fundamental puesto que se ha afanado de instituir modos de empezar el progreso del infante en diferentes áreas, ayudando a lograr una educación organizada para fundamentarse en la experiencia y hacerla desarrollar incluso la locución gráfica.

#### ***2.2.4. Fundamentos de la Educación Psicomotriz***

La instrucción psicomotora se basa en una enseñanza activa (Carretero, 1999) la que fue el primario en manifestar la insuficiencia de edificar la función educativa no sobre programas o procesos previos, sino sobre la acción infantil y aprendizajes particulares, postulando el progreso de todas las dimensiones de la persona y los principios que deben llevar a la educación completo siendo estos: Respeto a la personalidad de cada infante y sus particulares intereses; Labor educativa basada en la existencia; Acción del infante como sitio de partida de todo entendimiento y semejanza, y El conjunto como célula de base de distribución social y de conocimientos. Los métodos activos son un cambio a las concepciones tradicionales de la enseñanza basada sólo aprendizajes intelectuales, impregnados del dualismo de la temporada y carentes de la labor del organismo. Esta labor educativa integral facilita la distribución social que va a acceder al infante y al equipo apetecer, consentir y colaborar en los valores y conocimientos de la cultura y hacerles desarrollar. La correspondencia educativa debe llevar a una autorregulación de los intercambios y de las informaciones del niño hacia el mundo.

(Mendiara & Gil, 2016) “En su Psicología parte de la reeducación y en un contexto más experimental, llegan a una educación psicomotora que define como acción pedagógica y psicológica, que utiliza los porcentajes de la educación física con el fin de mejorar el comportamiento del niño” (p.54)

Desarrollo motriz del niño. - Sabemos que, desde pequeño, el niño crece y desarrolla movimientos que llevan a una adecuada coordinación y sincronización de la estructura que interviene en el movimiento, esto involucra al sistema nervioso, órganos

del sentido, sistema musculo – esquelético. Estos cambios apoyan a que el infante sea más autónomo y que pueda socializar por sí mismo. El cual ayuda aun preciso desarrollo de cuerpo para ello la motricidad se clasifica en dos partes que son:

Motricidad gruesa. - el desarrollo motor grueso se define porque aquí se involucran más las extremidades superiores e inferiores que determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Motricidad fina. - se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se observa cuando el pequeño se descubre las manos, las mueve, comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluye habilidades como; dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

#### **2.2.5. *Variable 1* → *Variable 2***

##### **2.2.5.1. Relación entre la psicomotricidad y el juego.**

La relación que existe entre el juego y la psicomotricidad es que los niños la utilizan de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación de niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba- abajo, derecha-izquierda, delante – atrás.

### **III. Hipótesis**

H1: Los juegos tradicionales si contribuyen en la psicomotricidad significativamente en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021.

H0: los Juegos tradicionales no mejoran significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021.



## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

#### 4.1.1. Tipo y nivel

El estudio usara la metodología de tipo cuantitativa. “El estudio responde a un nivel aplicado, en este nivel se inspecciona a la población, para alcanzar un resultado positivo y modificar positivamente la realidad” (Lozano, 2017).

#### 4.1.2. Diseño de la investigación

El estudio asumió el diseño pre-experimental conocido como pre-test / post-design con un solo grupo.

Se prueba un grupo para el estímulo o tratamiento experimental, luego se establece el tratamiento y por último se realiza una prueba post-estímulo. Este diseño incluye monitoreo de grupo. Conforme a Campbell & Stanley (1963) ocurre una investigación pre experimental cuando se iguala a un conjunto de sujetos al que se atribuye un procedimiento experimental con otro conjunto al que no se le adjudica el método. Este diseño se muestra de la siguiente manera:

GE = 01 – X – 02

GE = Grupo pre experimental

01 = pre test al grupo

X = Aplicación de juegos tradicionales

02 = Post test al grupo pre experimental

#### 4.2. Población y muestra.

El universo es objeto de investigación, es el centro del estudio del cual se recolecta la información necesaria para el estudio propuesto.

Para este estudio, la población fue representada por 38 niños de 3-5 años de la I.E. N° 33091 Llicopampa - Huánuco, 2021.

**Tabla 1.**

*Población de educación inicial, niños 3,4 y 5 años*

	<b>Aula</b>	<b>Cantidad</b>
3 años	Única	8
4 años	Única	12
5 años	Única	18
<b>TOTAL</b>		<b>38</b>

Nota. Nómina de matrícula 2021

El tipo de muestreo utilizado fue el destinado a cuotas. El muestreo por cuotas se utiliza deliberadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la encuesta, del aula cuatrienal del I.E.I N ° 33091 Llicopampa - Huánuco.

**Tabla 2.**

*Muestra por sexo de niños*

	<b>Sexo</b>	<b><i>f</i><sub>i</sub></b>	<b>%</b>
4 años	M	6	50.0
	F	6	50.0
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100.0</b>

Nota. Nómina de matrícula 2021

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems
VI Juegos tradicionales	Son acciones que se llevan a cabo mediante el movimiento corporal o también por expresiones, estos actos se desempeñan mejor cuando se encuentran varios individuos y estos se pueden transmitir a las futuras generaciones permitiendo una mejor integración social	El juego viene hacer parte fundamental del aprendizaje del niño muchos de estos juegos son tradicionales de tiempos en cual la tecnología no afectaba el desarrollo motor, afectivo y social del niño. Ayudando así a un aprendizaje optimo y desarrollo del niño.	Juego Motor	Variedad de movimientos	Demuestran los niños sus talentos Jugando a “Mundo”
					Demuestran los niños sus talentos jugando a “San Miguelito”
					Demuestran los niños sus talentos jugando a las “escondidas”
					Demuestran los niños sus talentos jugando “saltando con la sogá”
			Juego social	Sigue direcciones	Demuestra los niños sus talentos “jugando al “tres piernas”
					Demuestran los niños sus talentos jugando al gato y al ratón
					Demuestra los niños sus talentos “jugando las sillas de colores
					Demuestra los niños sus talentos “Carrera de sacos”
			Juego cognitivo	Obedece ordenes	Demuestra los niños sus talentos jugando a “Ritmo Agogo”
					Demuestra los niños sus talentos jugando a “Simon dice”
VD Psicomotricidad	La psicomotricidad es un método de intervención educativa o terapéutica que pretende aprovechar todas las posibilidades motrices, visuales o creativas del cuerpo.	La psicomotricidad ayuda a desarrollar las habilidades motoras es la técnica que ayuda a los niños y bebés a dominar sus movimientos corporales de manera saludable y a mejorar su relación y comunicación con los demás. El principal beneficio de la psicomotricidad en la infancia es fortalecer la salud física y mental del escolar.	Motriz	Equilibrio	Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos
					Agarra una pelota y la hace rebotar
					Camina 10 pasos trasladando un cuchara con algún objeto encima
					Se sirve alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)
			Cognitiva	Razona y ejecuta	Nombra colores y números
					Entiende la idea de contar
					Utiliza correctamente los materiales en cada sesión.
			Afectiva	Imagina	Comprende el concepto de tiempo
					Disfruta hacer cosas nuevas
					Muestra creatividad en juegos de imaginación
Distingue la fantasía de la realidad					
					Describe lo que le gusta y lo que le interesa

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.4.1. Observación**

Se utilizó como técnica en la investigación la observación y busca estar al tanto de sus acciones o respuestas de la población muestral, espectador y su intención es recolectar datos para poder formular y comprobar la hipótesis de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa (Ballesteros, Fernández, 1980) de estudiantes con el fin de saber estados de entendimiento de contenidos específicos de la materia.

De igual manera sirvió para comprobar las circunstancias reales en que se encuentran los niños en la creatividad. Por lo general, fue auto administrado, pero anticipadamente fueron elaboradas sistemáticamente y son aplicables a todos los estudiantes (Supo, 2014). Igualmente, permite sistematizar y remitir los acontecimientos de una situación existente, función en la circunstancia de la aplicabilidad. (p. 351)

##### **4.4.2. Instrumento**

Lista de cotejo: Como instrumento se utilizó dos listas de cotejo dirigido a los niños de 4 años que cada uno contuvo 12 ítems, estas se dividieron por dimensiones para evaluar la psicomotricidad antes y después de aplicar los juegos psicomotores, estos fueron evaluado mediante la opinión de 2 expertos, lo cual calificaron como si aplica.

##### **4.4.3. Validez y confiabilidad de instrumento**

La lista de cotejo se encomendó al juicio de expertos, por lo que los 12 ítems de la prueba son una muestra que representa indicadores de las respectivas dimensiones, fue sometida ante 2 expertos que consideraron aplicable el instrumento. En la confiabilidad fue evaluada mediante el Alfa de Cronbach, el cual arrojó como resultados 0.7869.

#### **4.5. Plan de análisis**

Para la evaluación se procesan las estadísticas de la aplicación de acuerdo con los objetivos de la investigación; utiliza el programa Microsoft Excel 2010. El procesamiento de los datos se realiza luego de la aplicación del instrumento por parte de los informantes: Estudiantes para este proyecto de investigación. Estos resultados se presentan en tablas y gráficos debidamente elaborados.

#### 4.6. Matriz de consistencia.

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021	<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de logro del desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021, a partir de la aplicación de los juegos tradicionales?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 a partir de la aplicación de los juegos tradicionales</p>	<p><b>Hipótesis:</b></p> <p>H1: los Juegos Tradicionales si contribuyen en la psicomotricidad significativamente en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021.</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Pre experimental con pre- test y post-test.</p>
	<p><b>Problemas específicos</b></p> <p>a) ¿Cómo aporta el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes de la aplicación de los juegos tradicionales?</p> <p>b) ¿Cómo aporta el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 después de la aplicación de los juegos tradicionales?</p> <p>c) ¿Cómo aporta el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes de la aplicación de los juegos tradicionales.</li> <li>2. Aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021.</li> <li>3. Comparar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.</li> </ol>	<p>H0: los Juegos tradicionales no mejoran significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021.</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>38</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>12 niños</p> <p><b>Técnica:</b></p> <p>La observación</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p>lista de cotejo</p>

Fuente. Elaboración propia

#### **4.7. Principios éticos.**

Para este trabajo se tendrá en cuenta los principios éticos Versión 002 PDF el cual fue admitido por convenio del Consejo Universitario con Resolución N°0973-2019- CU- ULADECH Católica, de tiempo 16 de agosto del 2019. El cual mencionan:

- a) ***Protección a las personas.*** La persona en cualquier investigación es el final, no la etapa intermedia, por lo que necesita algún nivel de protección, determinado según la dificultad que enfrenta y la posibilidad de obtener un favor. Las investigaciones que involucren a personas deben respetar la honestidad, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad humanas. Este principio no solo implica que las personas objeto de exploración participen voluntariamente y cuenten con las debidas investigaciones, sino que también implica el pleno respeto a sus derechos fundamentales, fundamentalmente cuando se encuentren en un contexto de vulneración. (Pág.4)
- b) ***Libre participación y derecho para estar informado.*** Las personas que realizan actividades de investigación tienen derecho a estar bien informadas de los propósitos y propósitos de la información que desarrollan o en la que están involucradas; así como tienen la independencia de participar por su propia voluntad. Toda la información debe ser tenida en cuenta con expresión de voluntad, informada, libre, clara y concreta; por el cual las personas como personas investigadas o propietarios de datos consienten el uso de la investigación para los fines específicos establecidos en el plan (pág. 5)
- c) ***Beneficencia no maleficencia.*** Debe garantizarse la comodidad de los involucrados en la investigación. Por lo tanto, el comportamiento del observador debe contrarrestar

las siguientes reglas generales: no causar daño, reducir los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios. (pág. 5)

- d) **Justicia.** Este principio ético se fundamenta en que la investigadora debe pensar, en todo momento en que el estudio y sus resultados son un bien común, y, por tanto, los participantes deben tener un trato equitativo en cada etapa, pues son quienes aportan en el desarrollo de este.
- e) **Integridad científica.** Este principio se fundamenta en que el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando, por tanto, la validez de los métodos que emplea en el proceso de investigación, sus fuentes de consulta y los datos que recaba.



## V. Resultados

### 5.1. Resultados

*5.1.1. Identificar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes de la aplicación de los juegos tradicionales.*

**Tabla 4.**

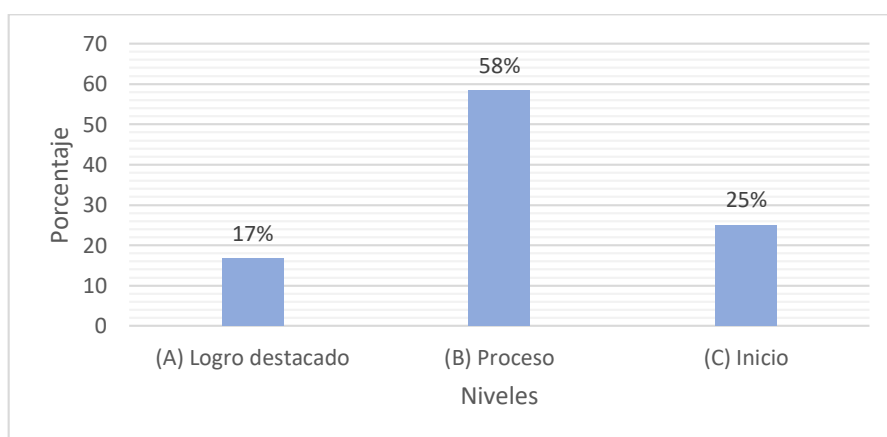
*Antes de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 4 años*

Niveles	Fi	%
(A) Logro destacado	2	17%
(B) Proceso	7	58%
(C) Inicio	3	25%
TOTAL	12	100

*Nota. Lista de Cotejo, abril, 2021.*

**Figura 2.**

*Desarrollo de la psicomotricidad antes de la aplicación de los juegos tradicionales.*



*Nota. Tabla 4*

En la tabla 4 y figura 2, antes de aplicar los juegos tradicionales, se puede percibir el 58.3% de los niños se encuentran en el nivel de proceso; el 25.0% se ubican en el inicio, esto nos

indica que será necesario seguir innovando y aplicando los juegos para poder alcanzar el nivel del logro destacado

**5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021**

**Tabla 5.**

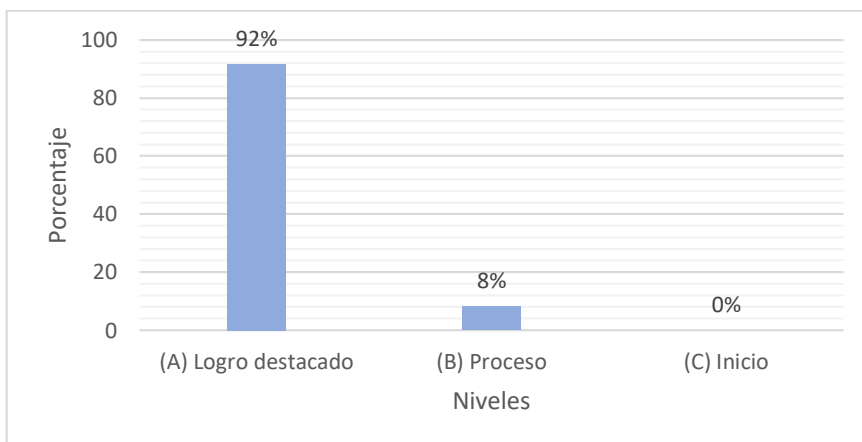
*Después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 4 años*

Niveles	Fi	%
<b>(A) Logro destacado</b>	11	92%
<b>(B) Proceso</b>	1	8%
<b>(C) Inicio</b>	0	0%
TOTAL	12	100

*Nota. Lista de Cotejo, abril, 2021.*

**Figura 3.**

*Desarrollo de la psicomotricidad después de la aplicación de los juegos tradicionales*



*Nota. Figura 3*

En la tabla 5 y figura 3, después de aplicar los juegos tradicionales se puede percibir, el 91.7% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado y el 8.3% se ubica en el nivel

proceso, por ende, la aplicación de los juegos tradicionales favoreció significativamente al desarrollo de la psicomotricidad

**5.1.3. Comparar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.**

**Tabla 6.**

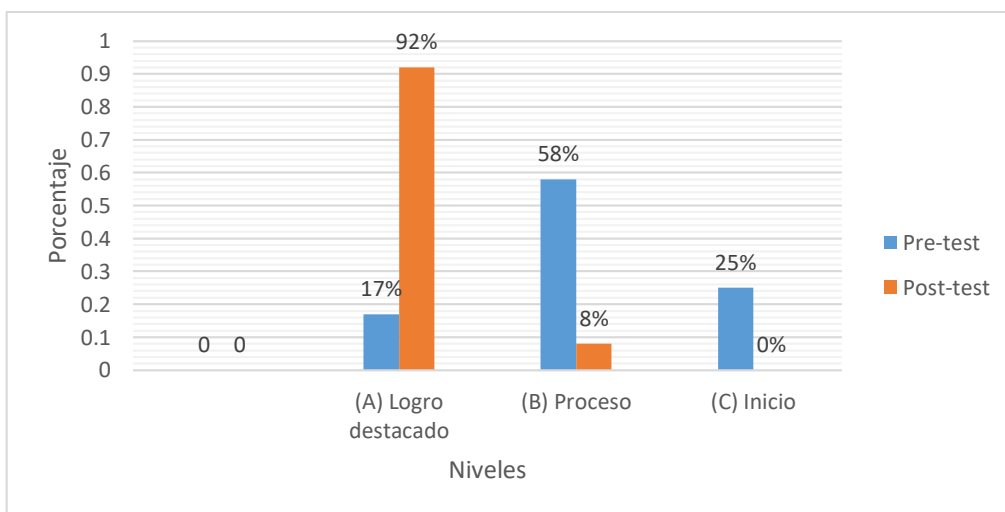
*Antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales*

Niveles	Pre-test		Post-test	
	Fi	%	Fi	%
<b>(A) Logro destacado</b>	2	17%	11	92%
<b>(B) Proceso</b>	7	58%	1	8%
<b>(C) Inicio</b>	3	25%	0	0%
<b>TOTAL</b>	12	100%	12	100%

*Nota. Lista de Cotejo, abril, 2021.*

**Figura 4.**

*Antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales*



*Nota. Tabla 6*

En la tabla 6 y figura 4, comparamos el antes y después de aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad se observó que existe gran mejora en lo que concierne al nivel de logro destacado, Esto quiere decir, que existe un mayor incremento y significancia de mejora al aplicar los juegos tradicionales en el grupo estudiado.

**5.1.4. Determinar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 a partir de la aplicación de los juegos tradicionales.**

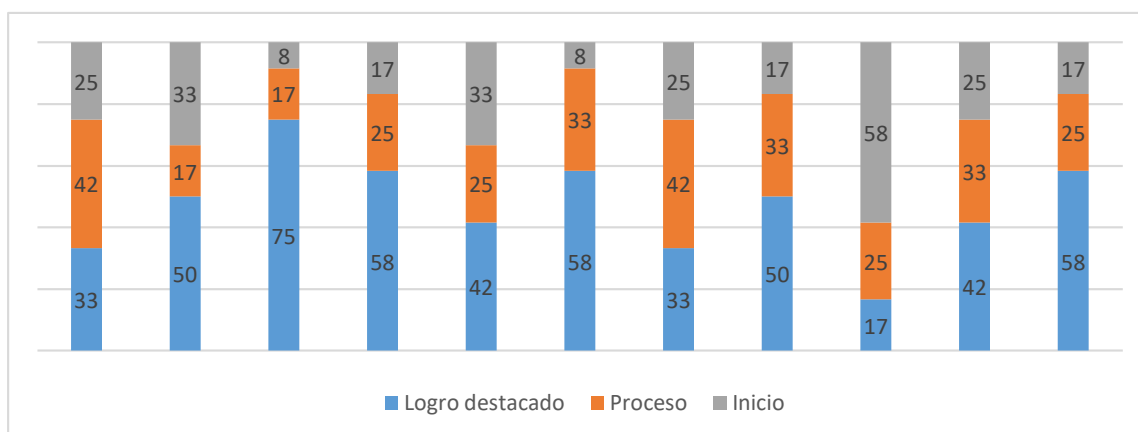
**Tabla 3.**  
*Resultados de las actividades de aprendizaje*

	Sesión N° 01		Sesión N° 02		Sesión N° 03		Sesión N° 04		Sesión N° 05		Sesión N° 06		Sesión N° 07		Sesión N° 08		Sesión N° 09		Sesión N° 10		Sesión N° 11	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro esperado	4	33	6	50	9	75	7	58	5	42	7	58	4	33	6	50	2	17	5	42	7	58
Proceso	5	42	2	17	2	17	3	25	3	25	4	33	5	42	4	33	3	25	4	33	3	25
Inicio	3	25	4	33	1	8	2	17	4	33	1	8	3	25	2	17	7	58	3	25	2	17
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

**Nota.** Actividades de aprendizaje ejecutadas, 2020.

**Figura 1.**

*Gráfico de los resultados obtenidos de las 11 actividades de aprendizaje.*



**Nota.** Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1 se observa que, la mayoría del grupo de estudiantes ha conseguido el nivel del logro destacado, de esa manera, se debe de seguir aplicando los juegos tradicionales para seguir mejorando en la contribución de la psicomotricidad.

## 4.2. Análisis de resultados

**Identificar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes de la aplicación de los juegos tradicionales.**

Los resultados que se obtuvieron en relación al primer objetivo específico, demostraron que el 58.3% de los niños tienen un nivel en proceso antes de aplicar los juegos tradicionales, estos estudios se contradicen al estudio de (Ayala & Tene, 2016) titulada: *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014”*, que tiene por objetivo: Determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños, año lectivo 2013-2014. Los resultados nos indican que, de los alumnos examinados se evidencia que 25 infantes se incorporan en la realización de bailes, rondas y juegos tradicionales que simbolizan el 39%.

Los resultados obtenidos nos podrían señalar que antes de aplicar los juegos tradicionales, los niños ya desarrollaban de manera indirecta su psicomotricidad, esto se puede haber ocasionado por los deberes que los padres ordenan a realizar a los niños.

Según (Trejo, 2001) “La psicomotricidad es uno de los factores que apoyan la enseñanza de la escritura. En esta, el organismo y el desplazamiento son la primera manera de entendimiento. Primero los infantes exploran su cuerpo y mediante su graduada posibilidad de acto, en el que explora diferentes seres, objetos, el lugar y el tiempo.”

## **Aplicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021.**

Los resultados que se obtuvieron en relación al segundo objetivo específico, demostraron que el 91.7% de los niños tienen un nivel de logro esperado, después de aplicar los juegos tradicionales, estos estudios se comparan al estudio de (Yllanes Manya, 2019) titulada: “*La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*”, que tiene por objetivo: Analizar cómo se desarrolla el proceso de socialización en los niños y niñas a través de los juegos tradicionales. Los resultados nos indican que si existe una mejora mediante los juegos tradicionales.

Los resultados obtenidos nos podrían indicar que después de aplicar los juegos tradicionales se demuestra un avance en la psicomotricidad, esto señala que la docente realiza actividades con juegos para que sean más divertidos y que los niños sean más activos.

(Huizinga, 1987) El juego es una acto u trabajo abierto, que se desenvuelve entre unos límites espaciales y temporales establecidos, de acuerdo con normas simplemente necesarias, no obstante, independientemente admitidas, ejercicio que tiene terminación en sí misma y va acompañada de una emoción de angustia y felicidad y del conocimiento de -ser de otro carácter- que en la existencia habitual (p.51).

## **Comparar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco 2021 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.**

Los resultados que se obtuvieron en relación al tercer objetivo específico, demostraron que al comparar el antes y después existe un incremento de un 10.8%, estos estudios se contradicen al estudio de (León De la cruz, 2018) titulada: “*El juego estructurado para*

*mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Sabiduría”, Castillo Grande, 2018”, que tiene por objetivo: Determinar la influencia de los juegos estructurados en la socialización de los niños y niñas de 5 años. Los resultados nos indican que, en primer lugar, 8 de los estudiantes se encontraba en un nivel “Regular” representando al 36% del total de 22.*

Los resultados obtenidos nos indican que al comparan el antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales podemos observar incremento prolongado, ya que antes de aplicarlo, encontramos a los niños en proceso.

Encontramos evidencia empírica que refrenda "La teoría del juego de (Vygotsky, 1978)" es fundamental para entender el progreso del niño. Su teoría del juego titulada “constructivista” ya que, desde la recreación el niño va construyendo su experiencia. Al jugar con otros que son parte de su situación social y educativo, el infante, va aumentando su facultad de ir comprendiendo la realidad de su entorno y va creciendo su área de incremento próximo.



### **Contrastación de hipótesis:**

Para contrastar las hipótesis del trabajo de investigación, tenemos que comparar con los resultados:

Conforme a los resultados podemos contrastar la hipótesis H1: los juegos tradicionales si contribuyen en la psicomotricidad significativamente en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021. Y la aceptamos, puesto que después de aplicar los juegos tradicionales, estos contribuyeron de manera significativa al grupo estudiado, observando mejoras desde las primeras actividades.

Conforme a los resultados del trabajo de investigación, llegamos a concluir que la hipótesis H0: los juegos tradicionales no mejoran significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°33091 Llicopampa – Huánuco 2021. Será rechazada, puesto que, los juegos tradicionales sí mejoraron de manera significativa al desarrollo de la psicomotricidad, y las 12 actividades ejecutadas son evidencias suficientes para rechazar dicha hipótesis.

## Aspectos complementarios

### VI. Conclusiones

Después del análisis de resultados se da a conocer las siguientes conclusiones:

1. En el presente trabajo el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091, a partir de la aplicación de los juegos tradicionales, los niños alcanzaron a obtener el logro esperado con un porcentaje de 75% siendo el superior entre todas las actividades ejecutadas. Esto nos indica que, pudieron ejecutar las 11 actividades de aprendizaje sin ningún inconveniente, tales como Las estatuas, Mundo, Gato y el Ratón, San Miguelito, Rey manda, Ritmo Agogo, Carrera de huevos, Tres piernas, Saltando la soga, Mata gente, Silla de colores; podemos concluir que: existe una clara evidencia que los niños desarrollaron su psicomotricidad aplicando los juegos tradicionales.
2. En el presente trabajo, antes de la aplicación de los juegos tradicionales., los niños obtuvieron 58.3% en proceso antes de aplicar los juegos tradicionales, podemos concluir que: existe una clara evidencia que los niños presentaban indirectamente apoyo en el desarrollo de la psicomotricidad.
3. En el presente trabajo, después de la aplicación de los juegos tradicionales, los niños obtuvieron 91.7% de logro esperado, luego de aplicar, podemos concluir que: existe una clara evidencia que al aplicarlo mejoramos el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes y que algunos ya practicaron esos juegos anteriormente.
4. En el presente trabajo, al comparar el antes y después, podemos obtener un 10.3% de diferencia entre el nivel de logro esperado y proceso. Podemos concluir que: existe una

clara evidencia que, al aplicarlo, tenemos una respectiva mejora en los ámbitos de la psicomotricidad.

## **Aspectos complementarios**

### **Recomendaciones**

A continuación, se plantea las siguientes recomendaciones dirigidas hacia el Ministerio de Educación, Dirección Regional y Ugeles en general, según los resultados arrojados de la investigación:

1. Es necesario que los docentes del nivel inicial estimulen, incentiven y recreen juegos tradicionales, de esta forma el niño pueda desarrollar su psicomotricidad sin ningún obstáculo o problema.
2. Que puedan implementar los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje, y que usen nuevas estrategias para incentivar y llamar la atención del niño/a, para que de esta manera pueda socializar sin problema alguno, puesto que la mayoría de los padres no dejan que el niño/a pueda desarrollar su psicomotricidad de forma libre.
3. Los sectores encargados de la Educación deben de promover materiales educativos que favorecen en el desarrollo psicomotor en niños de sectores rurales, puesto que ellos al ubicarse en la zona andina no tienen demasiado apoyo para la estimulación.
4. Todas estas recomendaciones van dirigidas a los centros educativos, para que puedan tomar en cuenta la importancia los juegos tradicionales e influencia en la psicomotricidad en los niños.

## Referencias bibliográficas

Arias, D. (2018). *Conocimiento de las madres sobre estimulación temprana y su relación con el desarrollo psicomotor del niño de 0 a 24 meses, Hospital Tingo Maria, 2017.*

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería. Tingo María – Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1066>

Ayala & Tene. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillan de Villacis de la parroquia San Luis Canton Riobamba de Chimborazo, año lectivo 2013 2014.* Tesis

para obtener el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación. Riobamba. Recuperado de:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1381/1/UNACH-EC-AGR-2016-0002.pdf>

Ballesteros, F. (1980). Introducción a la evaluación psicológica I. Pág. 137-182. Madrid-España. Recuperado de:

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf>

Barrera, Q. (2017). *Estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz en niños y niñas de 0 a 3 años del centro educativo “Luis De La Torre” D.M.Q, Periodo 2016.* Tesis para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación. Quito. Recuperado de:

Berruezo, P. (1995). *El cuerpo, eje y contenido de la psicomotricidad.* Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas corporales. Recuperado de:

<https://docplayer.es/21064815-El-cuerpo-eje-y-contenido-de-la-psicomotricidad-the-body-axis-and-content-of-the-psychomotricity-pedro-pablo-berruezo-adelantado.html>

Bruner, (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias*. Seminario sobre Prospectiva de la Educación en la Región de América Latina y el Caribe UNESCO, Santiago de Chile. Recuperado de:

<http://www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/brunner.pdf>

Campbell & Stanley, (1963). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. ISBN 950-518-012-X. Primera Edición. Argentina. Recuperado de:

<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>

Carretero, (1999). *Constructivismo y educación*. Colección Voces de la Educación. 1-224. Buenos Aires-Argentina. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041704015.pdf>

Díaz, R. (2020). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de cinco años que egresan del nivel inicial de una Institución Educativa Privada del Callao*. Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Educación. Lima-Perú. Recuperado de:

Groos, K. (1902). *Les Jeux animaux*. Felix Alcan Éditeur. Paris. Recuperado de:

[file:///C:/Users/RAQUEL/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/RAQUEL/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)

Huizinga (1987). *Homo ludens en la dramatización: la dimensión antropológica de la actividad dramática*. Revista de investigación educativa. 55-68.

León, M. (2018). *El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Básica. Huánuco-Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1066>

Lozano, E. (2017). *El objetivo y el nivel de investigación*. Blogger. Lima-Perú. Recuperado de:

<http://vocacionxestadistica.blogspot.com/2017/04/el-objetivo-y-el-nivel-de-investigacion.html>

Mendiara & Gil, (2016). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. 199-220. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=F7wRDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=psicomotricidad+educativa+mendiara+pdf&ots=t9OzKdZPCP&sig=vClx55DOHER5kOb1QEwjB23uONs#v=onepage&q&f=falsehttps://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=F7wRDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9>

MINEDU (2010). *Diseño curricular básico nacional para la carrera profesional de profesor de educación inicial*. Libro de investigación educativa. 1-10. Perú. Recuperado de:

Ramos, F. (1979). *Educación psicomotriz*. Algunos planteamientos críticos. En: Cuadernos de Pedagogía, N° 52 pp. 27-31. Recuperado de:

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

Ramos Campos, F. (1979). *Psicomotricidad*. Madrid, Pablo del Río Editor.

Supo, F. (2014). Fundamentos teóricos y procedimentales de la investigación científica en ciencias sociales. Lima, Perú. Pág. 351. Recuperado de:

<https://www.felipesupo.com/wp-content/uploads/2020/02/Fundamentos-de-la-Investigaci%C3%B3n-Cient%C3%ADfica.pdf>

Trejo, C. (2002). *La Psicomotricidad Y Educación Psicomotriz En La Educación preescolar*. México. Recuperado de:

[http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/22264/mod\\_resource/content/0/material\\_clases\\_psicomotricidad\\_definiciones\\_y\\_evolucion\\_en\\_el\\_nino.pdf](http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/22264/mod_resource/content/0/material_clases_psicomotricidad_definiciones_y_evolucion_en_el_nino.pdf)

Vigotsky, L. (1924). *Teoría Vigotskyana*. Recuperado de:

<https://www.psicologia-online.com/teoria-sociocultural-de-vygotsky-4938.html>

Wallon, H. (1965). *Los orígenes del carácter del niño*. Ed. Nueva visión, Argentina. Recuperado de:

<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/wallon-los-origenes-del-caracter-en-el-nino-pdf.pdf>



Yllanes, M. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Lima-Perú. Recuperado de:

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019\\_Yllanes-Manyá.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf)

## Anexos

### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS

#### DATOS INFORMATIVOS:

**Apellidos y Nombres:**.....

**Sexo y Edad:**.....

**Lugar de ubicación:** Llicopampa - Yarowilca

**Nivel:** inicial.

**Instrucciones:** El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el aprestamiento de los juegos tradicionales. Nota:

**Nunca = 1    Rara vez = 2    Casi siempre = 3    Siempre = 4**

Nº	CRITERIOS/ITEMS	N	R.V	C.S	S
1	Demuestra el niño su talento jugando a “las escondidas”				
2	Demuestra el niño su talento jugando “a las estatuas”				
3	Demuestra el niño su talento jugando a las “tres piernas”				
4	Demuestra el niño su talento jugando “saltando con la soga”				
5	Demuestra el niño su talento jugando “al baile del tomate”				
6	Demuestra el niño su talento jugando “al gato y al ratón”				
7	Demuestra el niño su talento jugando a “las sillas de colores”				
8	Demuestra el niño su talento jugando “al San Miguelito”				
9	Jugamos “el rey manda”.				
10	Demuestra los niños sus talentos jugando al “aserrín aserran”				
11	Demuestra los niños sus talentos jugando al tejo.				
12	Demuestra los niños sus talentos “jugando a la carrera de sacos”				

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LAS PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS

### DATOS INFORMATIVOS:

**Apellidos y Nombres:**.....

**Sexo y Edad:**.....

**Lugar de ubicación:** Llicopampa - Yarowilca

**Nivel:** inicial.

**Instrucciones:** El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre la psicomotricidad. Nota:

**Nunca = 1    Rara vez = 2    Casi siempre = 3    Siempre = 4**

Nº	ITEMS	N	R.V	A.V	S
1	Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos				
2	La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota				
3	Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo) con facilidad				
4	Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)				
5	Nombra algunos colores y números				
6	Entiende la idea de contar				
7	Utiliza correctamente los materiales en cada sesión.				
8	Comienza a entender el concepto de tiempo				
9	Disfruta haciendo cosas nuevas				
10	Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación				
11	Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad				
12	Describe lo que le gusta y lo que le interesa				

## Anexo 2: Validez del instrumento de recolección de datos

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Álvarez Gutiérrez, Abdón

1.2. Grado Académico: Magister en Educación.

1.3. Profesión: Profesor

1.4. Institución donde labora: ULADECH

1.5. Cargo que desempeña: Docente / Coordinación de Investigación

1.6. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo

1.7. Autor del instrumento: Espinoza Pineda, Raquel

1.8. Carrera: Educación Inicial.

#### II. VALIDACIÓN:

##### Ítems correspondientes al Instrumento 1

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: Juego motor							
1.	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Juego Social							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
Dimensión 3: Juego Cognitivo							

9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		

### Ítems correspondientes al Instrumento 2

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	
<b>Dimensión 1: Motriz</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Cognitiva</b>							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Afectiva</b>							
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**

**FIRMA:** Mg. Abdón Álvarez Gutiérrez

Mg. Abdón Álvarez Gutiérrez  
COORDINACIÓN I+D+i

# INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

## I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Sánchez Cornejo, Aida Soledad

1.2. **Grado Académico:** Magister en Gestión Pública

1.3. **Profesión:** Docente

1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. N°012

1.5. **Cargo que desempeña:** Directora

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo

1.7. **Autor del instrumento:** Espinoza Pineda, Raquel

1.8. **Carrera:** Educación Inicial.

## II. VALIDACIÓN:

### Ítems correspondientes al Instrumento 1

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	
<b>Dimensión 1: Juego motor</b>							
1.	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Juego Social</b>							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Juego Cognitivo</b>							
9	X		X		X		

10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		

**Ítems correspondientes al Instrumento 2**

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	
<b>Dimensión 1: Motriz</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Cognitiva</b>							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Afectiva</b>							
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**

**FIRMA:**

Mg. Sánchez Cornejo, Aida Soledad

**Anexo 3:** Confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

	Juego Motor				Juego Social				Juego Cognitivo				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	TOTAL
Sujeto 1	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	40
Sujeto 2	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	36
Sujeto 3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	36
Sujeto 4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	38
Sujeto 5	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	34
Sujeto 6	2	4	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	37
Sujeto 7	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	4	33
Sujeto 8	3	3	2	2	3	2	3	4	4	2	3	4	35
Sujeto 9	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	36
Sujeto 10	1	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	2	33
Sujeto 11	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	2	32
Sujeto 12	2	4	2	4	3	3	2	3	3	3	4	1	34
Sujeto 13	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	32
Sujeto 14	2	4	2	3	3	2	3	2	4	2	3	1	31
Varianza	0.531	0.245	0.633	0.515	0.454	0.490	0.429	0.408	0.168	0.490	0.245	1.061	
Sumatoria de varianza	5.668												
Varianza de la suma de los items	6.03												

<b>α:</b>	0.06466
<b>k:</b>	12
$\sum_{i=1}^k s_1^2:$	5.668
$s_t^2:$	6.03

$$R_{KR20} = \frac{K}{K-1} \left| 1 - \frac{\sum \rho q}{\sigma^2} \right|$$



	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	TOTAL
Sujeto 1	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	38
Sujeto 2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	38
Sujeto 3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	43
Sujeto 4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	44
Sujeto 5	3	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	4	38
Sujeto 6	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	36
Sujeto 7	1	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	37
Sujeto 8	1	2	2	2	4	2	3	4	4	4	4	3	35
Sujeto 9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	37
Sujeto 10	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	36
Sujeto 11	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	40
Sujeto 12	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	42
Sujeto 13	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	41
Sujeto 14	1	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	37
Sujeto 15	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	35
Varianza	0.622	0.533	0.382	0.462	0.222	0.160	0.293	0.640	0.196	0.196	0.160	0.240	
Sumatoria de varianza	4.11												
Varianza de la suma de los items	7.72												

$\alpha:$	0.51026
$k:$	12
$\sum_{i=1}^k s_1^2:$	4.11
$s_t^2:$	7.72

$$R_{kR20} = \frac{K}{K-1} \left| 1 - \frac{\sum \rho q}{\sigma^2} \right|$$

**Anexo 4:** Documento de permiso de la Institución.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”.

Llicopampa, 20 de Marzo 2021

**Carta N°01 - 2021-ULADECH CATÓLICA**

**Sr(a).**

Aguirre Solorzano, Rubino

Director de la I.E.I N°33091 Llicopampa

**Presente.-**

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Espinoza Pineda, Raquel**, con código de matrícula N° **4803171075**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021”**, durante los meses de mayo, junio y julio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Prof. Rubino Aguirre Solorzano  
Director de la Institución Educativa

Atentamente.

**Anexo 5:** Consentimiento Informado.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN  
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**Título del estudio:**

"Los juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021"

**Investigador(a):**

Espinoza Pineda, Raquel

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 33091 Llicopampa – Huánuco, 2021"

Esta investigación se realizará con el único objetivo de explicar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se le evaluará en una lista de cotejo de qué manera contribuye el desarrollo de psicomotricidad, a partir de los juegos tradicionales.
2. Luego se realizará distintos juegos para evaluar los criterios.
3. Y por último volveremos a evaluar para ver si hubo algún cambio.

**Riesgos:**

No existe riesgo en este trabajo de investigación.

**Beneficios:**

Esto ayudara a que los niños y niñas desarrollen su psicomotricidad desde los juegos tradicionales.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este

seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) 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 920075462



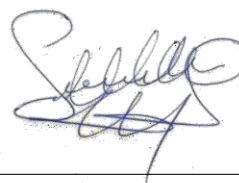
Firme del participante (padre de familia)



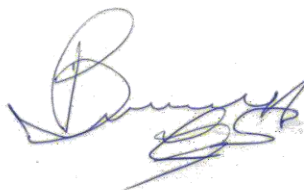
Firme del participante (padre de familia)



Firme del participante (padre de familia)



Firme del participante (padre de familia)



Firme del participante (padre de familia)

Firme del participante (padre de familia)

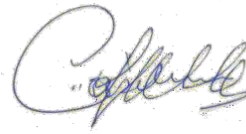
Firme del participante (padre de familia)

Firme del participante (padre de familia)

Firme del participante (padre de familia)

Firme del participante (padre de familia)

Firme del participante (padre de familia)

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'C. P. ...', positioned above a horizontal line.

Firme del participante (padre de familia)

# ESPINOZA PINEDA

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

6%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.utc.edu.ec](https://repositorio.utc.edu.ec)

Fuente de Internet

6%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo